



# PANOPTIKUM

FILM / NOWE MEDIA – SZTUKI WIZUALNE

FILM / NEW MEDIA / VISUAL ARTS

(<http://czasopisma.bg.ug.edu.pl/index.php/panoptikum>)

## ADRES DO KORESPONDENCJI:

Centrum Filmowe UG im. Andrzeja Wajdy  
ul. Wita Stwosza 53  
80-308 Gdańsk  
[info@panoptikum.pl](mailto:info@panoptikum.pl)

## REDAKCJA:

Mirosław Przyłipiak – [miroslaw.przylipek@ug.edu.pl](mailto:miroslaw.przylipek@ug.edu.pl)  
Grażyna Świętochowska – [graz@panoptikum.pl](mailto:graz@panoptikum.pl)  
Sebastian Jakub Konefał – [info@panoptikum.pl](mailto:info@panoptikum.pl)  
Paweł Biliński – [info@panoptikum.pl](mailto:info@panoptikum.pl)  
Masa Gustin – [info@panoptikum.pl](mailto:info@panoptikum.pl)

## REDAKTOR PROWADZĄCY NUMERU:

Agnieszka Kiejziewicz (RMIT University, Vietnam) – [agnieszka.kiejziewicz2@rmit.edu.vn](mailto:agnieszka.kiejziewicz2@rmit.edu.vn)

## RADA NAUKOWA:

Mieke Bal (University of Amsterdam, Netherlands), Warren Buckland (Oxford Brookes University, UK), Anders Marklund (Lund University, Sweden), Gunnar Iversen (Carleton University, Canada), Seung-hoon Jeong (Columbia University, USA), Krzysztof Kornacki (Uniwersytet Gdański, Polska), Ewa Mazierska (University of Central Lancashire, UK), Ágnes Pethő (Sapientia Hungarian University of Transylvania, Romania), Piotr Zwierzchowski (Uniwersytet Kazimierza Wielkiego, Polska)

## RECENZENCI:

- Marcin Adamczak (Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Polska)
- Monika Bokiniec (Uniwersytet Gdański, Polska)
- Lyubov Bugayeva (Saint Petersburg State University, Russia)
- Elżbieta Busłowska (Central Saint Martins College Of Art and Design, University of The Arts London, UK)
- Elżbieta Duryś (Uniwersytet Warszawski, Polska)
- Janina Falkowska (Higher School of Economics and Humanities, Bielsko-Biala, Poland)
- Dawid Głównia (Uniwersytet Wrocławski, Polska)
- Eva Naripea (Eesti Kunstiakademia, Tallinn, Estonia)
- Joanna Sarbiewska (Uniwersytet Gdański, Polska)
- David Sorfa (University of Edinburgh, UK)
- Anna Taszycka (Krakowska Akademia im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego, Polska)
- Balázs Varga (Eotvos Lorand University, Hungary)

REDAKCJA JĘZYKOWA: Paweł Wielopolski

PROJEKT GRAFICZNY, OKŁADKA, LAYOUT I SKŁAD

Jacek Michałowski / Grupa 3M / [info@grupa3m.pl](mailto:info@grupa3m.pl)

Materiały zdjęciowe udostępnione za zgodą właścicieli praw autorskich.

Visual material reproduced with the explicit consent of the right holders.

Wydawca wersji drukowanej / Publisher: Uniwersytet Gdański / University of Gdańsk.



Prace nad numerem 28 2022 dofinansowane w ramach programu „Rozwój Czasopism Naukowych” (umowa nr RCN/SP/0375/2021/).

The work on editing the volume was supported by the Ministry of Science and Higher Education, Republic of Poland, program “Rozwój Czasopism Naukowych”.

ISSN 1730-7775

# **Serialowa Azja**



# Spis treści

## Serialowa Azja

**Agnieszka Kiejziewicz**

*Wstęp*

7

**Magdalena Kempna-Pieniążek**

*Mężczyźni i ich koty. Neko-motyw w wybranych współczesnych japońskich serialach*

11

**Pamela Olej**

*Nieokiełznane opowieści-kłęczka. Mo Dao Zu Shi i Chen Qing Ling jako przykład transmedialności na gruncie chińskim*

28

**Magdalena Grela-Chen**

*Analiza wizerunku poselstw państwa Ming w koreańskich serialach kostiumowych na tle relacji chińsko-koreańskich*

60

**Adam Jankowiak, Magdalena Michalak**

*Dlaczego wszyscy gramy w czerwone światło-zielone światło? Analiza fenomenu serialu Squid Game*

73

**Piotr Wajda**

*Specters of postcolonialism in HBO's Folklore*

86

**Agnieszka Kiejziewicz**

*Sensibilities of the digital era.*

*New media and future technologies in K-drama subgenre narratives*

98

**Jaqueline Berndt**

*Anime Studies: Wprowadzenie*

118

## *varia*

**Mirosław Przyłipiak**

*„Pola śmierci” w kambodżańskim filmie dokumentalnym. Recenzja książki Rayi Morag pt. Perpetrator Cinema. Confronting Genocide in Cambodian Documentary*

136

*Biogramy*

149





Seriale historyczne i kostiumowe są również domeną rynku koreańskiego, dlatego też kolejny artykuł, niejako w zestawieniu z tekstem Olej, to *Analiza wizerunku poselstw państwa Ming w koreańskich serialach kostiumowych na tle relacji chińsko-koreańskich*. Autorka, Magdalena Grela-Chen, skupia się na takich serialach jak *Wang-i doen namja*, *Baegirui Nanggunnim*, *Wang-ui Eolgul* oraz *Yeonmo*, zwracając uwagę na nieścisłości historyczne w ukazywaniu kostiumów oraz etykiety. Tematem analizy jest namysł nad koreańskością i pozostającym w sferze niedopowiedzianej pytaniem o to, kto może nosić koreańskie tradycyjne ubiory.

Niniejszy tom nie mógłby się obejść bez tekstu poświęconego netflixowemu hitowi *Squid Game*, o którym napisali Adam Jankowiak i Magdalena Michalak. Autorzy przyglądają się procesowi kształtowania fenomenu kulturowego wokół serialu, rozpoznając najważniejsze czynniki wpływu na odbiorców. Wśród mnogości wątków najmocniej wybrzmiewają takie kwestie jak kształt koreańskiego społeczeństwa i historii Korei Południowej, charakterystyczny styl południowo-koreańskiej kinematografii oraz obecność mediów społecznościowych w świecie przedstawionym.

Część angielskojęzyczna numeru rozpoczyna się od tekstu Piotra Wajdy *Specters of postcolonialism in HBO's series „Folklore”*, którego celem jest przedstawienie azjatyckiego spojrzenia na folk horror. Za materiał badawczy posłużyła antologia grozy *Folklor* produkcji HBO. Wajda zaczyna od wskazania trudności w zdefiniowaniu pojęcia folk horroru oraz jego znaczenia w kontekście rozwoju światowego kina. Według autora azjatycki odpowiednik subgatunku jest nieodłącznie związany z mechanizmami globalizacji i widmami postkolonializmu poddany rozrachunkowi w przywołanym serialu.

Przedostatnim tekstem jest artykuł Agnieszki Kiejziewicz poświęcony ukazaniu rozwoju motywów i tropów science fiction w koreańskich dramatach telewizyjnych (k-drama). Analizując wybrane seriale, *Crash Landing on You* (*Sarang-ui bulsichak*), *My Holo Love* (*Na Hollo Geudae*) oraz *Memories of the Alhambra* (*Alhambra Gungjeonui Chueok*), autorka tropi powiązania pomiędzy dyskursem technologicznym, przemianami narracyjnymi oraz oczekiwaniami widzów. Punktem wyjścia do rozważań jest spostrzeżenie, że technologiczne k-dramy ukazują zaskakujące wizje przyszłości, często budowane poprzez hybrydyzację i przekroczenia gatunkowe.



W tym numerze powracamy także do praktyki tłumaczenia na język polski tekstów uznanych badaczy, których myśl powinna zostać przybliżona szerszemu gronu czytelników. Tom ten zamyka więc doskonały artykuł profesor Jaqueline Berndt, przez lata wyznaczającej kierunki światowych badań mangi i japońskich animacji. Tekst *Anime studies: Wprowadzenie* został po raz pierwszy wydany przez Uniwersytet w Sztokholmie jako „Wprowadzenie” do tomu *Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion*, stanowiąc prawie że manifest rodzących się anime studies.

Mamy nadzieję, że zaproponowany wybór tekstów zainspiruje czytelników do własnych badań nad azjatycką audiowizualnością, serialami i serialowością, oraz będzie stanowił cenne uzupełnienie dla polskich badań nad kulturami Wschodu.

*Agnieszka Kiejziewicz*



# Magdalena Kempna-Pieniążek

Uniwersytet Śląski w Katowicach

ORCID 0000-0002-2569-5596

## Mężczyźni i ich koty. *Neko*-motyw w wybranych współczesnych japońskich serialach

Zgodnie z jednym z niepisanych praw popkultury psy są najodpowiedniejszymi towarzyszami dla chłopców, a koty (ewentualnie konie) dla dziewczyn (Kostyra, 2021, s. 104–119)<sup>1</sup>. W kinie i telewizji to stwierdzenie znajduje wyraz w niezliczonych rodzinnych realizacjach, niekiedy inspirowanych wcześniejszymi narracjami literackimi, w których charyzmatyczne czworonogi towarzyszą dwunożnym protagonistom w trudach dorastania. Równocześnie ukierunkowują one ich nieuporządkowane pragnienia zgodnie z tradycyjnym podziałem ról płciowych: dojrzewający chłopak podejmuje pozadomowe aktywności w asyście wiernego „kundla burego”<sup>2</sup>, podczas gdy koty, znacznie częściej funkcjonujące w zamkniętych przestrzeniach domów, pokazują dziew-

<sup>1</sup> Z perspektywy wątków podjętych w artykule szczególnie ciekawym przypadkiem do analizy, z uwagi na swoje ulokowanie na styku kultur i konwencji, wydaje się *Wyspa psów* Wesa Andersona (2018) – film osadzony w (alternatywnej wersji) Japonii (i zarazem mocno inspirowany klasykami japońskiego kina – od Akiry Kurosawy po Hayao Miyazakiego) – którego motywem przewodnim jest więź łącząca chłopca o imieniu Atari i jego psa.

<sup>2</sup> „Kundla” raczej nominalnego niż faktycznego; kino mainstreamowe lubiło i lubi wszak zachowywać rasową czystość w prezentowaniu czworonogów, począwszy od słynnej suczki collie o imieniu Lassie, która na ekrany po raz pierwszy trafiła w 1943 roku (*Lassie, wróć!*, reż. Fred M. Wilcox) po czerwonego golden retrievera Bailey’a z filmu *Był sobie pies* (2017, reż. Lasse Hallström). Drugi ze wspomnianych przypadków jest zresztą dobitną ilustracją wspomnianej tezy: Bailey, który w filmie kilkakrotnie umiera i doświadcza reinkarnacji, za każdym razem wraca do świata żywych jako pies rasowy – w swojej wędrówce przez dekady jest owczarkiem niemieckim, corgim i bernardynem.

czynkom zalety płynące ze skupienia się na sferze życia prywatnego. Alternatywę dla tej narracji przynoszą teksty kultury, w których koty towarzyszą wiedźmom i czarownikom, nieskorym do pełnienia funkcji strażniczek domowego ogniska (a przynajmniej nieograniczającym swojej egzystencji do tej roli)<sup>3</sup>. W tym wariancie koty sygnalizują nienormalny charakter bohaterki kwestionujących tradycyjny podział ról społecznych – pokazują ścieżkę niezależności, której istnienie zdaje się sugerować Alicji ze słynnej powieści Lewisa Carrolla konfrontacja z Kotem z Cheshire.

Tendencje te nie są obce japońskiej popkulturze, o czym mogą świadczyć m.in. klasyki anime w reżyserii Hayao Miyazakiego: *Podniebna poczta Kiki* (1989), w której tytułowej dorastającej czarownicy towarzyszy radosny kotek Jiji, czy *Mój sąsiad Totoro* (1988), którego bohaterki w jednej z ostatnich sekwencji podróżują wspaniałym, magicznym (i jak najbardziej żywym) Kotobusem. Oczywiście, podobnie jak w kinie zachodnim<sup>4</sup>, pojawiają się tu także sytuacje bardziej skomplikowane: bezuchy niebieski robokot Doraemon (1979–)<sup>5</sup> towarzyszy chłopcu Nobicie Nobiemu, a w kultowej serii *Pokémon* (1997–) najwierniejszym towarzyszem antagonistów – dwuosobowego damsko-męskiego Zespołu R – jest przedsiębiorczy Meowth. Statystyki pokazują jednak, że w japońskich filmach i serialach koty częściej kojarzone są z kobiecością – nawet jeśli jest to skojarzenie o dość demonicznych konotacjach, jak ma to miejsce w słynnym (w swej ekscentryczności określanym jako eksperymentalny) horrorze *Dom* (1977, reż. Nobuhiko Ōbayashi).

W artykule interesować mnie będą współczesne japońskie serie wykraczające poza wspomniany schemat. Analizie zostaną poddane trzy komediowe serie

<sup>3</sup> Ponieważ celem tego artykułu nie jest szczegółowe omawianie tego wątku, wymienię tylko kilka tytułów. Koty są kojarzone z kobiecością zarówno w takich klasykach jak *Słodkie życie* (1960, reż. Federico Fellini), *Śniadanie u Tiffany'ego* (1961, reż. Blake Edwards) czy *Obcy* (1979, reż. Ridley Scott), jak i w opowieściach o dziewczynkach (zarówno tych małych, jak i tych dorastających) pokroju *Oka kota* (1985, reż. Lewis Teague) oraz *Koraliny i tajemniczycy drzewi* (2009, reż. Henry Selick). Czworonogi te mają swój udział w kinie superbohaterskim (czego ewidentną realizacją są wszelkie wcielenia Kobiety-Kota, ale także np. koci motyw w *Kapitan Marvel* [2019, reż. Anna Boden, Ryan Fleck]), a jako towarzysze wiedźm i czarownic pojawiają się w całym spektrum filmów i seriali – od *Sabrina. Nastoletniej czarownicy* (1996–2003, tw. Jonathan Schmock, Nell Scovell) po serię filmów o Harrym Potterze.

<sup>4</sup> Koty towarzyszą wszak zarówno charyzmatycznym czarnym charakterom, takim jak Blofeld z *Pozdrowień z Rosji* (1963, reż. Terence Young), jak i artystom w kryzysie (*Co jest grane, Davis?*, 2013, reż. Joel Coen, Ethan Coen) oraz (raczej starszym niż młodszym) chłopcom z sąsiedztwa (*Garfield*, 2004, reż. Peter Hewitt). Niezwykle rzadko jednak asystują chłopcom w trudach dorastania (być może dałoby się taką rolę przypisać Śnieżkowi ze *Stuarta Malutkiego* [2000, reż. Rob Minkoff] i jego kontynuacji) lub czarodziejom (Klakier – nieodłączny towarzysz Gargamela z uniwersum Smerfów – byłby tu wyjątkiem).

<sup>5</sup> Manga Hiroshiego Fujimoto i Motoo Abiko, która zainspirowała serial anime, powstała już w latach 1969–1970.

z wyraźnie wyodrębnionym *neko*-motywem<sup>6</sup>, w których koci bohaterowie towarzyszą dojrzałym mężczyznom znajdującym się w sytuacji kryzysowej (lub rozpoznawanej jako taka przez ich otoczenie). W *Starszym panu i kocie* (2021, reż. Keijirō Tsubakimoto, Masahiro Soejima) sytuacja ta wiąże się z przeżywaną przez protagonistę żalobą po śmierci żony i wynikającą zeń niemożnością kontynuowania muzycznej kariery. Bohaterem serialu *Neko zamurai* (2013–2015, reż. Takeshi Watanabe, Yoshitaka Yamaguchi) jest ronin bezskutecznie szukający zatrudnienia, mogącego zapewnić utrzymanie jego rodzinie. Z kolei Nieśmiertelny Tatsu, tytułowy bohater anime *Yakuza w fartuszkach. Kodeks perfekcyjnego pana domu* (2020–, reż. Chiaki Kon), ku zdziwieniu znajomych, znajduje satysfakcję w prowadzeniu domu dla swojej aktywnej zawodowo żony Miku.

Szczególne więź ze sferą prywatną, częste przebywanie w przestrzeni mieszkań (własnych lub wynajmowanych) jest wspólną cechą protagonistów wspomnianych seriali; cechą – warto dodać – dość szczególną, wychodzącą bowiem naprzeciw (coraz częściej zresztą kwestionowanej) japońskiej tradycji, zgodnie z którą w domu przebywają głównie kobiety, podczas gdy mężczyźni funkcjonują w przestrzeni publicznej. Obecny w tych realizacjach *neko*-motywny z jednej strony koresponduje z zauważalnym w japońskiej kulturze co najmniej od połowy pierwszej dekady XXI wieku trendem fascynacji kotami, napędzającym nurt zwany „nekonomiką”, z drugiej zaś pozwala na interpretowanie omawianych w artykule seriali w kontekście statusu męskiego podmiotu w konserwatywnym środowisku coraz mocniej ulegającym ponowoczesnym presjom.

Chociaż podjęta tu analiza w dużej mierze opiera się na badaniach z obszaru *gender studies*, to warto zauważyć, iż *neko*-motywny otwiera się również na inne odczytania, w szczególności z zakresu socjologii (pop)kultury. Obiecujące perspektywy dla rozwinięcia tego tematu zdają się nieść *cuteness studies*. *Neko*-motywny (nie tylko w filmach i serialach) ma jednak silne związki z estetyką *kawaii*, którą – z uwagi na ograniczoną objętość artykułu – nie będę się w tym kontekście zajmować<sup>7</sup>. Wspominam jednak o niej, ponieważ w każdym z omawianych seriali *neko*-motywny funkcjonuje przede wszystkim jako płaszczyzna szczególnej wrażliwości, na której wzruszenia w tradycyjnym patriarchalnym dyskursie rezerwowane dla kobiet i/lub dzieci zostają zneutralizowane i dopuszczone dla przedstawicieli obu płci.

<sup>6</sup> W języku japońskim leksem *neko* oznacza kota.

<sup>7</sup> *Kawaii* to obecnie ekspansywny japoński nurt kulturowy skoncentrowany na produkcji i odbiorze tekstów kultury (w tym artefaktów) rozpoznawanych jako urocze, miłutkie, czarujące. O jego niejednoznacznych związkach z zachodnim postrzeganiem tego, co urocze (*cute*), oraz o potrzebie osobnego jego rozpatrywania na gruncie *cuteness studies* pisze Joshua Paul Dale (2020, s. 320–330).

## Nekonomika i *neko*-estetyka

Posiadacze kotów po raz pierwszy liczebnie zdominowali w Japonii posiadaczy psów w 2017 roku (Okazaki, 2019, s. 7). Moment ten zapowiadały zjawiska, które nasilały się co najmniej od dekady. Jak wskazuje Manami Okazaki, przyczyny współczesnej japońskiej kociej manii są liczne i złożone. Autorka wymienia m.in. kwestie demograficzne (w gwałtownie starzejącym się społeczeństwie<sup>8</sup> koty są chętniej przygarniane przez starsze osoby niż psy, z uwagi na mniejszy wysiłek związany z opieką nad nimi), ekonomiczne (posiadanie kota wiąże się ze stosunkowo niewielkimi nakładami finansowymi) oraz life-style'owe (w środowiskach freelancerów i artystów koty są pożądanymi towarzyszami egzystencji skoncentrowanej na pracy) (Okazaki, 2019, s. 7–8).

Skutkiem wzrostu liczby posiadaczy kotów jest rozwój związanych z tymi czworonogami usług oraz zjawisk medialnych. Obecnie w Japonii działają księgarnie sprzedające wyłącznie publikacje o kotach, kliniki specjalizujące się w kociej akupunkturze, kocie kawiarnie, w których można – oczekując na realizację zamówienia – głaskać mieszkające (pracujące?) tam koty, a nawet cmentarze oferujące godny pochówek nie tylko kocim pupilom, lecz także ich właścicielom. W swojej podróży po licznych obszarach japońskiej kociej manii Manami Okazaki prezentuje poświęcone kotom świątynie czy festiwale, a także popularne miejsca kociej turystyki, w tym tzw. kocie wyspy, na których populacja ludzka jest znacząco mniejsza niż kocia. Wśród jej rozmówców znajdują się wytwórcy i artyści obu płci specjalizujący się m.in. w produkcji figurek maneki-neko czy kimono z kocimi motywami, ale także np. architekt projektujący domy uwzględniające kocie potrzeby oraz producent robotkotów o psychoterapeutycznych właściwościach.

Autorka przywołuje dane statystyczne, z których wynika, że w samym tylko 2015 roku nekonomika przyniosła 2,3 biliona jenów zysku (Okazaki, 2019, s. 8), równocześnie jednak wspomina o rozmaitych kontrowersjach. Oburzenie, jakie wywołało oświadczenie spółki Sanrio, że Hello Kitty w gruncie rzeczy nie jest kotem, lecz brytyjskim dzieckiem (Miranda, 2014), czy niechęć, z jaką w niektórych kręgach spotkały się fotografie, filmy i produkty z serii *Nekozushi* Koukiego Tange, przedstawiające koty w ekscentrycznych przebraniach, spoczywające na posłaniach ryżowych<sup>9</sup>, z drugiej zaś strony obdarzanie kultem kocich celebrytów, takich jak kotka Tama, w której pogrzebie w 2015 roku wzięło udział 3000 osób (Okazaki, 2019, s. 57), świadczą o tym, że kocia mania jest obecnie czymś więcej niż modą i że w jej obszarze spotykają się różne dyskursy kulturowe.

<sup>8</sup> Spadek dzietności i starzenie się społeczeństwa japońskiego bywają opisywane jako „zagrożenia większe niż trzęsienia ziemi i tsunami” (Alexy, 2020, s. 118).

<sup>9</sup> Źródłem kontrowersji była w tym przypadku obawa niektórych odbiorców, że fotografowane koty zostały zjedzone (Okazaki, 2019, s. 101).

Chociaż nekonomika jest napędzana przez media i współczesną popkulturę, a jej rozwojowi sprzyjają zjawiska o charakterze społecznym i gospodarczym, to jej fundamenty tkwią głęboko w japońskiej tradycji. Jedną z często przytaczanych historii dotyczących pojawienia się kotów w Japonii ma religijny kontekst: zwierzętom tym przypisuje się istotną rolę w szerzeniu na wyspach religii buddyjskiej. Zgodnie z jej przekazem w VI w. n.e. koty dzielnie strzegły przed myszami świętych sutr w czasie ich przewożenia z Chin na tereny dzisiejszej Japonii (Okazaki, 2019, s. 12). Również tradycja shintoistyczna tworzy podatny grunt dla otaczania kultem zwierząt od wieków towarzyszących ludziom. Większą wagę niż do religii badacze przywiązują dziś jednak do tradycji artystycznej, w szczególności z okresu Edo (1604–1867), w którym kocie motywy zaczęły być częściej spotykane w literaturze i sztuce, w tym w twórczości drzeworytniczej. Echa tych tradycji są wyczuwalne w dorobku dwudziestowiecznych artystów, takich jak Fumio Asakura (1883–1964), Yumeji Takehisa (1884–1934) czy Kiyoshi Saitō (1907–1997), w popkulturze jednak koty – dosłownie i w przenośni – chadzają własnymi ścieżkami.

Na przełomie lat 30. i 40. XX wieku – za sprawą takich tytułów jak *Nekoshi-chi sensei* (Keizō Shimada 1939) oraz *Kasei tanken* (Taro Asahi, Noboru Ōshiro 1940) – narodziła się kocia manga, która aktualnie przeżywa boom, datowany od 1984 roku, czyli od czasu premiery *Cześć, Michael!* Makoto Kobayashiego. Współcześnie graficzne opowieści o kotach bardzo często debiutują w internecie – jeden z najśłynniejszych tytułów, *Konoike Tsuyoshi to neko no Ponta Nyaaaaan!* (2015–) początkowo był publikowany na blogu autora, Tsuyoshiego Konoike, z kolei *Yomawari Neko* (2016–) Kahoru Fukayi, zdobywca Nagrody Kulturalnej im. Osamu Tezuki, ukazywał się w formie tweetów (Okazaki, 2019, s. 85). Podobnie rzecz miała się ze *Starszym panem i kotem* (2017–), serią Umi Sakurai, która początkowo była publikowana m.in. na Twitterze, by dopiero później zyskać format książkowy, co autorka powitała z entuzjazmem, widząc w zmianie medium możliwość rozbudowania fabularnej i narracyjnej warstwy tworzonej przez siebie mangi (Sakurai, 2022a, s. 145).

W gatunkowo niezwykle rozległym obszarze mangi koty prezentuje się na różne sposoby – często podlegają one antropomorfizacji, są sytuowane na pozycji ludzkich towarzyszy, ale też mogą być mediami grozy, co jest motywem stosunkowo popularnym w kinie. Między późnymi latami 50. i latami 70. XX wieku na ekranach pojawiło się ponad 60 demonicznych kotów, przy czym niektóre z nich trafiały tam w procesie adaptacji sztuk teatru kabuki, w których *neko*-motyw upowszechniał się już w XIX wieku (Okazaki, 2019, s. 16). Wśród najgłośniejszych filmów tego typu wymienia się *Bōrei kaibyō yashiki* (1958, reż. Nobuo Nakagawa), *Kaibyō Otama-ga-ike* (1960, reż. Yoshihiro Ishikawa) oraz

wspomniany już *Dom*, w którym dorastające dziewczęta udają się na wakacje do położonej na odludziu posiadłości, gdzie padają ofiarami demonicznej intrygi rozgrywającej się przy współudziale tajemniczego kota.

W latach 60. koty często (choć nie tylko<sup>10</sup>) funkcjonowały jako nośnik grozy także w mangowych horrorach przeznaczonych dla dziewcząt. Związek kobiecości (na ogół niedorosłej) z kocim motywem umocnił się jeszcze w latach 70. za sprawą ekspansji nurtu kawaii (Okazaki, 2019, s. 86). Dzisiejsza nekonomika obejmuje jednak aktywności, produkty i media tworzone przez i kierowane do przedstawicieli obu płci. Dzięki temu może ona stanowić platformę, na której dochodzi do przepływu i redefinicji afektów oraz wrażliwości do tej pory genderowo dość jasno ograniczonych. Omawiane w artykule seriale korzystają z tego potencjału. Są świadectwami kociej manii włączającymi *neko*-motyw w obszar dyskusji na temat męskości i kobiecości.

## Od ronina do ikumena

Komediowy serial *Neko zamurai*<sup>11</sup> pod pewnymi względami stanowi klasyczne studium męskości w kryzysie. Mistrz miecza Madarame Kyūtarō, zwolniony ze służby z powodu braku zapotrzebowania na jego usługi (w kraju panuje wszak pokój), opuszcza rodzinę i udaje się do Edo, licząc na znalezienie zatrudnienia. Miasto jest jednak pełne roninów w podobnej sytuacji. Z biegiem czasu nadzieje na zdobycie pracy słabną, podobnie jak samodyscyplina bohatera, który coraz częściej – zamiast wykonywać ćwiczenia pozwalające na zachowanie formy – woli ucinąć sobie rano dłuższą drzemkę. Ze stagnacji protagoniście pozwala się wyrwać dopiero niestandardowe zlecenie – otrzymuje on obietnicę sowitej zapłaty za zabicie kota Tamanojō, podejrzanego o wywieranie diabelskiego wpływu na pewnego bogacza.

Utrata pracy staje się dla Kyūtarō uszczerbkiem na honorze nie tyle samuraja, co mężczyzny. Pograżony we wzgardzie dla samego siebie bohater nie jest nawet w stanie czytać listów, które regularnie otrzymuje od żony i córki, pragnących dołączyć do niego w mieście, bez względu na jego trudną sytuację materialną. Stan emocjonalny protagonyście zdaje się odzwierciedlać współczesne dylematy Japończyków skonfrontowanych z wymuszonymi przez ekonomię przemianami w postrzeganiu roli mężczyzny w relacjach rodzinnych. O ile dominującym wzorcem męskości w powojennej Japonii był człowiek samo-

<sup>10</sup> Lata 60. to wszak czas narodzin Doraemona oraz takich mang jak *Nekomoe kozō* (1967) Kazuo Umezu.

<sup>11</sup> W artykule interesować mnie będzie pierwszy sezon serialu, w którym najmocniej wybrzmiewa temat kryzysu męskości. Ronin i jego kot okazali się postaciami na tyle popularnymi, że doczekali się kontynuacji swoich przygód także w postaci filmu komediowego *Neko zamurai: Minami no shima e iku* (2015, reż. Takeshi Watanabe).



dzielnie zarabiający na utrzymanie swojej rodziny, spędzający długie godziny w pracy, o tyle współczesny wzrost bezrobocia i zwiększenie liczby pracowników nieetatowych uczyniły ten model trudno osiągalnym, ostatecznie prowadząc do jego osłabienia.

Badania dowodzą, że chociaż we współczesnej Japonii nadal panuje pogląd, że to mężczyzna powinien być w rodzinie głównym zarabiającym (Hertog, 2020, s. 98), to przeobrażenia ekonomiczne spowodowały przynajmniej częściową zmianę mentalności, skutkującą m.in. większą zawodową emancypacją kobiet<sup>12</sup>. W efekcie pojawiły się również nowe typy męskości, wśród których najczęściej wymienia się *otaku* oraz *sōshokokei-danshi*<sup>13</sup>. W *Neko zamurai* – podobnie jak w *Starszym panu i kocie* oraz *Yakuzie w fartuszu* – żaden z tych typów nie jest reprezentowany, w pewien sposób jednak jest w nim promowana idea ikumena – mężczyzny, który czynnie angażuje się w opiekę nad potomstwem (Cook, 2020, s. 52). Co ciekawe, idea ta jest w serialu wprowadzana za sprawą *neko*-motywu.

Tamanojō – piękny, biały kot o tajemniczym zielonym spojrzeniu – dla każdego z bohaterów serialu zdaje się prezentować inną wartość. Pierwszy właściciel ma na jego punkcie obsesję tak silną, że budzi ona zazdrość jego najbliższego współpracownika, który decyduje się zatrudnić ronina, by ten zabił kota. Wynajęty przez niego Kyūtarō, mimo swojej beznadziejnej sytuacji finansowej, nie potrafi uśmiercić zwierzęcia. Początkowo bohater planuje porzucić kota w pobliskiej świątyni. Gest ten spotyka się z oburzeniem jednego z mieszkających tam osieroconych chłopców, co jest sygnałem, że relacja ze zwierzęciem będzie się odnosić do innej więzi – tej, która łączy Kyūtarō i jego córkę.

Ostatecznie introwertyczny, małomówny ronin staje się czułym opiekunem Tamanojō: odwiedza sklep z kocimi akcesoriami, kupuje odpowiednią karmę,

<sup>12</sup> Niepozabawioną jednak swoistych paradoksów: jak dowodzi Ekaterina Hertog, większa otwartość na możliwość równego podziału obowiązków domowych i zawodowych w japońskich rodzinach nie idzie w parze z polityką socjalną wspierającą taki podział, co stanowi jeden z powodów ambiwalentnego stosunku współczesnych Japonek i Japończyków do kwestii zakładania rodzin (Hertog, 2020, s. 102).

<sup>13</sup> *Otaku* to typ geeka w obsesyjny sposób zorientowanego na realizowanie swoich popkulturowych zainteresowań i rezygnującego ze standardowych relacji społecznych; z kolei *sōshokokei-danshi* (w dosłownym tłumaczeniu oznaczający roślinożernego chłopca) to model opierający się na dystansie względem tradycyjnych wzorców męskości, często łączący się z niechęcią do podejmowania aktywnych relacji z kobietami (w tym seksualnych), skupiający się za to na czynnościach do tej pory kojarzonych jako głównie kobiece (np. celebrowaniu przestrzeni domu, gotowaniu, podjadaniu słodyczy (Kumagai, 2013, s. 164). Oprócz tych dwóch typów Keichi Kumagai wymienia model (neo)nacjonalisty o na ogół ksenofobicznym światopoglądzie (2013, s. 159). Interesujące wydaje się to że wszystkie te typy są uwikłane w redefinicję relacji mężczyzny z (szeroko rozumianą) przestrzenią domu (Kumagai, 2013, s. 162). Bohaterowie omawianych seriali – choć nie realizują żadnego z przywoływanych wzorców – również w pewien sposób są „udomowieni”, przedkładając przebywanie w przestrzeni swoich mieszkań nad interakcje ze sferą publiczną lub podejmując takie interakcje tylko z konieczności.

broni kota przed kolejnym (tym razem pozbawionym skrupułów) roninem. Spojrzenie w zielone oczy zwierzaka często wywołuje przy tym wspomnienia dotyczące rodzinnego domu: oddanej żony, przede wszystkim zaś córki, której cierpienie Kyūtarō wreszcie zaczyna rozumieć. Psoty Tamanojō przypominają mu o momentach, w których dziewczynka nieporadnie próbowała okazać mu swoje przywiązanie. Kyūtarō opuścił rodzinę w przekonaniu, że dobrym mężem i ojcem jest ten, kto potrafi zadbać o byt swój i swoich bliskich. Ze zdziwieniem i rozczarowaniem przyjmuje wiadomość, że jego żona nie przyjęła pieniędzy, które przesłał jej przez wspólnego znajomego (notabene: w skarbonce w kształcie maneki-neko). Konieczność utrzymania kota skłania protagonistę do podjęcia dorywczej pracy wytwórcy parasoli (do tej pory uznawanej przez niego za uwłaczającą godności samuraja), z kolei ból po chwilowej utracie Tamanojō, którego nie da się ugasić poprzez wizyty w kocięj restauracji i głaskanie cudzych zwierzątek, pozwala mu zrozumieć zarówno własną tęsknotę za rodziną, jak i tęsknotę jego żony i córki za nim.

Tamanojō staje się łącznikiem między Kyūtarō a innymi postaciami – ronin zaczyna dzięki niemu zbliżać się do innych osób; nie funkcjonuje już w zamkniętym świecie samurajów, zaprzyjaźniając się z innymi podobnymi do siebie ludźmi z marginesu: na wpół szalonym kocim portrecistą, właścicielką kocięgo sklepu, dziewczyną sprzedającą ciastka (dla której Tamanojō okazuje się pocieszycielem oraz inspiracją – bohaterka rozwija swój mały biznes, formując ciastka w atrakcyjny kształt kota). Mnogość zorientowanych na koty usług i aktywności ukazanych w serialu ilustruje całkiem współczesną nekonomikę, równocześnie jednak – na poziomie fabuły – związane z tymi działaniami osoby tworzą sieć relacji, w której obrębie dochodzi do głosu typ wrażliwości do tej pory w ogóle niebranej przez protagonistę pod uwagę.

Ostatecznie bohater postanawia zaprosić do siebie żonę i córkę – co prawda nie potrafi zapewnić im wygodnego życia, ale rozumie już, że nie tego od niego oczekują. W zmieniających się czasach Tamanojō – który sam przecież zamiast życia w ekskluzywnej rezydencji wybiera egzystencję u boku biednego Kyūtarō – pomaga roninowi w dopełnieniu przemiany światopoglądowej i dostrzeżeniu możliwości stania się ikumenem w sytuacji, w której standardowa rola męczyzny skoncentrowanego na utrzymaniu rodziny jest nieosiągalna.

## Wierne ko(bie)ty

Popularna manga Umi Sakurai koncentruje się na historii wybitnego pianisty, Fuyukiego Kandy, który po śmierci żony realizuje jej niespełnione życzenie i kupuje egzotycznego krótkowłosego kota. Więż, która niemal natychmiast po-

wstaje między wdowcem a jego pupilem, Fukumaru, oparta jest na bezwarunkowej miłości. Obecność kota ma terapeutyczny wpływ na pogrążonego w żałobie właściciela, co więcej: pozwala mu w znacznie większym niż do tej pory stopniu otworzyć się na innych; z kolei Fukumaru, który po prawie roku tkwienia w sklepie zoologicznym niemal stracił nadzieję na poprawę swego losu, zyskuje troskliwego właściciela, którego z miejsca zaczyna nazywać „papciem”.

Serialowa adaptacja stanowi udramatyzowaną i poddaną narracyjnemu rygorowi wersję graficznej opowieści, w której – zwłaszcza w pierwszych tomach – dominującą rolę pełnią krótkie anegdoty (często o charakterze niepowiązanych gagów) z życia Kandy i Fukumaru. Serial koncentruje się na procesie wychodzenia z żałoby, w związku z czym w jego centrum ulokowana została postać pianisty. Przesunięciu uwagi z kota na jego pana sprzyja to, że w adaptacji nie występują żywe zwierzęta: Fukumaru i jego siostra Marin są „grani” przez marionetki. Choć przyjęcie takiego rozwiązania miało pragmatyczne podstawy<sup>14</sup>, to na płaszczyźnie interpretacyjnej jego sens jest aż nadto wyrazisty: to Fuyuki Kanda staje się jedynym autentycznym podmiotem przedstawionej historii.

Zarówno w mandze, jak i w serialu posiadanie kota zaczyna zmieniać relacje Kandy z otoczeniem. Zdjęcia pokazywane współpracownikom oraz uczniom ze szkoły muzycznej pozwalają przełamać obustronną nieśmiałość, a częste wizyty w sklepie zoologicznym prowadzą do przypadkowego spotkania i zawarcia przyjaźni z niegdysiejszym rywalem, panem Hibino, od niedawna również posiadaczem kotki o imieniu Marin. Wąski krąg osób, którym Kanda pozwala się do siebie zbliżyć, powiększa się również o pana Moriyamę, młodego nauczyciela gry na gitarze marzącego o popowej karierze, oraz sprzedawczynię ze sklepu zoologicznego, w którym niegdyś rezydował Fukumaru. Spontanicznie utworzona konstelacja postaci przypomina kółko wzajemnego wsparcia, w którym kolejne problemy są stopniowo rowiązywane – zarówno trudności Kandy z zakończeniem żałoby, jak i nieco bardziej zawoalowane rodzinne traumy męskich bohaterów.

*Starszy pan i kot* – określany w prologu każdego odcinka jako „rozgrzewająca serce” historia wspólnych chwil Kandy i Fukumaru – w gruncie rzeczy jest opowieścią o rozpadzie tradycyjnej rodziny, przy czym (w serialu, lecz nie w mandze) za rozpad ten obwiniane są kobiety. Koty towarzyszą tu męskim bohaterom, których życie osobiste jest nieunormowane. Nie wydaje się przypadkiem, że jedynym w serialu posiadaczem psa jest przyjaciel Kandy z czasów

<sup>14</sup> Charakterystyczny wygląd oraz ekspresja mangowego Fukumaru byłyby trudne do odwzorowania w czasie pracy z realnym kotem; z kolei skromny budżet serialu nie byłby w stanie unieść ciężaru efektów CGI (RisefromAshes 2021).

dzieciństwa – Kobayashi, będący zarazem jedyną w serialu i mandze postacią pozostającą we wciąż trwającym heteroseksualnym związku (z żoną, której jednak nie widać na ekranie).

Żałoba Kandy wyzwała w protagoniście wspomnienia dotyczące innej ważnej kobiety w jego życiu – matki; tej, która nie pozwalała mu ani bawić się ze zwierzętami, ani słuchać muzyki rockowej, a także w zasadniczy sposób ograniczała jego kontakty społeczne do osób, które uznawała za godne znajomości z młodym geniuszem. Pan Hibino również nie ma dobrych relacji z matką, od zawsze skoncentrowaną na pościgu za własnym szczęściem i pozbawioną empatii. Kiedy pani Hibino pojawia się u syna z transporterkiem, w którym tkwi przerażona kotka Marin, pianista po raz kolejny zostaje postawiony w sytuacji bez wyjścia: kiedyś jego matka oddała jego ukochanego psa, uważając, że zwierzak nie jest wystarczająco uroczy; teraz chce się pozbyć niedawno kupionej kotki, ponieważ w mieszkaniu, do którego właśnie się przeprowadza, nie wolno trzymać zwierząt.

Jedyną matką, ukazaną w serialu jako postać pozytywna, jest kocia mama Fukumaru i Marin, której jednak wszystkie kocięta zostały odebrane. Matki Kandy i Hibino prezentowane są jako egocentryczki – wymuszają na swoich synach zrealizowanie własnych ambicji (pani Kanda) albo koncentrują się na własnych potrzebach i pragnieniach (pani Hibino), w każdym razie: emocjonalnie zaniedbują własne dzieci. Z serialu możemy się jedynie domyślać – co w mandze zostało zasygnalizowane w bardziej bezpośredni sposób – że również pan Moriyama nie zaznał zbyt wiele rodzicielskiej miłości, zwłaszcza od czasu, gdy okazało się, iż jego młodszy brat jest bardziej muzycznie uzdolniony niż on; odsunięcie starszego chłopca na boczny tor wywołało w nim niechęć do gry na fortepianie i pragnienie oddalenia się od rodziny.

O ile ukrytym tematem *Neko zamurai* było redefiniowanie męskości w nowych warunkach kulturowo-ekonomicznych, o tyle w *Starszym panu i kocie* temat ten jest rozpatrywany w odniesieniu do zmieniających się relacji między płciami. To, że mężczy bohaterowie serii chętnie spędzają czas ze swoimi kocimi pupilami, oddając się tak potencjalnie niemęskim czynnościom jak fotografowanie zwierzątek w zabawnych strojach i pozach (np. w trakcie korzystania z kuwety) i (inspirowane estetyką kawaii) kupowanie gadżetów z kocim motywem, nie oznacza jeszcze, że *Starszy pan i kot* proponuje nową wizję męskości. Wręcz przeciwnie: lekko melancholijny klimat opowieści sugeruje raczej tęsknotę za światem, który przeminął; za rzeczywistością, w której role społeczne przypisane płciom były jasno zdefiniowane. Koty w tym serialu w istocie pełnią funkcję kompensacyjną, oferując swoim właścicielom bezwarunkową miłość i oddanie,

czyli coś, czego bohaterowie zostali pozbawieni: najpierw przez egocentryczne matki, później zaś – w przypadku Kandy – przez niespodziewaną śmierć żony.

Znaczące jest już to, że Kanda decyduje się na zakup kota dopiero wtedy, gdy zostaje sam. Od lat wiedział przecież, że jego żona chciałaby mieć kota. Nigdy nie naciskała jednak na jego zakup, a Kanda nie czuł potrzeby posiadania zwierzęcia – żona w zupełności zaspokajała jego potrzebę bycia w pełni i bezwarunkowo kochanym. Pojawiając się w domu pianisty, Fukumaru realizuje funkcje dotąd przez nią spełniane: cierpliwie czeka na powrót Kandy z pracy, całą swoją uwagę koncentruje na nim, pociesza go, gdy sytuacja tego wymaga, niczego nie oczekując w zamian.

To, że Fukumaru jest dla Kandy substytutem żony, zostaje w serialu zasygnalizowane już w scenie w sklepie zoologicznym, kiedy to noszona przez pianistę obrączka zmarłej upada na podłogę i toczy się pod boks, w którym tkwi smutny kociak. To właśnie w tym momencie Kanda napotyka wzrok zwierzęcia, co ostatecznie skutkuje jego zakupem. Posiadanie kota stopniowo przywraca pianiście równowagę: bezsenność Kandy kończy się, odkąd śpi z nim Fukumaru; bohater może także pełnić tradycyjną męską rolę opiekuna, dostarczyciela pożywienia, a także obrońcy swojego pupila. Podobnie rzecz ma się z panem Hibino, który dzięki Marin zyskuje ciepło, miłość i podziw, jakich nie otrzymał od matki. W końcu, kiedy się spotykają, Fukumaru i jego siostrzyczka „rozmawiają” głównie o swoich „papciach”.

We wspomnieniach bohaterów nie pojawia się wątek ojców. Pani Hibino, jak wynika z jednego z dialogów, często zmieniała partnerów, o ojcu Kandy natomiast nic nie wiadomo. Obaj bohaterowie reprezentują pokolenie, dla którego „koncentracja mężczyzn na pracy i sprawach firmy, a także nieobecność w życiu rodzinnym wydają się tak oczywiste, że powojenne japońskie rodziny postrzegają się jako rodziny *quasi*-samotnych matek” (Ezawa, 2020, s. 109). Wydaje się przy tym, że ani Hibino, ani Kanda nie żywią urazy do swoich nieobecnych ojców – znów, zgodnie z japońską tradycją, w której poświęcenie się ojca zarabianiu na byt stanowiło miernik rodzicielskiej miłości – im więcej czasu mężczyzna spędzał w miejscu pracy, tym bardziej kochającym ojcem mógł się wydawać (Ezawa, 2020, s. 109). Znacznie młodszy od obu bohaterów pan Moriyama jest już reprezentantem innego pokolenia – w mandze wyraźnie sygnalizuje się współudział jego ojca w wychowywaniu synów, partnerską relację z kobietą, a także skłonność do podejmowania freelancerskich prac.

Retrospekcje podpowiadają, że ekscentryczni mężczyźni bohaterowie *Starszego pana i kota* są (trochę) nieszczęśliwi z powodu negatywnego oddziaływania

kobiet. Na poziomie muzycznym sygnalizuje to zresztą ścieżka dźwiękowa serialu<sup>15</sup>: scenom rozgrywającym się w domu Kandy często towarzyszy motyw z arii *La donna è mobile* z opery *Rigoletto* Giuseppe Verdiego mówiącej o zmienności i niestałości kobiet. Pod tym względem serial wydaje się pozbawiony niuansów i subtelności charakterystycznych dla mangi, w której znacznie bardziej rozbudowany wątek pana Moriyamy – ignorowanego z powodu swoich przeciętnych zdolności muzycznych, niezdolnego do podjęcia rywalizacji z młodszym bratem, przejawiającego queerowe cechy tożsamościowe – pozwalał na postrzeganie rodzinnych traum bohaterów przez pryzmat nie tyle sprzeniewierzenia się kobiet tradycyjnie przypisanym im rolom, co ogólnych przemian w strukturze społecznej Japonii (dotykającej tak samo mężczyzn, jak i kobiet) oraz – nomen omen – statusu dziecka w tej kulturze.

### Kodeks czy kot-eks?

Pod względem negocjowania statusu męskości i kobiecości w kulturze japońskiej serial *Yakuza w fartuszkach* to realizacja przeciwstawna do konserwatywnej wizji zawartej w *Starszym panu i kocie*. Dostępna na platformie streamingowej Netflix wierna adaptacja mangi Kousuke Oono pod tym samym tytułem prezentuje scenki z życia Nieśmiertelnego Tatsu – „legendarnego yakuzy, który w ciągu jednej nocy wybił dziesięć oddziałów wrogiego gangu i to gołymi rękami” (Oono, 2018, s. 15), lecz teraz, zrezygnowawszy z przestępczej działalności, z pełnym zaangażowaniem poświęca się roli wzorowego pana domu. Ubrany w nieodłączny fartuszek z wizerunkiem pieska shiba inu, bohater jest bezwzględny łowcą promocji, nieustraszoną pogromcą najtrudniejszych do usunięcia plam i mistrzem w posługiwaniu się (kuchennym) nożem. Podczas gdy jego żona, projektantka Miku, spędza całe dnie w pracy, Tatsu (pieszczotliwie zwany przez nią „Taciem”) przemierza miasto w poszukiwaniu świeżych warzyw, zapoznaje się z obsługą ryżowara, przygotowuje wyśmienite posiłki, chodzi na kursy gotowania, aerobiku i jogi, gra w siatkówkę z gospodyniami domowymi i okazjonalnie opiekuje się dziećmi sąsiadek. Komizm serialu i mangi w dużej mierze zasadza się na łączeniu (wydawałoby się) niemożliwych do zintegrowania opozycji, które wyrażają się już w wyglądzie głównego bohatera: biegnąca przez pół twarzy blizna, surowe spojrzenie zza przyciemnianych okularów i ciemna marynarka kojarzą się z „męskim” brutalnym światem yakuzy, podczas gdy zabawny fartuszek i rower z koszykiem na zakupy sygnalizują przynależność bohatera do „kobiecej” sfery domowej.

Kluczowe wydaje się w tym kontekście znaczenie podtytułu mangi i serialu: *Kodeks perfekcyjnego pana domu*. Śmiertelna powaga, z jaką Tatsu pod-

<sup>15</sup> W mandze nie zostaje określone, jakie utwory grają pan Hibino i pan Kanda.

chodzi do realizowania domowych obowiązków, przychodzi na myśl stosunek samuraja czy yakuzy do przestrzegania honorowych kodeksów. Bohater, jak sam mówi, zrezygnował z przestępczej ścieżki („Tego, co naprawdę cenne, nie ochronisz przemocą” – stwierdza; Oono, 2018, s. 41), jego mentalność jednak w dalszym ciągu oscyluje wokół realizowania ideału wyrażonego w szeregu rytualnych zachowań i postaw – tyle że ideałem tym jest teraz wzorowe prowadzenie domu. Elementy przestępczego języka i charakterystyczne zachowania zostają zawłaszczone przez sferę prywatną: „dobry towar” transportowany w foliowej torebce może się okazać cytrynowym aromatem lub listkami hodowanej w domu bazylii, a potencjalnie groźnym przeciwnikiem staje się nie szef konkurencyjnego gangu, lecz samojedyny odkurzacz. „Hajs i komórę wzięłaś? I parasolki nie zapomnij” (Oono, 2021, s. 3) – mówi troskliwy mąż, gdy jego żona wybiera się na delegację, po czym zostaje sam z kotem na rękach, planując kolejne prace domowe: pranie poszew, wietrzenie pościeli...

Co pewien czas przeszłość upomina się o Tatsu. Dawni znajomi niekiedy zarzucają mu sprzeniewierzenie się etosowi yakuzy; nie biorą na poważnie jego stwierdzeń, że teraz jest panem domu. Wyrażana przez nich pogarda na ogół jednak szybko znika – przypadkowe i niemające żadnego związku z intencjami bohatera sytuacje wciąż potwierdzają legendę Tatsu jako niezwykle skutecznego wojownika. Zresztą wielu znajomych bohatera z różnych względów także zostaje zmuszonych do porzucenia ścieżki yakuzy. Czasem po wyjściu z więzienia okazuje się, że dawnego gangu już nie ma, a jedyną możliwością zarobkowania jest praca w budce z naleśnikami.

Przywódczyni konkurencyjnej grupy, pani Torii, po śmierci męża i w obliczu finansowych trudności zatrudnia się w sklepie samoobsługowym, z kolei rywal z unicestwionego gangu Hirako zaczyna specjalizować się w hip-hopowych bitwach freestyle’owych. Nie mogąc realizować się w świecie yakuzy, postaci inkorporują elementy swego etosu do świata zdominowanego przez popkulturę i konsumpcjonizm – zamiast krwawych potyczek rozgrywają mecze siatkówki, a walkę o wpływy przekształcają w rywalizację w konkursie na najlepszy kostium halloweenowy. Nawet ci, którzy trwają jeszcze w mafijnych strukturach, odślaniają swoje łagodniejsze oblicza – groźny boss może być czułym miłośnikiem psów, a niebezpieczny yakuza zdecydować się na wzięcie udziału w kursie cukierniczym, by w walentynki wyznać swemu szefowi miłość za pomocą czekoladowego tortu.

*Yakuza w fartuszk* jest, rzecz jasna, przede wszystkim efektem postmodernistycznej gry z oczekiwaniami odbiorców. Dominujący w nim motyw otwarcia się na rozmaite rekonfiguracje tradycyjnych ról społecznych przynosi jednak pozytywny obraz kultury oferującej swoim uczestnikom najróżniejsze ścieżki

samorealizacji. Nic dziwnego zatem, że i *neko*-motyw podlega w tej opowieści swoistej autonomizacji.

Miku i Tatsu nie mają dzieci; posiadają za to kota, co w pewien sposób ilustruje tendencję zauważalną we współczesnej Japonii, gdzie zakup lub adopcja zwierzątko często stanowi substytut posiadania potomstwa (Okazaki, 2019, s. 8). Gin to młody ciekawski kot, który lubi chadzać własnymi ścieżkami, mimo że Tatsu nakazuje mu strzeżenie domu. Inaczej niż Fukumaru nie jest on pierwszoplanowym bohaterem; z kolei od Tamanojō odróżnia go to, że nie ma zasadniczego wpływu na rozwój fabuły, choć czasami jego pazury mogą doprowadzić do małej domowej katastrofy z udziałem samojezdnego odkurzacza. Jego postać na ogół plasuje się w dole lub z boku kadru – widzimy go przyglądającego się działaniom Tatsu fotografującego kolejne sporządzone przez siebie wykwentne potrawy lub zwiniętego w kłębek na kołdrze bohatera, gdy ten leży złożony chorobą.

Mimo to Gin zdaje się posiadać coś, czego Tamanojō i Fukumaru byli pozbawieni – sprawczość i możliwość samodzielnego przeżywania przygód. Zarówno w mandze, jak i w serialu pojawiają się epizody (zatytułowane *Spacer Gina*), w których kotek wymyka się z domu, wędruje po okolicy i angażuje się w interakcje z innymi zwierzętami. Co istotne, czynności, jakie podejmuje Gin, wydają się sprzeczne ze stereotypowymi zachowaniami kotów: widząc psa, kotek nie ucieka, lecz próbuje pomóc zwierzęciu w wyplątaniu się ze smyczy owiniętej wokół budy; kruk interesuje go zaś nie jako potencjalna zdobycz, lecz jako środek transportu. W skali mikro Gin powtarza zatem autonomizujący gest Tatsu: wymyka się konwencjom i eksploruje nowe możliwości, doświadczenia i umiejętności. Co jednak ważne, podobnie jak jego właściciel, zachowuje przy tym swoją tożsamość oraz unikatowy charakter. Pozbawiony kompleksów rusza na spotkanie ze światem, ostatecznie jednak zawsze wraca do domu, by skulić się u boku Tatsu lub na kolanach Miku.

## Podsumowanie

W klasycznym kinie familijnym „przyjaźń chłopca z psem czy dziewczynki z koniem może być początkowo odczytywana jako obietnica wyłamania się z kręgu relacji ograniczonych do antropocentrycznie rozumianej rodziny”, jednak „dalszy rozwój wypadków potwierdza triumf więzów krwi (...). Symbolicznie to pies, koń i delfin (a faktycznie ojcowskie instrukcje) uczą młodych mężczyzn szybkiej dorosłości, która zakłada pracowitość, ekonomiczną samodzielność, brak mazgajstwa, uprzywilejowanie więzów krwi i afirmację rozmnażania” (Kostyra, 2021, s. 105). Mimo że we współczesnych realizacjach rodzinę opartą na więzach krwi coraz częściej zastępuje rodzina patchworko-



wa, a patriarchalna wymowa jest w zasadniczy sposób łagodzona, schemat pozostaje niezmienny.

Omawiane w artykule realizacje na różne sposoby przekraczają tę konwencję, i to nie tylko w tym jej aspekcie, który dotyczy więzów krwi. Młode koty towarzyszące dojrzałym mężczyznom nie tyle potwierdzają sens bycia dorosłym, co zachęcają do refleksyjnego powrotu do własnego dzieciństwa; nie tyle każą się trzymać ekonomicznej samodzielności, co uczą trudnej sztuki polegania na innych; nie tyle nakazują zaciskanie zębów i przełykanie łez, co pokazują wartość wzruszeń i rozrzewnienia. Nie służą także afirmacji rozmnażania – wręcz przeciwnie, niekiedy zdają się sugerować, że posiadanie zwierzaka jest zdecydowanie mniej kłopotliwe i nieporównanie bardziej satysfakcjonujące niż wychowywanie dzieci.

Zaobserwowane w analizowanych serialach wątki nie mogą być, rzecz jasna, uznane za świadectwa fundamentalnej zmiany ani w funkcjonowaniu filmowych i serialowych konwencji (kojarzących koty z kobiecością i udomowieniem), ani tym bardziej w rzeczywistości pozaekranowej. Siłę zawartych w nich przekazów może ponadto osłabiać fakt, że wszystkie one są komediami, choć nasyconymi różnymi odcieniami humoru – sentymentalnym w *Starszym panu i kocie*, groteskowym w *Yakuzie w fartuszkach*. Niejasną kwestią pozostaje przy tym ich grupa docelowa, o czym może świadczyć fakt, że *Starszy pan i kot* został uznany za jedną z pięciu najlepszych mang 2019 roku kierowanych do kobiet (Pineda 2018).

Jako narracje obciążone pewnym stopniem niepowagi, omówione tu realizacje w subtelny sposób pokazują jednak proces negocjowania obrazów oraz funkcji męskości i kobiecości we współczesnej Japonii. *Neko*-motywy zdają się pełnić w tym procesie szczególną rolę, tworząc genderowo neutralną płaszczyznę wrażliwości, na której to, co męskie, spotyka się z tym, co żeńskie, tradycja idzie w parze z nowoczesnością, a estetyka kawaii miesza się z kulturą wysoką. Nic nie stoi wszak na przeszkodzie, by kochać zarówno muzykę Chopina, jak i zabawne kocie etui na smartfony. Choć filmowe konwencje kojarzą koty z kobiecością, a psy z męskością, to na współczesnej japońskiej nekonomicie zyskują wszyscy – i to chyba nie tylko w finansowym sensie.

## Bibliografia

Alexy, A. (2020). *Intimacy in and Beyond the Family*, [w:] J. Coates, L. Fraser, M. Pendleton (red.), *The Routledge Companion to Gender and Japanese Culture*. London–New York: Routledge.

Cook, E.E. (2020). *Masculinity Studies in Japan*, [w:] J. Coates, L. Fraser, M. Pendleton (red.), *The Routledge Companion to Gender and Japanese Culture*. London–New York: Routledge.

Dale, J.P. (2020). *Cuteness Studies in Japan*, [w:] J. Coates, L. Fraser, M. Pendleton (red.), *The Routledge Companion to Gender and Japanese Culture*. London–New York: Routledge.

Ezawa, A. (2020). *Family, Inequality, and the Work-Family Balance in Contemporary Japan*, [w:] J. Coates, L. Fraser, M. Pendleton (red.), *The Routledge Companion to Gender and Japanese Culture*. London–New York: Routledge.

Hertog, E. (2020). *Attitudes to Marriage and Childbearing*, [w:] J. Coates, L. Fraser, M. Pendleton (red.), *The Routledge Companion to Gender and Japanese Culture*. London–New York: Routledge.

Kostyra, K. (2021). *Pochować zwierzę, zachować rodzinę. Krótka żałoba dorastających chłopców w amerykańskim filmie familijnym*, [w:] M. Ganczar, M. Ładoń, G. Olszański (red.), *Fragmenty dyskursu żałobnego*. Gdańsk: Fundacja Terytoria Książki.

Kumagai, K. (2013). *Floating Young Men: Globalization and the Crisis of Masculinity in Japan*. „Hagar: Studies in Culture, Politics, and Identities”, vol. 11, no. 1.

Miranda, C.A. (2014). *Hello Kitty Is Not a Cat, Plus More Reveals Before her L.A. Tour*. <https://www.latimes.com/entertainment/arts/miranda/la-et-cam-hello-kitty-in-los-angeles-not-a-cat-20140826-column.html> (dostęp: 30.05.2022).

Okazaki, M. (2019). *Land of the Rising Cat. Japan's Feline Fascination*. Munich–London–New York: Prestel.

Oono, K. (2018). *Yakuza w fartuszkach. Kodeks perfekcyjnego pana domu*, t. 1., przeł. P. Tuczapska. Warszawa: Studio JG.

Oono, K. (2021). *Yakuza w fartuszkach. Kodeks perfekcyjnego pana domu*, t. 5., przeł. P. Tuczapska. Warszawa: Studio JG.

Pineda, R.A. (2018). *Kono Manga ga Sugoi! Reveals 2019's Series Ranking for Female Readers*. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2018-12-10/kono-manga-ga-sugoi-reveals-2019-series-ranking-for-female-readers/140601> (dostęp: 30.05.2022).

RisefromAshes (2021). *A Gentleman and His Puppet – Ojisama to Neko J Drama Review*. <https://phoenixtalkspopculturejapan.wordpress.com/2021/05/04/a-gentleman-and-his-puppet-ojisama-to-neko-the-jdrama-review/> (dostęp: 30.05.2022).

Sakurai, U. (2022). *Starszy pan i kot*, t. 3., przeł. A. Wrzesiak. Warszawa: Waneko.

### Abstract

In her analysis of three TV series: *Neko Zamurai* (2013–2015), *A Man and His Cat* (2021), and *The Way of the Househusband* (2020–), the author of the article refers to the crisis of traditional masculinity in contemporary Japan. The correlation between the crisis and the cat theme presented in these series is the main topic of the text. Three TV series analysed in the article use this popular theme to redefine masculinity in different ways. Contemporary Japan's feline fascination serves as a gender-neutral territory, where feminine meets masculine, tradition is accompanied by (post)modernity, and *kawaii* aesthetics mixes with sophisticated culture.

**Key words:** Japanese TV series, masculinity crisis, neconomics, cats in cinema

**Słowa kluczowe:** japońskie seriale telewizyjne, kryzys męskości, nekonomika, koty w kinie

# Pamela Olej

Badaczka niezależna

ORCID 0000-0003-1380-1838

## Nieokietznane opowieści- kłacza. *Mo Dao Zu Shi* i *Chen Qing Ling* jako przykład transmedialności na gruncie chińskim

Dnia 31 października 2015 roku na platformie Jinjiang Literature City autorka znana jako Mo Xiang Tong Xiu opublikowała pierwszy rozdział historii, która w zawrotnym tempie stała się szczególnie popularna, z czasem zdobywając rozgłos na skalę światową. Utwór otrzymał tytuł *Mo Dao Zu Shi* i ukazywał się w odcinkach do 1 marca 2016 roku; jego ostateczna wersja po wprowadzeniu poprawek została udostępniona 7 września 2016 roku i składa się ze 113 rozdziałów oraz 13 rozdziałów dodatkowych. Opowieść zaliczana jest do gatunku xianxia (dosłownie: nieśmiertelny bohater; bohater w znaczeniu: osoba odważna i prawa) – odłamu fantastyki silnie inspirowanego taoizmem, którego bohaterowie po uformowaniu w ciele złotego rdzenia szkołą się w sztukach walki i kultuwują *qi* (stąd nazwa: „kultywatorzy”), energię witalną i duchową, by osiągnąć potęgę oraz nieśmiertelność.

Spokrewniona z nieco popularniejszym nurtem literatury i kina sztuk walki, xianxia przeżyła swój renesans wraz z rozwojem internetu, aby później trafić także do telewizji. W artykule zamierzam prześledzić fenomen *Mo Dao Zu*

*Shi* w kontekście koncepcji opowieści transmedialnej, historii-kłacza rozwijanej przez fanów za pomocą odmiennych narzędzi ponad granicami mediów i technologii. Metodologicznym punktem odniesienia są dla mnie badania fanowskich praktyk: zaangażowanie miłośników danego tytułu, ich wpływ na produkcję oraz rezultaty tych działań.

W *Mo Dao Zu Shi* wyznaczniki gatunkowe są traktowane dość swobodnie. Miejscem akcji utworu jest co prawda świat kultywacyjny – kraina przypominająca nieco antyczne Chiny, zamieszkiwana zarówno przez ludzi, jak i mityczne stworzenia – nie jest on jednak, jak to zwykle bywa w historiach spod znaku xianxia, podzielony na trzy sfery. W powieści ograniczono również elementy fantastyczne, a system dziedziczenia czy też relacje na linii mistrz–uczeń uległy uproszczeniu. W środowisku opisanym przez autorkę pieczę nad porządkiem sprawuje pięć sekt (szkół kultywacyjnych): Gusu Lan, Qinghe Nie, Yunmeng Jiang, Lanling Jin oraz najpotężniejsza ze wszystkich – sekta Qishan Wen. Głównym bohaterem jest Wei Wuxian<sup>1</sup>, utalentowany kultywator, którego rodzice zginęli, gdy ten był jeszcze dzieckiem. Zostaje on przygarnięty przez Fengmiana, lidera sekty Jiang, z upływem lat stając się jej najlepszym uczniem.

Kiedy chłopak osiąga dojrzałość, nadchodzą niespokojne czasy – sekta Wen sięga po władzę, chcąc podporządkować sobie pozostałe ugrupowania. Świat pogrąża się w chaosie i w końcu wybucha wojna, która przynosi liczne ofiary – siedzibę sekty Lan niszczy pożoga, zaś sekta Jiang zostaje niemal całkowicie zgładzona, w efekcie czego Wei Wuxian i jego przyszywane rodzeństwo tracą dom. W rzeczywistości bohater traci jednak o wiele więcej, w wyniku splotu niepomysłnych zdarzeń wyrzeka się bowiem złotego rdzenia – cząstki, którą każdy kultywator pielęgnuje w sobie, aby móc rozwijać swoje talenty i zyskać nieśmiertelność.

Wei Wuxian oddaje swój rdzeń Jiang Chengowi (który stracił własny w trakcie walki), przybranemu bratu i przyszłemu przywódcy sekty Jiang, przy czym zataja przed nim ów fakt. Duchowe okaleczenie, któremu świadomie poddaje się chłopak, sprawia, że nie potrafi on dalej kultywować w tradycyjny sposób. Sięga więc po zakazane techniki, które choć przysłużyły się w czasie wojny, to po jej zakończeniu powodują, że otoczenie spogląda na bohatera nieprzychylnym wzrokiem. W międzyczasie pozostałe sekty i klany są zmuszone połączyć siły, by obalić uzurpatora. Kiedy ród Wenów upada, pojawia się jednak zasadnicze pytanie: „Co

<sup>1</sup> Z racji pojawiania się w artykule wielu chińskich nazw osobowych pozostają przy oryginalnym zapisie, to jest: najpierw nazwisko, później imię; rezygnuję również ze stosowania znaków diakrytycznych oznaczających tony. Przywołuję pełne nazwy osobowe – bez względu na to, czy imię jest jedno-, czy wielosylabowe.

zrobić z ocalałymi?”. Wei Wuxian staje po ich stronie, tym samym podpisując na siebie wyrok – nie podąża za tłumem, lecz broni swoich racji, wobec czego zostaje uznany za dewianta i zostaje całkowicie odrzucony przez społeczeństwo.

Tajemnice, wynikające z nich nieporozumienia i błędna ocena postępowania Wei Wuxiana w ostateczności sprowadzają na niego śmierć, poniesioną – według plotek – z ręki własnego brata. W wyniku intrygi jego dusza zostaje jednak po 13 latach sprowadzona z powrotem do świata śmiertelnych. Otrzymałszy drugą szansę, Wei Wuxian musi stawić czoła ludziom, którzy w trakcie jego pierwszego życia się od niego odwrócili, w tym swojemu bratu. Z wyzwaniem tym pomaga mu się zmierzyć Lan Wangji, z którym łącząca go więź również została wystawiona na próbę za czasów młodości.

Tytuł powieści został przetłumaczony w 2018 roku przez fanowską grupę Exiled Rebels Scanlations jako *The Grandmaster of Demonic Cultivation* (czasem można spotkać się z alternatywnym *The Founder of Diabolism*<sup>2</sup>). Nazwę tę przejęły opracowywane przez fanów kolejne adaptacje, wszystkie oprócz aktorskiego serialu internetowego z 2019 roku. Ten ma dwa oficjalne tytuły: chiński *Chen Qing Lin* i angielski *The Untamed*. Powody tej zmiany są również dwa. Po pierwsze, w procesie ekranizacji dokonano pewnych modyfikacji fabuły, w wyniku których status Wei Wuxiana, jako prekursora demonicznej ścieżki kultywacyjnej, uległ przekształceniu. Po drugie, sam sposób funkcjonowania wspomnianych praktyk oraz ich wizualne przedstawianie przez wzgląd na cenzurę zostały poddane drastycznej transformacji. W serialu duchy (鬼, *ghosts*; dusze zmarłych ludzi niemające postaci cielesnej) teoretycznie nie istnieją, zaś zombie (凶尸, *fierce corpses*; ludzkie zwłoki ożywione za pomocą energii urazu) zostały zastąpione marionetkami (傀儡, *puppets*; żywe ciała ludzkie pozbawione duszy)<sup>3</sup>. Metody kultywacyjne Wei Wuxiana określane są nie jako ścieżka duchów (鬼道, *ghost path*), lecz mactwo (诡道, *sly/crafty path*) – obie nazwy, zapisywane częściowo innymi znakami, brzmią identycznie.

Już zresztą sam tytuł – *The Untamed* – wskazuje na przesunięcie akcentów, jakie nastąpiło w kwestii tożsamości bohatera; nacisk został położony nie na jego rolę prekursora/mistrza demonicznej kultywacji, lecz na ukazanie go jako

<sup>2</sup> Tytuł można zrozumieć dwojako, a subtelna różnica wynika z niejednoznaczności znaków, którymi został zapisany. Obie wersje znajdują odzwierciedlenie w treści utworu, stąd powszechnie używany zapis każdej sylaby osobno.

<sup>3</sup> Przy poszczególnych terminach podaję w nawiasie zapis oryginalny w hanzi, a także określenia angielskie – te drugie mają za granicą najdłuższą tradycję (częściowo z tego powodu, że angielski to lingua franca fandomów) i zdążyły już się przyjąć na gruncie nie tylko fandomowym, ale i oficjalnym; większość nazw polskich to autorskie propozycje.

człowieka targanego konfliktami. Wei Wuxian to w pierwszej kolejności wolny duch, co najtrafniej obrazuje jedna z końcowych scen serii, w której główni bohaterowie rozstają się na samotnej górze. Lan Wangji, piastujący wówczas urząd Naczelnego Kultywatora, wraca do domu, będącego ostoją stabilizacji, tymczasem jego towarzysz rusza w odwrotnym kierunku, „z osiołkiem u boku i butelką wina w dłoni”. Co ważne, mężczyźni nie odwracają się do siebie plecami, idąc każdy w swoją stronę – ich drogi się ze sobą krzyżują, co ma być zwiastunem tego, że kiedyś znów się spotkają.

To właśnie relacja wspomnianych postaci stanowi serce historii – na wzór zabiegów fandomowych nazwana oficjalnie przez autorkę „Wangxian” (忘羨), jako zbitka imion protagonistów, oznacza dosłownie „zapomnieć urazy”<sup>4</sup>. Jej alternatywnym określeniem jest „Wuji” (无机), będące homofonem tytułu piosenki przewodniej (无羁), która towarzyszy napisom końcowym i wielokrotnie powraca w całej serii, zarówno w oryginalnym brzmieniu, jak i pod postacią rozmaitych wersji instrumentalnych. Jest to utwór skomponowany przez Lan Wangjiego z miłości do Wei Wuxiana, a jego tytuł oznacza tyle co „nieokiełznany/nieograniczony/nieskrępowany; wolny”<sup>5</sup> – w języku angielskim „unrestrained” bądź „untamed”. Ostatnie określenie, będące oficjalnym tytułem serialu, zostało zapisane w czołówce, co więcej – również znakami chińskimi, i stanowi precyzyjne odzwierciedlenie zarówno ducha serii, jak i charakteru jej głównego bohatera.

*The Untamed* składa się z 50 odcinków i stanowi ciągłą historię, której finał pełni funkcję kłamrowego spięcia (zob. fot. 1). Wei Wuxian to pierwszy i ostatni bohater, którego twarz zostaje pokazana – to on jest ukrytym narratorem opowiadanej historii, to z nim się ona zaczyna i na nim się też kończy. Zarówno na początku, jak i na końcu serii mężczyzna stoi na urwistym zboczu; różnica polega na tym, że w pierwszym przypadku nie dba już o swój los – uznawszy, że nie ma nic więcej do stracenia, rzuca się w objęcia śmierci, mając nadzieję, że ta przyniesie mu ukojenie. W ostatniej sekwencji, z dala od ludzi, na łonie natury jest spokojny, wyciszony, w zgodzie sam ze sobą. Gra na flecie *Wuji*, utwór traktujący o wolności i snach, zacieraniu się granic między dobrem a złem, bliźnami, które na sercu pozostawia przeszłość, a także ulotności tego, co fizyczne, i zapominaniu dawnych uraz. Utwór opowiadający o słodyczy i trudach życia

<sup>4</sup> Wei Wuxian: 魏无羡, Lan Wangji: 蓝忘机.

<sup>5</sup> W drugim i trzecim znaczeniu tytuł mógłby odnosić się też do Lan Wangjiego, który uczy się, że zasady organizują życie społeczne, lecz w określonych przypadkach bywają zanedbano ograniczające. Trzymanie się sztywnych reguł nie zawsze jest wskazane, może bowiem prowadzić do krzywdzenia niewinnych; czasem potrzebna jest odrobina chaosu – wyrwanie się spod wpływu panującej ideologii.

oraz śmierci zdaje się przyzywać do Wei Wuxiana jego bratnią duszę. Na dźwięk swojego imienia wypowiedzianego przez Lan Wangjiego mężczyzna odwraca się z niedowierzaniem, ale też i nadzieją, a łzy rozpaczy z początku serialu zastępuje uśmiech pełen ulgi.

Trzydziesty trzeci odcinek ujawnia, że chwilę przed osunięciem się Wei Wuxiana z urwiska Lan Wangji wypowiada do niego słowa: „Wei Ying... wróć, proszę” – używa przy tym cząstki modalnej „ba” (吧), służącej do wyrażania sugestii/prośb, co w połączeniu z podszytym desperacją delikatnym tonem jego głosu ujawnia całe spektrum emocji odczuwanych przez postać na ogół bardzo opanowaną. Lan Wangji nie jest typem osoby, która prosi czy potrzebuje czyjegoś pozwolenia; ponadto odznacza się skromnością – wynikającą po części z jego usposobienia, a po części z wychowania w ascetycznym duchu swojej sekty. Dlatego momenty, w których próbuje sprowadzić Wei Wuxiana znad krawędzi, a także gdy wyraża pragnienie zabrania go ze sobą do Zacisza Obłoków po skończonym polowaniu na Górze Feniksa, są tak znaczące – oba stanowią manifestację na co dzień skrywanych silnych uczuć, na czele z troską o bliską sercu osobę. W ostatniej scenie serialu Lan Wangji wymawia jedynie ukochane imię; nie musi mówić nic więcej, ponieważ na tym etapie Wei Ying wie już, gdzie znajduje się jego dom.



Fot. 1. Pierwsza i ostatnia sekwencja serialu – kłamrowa budowa *The Untamed*<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Wszystkie zestawienia ilustracji stanowią opracowania własne; większość zawiera kadry z określonych realizacji bądź prace zaczerpnięte z oficjalnych profili artystów, których wykaz został podany w bibliografii. W przypadku obrazów innego pochodzenia w odpowiednich miejscach podano źródła.



Uniwersum *Mo Dao Zu Shi/Chen Qing Ling* stanowi obecnie opowieść transmedialną. Powstało ono jako produkt kultury konwergencji i charakterystycznego dla niej sposobu konstruowania narracji<sup>7</sup>. Powieść internetowa doczekała się nie jednego, ale dwóch wydań papierowych<sup>8</sup>; w takiej formie ukazały się również jej tłumaczenia w Wietnamie i Korei Południowej, a następnie – w wyniku crowdfundingowej inicjatywy – w Rosji, nakładem wydawnictwa Istari Comics z ilustracjami Mariny Privalovej. Serial prezentuje podobny przypadek: zaistniał jako produkcja internetowa, jednak po przejściu przez japońskiego dystrybutora został wprowadzony na rynek w formie dysków Blu-ray. Pozostałe wersje oscylują i rozwijają się raczej w obrębie internetu, funkcjonując w różnych serwisach – zarówno dla konkretnych odbiorców, jak i powszechnych; są również dostępne poprzez specjalne aplikacje. Nie wyklucza to możliwości ściągnięcia danego utworu na osobisty komputer, a następnie skopiowania go na wybrany rodzaj zewnętrznego nośnika.

Należy zwrócić uwagę na fakt, z jak rozległym pasmem medialnym ma do czynienia odbiorca: od dzieł tekstowych (powieść w wersji papierowej i elektronicznej) i tekstowo-graficznych (manhua), poprzez audialne (audiobook, audio drama), aż po kilka rodzajów audiowizualnych (donghua, chibi donghua, drama i jej spin-offy)<sup>9</sup>. Tym samym skłania się użytkownika do zróżnicowanych aktywności i oferuje liczne punkty dostępu do opowieści/produktu, co umożliwia dotarcie do różnych grup demograficznych. W tym miejscu warto jednak przypomnieć za Katarzyną Kopecką-Piech, że:

W odróżnieniu od wieloplatformowości transmedialność nie opiera się tylko i wyłącznie na zastosowaniu zróżnicowanych mediów, lecz również na utworzeniu między nimi **relacji**<sup>10</sup>, które skutkują nową, często nielinearną strukturą opowiadania. **Transmedia nie oznaczają opowiadania tej samej historii na różnych platformach, ale przekazywanie różnych**

<sup>7</sup> Terminy „opowiadanie transmedialne” i „opowieść transmedialna” stosuję tutaj w rozumieniu, jakie nadał im Henry Jenkins (2003, 2007). Istotne są dla mnie również uszczegółowienia tych koncepcji dokonane przez polskie badaczki (Lisowska-Magdziarz, 2018, s. 39; Catek, 2019, s. 12–19).

<sup>8</sup> Dnia 12 grudnia 2016 roku ukazała się bez ingerencji cenzury nakładem Pingxin Studio, licząc sobie cztery tomy w tradycyjnym chińskim zapisie, natomiast jej pierwszy tom w uproszczonym piśmie chińskim został wydany przez Sichuan Literature & Art Publishing House 8 grudnia 2018 roku pod tytułem *Wuji*.

<sup>9</sup> Manhua (komiks) jest publikowana na stronie Kuaikan Manhua od 2017 roku; audiobook udostępniano w serwisie Ximalaya FM w 2019 roku; wyprodukowana przez Polar Penguin Studios audio drama (słuchowisko) ukazywała się w latach 2018–2019 na platformie streamingowej Maover FM; donghua była emitowana w latach 2018–2021, otrzymawszy tytuł *The Founder of Diabolism*, z kolei chibi donghua gościła na ekranach w latach 2020–2021, przyjąwszy nazwę *The Founder of Diabolism Q* – obie animacje wyprodukowało studio B.C May Pictures; powstały dwa spin-offy: *Sheng Hun/The Living Dead* (2019, reż. Z. Qiu) oraz *Luan Po/Fatal Journey* (2020, reż. Z. Qiu).

<sup>10</sup> Podkreślenia i przypisy w tekście tu i dalej pochodzą od autorki artykułu.

**informacji na temat tego samego świata przedstawionego.** Opowiadanie transmedialne angażuje docelowo odbiorcę do zróżnicowanych aktywności, dzięki którym kolekcjonuje on poszczególne komponenty, by **dotrzeć do całości kształtu opowiadania** (Kopecka-Piech, 2015, s. 40–41).

Każda odsłona ma więc swój unikatowy wkład w rozbudowę prezentowanego świata i jego bohaterów. Wszystkie z nich synergicznie na siebie oddziałują, wzmacniając skuteczność przekazu i niejednokrotnie wywierając bezpośredni wpływ na jego rozumienie przez odbiorcę<sup>11</sup>. Samowystarczalność produktów, zachęcających jednocześnie do poszukiwania elementów rozwijających narrację i stałego poszerzania wiedzy na jej temat, to jedna z ważniejszych cech konstruowania opowieści transmedialnej. Jej całość jest z kolei czymś znacznie więcej niż tylko sumą poszczególnych części, w procesie tworzenia pojawia się pewien naddatek:

Czytanie poprzez różne media podtrzymuje taką głębię doświadczenia, która motywuje do większej konsumpcji. (...) Oferowanie nowego poziomu zrozumienia i doświadczenia odświeża markę i podtrzymuje lojalność konsumentów (Jenkins, 2007, s. 96).

Manhua i audio drama dość wiernie oddają realia książkowe, przy czym ta druga zawiera dodatkowe materiały wzbogacające przekaz; serial natomiast wprowadził całkowicie autorski *story arc*, który uspojnił fabułę, a także nadał głębię relacji łączącej Wei Wuxiana i Lan Wangjiego. Ponadto ograniczono w nim liczbę czasowych elips, co również zauważalnie wpłynęło na integralność i klarowność utworu. Donghua najmocniej odeszła od oryginału, usamodzielniała się, a jednocześnie jej zrozumienie może sprawiać trudności odbiorcy nieznanemu kontekstu pewnych wydarzeń, co dowodzi, że samowystarczalność poszczególnych wersji jest dość zróżnicowana<sup>12</sup>. To samo dotyczy spin-offów, gry mobilnej (jej status beta uniemożliwia w tej chwili rzetelną ocenę pozycji względem pozostałych produktów), a także animacji chibi, która z założenia ma być utrzymana w innym, bardziej żartobliwym klimacie, stanowiąc rodzaj paratekstu, a także przeciwwagi w stosunku do głównej historii, w której pojawiają się motywy śmierci i zdrady.

<sup>11</sup> W tym miejscu warto przywołać również pojęcie rozumienia przyłączeniowego (*additive comprehension*) wprowadzonego przez Neila Younga. Oznacza ono rozszerzenie pola interpretacyjnego danego tekstu w myśl zasady, że każda dodatkowa cząstka informacji może doprowadzić do rewizji rozumienia utworu (Jenkins, 2007, s. 122).

<sup>12</sup> Jeszcze adekwatniejszym przykładem jest manhua powstała na podstawie *Tian Guan Ci Fu* (*Heaven Official's Blessing*), kolejnej powieści Mo Xiang Tong Xiu, której pierwsze rozdziały zostały przerobione, gdyż przedstawiane w nich wydarzenia okazały się niewystarczająco zrozumiałe dla osób niezających powieści.



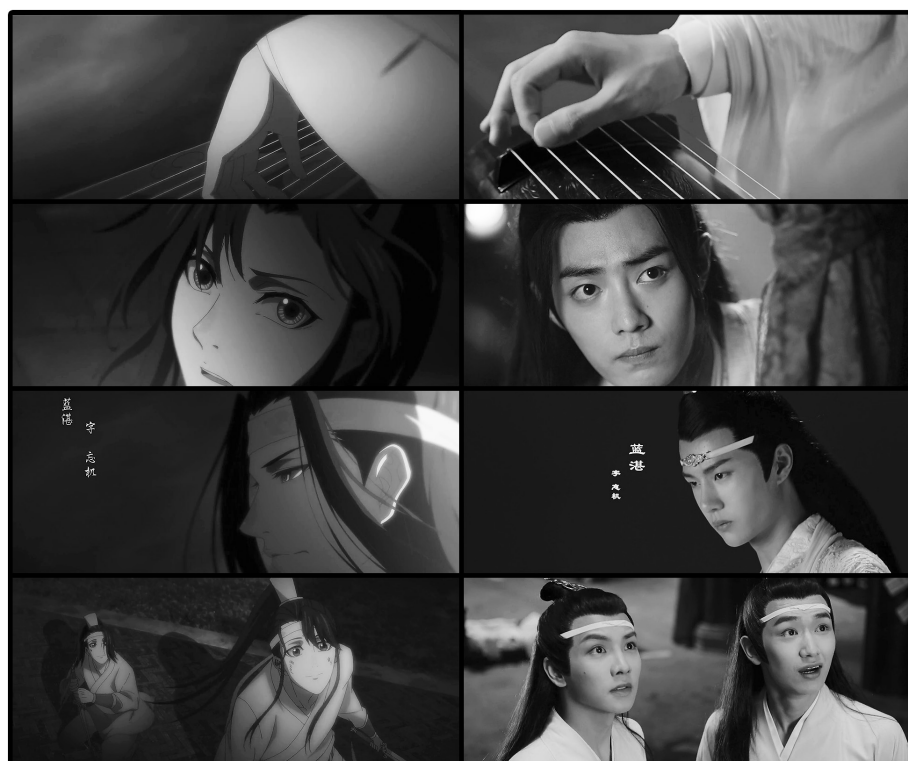
Fot. 2. Wizualne podobieństwo w przedstawianiu Lan Wangjiego i Wei Wuxiana, wykreowane w myśl idei zhiyin (od lewej do prawej): fanart STARember, drama, sesja zdjęciowa dla „Harper’s Bazaar China”, gra mobilna, japońska audio drama, fanart Bo Si Teng Hu

Pomiędzy wszystkimi adaptacjami zauważalny jest wysoki stopień podobieństwa wizualnego. Lan Wangji grający na guqinie i Wei Wuxian pijący alkohol bądź też akompaniujący swojemu towarzyszowi na dizi w otoczeniu królików to stale powracający obraz w początkowych i końcowych partiach odcinków, na plakatach promocyjnych, wśród fanartów, a także w samej treści utworu (zob. fot. 2, 3). Motyw ten odwołuje się do chińskiego ideału przyjaźni – głębokiego pokrewieństwa dusz – określanego mianem *zhiyin* (知己), który wywodzi się z legendy o Yu Boyi i Zhong Ziqi.



Fot. 3. Wizualne podobieństwo w przedstawianiu Lan Wangjiego i Wei Wuxiana, wykreowane w myśl idei zhiyin (od góry do dołu): reklama Cookie9, animacja chibi, ilustracja A-Xin, donghua (drugi kadr autorstwa Eno)

Niektóre sytuacje nakładają się na siebie zarówno pod względem treści, jak i estetyki (zob. fot. 4), inne wykazują zbieżność w warstwie stylistycznej, będąc osadzonymi w odmiennych kontekstach (zob. fot. 5). Intrygującym wątkiem są sceny rozgrywane się w deszczu w donghua oraz dramie (odc. 5 i odc. 27) – każda z nich zbudowana jest na innym podłożu, jednocześnie zawierają one podobne do siebie ujęcia; co więcej, żadna z nich nie ma źródła w literackim odpowiedniku.



Fot. 4. Wizualne i treściowe podobieństwo na przykładzie sceny przybycia Lan Wangjiego do posiadłości klanu Mo (donghua, drama)



Fot. 5. Wizualne podobieństwo przy nieznacznej modyfikacji kontekstu (manhua, drama, chibi donghua): Wei Wuxian odbywa karę w Pawilonie Bibliotecznym na skutek wypowiedziania kontrowersyjnych twierdzeń w trakcie zajęć; w wersji chibi kara jest konsekwencją przemycenia alkoholu do Zacisza Obłoków

Urtekstem całości jest wprawdzie praca literacka, jednak w miarę przybywania kolejnych adaptacji przestała ona być względem nich nadrzędna. Historia wykreowana przez Mo Xiang Tong Xiu teoretycznie stanowi dla nich punkt odniesienia, lecz z biegiem czasu oderwała się od swego pierwotnego medium, zyskując status pewnego ogólnego konceptu – animacja czy serial pełnią obecnie rolę pełnoprawnych źródeł informacji o świecie przedstawionym. Henry Jenkins stwierdza, że w opowiadaniu transmedialnym „każdy tekst stanowi wyróżniającą się i ważną część całości” (Jenkins, 2007, s. 95) – może coś subtelnie dopowiadać, lecz także wypełniać całe luki fabularne bądź też wprowadzać zupełnie nowe wątki, które niekoniecznie muszą stać w opozycji do innych adaptacji. Te mogą równie dobrze przejmować dane elementy i dalej je rozwijać, dopasowując do swoich potrzeb.

 the-social-recluse

Us: wouldn't it be nice if WWX didn't die alone?

CQL: \*makes WWX not die alone\*

Us: NOOOOO STOP WHY -

 linglynz

Us: imagine if wwx realized how he felt about lwj before he died?

Audio drama: \*confirms wwx realizes his feelings about lwj before he died\*

Us: HOW COULD YOU DO THIS

 lanzhanlanzhan

Us: They were such sad kids, I wish they could have been friends–

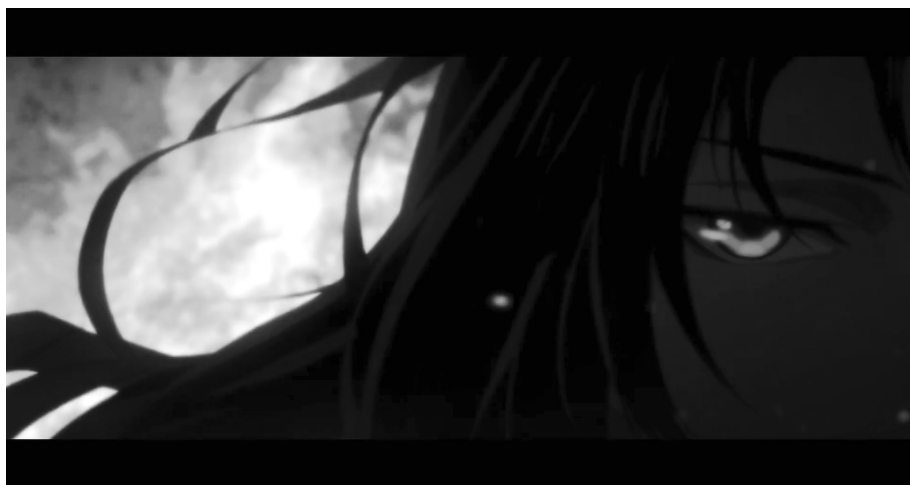
Donghua: \*on a lonely, snowy night, little Lan Zhan gives his toy to little Wei Ying\*

Us: HOLY- WAS THAT NECESSARY

 aurawolfgirl2000

Fot. 6. Dyskurs fanowski prezentujący elementy, które każda wersja dodała w odniesieniu do relacji Wangxian.  
Źródło: <https://aurawolfgirl2000.tumblr.com/post/188253689056/lanzhanlanzhan-linglynz> (dostęp: 20.12.2021)

Zabiegi tego typu wcale nie muszą odnosić się jedynie do fabuły, ale mogą też dotyczyć charakterystyki postaci. Wydawałoby się, że rys charakterologiczny jest czymś, co powinno pozostać niezmiennie. Zanegowaniem tej tezy jest kreacja Wei Wuxiana z *donghua* – po powrocie z *Kopców Pogrzebowych* i transformacji w Patriarchę Yiling staje się on postacią skrajnie brutalną, cechującą się wyjątkowym okrucieństwem, co stanowi zasadniczy kontrast w stosunku do tego, jak przedstawiany jest w serialu (zob. fot. 7). Stało się to przyczyną ocenzurowania piętnastego odcinka w Korei Południowej, a w Chinach tymczasowego zdjęcia całej serii z platformy Tencent i poddania jej rewizji jesienią 2018 roku.



*Fot. 7. Patriarcha Yiling (donghua): zieleni sugerująca moralne zepsucie Wei Wuxiana i czerwieni – symbol trawiącego go pragnienia zemsty*

Równie ważnym wątkiem jest śmierć Wei Wuxiana oraz towarzyszące mu wtedy emocje. W książce przywołane zostały jedynie pogłoski krążące wśród ludu twierdzące, że Patriarcha Yiling stracił kontrolę nad mocami, które obróciły się przeciw niemu. W serialu popełnia on samobójstwo; animacja implikuje tę samą ewentualność. Zrezygowany, przygnieciony doznanymi krzywdami i poczuciem straty Wei Wuxian podejmuje (świadomy) wybór i pomimo błagalnych nawoływań Lan Wangjiego rzuca się w ciemną otchłań na spotkanie pewnej śmierci (zob. fot. 8).



*Fot.8. Śmierć Wei Wuxiana (drama): bohater rzuca się w przepaść, w ostatniej chwili łapie go Lan Wangji, jednak nawet on nie jest w stanie odwieść swojej bratniej duszy od samobójstwa, które ostatecznie można odczytywać jako akt noszący znamiona heroizmu*

Jakże inne jest to od jego rozpaczliwych prób wyrwania się mrocznym siłom po strąceniu przez Wen Chao w przepaść Kopców Pogrzebowych (zob. fot. 9). Wówczas – pozbawiony domu, bez złotego rdzenia – miotał się, usilnie walcząc, by uciec, ponieważ wola życia była w nim zbyt silna i ponieważ wciąż istnieli ludzie, którzy na nim polegali, a poddanie się oznaczałoby ich zawiedzenie.





Fot. 9. Samobójstwo Wei Wuxiana i strącenie w otchłań Kopców Pogrzebowych, dawnego pola krwawej bitwy spowitego energią urazy (drama)

Fakt, że dany element rozwija się w obrębie konkretnego medium, zazwyczaj uwarunkowany jest pewnymi jego możliwościami. Dlatego też donghua jest nad wyraz dynamiczna, zawiera dużo scen batalistycznych, którym towarzyszy energiczna muzyka, wpływająca na podtrzymanie tempa. Drama skupia się z kolei na stronie werbalnej, na estetyce kadru oraz eksploracji złożonych relacji bohaterów, co w połączeniu z delikatną ilustracją muzyczną niesie silny ładunek emocjonalny.

Jednym z wyznaczników opowiadania transmedialnego jest względna długość procesu jego powstawania, a także jego nieograniczoność. Na ogół bardzo łatwo umiejscowić w czasie początek opowiadania transmedialnego, niekiedy nawet wskazać konkretną datę – niemożliwe jest jednak określenie momentu jego zakończenia (Całek, 2019, s. 26). Związane jest to z faktem, że opowieść transmedialna zawsze się w jakiś sposób rozwija, czy to na gruncie oficjalnym, czy fandomowym. Nawet jeśli jej popularność zmaleje, nie można mieć pewności, że nie zostanie ona na nowo podjęta i nie przeżyje swojego renesansu. Agnieszka Całek odwołuje się w tym kontekście do *post-object fandom*, czyli zjawiska polegającego na tym, że kolejne grupy fanów – w późniejszym czasie, po premierze – zaczynają się interesować daną narracją. Tekst nigdy nie jest martwy, zawsze znajdzie się ktoś, kto go użytkuje. Najbardziej zainspirowani odbiorcy eksplorują jego wybrane elementy, nierzadko rozwijając je do poziomu, w którym zyskują one autonomię i zaczynają żyć własnym życiem.

W chwili powstania tego artykułu od opublikowania ostatniego rozdziału *Mo Dao Zu Shi* mija nieco ponad pięć lat, a uniwersum nadal jest żywe i rozrasta się z każdym dniem – bynajmniej nie wyłącznie za sprawą działań fanowskich, kilka oficjalnych produkcji wciąż bowiem posiada status „trwający”. Należy do nich m.in. wydanie komiksowe, które liczy obecnie ponad 200 rozdziałów (Kuaikanmanhua, 2021). Jeszcze do niedawna była to jedyna adaptacja zlicen-

cjonowana przez zachodni koncern medialny, prawdopodobnie za sprawą sukcesu serialu, do którego niedługo później prawa dystrybucyjne zdobył Netflix. W USA manhua zaistniała za sprawą WeComics pod nazwą *The Master of Diabolism*, oprócz tego ukazuje się również w Korei Południowej, zaś latem 2020 roku w języku chińskim został wydany pierwszy tomik papierowy zawierający 20 rozdziałów wersji internetowej.

Przełomem w budowaniu doświadczenia transmedialnego okazała się wersja aktorska. Nadawana latem 2019 roku drama *Chen Qing Ling* osiągnęła rekordowe wyniki oglądalności – na samej platformie Tencent liczba jej wyświetleń do końca emisji wyniosła prawie 5 miliardów (wartość ta wzrosła o 2 miliardy do końca roku), a ostatnie odcinki za opłatą odblokowało ponad 2,6 miliona użytkowników VIP (吃瓜娱小妹, 2019; 企鹅号, 2019). Wychodząc od oceny 4,8 na platformie Douban, *Chen Qing Ling* z każdym tygodniem zyskiwało na popularności, by ostatecznie stać się krajowym fenomenem – do dnia transmisji finałowego epizodu jego ocena wzrosła do 7,8, czyniąc z niego jednocześnie produkcję, na którą oddano najwięcej głosów (Wang, 2020).

Obecnie serial posiada ocenę 9,1 na MyDramaList, 9,8 na Rakuten Viki – gdzie dostępne są 34 wersje językowe napisów – i ponad półtora miliona ocen na portalu Douban (MyDramaList, 2021; Rakuten Viki, 2021; Douban, 2021). Zaledwie dwa miesiące od zamknięcia serii pojawiła się ona w ofercie Netflix, natomiast rok później trafiła do sprzedaży w Japonii w postaci zestawów Blu-ray. *The Untamed* nieporównywalnie przyczyniło się do popularyzacji historii, która od czasu publikacji pierwszych rozdziałów zjednała sobie grupę lojalnych fanów. Rok 2020 to czas, kiedy do obiegu trafiły: koreańskie tłumaczenie komiksu, animacja z koreańskim dubbingiem oraz pierwszy sezon japońskiego słuchowiska, będącego koprodukcją Maoer FM i jego siostrzanej platformy Mimi FM. Z początkiem 2021 roku rozpoczęła się również emisja animacji z japońskim dubbingiem.

Wciąż jednak pojawiały się (i pojawiają) kolejne chińskie przedłużenia opowieści – już w trakcie emisji dramy w serwisie Ximalaya FM zaczął być udostępniany audiobook, w którym rolę narratora otrzymał Zhang Zhen, użyczający głosu Jiang Fengmianowi w audio dramie. W tym samym czasie wypuszczono również oficjalny soundtrack – później wydany także na nośnikach fizycznych; niecałe dwa miesiące od zakończenia emisji *The Untamed* ogłoszono projekt gry mobilnej, natomiast w grudniu wystartowała edycja specjalna serialu, będąca jego okrojona wersją. Oficjalnie stanowiła ona odpowiedź na zainteresowanie zagranicznych użytkowników tytułem, mając za zadanie przedstawić główną historię w jak najprostszy i najprzystępniejszy sposób. W rzeczywistości jednak

bliżej jej do kolekcji kluczowych fragmentów, które niekoniecznie mogą być zrozumiałe dla pobocznego odbiorcy. Odcinki trwają godzinę, jednak jest ich jedynie 20, co stanowi mniej niż połowę oryginalnego wydania.

Projekt ten wydaje się przejawem walki z cenzurą stosowaną w telewizji odnośnie do przedstawiania związków homoseksualnych. Edycja specjalna mocno koncentruje się na relacji łączącej protagonistów; zawiera też krótkie ujęcia, które nie zostały włączone do wersji pierwotnej. Niektóre sceny trwają znacznie dłużej, np. podczas pierwszego spotkania Lan Wangji i Wei Wuxian wpatrują się w siebie przez prawie minutę, podczas gdy w wersji oryginalnej wymiana spojrzeń trwała kilka sekund i była przerywana ujęciami innych postaci. Uproszczono również narrację na płaszczyźnie temporalnej – usunięto prolog i ekspozycję stanowiącą przejście do części retrospektywnej, w związku z czym akcja rozpoczyna się od młodzińskich lat Wei Wuxiana i pobierania przez niego nauk w Zaciszu Obłoków. Wyróżniającym się momentem, powstałym wskutek selekcji określonych scen, jest zakończenie i jego wydźwięk – nie pozostawia ono bowiem żadnych wątpliwości co do tego, że Wei Wuxian osiada w Gusu, wiodąc dalsze życie u boku Lan Wangjiego<sup>13</sup>.

Drama doczekała się również spin-offów w formie filmów pełnometrażowych, skupiających się na przygodach postaci drugoplanowych. *Sheng Hun/The Living Dead* (2019, reż. Z. Qiu) dotyczy śledztwa prowadzonego przez Wen Ninga i Lan Sizhuiego w sprawie niepokojących wypadków w miasteczku niedaleko Qishan; *Luan Po/Fatal Journey* (2020, reż. Z. Qiu) koncentruje się z kolei na relacji braci Nie i wewnętrznych sprawach ich sekty, rzucając przy okazji nieco światła na wydarzenia, które doprowadziły do tragicznej śmierci starszego z rodzeństwa. Planowany był jeszcze jeden film, aczkolwiek do tej pory nie pojawiły się na jego temat żadne informacje, w przeciwieństwie do gry, która co prawda wciąż znajduje się w fazie testowania przez programistów, jednak doniesienia z postępu prac nad nią są na bieżąco aktualizowane.

Najnowszym produktem mającym wkład w rozbudowę uniwersum MDZS/CQL jest *donghua chibi*. Podobnie jak wcześniejsza animacja, została ona stworzona przez B.C May Pictures, dzięki czemu dzieli z nią rys estetyczny. Zatytułowano ją *The Founder of Diabolism Q* i oddano w ręce fanów latem 2020 roku. Utrzymana w humorystycznym tonie (choć sporadycznie pojawiają się w niej motywy nieco bardziej nostalgiczne), składa się z trzydziestu kilkuminutowych epizodów dotyczących codziennych perypetii głównych bohaterów. Jak już wspomniałam, kwestia zrozumienia poszczególnych odcinków

<sup>13</sup> Podobną sytuację można zaobserwować w ostatnim odcinku dramy w wersji japońskiej, w którym dokonano ingerencji w końcową część sjużetu, zmieniając tym samym nieznacznie zakończenie serii.

może okazać się kłopotliwa, gdyż niektóre z nich są autonomicznymi całościami, podczas gdy inne nawiązują w jakiś sposób do wydarzeń głównej serii (np. epizod dotyczący kiepskich wyników Nie Huaisanga w nauce), posługują się znanymi z niej wątkami (np. pobyt Lan Wangjiego w Kopcach Pogrzebowych), a nawet bezpośrednio eksploatują konkretne sceny (np. spotkanie Lan Wangjiego z Wen Yuanem w Yiling).

So basically, with the donghua starting again, the next 3 weeks (until the live drama ends) will look like this:



The live drama on Monday to Wednesday,  
the audio drama on Thursday/Friday depending on timezones,  
the donghua on Friday/Saturday (timezones again),  
the manhua on Sunday/Monday.

Edit: added the manhua!

*Fot. 10. Komentarz jednego z użytkowników Tumblra odnoszący się do nagromadzenia w jednym czasie większości adaptacji. Źródło: <https://fandemymy.tumblr.com/post/186753222940/so-basically-with-the-donghua-starting-again-the> (dostęp: 20.12.2021)*

Przytoczona wyżej wypowiedź (zob. fot. 10) odnosi się do wyjątkowej sytuacji z 2019 roku, kiedy to kilka z omawianych realizacji było emitowanych jednocześnie: manhua, trzeci sezon audio dramy, serial live-action (trzy razy w tygodniu, po dwa odcinki każdego dnia), audiobook oraz drugi sezon donghua. Sytuacja taka nie mogłaby zaistnieć, gdyby nie konsekwentne i skrupulatne zaznajamianie odbiorców z marką. Neil Young zwraca uwagę na to, jak ważne

jest wprowadzenie produktu tak, aby nie wzbudzić dezorientacji użytkowników. Nie należy podawać wszystkich informacji naraz, gdyż po pierwsze: może to przytłoczyć widzów, po drugie zaś: taki zabieg pozbawi ich zabawy odkrywania kolejnych fragmentów nowego świata. Narrację powinno się rozwijać stopniowo – sprawić, by z upływem czasu odbiorcy naturalnym biegiem rzeczy ją pokocha- li; zbudować między nimi a kreacją pomost, solidną relację opartą na emocjonal- nym przywiązaniu (Jenkins, 2007, s. 124; zob. fot. 11).

### **lianhuawu**

when the book gets a donghua and then the donghua gets an audio drama and then the series gets a liveaction and you have to go through seeing everyone die four times

### **diannedejarjays**

And the manhua, so it's 5 times the pain, and i love every seconds of it ♥

*Fot. 11. Dyskurs fanowski dotyczący transmedialności historii stworzonej przez Moxiang Tongxiu i wzbudzanych przez nią emocji. Źródło: <https://diannedejarjays.tumblr.com/post/185911868527/when-the-book-gets-a-donghua-and-then-the-donghua> (dostęp: 20.12.2021)*

Osiągnąwszy ugruntowaną pozycję i zebrawszy odpowiednio liczną grupę fanów, twórcy mogą oferować kolejne punkty dostępu do marki, rozszerzając reprezentowane przez nią uniwersum. Poziom satysfakcji czerpany z obcowania z nim będzie zależeć od poziomu zaangażowania widza i wzrośnie znacząco, jeśli ten stanie się członkiem kultury wiedzy i partycypacji, postanowiwszy dzielić się swoimi spostrzeżeniami na forum publicznym. Taka postawa oferuje nową perspektywę, lepsze zrozumienie praw rządzących danym środowiskiem czy też motywacji postaci.

Poprzez migrację historii na rozliczne platformy i rozwijanie jej za pomocą różnicowanych technologii nie tylko pielęgnuje się stosunki z lojalnymi fana- mi, ale również zachęca się kolejnych użytkowników do dołączenia – „dobra marka transmedialna stara się przyciągnąć odmiennych zwolenników, inaczej prezentując treści w różnych mediach” (Jenkins, 2007, s. 96). By sprostać obu tym zadaniom, w przerwach w nadawaniu kolejnych części prężnie działa kam- pania promocyjna; trwa intensywna produkcja gadżetów, szczególnie figurek

kolekcjonerskich. Producenci ściśle współpracują ze sponsorami, czego efektem są np. reklamy nendoroidów, na swój sposób tworzące osobną narrację. Dotychczas powstało ponad 20 krótkich filmów dotyczących ogólnych tematów, takich jak letni upał, ale też i specjalnych okazji: urodzin bohaterów, Święta Smoczych Łodzi czy też Święta Środka Jesieni.



Fot. 12. Intratekstualna reklama z udziałem aktorów serialu promująca ramen w opakowaniach opatrzonych grafiką z *donghua*

Fani jednej książki zaczynają interesować się drugą i przenoszą swój afekt na nowy obiekt w obrębie twórczości tego samego autora; ich sympatia rozciąga się na ich opracowania w innych mediach, by ostatecznie objąć członków obsady i ich kolejne projekty bądź też historie w podobnym klimacie czy gatunku. Doświadczenie nabiera głębi za sprawą aktywności na forum fanowskim, poprzez niekończące się dyskusje i wymianę prac. Świat wychodzi poza ramy ustanowione przez książkę, serial czy animację; przekracza obszar marki – rozlewa się, sięgając znacznie dalej i docierając do osób z najodleglejszych zakątków świata:

Niedosyt u widza jest wytwarzany i zaspokajany nie przez powstrzymanie go od natychmiastowej konsumpcji produktu, lecz przez oferowanie mu kolejnych rozszerzeń, dodatków, materiałów wzbudzających i zaspokajających ciekawość oraz stwarzających podstawę pod działania (Lisowska-Magdziarz, 2016, s. 9).

Warto wspomnieć, że kolejne odsłony *Mo Dao Zu Shi* nie tylko nakładają się na siebie nawzajem pod względem czasowym, ale i zazębiają z publikacją pozostałych powieści *Mo Xiang Tong Xiu*, które również doczekały się swoich adaptacji w rozmaitych mediach. Na uwagę zasługuje w szczególności najnowsza z nich, *Tian Guan Ci Fu (Heaven Official's Blessing)*. Napisana w 2017 roku, drukiem ukazała się cztery lata później nakładem wydawnictwa Pingxin Studio, składając się z 244 rozdziałów i 8 rozdziałów dodatkowych. Jej opracowanie komiksowe miało premierę w 2019 roku, a za ilustracje odpowiada STARember

(por. fot. 2). Rok później wystartował pierwszy sezon donghua, emitowany między innymi przez Funimation, które zapowiedziało przygotowanie wersji z angielskim dubbingiem. Jest to również jedyna z trzech animacji na podstawie twórczości Mo Xiang Tong Xiu, która trafiła do oferty Netflix (zob. fot. 13). Za realizację live-action – pod nazwą *Eternal Faith* – odpowiadać ma Chen Jialin, jeden z reżyserów *Chen Qing Ling*.



Fot. 13. Tweet jednego z fanów wyrażający niedowierzanie (i ekscytację) z powodu dystrybucji Tian Guan Ci Fu przez platformę Netflix. Źródło: <https://twitter.com/NanaBeingNana/status/1375071661729402882> (dostęp: 20.12.2021)

Bezpośrednie angażowanie się w prowadzenie narracji twórców o różnym statusie – zarówno komercyjnych, jak i odbiorców-użytkowników czy też sympatyków podejmujących działania transformacyjne – to kolejny aspekt definiujący opowiadanie transmedialne. Należy zaznaczyć, że o ile serial *The Untamed* nie był przed premierą zbyt intensywnie promowany, o tyle w trakcie emisji został obudowany wyjątkowo rozległą metanarracją. W przerwach w nadawaniu kolejnych odcinków udostępniano relacje z planu produkcji, wywiady z obsadą, materiały zakulisowe.

Przez całe lato aktorzy uczestniczyli w różnorodnych wydarzeniach, nadając serii rozgłos, natomiast po jej zakończeniu odbyły się dwa duże koncerty – jeden w Bangkoku, z którego dochód został przekazany ofiarom powodzi w Tajlandii, co spotkało się z bardzo pozytywnym odzewem ze strony fanów (腾讯视频, 2019), drugi w Nankinie, będący zwieńczeniem trasy promocyjnej i oficjalnym pożegnaniem projektu przez ich twórców. Towarzyszyło mu jednak ogłoszenie zawiązania się zespołu muzycznego – The Untamed Boys – składającego się z sześciu członków obsady, którzy jeszcze tego samego wieczoru zaśpiewali swój pierwszy utwór. Przełom 2019 i 2020 roku to czas emisji edycji specjalnej serialu, z kolei w pierwszą rocznicę jego premiery została udostępniona trzygodzinna kompilacja zawierająca niepublikowane wcześniej fragmenty relacji zza kulis oraz wywiady z obsadą w poszerzonych wersjach.

Krytyczna recepcja *Chen Qing Ling* okazała się zasadniczo pozytywna. Znaczna część widowni jest zdania, że serial nie tylko wiernie odwzorował pierwotną historię, ale i dodał do niej coś nowego (吃瓜娱小妹, 2019). Istotną rolę w promocji marki odegrało emocjonalne zaangażowanie jej twórców. Na przykład aktorka odgrywająca Jiang Yanli przyznała otwarcie w jednym z wywiadów, że była wielką fanką książki na długo przed obsadzeniem jej w roli przybranej siostry Wei Wuxiana (宣璐官方后援会, 2018).

Wymienność i przenikanie się ról nadawczo-odbiorczych najtrafniej obrazuje fakt, że do realizacji kolejnych opracowań *Mo Dao Zu Shi* zaangażowano artystów będących jego miłośnikami. W maju 2016 roku – a więc kiedy powieść znajdowała się jeszcze w fazie rozwoju – z inicjatywy fanowskiej powstała audio drama dotycząca wątku miasta Yi. Zhang Jie – wybitny aktor głosowy pracujący dla 729 Voice Studio – wcielił się w niej w Xue Yanga, Wei Chao w Song Lana, Feng Sheng w Xiao Xingchena, natomiast Kuo Haojun użyczyła głosu A-Qing. W późniejszym czasie pierwszy z nich otrzymał rolę Wei Wuxiana w animacji, z kolei reszta została zatrudniona przy pracy nad oficjalną audio dramą kolejno jako: Lan Wangji, Nie Mingjue (a także kilka pomniejszych postaci) oraz Meng Shi.

W tym samym roku, po ukazaniu się ostatnich rozdziałów historii, grupa jej wielbicieli stworzyła piosenkę *Jeden cel, wiele dróg* (同道殊途; *Same Road, Different Ways*). Zamieszczona została ona na platformie muzycznej 5sing oraz w serwisie Bilibili, gdzie wzbogacono ją o klip wideo wykonany przy użyciu techniki Live2D, nad którym pracowali m.in. Higga (projekty postaci), Chang Yang (intro), Bo Si Teng Hu (tła) (por. fot. 2), a także Mao Tuan Xiao Jian Jian – obecna rysowniczką oficjalnej manhua. Za całokształt obu realizacji odpowiedzialna była wspomniana już Kuo Haojun, późniejsza producentka audio dramy spod znaku Polar Penguin Studios.



W powstaniu tej piosenki wziął również udział Feng Sheng, tym razem wcielający się w Nie Mingjuego. Postaci Jin Guangyao głosu użyczył W.K., który kilka dni później na tej samej stronie opublikował własny utwór *Indagacja* (问灵; *Inquiry*) – oparty na fanonie rozpowszechnił on myśl, że pogrążony w żałobie Lan Wangji przemierzał świat przez 13 lat, poszukując śladu duszy Wei Wuxiana. Assen捷, kreujący w grupowej piosence rolę Lan Xichena, wystąpił z podobną inicjatywą – we współpracy z dwoma osobami, w tym ze znaną piosenkarką działającą pod pseudonimem HITA, w rok później skomponował utwór *Pragnąc zapomnieć o ziemskim pyłe* (忘尘如羨; *Forget the Dust*).

Wspomniana wokalistka użyczyła głosu Jiang Yanli w *Jednym celu, wielu drogach*, natomiast po rozpoczęciu emisji animacji wytwórni B.C May Pictures zlecono jej wykonanie *Xianyun* (odpowiednika pieśni *Wangxian/Wuji*). Aki 阿杰, odpowiadająca za partie mówione Wen Qing, początkowo nie przejawiała zbyt dużego zainteresowania historiami typu danmei, jednak z polecenia znajomej osoby sięgnęła po *Mo Dao Zu Shi* i tym sposobem zakochała się w historii. W efekcie ich współpracy poza oficjalnym obiegiem powstała piosenka *Na skrzydłach wschodniego wiatru* (东风志; *Yearn of East Wind/East Wind Blessing*). Muzykę do niej skomponowała Yin Lin (do realizacji w niewielkim stopniu włączyła się również HITA), która zaśpiewała *Pytanie między strunami* (问琴; *Asking the Zither*) – pieśń towarzyszącą napisom końcowym pierwszego sezonu wersji animowanej – a także *Niespełnione marzenie* (意难平; *Discontented/Unappeasable*) – utwór tematyczny przypisany Jiang Yanli w serialu. Ta sama grupa ponownie połączyła siły przy nagrywaniu utworu kończącego epizody pierwszego sezonu audio dramy – *Bezimiennnej piosenki* (何以歌; *Nameless Song/Unknown Song*), do której ilustracje wykonała Higga.

Niektórzy aktorzy głosowi przyjmowali te same role w poszczególnych adaptacjach. Na przykład zarówno w animacji, jak i serialu Tang Shuiyu to Jiang Fengmian, a Qiu Qiu to Wang Lingjiao. Częściej dochodziło jednak do sytuacji, w których jedna osoba użyczała głos różnym postaciom w określonych odsłonach, tak jak Qian Wenqing (Lan Sizhui w słuchowisku, Ouyang Zizhen w serialu) czy Chenzhang Taikang (Lan Sizhui w animacji, Xiao Xingchen w serialu); Qiao Shiyu, oryginalnie obsadzona jako Jiang Yanli w słuchowisku, przejęła później postać Wen Qing w animacji oraz serialu.

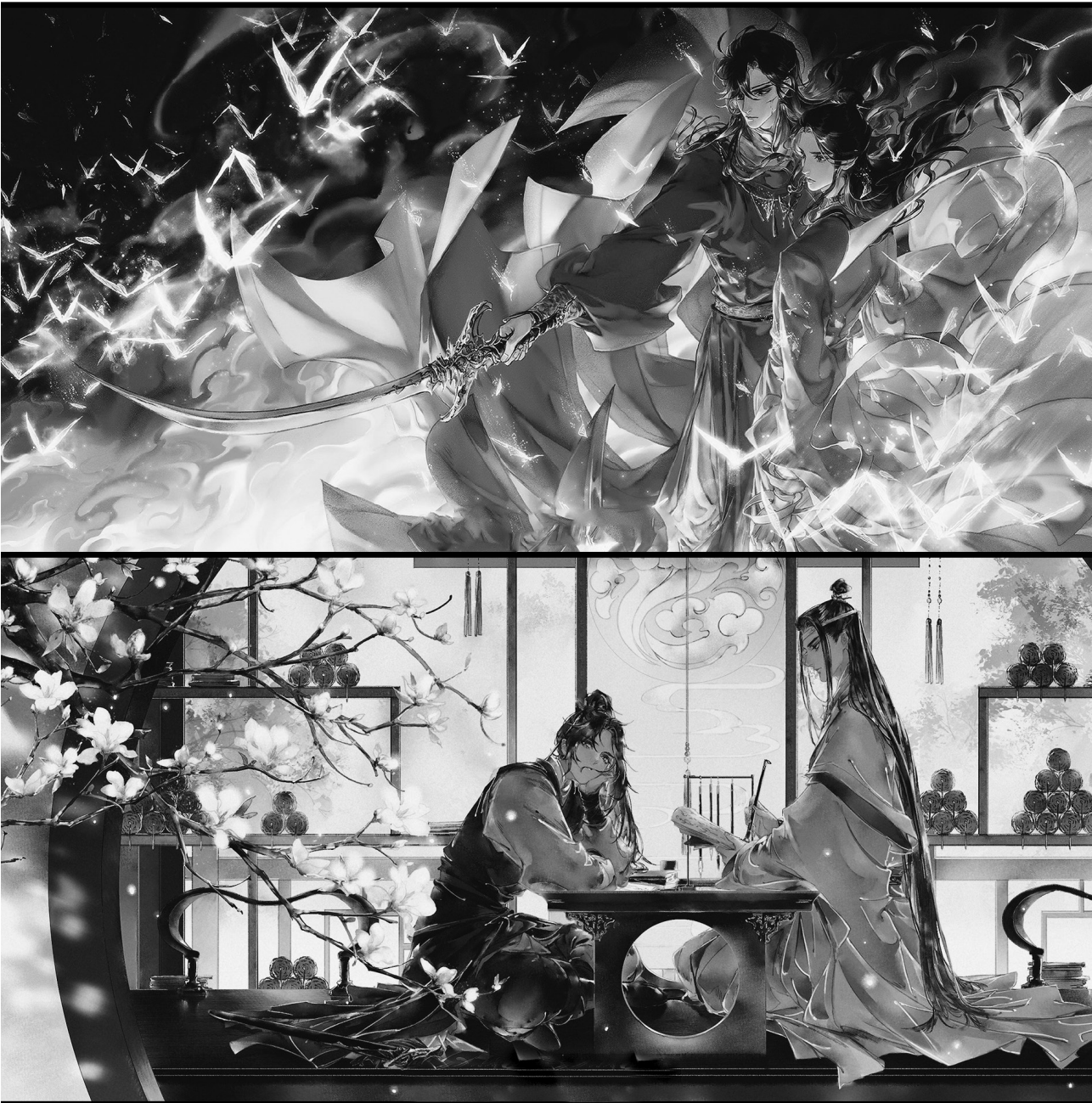
Znaczna część artystów pracujących przy oficjalnych produkcjach włączyła się w powstanie *Jednego celu, wielu dróg*. Bian Jiang użyczał tam swojego głosu Lan Wangjiemu, by następnie wcielić się w niego ponownie w donghua i dramie. Z kolei Wu En, który odpowiadał za partie śpiewane teje postaci, w oficjalnej audio dramie wykonał wraz z Yu Xią utwór *Wangxian*, a także *Uwolnij mnie od*

*trosk tego świata* (人间纵我; *Set Me Free From This World*), kończące epizody drugiego i trzeciego sezonu. Mniej więcej w tym samym czasie samodzielnie opracował pieśń *Księżyc w pełni* (月满襟; *Full Moon*), do której zostało stworzone wideo, m.in. z ilustracjami STARember.

O popularności poszczególnych wykonania fanowskich świadczy fakt, że niektóre z nich otrzymały własne strony w witrynie Baidu. Takimi przypadkami są w zasadzie już kultowy *Jeden cel, wiele dróg* (Baidu Baike, 2021a), a także *Pragnąc zapomnieć o ziemskim pył* (Baidu Baike, 2021c) oraz *Na skrzydłach wschodniego wiatru* (Baidu Baike, 2021b). Nawet osoby odpowiedzialne za postprodukcję, takie jak Cuttlefish czy Hui Yuan Qiong, zostały później zaangażowane do przygotowania teledysków oficjalnych piosenek. Wielu grafików, którzy tworzyli/tworzą okładki do powieści czy obrazy towarzyszące słuchowisku, zostało zwerbowanych z fandomu; są to m.in. wspomniana już wcześniej Higga, zaprzyjaźniona z autorką powieści Chang Yang, a także A-Xin, HAloggz, Eno, Qian Er Bai czy też SpoonKid. Ich projekty wykorzystywane były do produkcji gadżetów powiązanych z serią, a wybranych artystów zaproszono do udziału w realizacji figurek kolekcjonerskich.



Fot. 14. Crossover w formie fanartu autorstwa A-Xin, przedstawiający główne pary każdej powieści Moxiang Tongxiu – wykorzystany później częściowo do produkcji gadżetów objętych licencją



Fot. 15. Fanarty STARember, obecnego ilustratora manhua TGCF: u góry Hualian z TGCF; u dołu Wangxian z MDZS (por. fot. 5)



Fot. 16. Fanarty Gearousa, obecnego ilustratora japońskiej audio dramy MDZS: po lewej Wangxian z MDZS, po prawej Hualian z TGCF

Większość wymienionych osób to profesjonaliści od lat działający w branży. STARember czy Gearous są ilustratorami o wyróżniającym się stylu i ugruntowanej pozycji, którzy aktywnie uczestniczyli w fandomie na długo przed gwałtownym wzrostem jego popularności. Zatrudniając ich, producenci zagwarantowali sobie uwagę konkretnej publiczności, składającej się z osób do tej pory śledzących poczynania ulubionych twórców. W ten sposób fani zyskali możliwość eksploracji uniwersum i głębszego przywiązania do marki, z kolei artyści otrzymali szansę na zawodowe spełnianie się i rozwój osobisty przy jednoczesnej pielęgnacji własnych zainteresowań.

Jeszcze jednym przykładem rozmywania się granicy między nadawcami i odbiorcami przekazów jest otrzymanie od zarządu Bilibili przez jedną z grup skanacyjnych<sup>14</sup> oficjalnego pozwolenia na pracę nad komiksem *Heaven Official's*

<sup>14</sup> Danmei (dosłownie: rozkoszować się pięknem) – nurt literacki skupiający się na relacjach homoseksualnych pomiędzy mężczyznami, który wyodrębnił się w Chinach w latach 90. XX wieku z twórczości fanowskiej.

*Blessing* (Twitter, 2021). Wszystko to daje podstawy do uznania, że na obecny kształt kolejnych wariantów *Mo Dao Zu Shi*, jak i innych historii Mo Xiang Tong Xiu znaczący wpływ mieli ich fani. W tym kontekście Danny Bilson wypowiada się następująco:

Każdą dziedzinę sztuki trzeba tworzyć z zamiłowania, by była tworzona dobrze. W zasadzie, żeby dobrze sobie z nią radzić, powinno się być jej fanem. (...) Jeśli jest coś, co kocham, to chcę, żeby to było coś większego niż tylko dwie godziny w kinie lub godzinne przeżycie przed ekranem telewizora. Chcę pogłębienia tego uniwersum. (...) Chcę brać w nim udział (Jenkins, 2007, s. 105).



Fot. 17. Inspirowane serialem fanarty użytkownicy Tumblra, działającej pod pseudonimem „light8828”

Opowieść transmedialna tworzy unikatowe środowisko, w którym spotykają się rozmaite osoby. Rozbudza ona mechanizmy partycypacyjne, wspomaga rozwijanie posiadanych kompetencji, a także skłania do nabywania nowych. W znacznym stopniu przyczynia się również do budowania więzi społecznych: opowiadanie transmedialne jest bowiem procesem – charakteryzuje je trwanie i podatność na zmiany – w wyniku którego tworzona historia i podległy jej świat stale się poszerzają, przesuwały się ich granice. Prowadzi to do stopniowego rozpraszania się informacji, a to z kolei tworzy potrzebę kontaktu z innymi pasjonatami,

nawiązania dialogu oraz dzielenia się i wymiany posiadanej wiedzy. Pisząc o przeobrażeniach tekstów dokonywanych przez fanów, Małgorzata Lisowska-Magdziarz zaznacza, że charakteryzuje je daleko posunięta transmedialność:

„Przepisują” więc [fani] filmy na tekst literacki, przerabiają powieści na gry interaktywne, zamieniają gry na komiksy, a komiksy na wideo – przenoszą tekst kanoniczny ponad granicami mediów (Lisowska-Magdziarz, 2018, s. 33).

Dokładnie to robili i robią artyści pracujący przy kolejnych odsłonach *Mo Dao Zu Shi*, tworząc w efekcie opowieść transmedialną, czyli wielomodalny tekst stanowiący zbiór gatunków medialnych, których tematyka koncentruje się na tej samej narracji (Całek, 2019, s. 46). Fabuła skupia w sobie wiele komplementarnych wątków, ukazując losy bohaterów o zróżnicowanych światopoglądach, których ścieżki krzyżują się ze sobą na nieoczekiwane sposoby. Wszyscy oni zdają się dźwigać ten sam ciężar narracyjny, każdy z nich ma określoną rolę do odegrania i wnosi coś do historii – Luo Qingyang to postać epizodyczna, niemniej jej odejście z sekty Jin jest istotnym kontekstem głównej linii narracyjnej.

Serial nie ma podziału na sezony, jednak wyłaniają się w jego obrębie wyraźne łuki narracyjne: pobieranie nauk w Zaciszu Obłoków, zagłada Przystani Lotosów, Kampania Zestrzelenia Słońca, śmierć Wei Wuxiana i jego ewokacja, koszmar miasta Yi, dzieje Czcigodnej Triady; ten ostatni został wzbogacony spin-offem *The Fatal Journey*, co koresponduje ze spostrzeżeniami Całek, która wskazuje, że:

Poza nowymi elementami narracji, które można ułożyć linearnie na osi czasu akcji, zdarzają się też kłaczka, które mogą wyewoluować w osobną opowieść transmedialną (Całek, 2019, s. 49).

Równoważność poszczególnych historii i doświadczeń bohaterów świata kultywacyjnego doskonale ilustruje przytoczona już piosenka *Jeden cel, wiele dróg*, w której poszczególne postaci otrzymują możliwość zabrania głosu i narkreślenia własnej wersji zdarzeń, opowiedzenia o trudnościach, z którymi przyszło im się zmagać. Każda sekta zajmuje określone terytorium, specjalizuje się w wybranym rodzaju kultywacji, posiada swoje tradycje i cechy dystynktywne (ubiór, emblemat, sposób upinania włosów) – jednocześnie poszczególne adaptacje nadają tym elementom unikatowy rys, właściwy dla przedstawiającego je medium; nie są one zatem powieleniem, tylko twórczym przekształcaniem. To samo można dostrzec w sferze muzycznej – skomponowany przez Lan Wangjiego utwór, mający wyrazić kielkujące w jego sercu uczucie do Wei Wuxiana, został osobno opracowany przez słuchowisko, animację oraz serial, przybiera-

jąc kolejno nazwy: *Wangxian* (忘羨; *Zapomnieć urazy; Forgetting Envies*), *Xiayun* (羨云; *Tęsknota obłoków; Cloud's Longing/Envyng Clouds*), *Wuji* (无羁; *Nieokietznany; Unrestrained*)<sup>15</sup>.

Całek przypomina, że:

Nie wszystkie opowieści transmedialne są prezentowane odbiorcom na tak wielu platformach. Najczęściej jest to jedno lub dwa wiodące media, w których narracja tworzy kanon, oraz kilka mniej znaczących. Na przykład powieść i serial lub film są tymi głównymi, a towarzyszą im media mniej rozbudowujące narrację, takie jak na przykład komiks lub strona internetowa (Całek, 2019, s. 57).

Już od pierwszego odcinka drama spotkała się z uznaniem rodzimych krytyków, twierdzących, że propaguje ona z należytym szacunkiem kulturę, przedstawiając tradycje i ducha narodu chińskiego – tym samym pozwala obcokrajowcom lepiej zrozumieć jego istotę; jest także dobrym wzorem dla kształtowania odpowiednich postaw wśród młodzieży (珞小懿, 2019). U początków swojego istnienia *Mo Dao Zu Shi* cieszyło się sporą popularnością, jednak grono jego odbiorców było dość wąskie; ograniczało się głównie do chińskich użytkowników, których sporą część stanowili miłośnicy gatunku. Wraz z postępującym procesem opowiadania transmedialnego zainteresowanych zaczęło przybywać, natomiast po emisji serialu historia stała się szeroko rozpoznawalna, wywierając ogromny wpływ zarówno na rodzimy przemysł filmowy, jak i na cały rynek azjatycki, a nawet globalny.

Ponad rok od emisji ostatniego odcinka *The Untamed* pozostawało na pierwszym miejscu w kategorii „Top Rated” i „Top Ranked” na stronie MyDramaList, z edycją specjalną zajmującą kolejny stopień podium, podczas gdy jedna z najgłośniejszych dram chińskich, *Nirvana in Fire* (2015), znajdowała się dopiero na pozycji dziewiątej; średnia ocena odcinków wynosiła zaś 9,5<sup>16</sup>. Pozytywny odbiór *Chen Qing Ling* doprowadził do wzrostu popularności chińskich platform streamingowych. Serial emitowany był poprzez WeTV w takich krajach jak: Tajlandia, Wietnam, Indie, Filipiny czy Indonezja. Duże zainteresowanie produkcjami Państwa Środka odnotowano w Korei Południowej. W latach 2016–2018 hasło „chińska drama” zapisane w hangul dawało na Twitterze od 40 tysięcy do 60 tysięcy wyników wyszukiwania; liczba ta urosła do 136 tysięcy wyników w 2019

<sup>15</sup> Tytuły podaję w oryginalnym brzmieniu w transkrypcji pinyin, ponieważ mają one podwójne znaczenie; jak już zwróciłam uwagę, odnoszą się do określeń związku głównych bohaterów.

<sup>16</sup> Spośród seriali o statusie zakończonym, które ukazały się w latach 1970–2020 (taki przedział oferuje strona), we wszystkich gatunkach, pochodzące z Chin, Hongkongu, Filipin, Korei Południowej, Japonii i Tajlandii (MyDramaList, 2020).

roku, a więc w czasie premiery *The Untamed* (Kim, 2020). Od tej pory platformy medialne, takie jak Wavve czy Watcha Play, postanowiły skupić się na rozwoju sektora dystrybucji chińskich dram oraz japońskich animacji.

Również Netflix nie próżnuje w tej kwestii (paradoksalnie spośród zaledwie kilku obszarów nie jest on dostępny m.in. w Chinach). Emisja *The Untamed* zbiegła się w czasie z premierą jego pierwszej koreańskiej koprodukcji – połączenie sił ze studiem AStory spowodowało, że w lutym w ofercie serwisu pojawił się będący adaptacją komiksu internetowego serial *Kingdom* (Kim E., 2019), który rok później doczekał się drugiego sezonu. Starając się odpowiedzieć na najnowsze trendy i potrzeby swoich subskrybentów, w listopadzie – a więc w niecały miesiąc po umieszczeniu *The Untamed* w swojej ofercie – Netflix podpisał długoterminowe kontrakty z dwoma koreańskimi producentami seriali: Jcontenfree oraz Studiem Dragon (Lee, 2020). Umowa zakłada dystrybucję wybranych serii oraz realizację nowych projektów, co ma zapewnić różnorodność katalogu platformy.

*The Untamed* przyniosło wiele pożądanych zmian: otworzyło drzwi do poruszania tematyki queer w chińskich produkcjach i stawiane jako wzór do naśladowania – stało się nadzieją na wzrost ich jakości; znacząco je również rozpowszechniło – nie tylko w kręgu azjatyckim, ale i w obiegu ogólnosiwiatowym – napędzając tym samym transnarodową wymianę materiału kulturowego. Samo to, że w późniejszym czasie *Tian Guan Ci Fu* również zagościło na Netflixie – niedługo po oryginalnej premierze – ma wyjątkowe znaczenie. Tak samo fakt, że Seven Seas Entertainment – amerykańskie wydawnictwo skupiające się na popularyzacji mangi i japońskich publikacji typu light novel – postanowiło rozszerzyć swoją ofertę i włączyć do niej chińskie powieści z gatunku danmei, na początku sięgając po twórczość Mo Xiang Tong Xiu. Pierwsza część każdego z trzech cykli jej autorstwa – *Grandmaster of Demonic Cultivation*, *Heaven Official's Blessing* i *The Scum Villain's Self-Saving System* – ukazała się w tym samym czasie:

To był największy debiut w historii Seven Seas. W odpowiedzi na ogromne zainteresowanie seriami nasz pierwszy nakład wyniósł w sumie pół miliona egzemplarzy. (...) Jesteśmy absolutnie podekscytowani możliwością zaoferowania tych wspaniałych książek w tak pięknym wydaniu zarówno dotychczasowym fanom, jak i czytelnikom, którzy dopiero rozpoczynają z nimi przygodę! (Seven Seas Entertainment, 2020)

W ten sposób komentuje w niecałe półtora tygodnia po premierze Jason DeAngelis, założyciel wydawnictwa, oznajmiając jednocześnie, że wszystkie trzy tomy znalazły się na liście bestsellerów „New York Timesa”. Proces zapoczątko-



wany pod koniec 2021 roku będzie trwać przez kolejne dwa lata – do czasu pojawienia się na rynku wydawniczym ostatniej części *Tian Guan Ci Fu*. W międzyczasie prawdopodobnie powstanie drugi sezon animacji, swojej premiery doczeka się również zapewne *Eternal Faith*, czemu przez cały czas towarzyszyć będzie produkcja rozmaitych gadżetów. Klącze wzrasta. Wciąż nieco obce – pnie się do góry, torując drogę innym. Żywe i nieokiełznane.

## Bibliografia

- Całek, A. (2019). *Opowieść transmedialna: teoria, użytkowanie, badania*. Kraków: Instytut Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- 吃瓜娱小妹. (2019). 陈情令|来日方长, 后会有期. [https://www.sohu.com/a/334184291\\_120113576](https://www.sohu.com/a/334184291_120113576) (dostęp: 20.12.2021).
- Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling*. MIT Technology Review. <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/> (dostęp: 20.12.2021).
- Jenkins, H. (2007). *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Kim, J. (2020). *Chinese Dramas Seen as Potential Netflix Killers*. Korea JoongAng Daily. <https://koreajoongangdaily.joins.com/2020/06/05/business/industry/chinese-drama-media-platforms-OTT/20200605164000200.html> (dostęp: 20.12.2021).
- Kopecka-Piech, K. (2015). *Leksykon konwergencji mediów*. Kraków: TAIWPN Universitas.
- Lee, S. (2020). *Netflix Buys Big Into K-Dramas*. Asia Times. <https://asiatimes.com/2020/01/netflix-buys-big-into-k-dramas/> (dostęp: 20.12.2021).
- Lisowska-Magdziarz, M. (2016). *Seriale – nowa jakość czy stare w nowej odstonie?* „Zeszyty Prasoznawcze”, t. 59, nr 1(225).
- Lisowska-Magdziarz, M. (2018). *Fandom dla początkujących. Część II: Tożsamość i twórczość*. Kraków: Instytut Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- 珞小嫫. (2019). 人民日报评 陈情令 :书写国风之美传递文化自信. <https://ent.sina.com.cn/v/m/2019-06-28/doc-ihycitk8219861.shtml> (dostęp: 20.12.2021).
- Seven Seas Entertainment (2020). *Mo Xiang Tong Xiu (MXTX) Becomes Triple New York Times Best Selling Author in One Week with Seven Seas Debut of Danmei Novels*. <https://seenseasentertainment.com/2021/12/23/mo-xiang-tong-xiu-mxtx-becomes-triple-new-york-times-best-selling-author-in-one-week-with-seven-seas-debut-of-danmei-novels/> (dostęp: 27.12.2021).
- 企鵝号. (2019). 陈情令 吸金9700万, 为何“腐女”的钱最好赚. <https://new.qq.com/omn/20190815/20190815A06ED800.html> (dostęp: 20.12.2021).
- 腾讯视频. (2019). 陈情令 The Untamed 肖战王一博携《陈情令》剧组为正遭受水灾的泰国人民祈福. <https://www.youtube.com/watch?v=Qw3my2ttwJI&list=PLMvh9iE-cQaRNiWMhJYuxgCXvuRMuJua&index=96> (dostęp: 20.12.2021).
- Twitter (2021). [https://twitter.com/BEOS\\_twt/status/1385583829914726408](https://twitter.com/BEOS_twt/status/1385583829914726408) (dostęp: 20.12.2021).

Wang, Y. (2020). *Top 5 Chinese Dramas That Became Popular Overseas In 2019*. [http://www.china.org.cn/top10/2020-01/12/content\\_75600123\\_2.htm](http://www.china.org.cn/top10/2020-01/12/content_75600123_2.htm) (dostęp: 20.12.2021).

宣璐官方后援会. (2018). 宣璐 美师姐接受采访, 透漏陈情令相关及趣事. <https://www.bilibili.com/video/BV1us411P7qq?from=search&seid=14692285418095624510> (dostęp: 20.12.2021).

## Inne

Baidu Baike (2021a). *Jeden cel, wiele dróg*. [https://baike.baidu.com/item/%E5%90%8C%E9%81%93%E6%AE%8A%E9%80%94#1\\_2](https://baike.baidu.com/item/%E5%90%8C%E9%81%93%E6%AE%8A%E9%80%94#1_2) (dostęp: 20.12.2021).

Baidu Baike (2021b). *Na skrzydłach wschodniego wiatru*. <https://baike.baidu.com/item/%E4%B8%9C%E9%A3%8E%E5%BF%97> (dostęp: 20.12.2021).

Baidu Baike (2021c). *Pragnąc zapomnieć o ziemskim pyłe*. <https://baike.baidu.com/item/%E5%BF%98%E5%B0%98%E5%A6%82%E7%BE%A1/20845758> (dostęp: 20.12.2021).

Douban (2021). *The Untamed*. <https://movie.douban.com/subject/27195020/> (dostęp: 20.12.2021).

Kuaikanmanhua (2021). *Mo Dao Zu Shi*. <https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/1749/> (dostęp: 20.12.2021).

MyDramaList (2021). *The Untamed*. <https://mydramalist.com/28723-the-untamed> (dostęp: 20.12.2021).

Rakuten Viki (2021). *The Untamed*. <https://www.viki.com/tv/36657c-the-untamed?locale=en> (dostęp: 20.12.2021).

## Źródła ilustracji

A-Xin: <https://weibo.com/605677360>

Bo Si Teng Hu: <https://bossninov.lofter.com/>

Cookie9: <https://weibo.com/u/5833717286?from=feed&loc=at&nick=cookie9>

Eno: [https://weibo.com/hehewu#\\_rnd1632948538149](https://weibo.com/hehewu#_rnd1632948538149)

Gearous: [https://weibo.com/gearous?refer\\_flag=1005055013\\_&is\\_all=1#\\_rnd1619826103562](https://weibo.com/gearous?refer_flag=1005055013_&is_all=1#_rnd1619826103562)

light8828: <https://light8828.tumblr.com/>

STARember: <https://weibo.com/staremember>

<https://aurawolfgirl2000.tumblr.com/post/188253689056/lanzhanlanzhan-linglynz>

<https://diannedejarjays.tumblr.com/post/185911868527/when-the-book-gets-a-donghua-a-and-then-the-donghua>

<https://fandemymy.tumblr.com/post/186753222940/so-basically-with-the-donghua-starting-again-the>

<https://twitter.com/NanaBeingNana/status/1375071661729402882>

### Abstract

Despite the academic efforts in making it more known and familiar, Chinese cinema is still sometimes considered to a certain degree as „an outlandish”. Is it the case? I decided to examine it on the example of work, which was divided with time into separate pieces, and then underwent the process of transmedia storytelling – a form of media narration forgotten after *Matrix* by Wachowski’s siblings. As a primary role in my reflection serves *The Untamed* – 50-episodes Chinese historical drama (*guzhuang*) shared via Tencent platform in 2019. At this point the series is rather known, but at the same time it stays away from mainstream – located slightly at the edge of global awareness, somewhere between popular and niche culture. Thanks to transformation into transmedia story, and also being entangled in the Internet second circuit, the original plot, depicted by the series, received recognition and opened itself for the farther interpretations and metamorphosis.

**Key words:** Chinese cinema, fan culture, transmedia storytelling, censorship

**Słowa kluczowe:** kino chińskie, kultura fanowska, narracje transmedialne, cenzura

# Magdalena Grela-Chen

Uniwersytet Jagielloński

ORCID 0000-0002-2646-4191

## Analiza wizerunku poselstw państwa Ming w koreańskich serialach kostiumowych na tle relacji chińsko-koreańskich

Pałacowe intrygi, efektowne pojedynki, romantyczne historie miłosne i walka zarówno z konwenansami, jak i z nieuchronnym przeznaczeniem; akcja rozgrywana w otoczeniu zbyt licznych rezydencji arystokracji, jak i wiejskich obejść reszty społeczeństwa; aktorzy odziani w efektowne kostiumy cieszące oko i pozwalające oderwać się od codzienności – to wszystko i jeszcze więcej otrzymują odbiorcy koreańskich seriali kostiumowych, w których fakty mieszają się z fikcją. W niektórych z nich wątki fantastyczne stanowią nieodzowny element akcji, pozwalając na podróże w czasie, ingerencję bóstw, obecność mistycznych stworzeń lub wampirów. Taka mieszanka zdobywa serce publiczności nie tylko w Korei, ale i poza jej granicami.

Celem artykułu jest ukazanie, w jaki sposób współczesne koreańskie seriale kostiumowe portretują poselstwa chińskie z czasów panowania dynastii Ming (1368–1644). Pokazuje on również, że wojna na ubrania pomiędzy Koreą Południową a Chińską Republiką Ludową ma również swoją serialową odsłonę. Zaprezentowany obraz poselstw stanowi fikcję wykreowaną na potrzeby produkcji telewizyjnej. Obraz poselstw jest przekłamany, zarówno jeśli chodzi o sposób zachowania delegacji, jak i ich strój. Powstaje pytanie: jakie motywacje mogą stać za twórcami takich produkcji? Oraz jeszcze inne: czy przekłamania te są celowym działaniem?

## Obraz jako narzędzie

Analizie zostaną poddane cztery seriale południowokoreańskie. Pierwszy z nich to *Mężczyzna, który został królem* (*Wang-i doen namja*, 2019, reż. Kim Hee-won), dystrybuowany przez stację tvN. Z tą samą stacją związana była również druga produkcja, *100 dni drogi mężu* (*Baegir-ui Nanggunnim*, 2018, reż. Lee Jong-jae, Nam Sung-woo). Następnie dwa seriale dystrybuowane przez KBS, *Oblicze króla* (*Wang-ui Eolgul*, 2014–2015, reż. Yoon Sung-sik, Cha Young-hoon) oraz *Porcelanowy król* (*Yeonmo*, 2021, reż. Song Hyun-wook). Szczegółowe opisy będą dotyczyć wybranych wizerunków, uznanych za najbardziej reprezentatywne dla omawianej sytuacji. Za cezurę czasową został przyjęty okres pełnienia przez Xi Jinpinga roli przewodniczącego Chińskiej Republiki Ludowej, trwający od 2013 roku do chwili obecnej. Jest on związany ze zwrotem ku chińskiej kulturze i wartościom, któremu sprzyja polityka prowadzona przez Xi. Jedną z jej konsekwencji było uzyskaniem poparcia dla coraz większej promocji *hanfu* (stroje noszone przez Hanów) w Chinach i na świecie. Wraz z nią najpierw wzrosła świadomość chińskiego społeczeństwa na temat historycznych strojów, jak również w modzie znalazły się ubiory bazujące na modelach z okresu cesarstwa. Następnie wiedza na temat *hanfu* zaczęła być propagowana poza granicami kraju. Jednym z aspektów upowszechniania tej wiedzy było mocne przeciwstawienie się głosom z Korei Południowej, które jakoby miały wskazywać, że *hanfu* zostały zainspirowane przez *hanbok* (tradycyjny strój koreański). Spór określany jako *hanfu* kontra *hanbok* przejawia się w gwałtowny sposób, gdyż jak zauważyli Peter Gries i Yasuki Masui, „narodowe» potrawy i stroje są konstytutywne dla tożsamości narodowych w terażniejszości” (Gries i Masui, 2022, s. 17). Przykładowo, filmy wyjaśniające kwestię chińskich ubiorów pojawiały się w tłumaczeniu na język koreański oraz angielski m.in. za pośrednictwem serwisu YouTube (Xi zhai zhuren, 16.02.2021). Oznacza to, że od czasu zaproponowanej cezury czasowej strona koreańska miała większą możliwość zapoznania się z tematyką strojów z okresu cesarstwa, i to z chińskiej perspektywy.

Stroje mają swój aspekt wizualny, czy więc w produkcji telewizyjnej można wykorzystać je do czegoś więcej niż nacieszenie wzroku odbiorcy? Jules Prown klasyfikuje ubiory jako część kultury materialnej (Prown, 1982, s. 2). *Soft power* natomiast, czyli tzw. miękka siła, w ujęciu Josepha Nye’a ma sprawić, że możliwe stanie się osiągnięcie celu poprzez skuteczne zainteresowanie drugiej strony nami. To zainteresowanie może wzbudzić np. wspaniały dorobek kulturowy (Nye, 2004, s. X). W przypadku Korei Południowej z dużym sukcesem udało się w tym celu wykorzystać kulturę popularną. Zjawisko to od lat 90. XX wieku zaczęło być określane mianem hallyu, czyli koreańskiej fali (Ministry of Culture,

Sports and Tourism, 2011, s. 11). Wykorzystanie seriali jako jednego z narzędzi w ramach koreańskiego *soft power* było analizowane choćby przez Jo Ji-Yeon, która skupiła się na Stanach Zjednoczonych (Jo, 2022). Ponadto Ju Hyejung w swoich badaniach zwróciła uwagę na szanse płynące z coraz bardziej zauważalnej współpracy Netflixu z producentami koreańskich dram. Zaletą tej sytuacji jest łatwiejszy dostęp do szerokiego grona odbiorców (Ju, 2022).

Większa dostępność produkcji dla zachodniego odbiorcy sprawia, że wykreowany w nich obraz staje się informacją wykraczającą poza granice Korei i w dalszej kolejności całej Azji, trafiając do światowej publiczności. Koreańskie stacje, jak zauważyła Ju, opracowywały strategie dotyczące tego, jaki rodzaj produkcji najlepiej sprawdzi się na danym rynku. W ich ocenie to rynki zachodnie miały stanowić główny kierunek eksportu produkcji o charakterze historycznym (Ju, 2014, s. 46). Tak więc wykorzystując to narzędzie, twórcy k-dram mają możliwość wywarcia wpływu na sposób postrzegania relacji chińsko-koreańskich przez widzów na całym świecie.

Spoglądając na wyniki oglądalności, można zauważyć, że część z analizowanych seriali cieszyła się popularnością. Na przykład drama *Baegir-ui Nanggunnim*, według danych Nielsen Korea z 30 października 2018 roku, osiągnęła wskaźnik 14,412% (gospodarstwa domowe w Korei Południowej) (Nielsen, 2018). Natomiast produkcja *Wang-i doen namja* wedle tego samego wskaźnika uzyskała 10,851% na dzień 4 marca 2019 (Nielsen, 2019). Ponadto oba serie można znaleźć na listach 50 najpopularniejszych dzieł, jeśli brać pod uwagę produkcje koreańskich stacji kablowych (Nitura, 2022). *Wang-ui Eolgul* przy okazji emisji ostatniego odcinka osiągnął wskaźnik 9,1% (Nielsen, 2015). W przypadku *Yeonmo* zaś finałowy odcinek śledziło 12,1% (Nielsen, 2021). Jeśli chodzi o popularność wśród użytkowników Netflixu na świecie, *Yeonmo* przez dziesięć tygodni znajdowało się na liście dziesięciu najchętniej oglądanych produkcji (Netflix, n.d.).

## Moda a relacje chińsko-koreańskie

Historyczne dokumenty dostarczają szczegółowych informacji na temat roli strojów w dyplomacji chińsko-koreańskiej z czasów panowania dynastii Ming. W tym czasie państwo koreańskie zajmowało pozycję wasalną w stosunku do Chin (Buckley Ebrey, 2010, s. 210). *Sejong jangheon daewang sillok* (*Prawdziwe zapisy króla Sejong*) pod datą 23 sierpnia 1418 roku utrwaliły rozważania nad najważniejszym podjęciem przybywającego wysłannika cesarskiego oraz wizerunkiem, jaki należało zaprezentować władcy. Sytuację komplikowała abdykacja króla i wyznaczenie następcy tronu przed uzyskaniem aprobaty dynastii Ming.

Część doradców optowała za zmianą królewskich szat i nakrycia głowy nowego władcy Sejonga (1397–1450) na rzecz powrotu do wizerunku jedynie następcy tronu. Taka maskarada miała na celu ukryć samowolne decyzje państwa Joseon (1392–1897) (państwo koreańskie utworzone przez dynastię Yi) w sprawie wyboru kandydata na przyszłego władcę (National Institute of Korean History, n.d.a). Dwanaście lat później zaś rozważano, czy król Sejong powinien założyć pas otrzymany wcześniej w darze od cesarza na wierzch ceremonialnych szat, choć ten rodzaj nie był uznawany za odpowiedni w ramach zachowania decorum. Dylemat stanowił wybór pomiędzy dochowaniem zasad etykiety a daniem widocznego dowodu poselstwu, że cesarski prezent znajduje się w odpowiednim poszanowaniu (National Institute of Korean History, n.d.b).

Schuyler Cammann, analizując korespondencję koreańskiego króla Seonjo (1552–1608) z cesarzem Wanli (1563–1620) z dynastii Ming, wskazywał na zawarte w niej odniesienia do smoczycich szat darowanych przez stronę chińską. Ubiór ten miał być na tyle cenny dla Seonjo, że jako jedyny został zabrany podczas ucieczki z pałacu królewskiego. Szaty te miały posiadać wzór smoka rodzaju *mang* (Cammann, 2001, s. 159–160). Ten rodzaj ubioru należał do kategorii *cifu*, czyli tzw. darowanych strojów, które cesarz przyznawał wybranym osobom. *Mang* znajdował się w hierarchii wzorów jedynie o stopień niżej niż cesarski smok określany mianem *long*, co dodatkowo podkreślało szczególny status obdarowanej osoby (Gao, 2005, s. 156). Co więcej, Camman zwracał uwagę, że urzędnicze stroje koreańskie zachowały krój wzorowany na analogicznych strojach Mingów, nawet po przejściu rządów nad Chinami przez dynastię Qing (1636–1912). Akt ten nie był wcale taki oczywisty, gdyż wcześniej zmiany takie następowały w ramach wasalnej relacji z Mingami oraz mongolską dynastią Yuan (1271–1368) (Cammann, 2001, s. 161).

Współcześnie na relacje pomiędzy Chińską Republiką Ludową a Koreą Południową wpływają kontrowersje narosłe wokół tradycyjnych strojów. Można je spróbować podsumować jako walkę o koreańskość koreańskich ubiorów. Należy zwrócić uwagę na głosy opinii publicznej, które mają coraz większą siłę sprawczą. Przykładowo, w 2021 roku doprowadziły one do zdjęcia z ramówki przez stację SBS serialu *Egzorcysta z Joseon* (*Joseongumasa*, 2021, reż. Shin Kyung-soo). Wyemitowano jedynie dwa odcinki, a spośród zarzutów można wyróżnić sprzeciw wobec zbyt chińskości strojów noszonych przez koreańskich bohaterów (Song, 2001). Niemniej jednak na przestrzeni dziejów moda chińska wywarła istotny wpływ na krój odzieży koreańskiej. Można tu wyróżnić m.in. wcześniej wspomniane przejście strojów urzędniczych dynastii Ming, jak i *jeokui* (ceremonialnych szat królowej) oraz ceremonialnych szat

króla, wzorowanych na chińskim odpowiedniku z dynastii Zhou (1045–256 p.n.e.). Wcześniej Chiny odcisnęły wyraźne piętno na strojach z okresu Zjednoczonego Silla (668–935) oraz Goryeo (918–1392). Co więcej, duch wartości neokonfucjańskich również wywierał wpływ na formę ubioru (Lee, 2013). Argumenty te pokazują, że wymiana kulturowa pomiędzy dwoma krajami doprowadziła do tego, iż trudno byłoby stworzyć kostiumy, które pozbawione byłyby chińskich elementów.

Ceremonia otwarcia XXIV Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Pekinie w 2022 roku niespodziewanie stała się kolejnym punktem zapalnym w relacjach chińsko-koreańskich. Zamieszanie spowodowało zaprezentowanie mniejszości narodowych, uznawanych oficjalnie przez Chińską Republikę Ludową, w ich tradycyjnych strojach, wśród których znalazł się ubiór koreański. Koreańczycy (*chaoxian zu*) stanowią jedną z 56 grup, z populacją przekraczającą 1,8 miliona osób (według danych z 2010 roku). Zamieszkują oni głównie tereny położone w pobliżu Korei Północnej, a więc prowincje Jilin, Heilongjiang oraz Liaoning (National Ethnic Affairs Commission of the People's Republic of China, n.d.). Koreańskie media w reakcji na to wydarzenie oskarżyły stronę chińską o kolejną próbę zawłaszczenia koreańskiej kultury, której nieodzowną częścią pozostaje *hanbok*. Spór podsycali negatywne wypowiedzi południowokoreańskich polityków, m.in. przewodniczącego Zgromadzenia Narodowego Park Byeong-seug, kandydatów na urząd prezydenta – Lee Jae-myunga oraz Ahn Cheol-soo. Względny spokój starał się zachować Minister Kultury, Sportu i Turystyki, Hwang Hee, który na ceremonii pojawił się odziany w tradycyjny płaszcz *durumagi*. Oświadczenie w tej sprawie wydało również Ministerstwo Spraw Zagranicznych, wskazując że *hanbok* jest symbolem koreańskiej kultury, który strona chińska powinna traktować z szacunkiem (Jie, 2022). Reakcja strony koreańskiej zdaje się odmawiać potomkom Koreańczyków dzierżącym chińskie paszporty prawa do ubiorów noszonych przez ich przodków.

## Serialowe relacje chińsko-koreańskie

Wątki chińskich poselstw w analizowanych serialach mają charakter poboczny, gdyż cesarskich wysłanników można zwykle oglądać jedynie w jednym lub dwóch odcinkach z serii. Mimo to za każdym razem pojawienie się emisariusza odgrywa istotną rolę w głównej historii, a jego zachowanie może decydować o losach bohaterów. Przy zapowiedzi przybycia poselstwa podkreśla się konieczność jak najlepszego podjęcia delegacji oraz zadbania o każdy szczegół wizyty. W przypadku *Wang-i doen namja* wątek ten zostaje poruszony w odcinkach 11 i 12, a krytyczny moment następuje wraz z wcześniejszym przybyciem delegacji,



gdy na miejscu nie ma króla, który powinien podjąć wysłannika. Sytuacja ta spotyka się z niezwykle ostrą reakcją strony chińskiej.

W *Yeonmo* delegacja złożona jest z eunucha koreańskiego pochodzenia oraz wiceministra z Ministerstwa Rytuałów. Fakt ten częściowo zgodny jest z realiami historycznymi, gdyż na dworze Mingów żyli eunuchowie o takim pochodzeniu (Tsai, 1996, s. 136). W tym przypadku początkowo to eunuch kreowany jest na postać negatywną, która za wszelką cenę chce dokonać odwetu na kraju pochodzenia za swój los. Scenarzyści zadbali jednak, by ostatecznie postać ta została przedstawiona w lepszym świetle na końcu wątku dotyczącego poselstwa, a złe wrażenie zostało nieco zatarte; wiceminister zaś prezentuje pozytywne cechy charakteru.

W skład delegacji przedstawionej w *Wang-ui Eolgul* wchodzi mingowski generał, który pod wpływem alkoholu wypowiada obraźliwe słowa na temat państwa Joseon oraz z pogardą traktuje najstarszego z książąt. Ponadto cywilny urzędnik okazuje się osobą skorumpowaną, która zdefraudowała większość srebra przeznaczonego dla cesarza.

Z kolei wysłannik cesarski przedstawiony w *Baegir-ui Nanggunnim* ma za zadanie przyrzeć się postawie następcy tronu, jak i zdecydować, czy może on godnie pełnić tę rolę. Pomimo kryzysowej sytuacji, wynikającej z zaginięcia syna, po udanej interwencji księcia ocena ta wypada pozytywnie.

Najmniej korzystnie pod względem zachowania Mingowie zostali ukazani w serialach *Wang-i doen namja* oraz *Wang-ui Eolgul*. Portretują ich one jako ludzi grubiańskich, skorumpowanych i za nic mających życie ludzkie. Podobnie rzecz ma się w *Yeonmo*. Jednakże tam zachowanie cesarskiego emisariusza koreańskiego pochodzenia zostaje w pewien sposób usprawiedliwione i wytłumaczone. Postaci o pochodzeniu chińskim nie mogą liczyć na podobny gest ze strony scenarzystów.

Jak zauważył Tsai Shih-shan, z perspektywy historycznej dyplomacja mingowsko-koreańska była prowadzona głównie za pośrednictwem eunuchów. Według jego obliczeń takich misji dyplomatycznych do Korei w czasie trwania dynastii Ming zorganizowano przynajmniej 31. Co więcej, związek dwóch krajów oparty na wartościach konfucjańskich miał silny i trwały charakter. Tym samym wyróżniał się on na tle relacji państwa Mingów z innymi władcami (Tsai, 1996, s. 135–136).

Na tej podstawie można zauważyć rozdźwięk między źródłami historycznymi a serialową fikcją, która rzadziej obiera eunuchów za wysłanników cesarskich na rzecz urzędników cywilnych i wojskowych. Można również polemizować ze

sposobem zachowania bohaterów, które raczej w rzeczywistości było pozbawione kontrowersyjnych działań i negatywnego charakteru. Jednocześnie kontrowersyjne przedstawienia w serialach nie są niczym nowym w przypadku Chin i Korei. Robert Eng, analizując produkcje odnoszące się historycznie do Goguryeo (37 p.n.e – 668 n.e.) i jego dziedzictwa, określił je jako pole kulturowej wojny pomiędzy wcześniej wspomnianymi państwami (Eng, 2011).

## Budując kontrasty

Pierwszy element stroju, na który odbiorca serialu może zwrócić uwagę, stanowi uczesanie bohaterów. W wyraźny sposób odróżnia ono oficjeli chińskich od ich koreańskich odpowiedników. Postaci odgrywające role Koreańczyków posiadają włosy starannie związane w kok na czubku głowy. W serialach *Wang-i doen namja* oraz *Wang-ui Eolgul* członkowie delegacji chińskiej mają część włosów spiętych w kok na czubku głowy, natomiast reszta opada luźno na ramiona. W kilku ujęciach spod nakrycia głowy widać tylko rozpuszczone włosy sięgające łopatek. Podobne uczesanie prezentuje jedna osoba towarzysząca eunuchowi w serialu *Yeonmo*. Tak samo rozpuszczone włosy prezentuje „syn” wysłannika w *Baegir-ui Nanggunnim*, który w dalszej części okaże się kobietą przebraną za mężczyznę.

Z punktu widzenia tekstów konfucjańskich odpowiednie uczesanie było istotnym wyznacznikiem przynależności osoby do danej grupy. Rozpuszczone włosy były cechą charakterystyczną dla barbarzyńców, a więc taka fryzura była traktowana przez Chińczyków z dezaprobatą (Confucius, 2003, s. 161). Co więcej, w *Li Ji (Księga Rytuałów)* zaznacza się, że jedną z czynności, jakie należy wykonać po obudzeniu, pozostaje staranne związanie włosów, okrycie ich tkaniną i zabezpieczenie całości szpilką. Ponadto należało przewiązać też opaskę, która przytrzyma włosy u nasady. Dopiero na tak przygotowaną fryzurę nakładano właściwe nakrycie głowy (Legge, 1885, s. 449). Z tej perspektywy nie chodzi więc jedynie o zwykłą zmienność fryzur, ale powiązanie ich z określonymi wartościami oraz grupami. Twórcy seriali mogą zaś wykorzystać to jako kolejny element negatywnego przedstawienia strony chińskiej, która nie przestrzega etykiety w przeciwieństwie do Koreańczyków.

Przechodząc do akcesoriów, widoczne stają się istotne detale różniące nakrycia głowy. Za czasów dynastii Ming urzędników cesarskich obowiązywało *wushamao* w kolorze czarnym. Nakrycie to wyewoluowało z tangowskiego *futou* (rodzaj turbanu), a jego główna część miała formę przypominającą dwa schodki. Z tyłu, horyzontalnie zamontowane były dwa skrzydełka (Du i Miao, red., 2000, s. 75). *Wushamao*, wykorzystywane przez chińskich wysłanników w analizowanych serialach, mają dodatkowo zamontowany kolorowy owalny kamień,

szlifowany w formę kaboszonu. Jest to element, który nie występuje na urzędniczych *wushamao*, co można zaobserwować w dziełach malarskich z dynastii Ming. Na przykład zwój autorstwa Xie Huana o tytule *Xing yuan yaji tu* (*Wyrafinowane spotkanie w morelowym ogrodzie*) przedstawia urzędników, których *wushamao* pozbawione są dodatkowych dekoracji. Co więcej, są oni starannie uczesani (The Met, n.d.), co jest kolejnym przykładem na to, że serialowe przedstawienie *wushamao* nałożonego na częściowo rozpuszczone włosy jest wizerunkiem fałszywym.

Eunuchowie mogli dostąpić zaszczytu otrzymania od cesarza *cifu* z wzorem przedstawiającym *mang*, *feiyu* bądź *douniu*. Dwa ostatnie z nich również stanowiły pewien rodzaj smoka (podobnie jak *mang*), przy czym *feiyu* wyróżniał się ogonem jak ryba (Huang i Chen, 1995, s. 276), *douniu* zaś posiadał charakterystyczne krowie rogi (Huang i Qiao, 2009, s. 248). W *Ming shi* (*Historia dynastii Ming*) można znaleźć zapis stwierdzający, że od czasów cesarza Yongle (1360–1424) eunuchowie z jego otoczenia wyróżniali się poprzez *mangfu*, czyli ubiór z wzorem smoka o czterech pazurach, dodatkowo o kroju *yesy*. Całość uzupełniał pas rodzaju *luandai* (Zhang, 1974, s. 1647).

Główny eunuch z serialu *Yeonmo* nosi co prawda ubiór we wzór przypominający *mang*, jednakże krój wskazuje raczej, że jest to *tieli*, nie *yesa*. Szeroki pas wykonany z tkaniny nabitej ćwiekami, zapinany jest na plecach na dwa zapięcia, prawdopodobnie typu *pankou*. Element ten jest przykładem dużej inwencji twórczej, gdyż oryginalny *luandai* był niezwykle charakterystycznym pasem, który wykonywano z kolorowego jedwabiu. Następnie wiązano go w taki sposób, by przypominał ogon mitycznego ptaka *luan* (Zhou i Gao, 1996, s. 438). Pas z serialu ma długość dostosowaną do obwodu pasa, bez wiązania, ani tym bardziej bez nadmiaru tkaniny, która mogłaby stworzyć namiastkę „ogona”. Tak więc i w tym wypadku wizerunek serialowego chińskiego eunucha nie jest wierny zapisom historycznym.

W przypadku odzienia urzędników różnego szczebla również mamy do czynienia z wypaczonym wizerunkiem. Po pierwsze, ponownie powraca kwestia doboru pasa powielająca wcześniej zaistniały problem. Pasy te są wykonane z tkaniny, dosyć szerokie i zapinane na plecach. W każdym z analizowanych seriali konstrukcja pasa nie przypomina urzędniczych pasów dynastii Ming. Decyzją cesarza Hongwu (1328–1398) z 1370 roku skodyfikowano materiał zdobiący pas w zależności od rangi urzędnika. Na przykład jedynie osoba dzierżąca stanowisko pierwszej rangi miała prawo nosić pas z jadem (Huang i Qiao, 2009, s. 243). W *Wang-i doen namja* jademitowe ozdoby zamocowano na pasach każdego członka delegacji, co stanowi znaczne uproszczenie tego elementu ubioru.

Tak samo dobór urzędniczych szat jest niezwykle problematyczny. Drugim posłem przedstawionym w *Yeonmo* jest postać wiceministra w Ministerstwie Rytułów, który wedle zapisów historycznych powinien posiadać nadaną trzecią rangę (Zhang, 1974, s. 1745). W przypadku tego serialu trudno jest jednoznacznie określić gatunek ptaka umieszczony na *buzi* (ozdobny emblemat określający zajmowany szczebel w hierarchii urzędniczej), z uwagi na fakt, że pas zasłania ogon, co znacznie utrudnia identyfikację. Być może jest to *jinji* (bażant), a więc wskazuje na drugą rangę. Można jedynie z pewnością powiedzieć, że chodzi tu o urzędnika cywilnego, gdyż to oni nosili emblematy z ptakami. W *Wang-i doen namja* główny poseł posiada emblemat z żurawiem, symbolizujący pierwszą rangę. Pozostali delegaci prawdopodobnie są urzędnikami piątej rangi, z emblematem przedstawiającym *baixian* (bażanta srebrzystego), lub nie mają przydzielonej rangi, a na *buzi* znajduje się *lianque* (gatunek ptaka) (Huang i Chen, 1995, s. 275).

Kolorystyka szat urzędniczych również podlegała ścisłej kontroli. Urzędnikom od rangi pierwszej do czwartej przysługiwał odcień karmazynowy (*fei*). Kolor niebieski (*qing*) charakteryzował rangi od piątej do siódmej, natomiast posiadacze rangi ósmej i dziewiątej przywdziewali zieleń (*lü*) (Gao, 2005, s. 156). Zatem strój urzędniczy danej rangi stanowił starannie dobrany zestaw składający się z pasa oraz szaty w odpowiednim kolorze, w połączeniu z właściwym *buzi*.

W przypadku *Yeonmo* mamy do czynienia z szatą fioletową, a więc kolor ten jest niewłaściwy. Generał w *Wang-ui Eolgul* nosi emblemat z lwem, ale szata pasująca do niego winna być karmazynowa, jest zaś czerwono-brązowa. Karmazyn przypominają szaty dwóch wojskowych, posiadające emblemat tygrysa (trzecia ranga). Rozróżnienie kolorystyczne tego rodzaju nie powinno być wprowadzone, jeśli serial miałby oddawać realia historyczne. W *Wang-i doen namja* użyto szat niebieskich oraz odcienia pomiędzy jasnym brązem a starym złotem, który również nie miał odzwierciedlenia w rzeczywistości. W *Wang-i doen namja* rolę głównego posła pełni wiceminister z Ministerstwa Wojny, który według *Ming shi* powinien być urzędnikiem trzeciej rangi. Tak więc twórcy serialu zawyżyli jego rangę poprzez zły dobór emblematu oraz ozdób pasa, jak i wykorzystali nieużywany kolor szat. Kronika co prawda przewiduje obecność urzędników piątej rangi pracujących w tymże ministerstwie (Zhang, 1974, s. 1750), jednakże brak pewności przy identyfikacji emblematu wyklucza dalszą analizę. Tę samą jasno brązową szatę wykorzystano wcześniej w *Baegir-ui Nanggunnim*. W serialu tym nie doprecyzowano stanowiska, jakie zajmował poseł, toteż w analizie należy przestać na zwróceniu uwagi na błędny kolor.

Dodatkową kwestię stanowi ogólne wrażenie estetyczne w analizowanych produkcjach, które w każdym przypadku wypada na korzyść bohaterów reprezentujących państwo Joseon. Stroje te są dopracowane, a zaznajomiony z konwencją obserwator z łatwością porówna jakość wykonania poszczególnych elementów stroju. Najwyraźniejszy kontrast widać na przykładzie doboru pasów, jak i sposobu wyhaftowania *buzi*. Kostiumy w serialach nie prezentują więc jednolitego stylu, jeśli chodzi o ich jakość.

Poniższa tabela zestawia najważniejsze z analizowanych kompletów strojów. Wyszczególniono w niej określone stanowiska ze wskazaniem serialu, do którego się odnoszą. Następnie porównano wizerunek serialowy z historycznym.

Stanowisko	Serialowa fikcja	Czasy historyczne
Wiceminister z Ministerstwa Wojny ( <i>Wang-i doen namja</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>jasnobrązowe szaty</li> <li>emblem z żurawiem</li> <li>częściowo rozpuszczone włosy</li> <li><i>wushamao</i> z dekoracją</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>karmazynowe szaty</li> <li>emblem z pawiem</li> <li>starannie upięte włosy</li> <li><i>wushamao</i> bez dekoracji</li> </ul>
Wiceminister z Ministerstwa Rytuałów ( <i>Yeonmo</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>fioletowe szaty</li> <li>emblem z bażantem (?)</li> <li>starannie upięte włosy</li> <li><i>wushamao</i> z dekoracją</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>karmazynowe szaty</li> <li>emblem z pawiem</li> <li>starannie upięte włosy</li> <li><i>wushamao</i> bez dekoracji</li> </ul>
Główny eunuch ( <i>Yeonmo</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>mangfu</i> typu <i>tieli</i></li> <li>zapinany pas</li> <li>starannie upięte włosy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>mangfu</i> typu <i>yesa</i></li> <li>wiązany <i>luandai</i></li> <li>starannie upięte włosy</li> </ul>

Tabela 1. Zestawienie wizerunku wybranych fikcyjnych postaci chińskich emisariuszy z ich historycznymi odpowiednikami

Źródło: opracowanie własne.

## Zakończenie

Serial może stać się polem bitwy na obrazy, w której wygra ten, kto skuteczniej dostarczy przekaz do odbiorcy. Serialowa fikcja, nawet poprzedzona adnotacją o fikcyjnym charakterze przedstawionych zdarzeń, tworzy pewną wizję świata, a ukazany obraz utrwała się w pamięci widza. Tocząca się w przestrzeni publicznej wojna na ubrania pomiędzy Koreą Południową a Chińską Republiką Ludową przeniosła się również na pole seriali. Przekaz jest dosyć wyraźny, a jego celem wydaje się zwycięskie wyjście z pojedynku strony koreańskiej.

Choć oficjalne koreańskie stroje urzędnicze wywodzą się z Chin, to w dobitny sposób ukazano, który rodzaj odzieży odznacza się wyższą jakością wykonania i użytych materiałów. To strona koreańska jawi się jako ta bardziej wyrafinowana, lepiej oddająca konfucjańskie ideały. Przygotowane kostiumy dla postaci reprezentujących dynastię Ming, obarczone były wieloma błędami, obejmującymi niepoprawną kolorystykę, fasony i wzory. Wyraźnie widoczny był również kontrast w sposobie uczesania, wypadający na niekorzyść delegacji chińskich. Błędny dobór strojów połączony był dodatkowo z nieuprzejmym zachowaniem części delegatów. Takie zestawienie wzmacniało przepaść w sposobie ukazania strony chińskiej i strony koreańskiej. Oczywiście pozostaje pytanie, czy każda z nieścisłości stanowi efekt zamierzonego działania, czy też jest dowodem na nieistotność dokładnego odwzorowania wizerunku poselstw z perspektywy twórców. Pewne jest natomiast to, że takowa różnica istnieje, stanowiąc jeszcze jeden przyczynek do dyskusji nad relacjami chińsko-koreańskimi w kontekście tradycyjnych ubiorów.

Należy mieć również na uwadze nastawienie koreańskiego społeczeństwa, które potrafi wywrzeć skuteczną presję na stację telewizyjną i zablokować emisję serialu. Nie bez znaczenia pozostaje również gwałtowna reakcja koreańskich polityków w odpowiedzi na ceremonię otwarcia igrzysk w Pekinie. To wszystko pokazuje, że współcześnie strój stanowi istotny punkt zapalny w relacjach pomiędzy dwoma krajami. Emitowanie kolejnych produkcji z błędnym obrazem strojów chińskich utrwała jedynie w społeczeństwie niepoprawny wizerunek, na bazie którego część osób może czerpać swoją wiedzę na temat historii i kultury danego kraju.

## Bibliografia

- Buckley Ebrej, P. (2010). *The Cambridge Illustrated History of China* (wyd. 2). Cambridge: Cambridge University Press.
- Cammann, S. (2001). *China's Dragon Robes*. Chicago: Art Media Resources.
- Confucius (2003). *Confucius Analects: With Selection from Traditional Commentaries*, przeł. E. Slingerland. Indianapolis: Hackett Publishing Company.
- Du, Y., Liangyun, M., red. (2000). *中国衣经 (zhongguo yijing)*. Shanghai: Shanghai wenhua chubanshe.
- Eng, R.Y. (28.03.2011). *China-Korea Culture Wars and National Myths: TV Dramas as Battleground*. „The Asia-Pacific Journal”, vol. 9, is. 13, no. 4.
- Gao, G. (2005). *细说中国服饰: 彩图版 (xishuo zhongguo fushi: cai tuban)*. Beijing: Guangming ribao chubanshe.
- Gries, P., Yasuki, M. (2022). *How History Wars Shape Foreign Policy: An Ancient Kingdom and the Future of China – South Korea Relations*. „Journal of East Asian Studies”, vol. 22.
- Huang, N., Juanjuan, Ch. (1995). *中国服装史 (zhongguo fuzhuang shi)*. Beijing: Zhongguo lüyou chubanshe.
- Huang, N., Qiaoling, Q. (2009). *衣冠天下: 中国服装图史 (yiguan tianxia: zhongguo fuzhuang tu shi)*. Beijing: Zhonghua shuju.
- Jie, Y. (6.02.2022). *Koreans Take Umbrage at Presence of Hanbok at Beijing Winter Olympics Ceremony*. The Korea Herald. <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20220206000176> (dostęp: 18.05.2022).
- Jo, J.O. (2022). *Korean Dramas, Circulation of Affect and Digital Assemblages: Korean Soft Power in the United States*, [w:] K. Youna (red.) *The Soft Power of the Korean Wave: Parasite, BTS and Drama*. New York: Routledge.
- Ju, H. (2022). *K-Dramas Meet Netflix: New Models of Collaboration with the Digital West*, [w:] K. Youna (red.), *The Soft Power of the Korean Wave: Parasite, BTS and Drama*. New York: Routledge.
- Ministry of Culture, Sports and Tourism (2011). *The Korean Wave: A New Pop Culture Phenomenon*. Korea: Korean Culture and Information Service.
- Lee, S.S. (2013). *Hanbok: Timeless Fashion Tradition*. Seoul: Seoul Selection.
- Legge, J., przeł. (1885). *The Li Ki*, I–X. Oxford: The Clarendon Press.
- National Ethnic Affairs Commission of the People's Republic of China (n.d.). *朝鲜族 (chaoxian zu)*. <https://www.neac.gov.cn/seac/ztl/cxz/gk.shtml> (dostęp: 18.05.2022).
- National Institute of Korean History (n.d.a). *The Abdicated King Discusses How To Explain His Abdication To The Imperial Envoy*. The Veritable Records of King Sejong. [http://esillok.history.go.kr/record/recordView.do?id=eda\\_10008023&yearViewType=byReign&sillokViewType=Eng&searchYear=1418&searchYearMonth=1418-08&searchMonthType=L0&searchYearMonthDay=1418-08-30&searchDateId=eda\\_10008030](http://esillok.history.go.kr/record/recordView.do?id=eda_10008023&yearViewType=byReign&sillokViewType=Eng&searchYear=1418&searchYearMonth=1418-08&searchMonthType=L0&searchYearMonthDay=1418-08-30&searchDateId=eda_10008030) (dostęp: 13.05.2022).
- National Institute of Korean History (n.d.b). *The King And Officials Discuss The Wearing Of The Ornamental Belt The Emperor Bestowed Upon The King*. The Veritable Records of King Sejong. [http://esillok.history.go.kr/record/recordView.do?id=eda\\_11207028\\_001&yearViewType=byReign&sillokViewType=Eng&searchYear=&searchYearMonth=&searchMonthType=&searchYearMonthDay=&searchDateId=](http://esillok.history.go.kr/record/recordView.do?id=eda_11207028_001&yearViewType=byReign&sillokViewType=Eng&searchYear=&searchYearMonth=&searchMonthType=&searchYearMonthDay=&searchDateId=) (dostęp: 19.05.2022).

- Netflix (n.d.). *Global Top 10*. <https://top10.netflix.com/> (dostęp: 29.12.2022).
- Nielsen (5.02.2015). *지상파 일일 – Top 20 List for TV Programs*. [https://www.nielhttps://www.nielsenkorea.co.kr/tv\\_terrestrial\\_day.asp?menu=Tit\\_1&sub\\_menu=1\\_1&area=00&begin\\_date=20211214senkorea.co.kr/tv\\_terrestrial\\_day.asp?menu=Tit\\_1&sub\\_menu=1\\_1&area=00&begin\\_date=20211214](https://www.nielhttps://www.nielsenkorea.co.kr/tv_terrestrial_day.asp?menu=Tit_1&sub_menu=1_1&area=00&begin_date=20211214senkorea.co.kr/tv_terrestrial_day.asp?menu=Tit_1&sub_menu=1_1&area=00&begin_date=20211214) (dostęp: 29.12.2022).
- Nye, J.S., Jr. (2004). *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. New York: Public Affairs.
- Preview. <https://www.preview.ph/culture/top-20-highest-rating-korean-dramas-a00268-20200519-lfrm> (dostęp: 29.12.2022).
- Prown, J.D. (1982). *Mind in Matter: An Introduction to Material Culture Theory and Method*. „Winterthur Portfolio”, vol. 17, no. 1.
- Song, S. (25.03.2021). *SBS Drama ‘Joseon Exorcist’ Takes Beating Over Historical Inaccuracies*. The Korea Herald. <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20210325000951> (dostęp: 18.05.2022).
- The Met (n.d.). *Elegant Gathering in the Apricot Garden*. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/41478> (dostęp: 13.05.2022).
- Tsai, S.H. (1996). *The Eunuchs in the Ming Dynasty*. Albany: State University of New York Press.
- Xi zhai zhuren (西斋主人) (16.02.2021). *Hanfu and Hanbok 谁抄袭谁 (shei chaoxi shei?)*. <https://www.youtube.com/watch?v=lmwrGU0UP48> (dostęp: 7.10.2022).
- Zhang, T. (1974). *明史 (ming shi)*. Zhonghua shuju.
- Zhou, X., Chunming, G. (1996). *中国衣冠服饰大辞典 (zhongguo yiguan fushi da cidian)*. Shanghai: Shanghai cishu chubanshe.

### Abstract

The paper analyses the portrayal of Ming envoys in South Korean dramas. The four series, i.e. *Wang-i doen namja*, *Baegir-ui Nanggunnim*, *Wang-ui Eolgul* and *Yeon-mo* are taken under consideration. Conducted analysis shows that the presented image is often incorrect in terms of hairstyles or clothing, and envoys show questionable etiquette. Moreover, the quality of the used Chinese emissaries costumes seems to be lower than the Korean characters. Image is used as a tool to differentiate Chinese and Koreans. Furthermore, it is a part of a broader picture of flared-up discussion on what Koreans should wear and who can wear Korean clothes.

**Key words:** k-drama, dress, Ming, envoy

**Słowa kluczowe:** k-drama, ubiór, Ming, poseł



# Adam Jankowiak

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

ORCID 0000-0002-1497-9294

# Magdalena Michalak

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

ORCID 0000-0001-8636-0039

## Dlaczego wszyscy gramy w czerwone światło–zielone światło? Analiza fenomenu serialu *Squid Game*

Południowokoreański serial *Squid Game* (2021–, reż. Hwang Dong-hyuk) w bardzo krótkim czasie stał się hitem platformy streamingowej Netflix. Produkcja ta jest wynikiem współpracy amerykańskiej korporacji z koreańskimi twórcami. Premiera odbyła się 17 września 2021 roku. W ciągu niecałego miesiąca *Squid Game* obejrzało ponad 111 milionów użytkowników na całym świecie i dzięki temu serial uplasował się na pierwszym miejscu na liście najpopularniejszych produkcji platformy w ponad 90 państwach świata. Popularność *Squid Game* dotarła nawet do państw, w których Netflix oficjalnie nie jest dostępny, czyli do Korei Północnej i Chin. Warto odnotować, że w pierwszym z wymienionych krajów popularność tej produkcji nie zmalała pomimo groźby kary śmierci<sup>1</sup>. *Squid Game* jest tam odtwarzany z mobilnych nośników (karty SD i pendrive'y). Serial został

<sup>1</sup> Osoba, która przemycała *Squid Game* z Chin, została rozstrzelana, a student, który przyniósł serial na pendrive na uczelnię, został skazany na karę dożywotniego więzienia. Jego kolegów za udział w nielegalnym pokazie wysłano na pięć lat do obozu pracy. Zwolnieni z pracy zostali także pracownicy uczelni. Władze w Pjongjangu wprowadziły w 2020 roku karę śmierci za posiadanie, przemykanie i oglądanie materiałów audiowizualnych z krajów kapitalistycznych. Za najbardziej niebezpieczne materiały uznano wszelkie dzieła kultury amerykańskiej i południowokoreańskiej (Lee M., 2021).

zakazany, ponieważ zdaniem władz Korei Północnej jest przejawem „bestialskiej” kultury sąsiada z Południa (Lee, M. 2021; Workman, 2021).

Zdecydowana większość recenzji serialu była pozytywna, jednakże można znaleźć też opinie, które negują oryginalność serialu, szczególnie zestawiając go z innymi produkcjami typu battle royale<sup>2</sup>, takimi jak *Battle Royale* (2000, reż. Kinji Fukasaku) czy *Igrzyska śmierci* (2012, reż. Gary Ross) (Faber, 2021). Ponadto zwracano uwagę na powtarzalność niektórych motywów (Park, 2021, s. 105–109, 111–115), czego przykładem w *Squid Game* jest znany z nagrodzonego Oscarem filmu *Parasite* (2019, reż. Bong Joon-ho) motyw powiększającej się luki pomiędzy bogatymi i biednymi w różnych państwach świata, nie tylko w Korei Południowej (Lee K., 2021). W niniejszym artykule autorzy będą poszukiwać odpowiedzi na następujące pytania: Jakie czynniki wpłynęły na popularność *Squid Game*? Dlaczego to właśnie ten serial odniósł tak duży sukces? Co odróżnia go od podobnych produkcji?

## Streszczenie

*Squid Game* to serial wyprodukowany przez platformę streamingową Netflix. Fabuła koncentruje się na Seongu Gi-Hunie, który boryka się z poważnymi problemami finansowymi i pewnego dnia zgłasza się do udziału w tajemniczym turnieju, podobnie jak pozostałe 455 osób, które również borykają się z ogromnymi długami. Główną wygraną w śmiertelnie niebezpiecznych zawodach jest 45,6 miliarda wonów (ponad 157 milionów złotych). Rozgrywka składa się z sześciu konkurencji nawiązujących do dziecięcych zabaw: czerwone światło–zielone światło, dalgona, przeciąganie liny, kulki, szklany most i tytułowa gra w kalmar. Każda z nich stanowi odrębne wyzwanie wymagające odmiennych umiejętności, potrzebnych, by je wykonać, gdyż przegrana kończy się „eliminacją” zawodników, czyli ich śmiercią (*Squid Game*, 2021).

## Kontrasty i symbolika

Serial *Squid Game* jest pełen sprzecznych ze sobą elementów<sup>3</sup> i nietypowych rozwiązań fabularnych z europejskiego punktu widzenia. Jest to charakterystyczne dla koreańskiego kina, w którym od lat powszechnie jest wykorzystywa-

<sup>2</sup> Jest to tryb rozgrywki, a także gatunek filmowy, w którym wszyscy gracze walczą ze sobą nawzajem, dopóki jeden z nich nie zostanie zwycięzcą (definicja autorów).

<sup>3</sup> W tym przypadku chodzi o dostosowanie muzyki i scenografii do charakteru sceny, np. mroczna, tajemnicza muzyka podnosząca napięcie w scenach grozy.

ny motyw *han*<sup>4</sup>. Pierwszym przykładem kontrastów występujących w serialu jest zestawienie walki na śmierć i życie z niewinnymi dziecięcymi grami, na czym opiera się cała fabuła (Kimi i Park, 2022). Wiąże się z tym wykorzystana scenografia – gracze walczą o życie w miejscach, które kojarzą się z dzieciństwem (druga gra – *dalgona* – odbywa się na placu zabaw). Scenografia, która nie kojarzy się z czymś strasznym, w *Squid Game* została wykorzystana jako tło do masowego mordowania graczy, co szczególnie widać w trakcie pierwszej gry czerwone światło–zielone światło. Następny kontrast jest tworzony za pomocą muzyki wykorzystanej w serialu. W trakcie makabrycznych scen w tle słychać utwory *Nad pięknym modrym Dunajem* Johanna Straussa lub *Fly me to the Moon* Franka Sinatry (Cho I.B., 2021), co wywołuje u widzów dysonans poznawczy. Jest to cecha charakterystyczna dla koreańskiej kinematografii, co najmniej od lat 90. XX wieku polegająca na łączeniu ze sobą pozornie niepasujących do siebie gatunków i konwencji, jednakże w *Squid Game*, ze względu na komercyjny sukces, zostało to szczególnie zauważone (Mikołajczyk, 2021)<sup>5</sup>.

Serialowy turniej jest uznawany za metaforę nierówności społecznych i kapitalizmu, a bezpardonową rywalizację w dziecięcych grach można odczytać jako aluzję do tzw. wyścigu szczurów. Sam Hwang Dong-hyuk, reżyser *Squid Game*, przyznał, że jego produkcja jest alegorią wyzysku, którego przyczyną jest kapitalizm (Chełkowska, 2021).

Ważnym aspektem jest również szeroko pojęta symbolika i tzw. ukryte treści umieszczone w fabule. Jako główny przykład można podać „wskazówki”, zawarte w serialu, dotyczące tego, w jaki sposób zginą niektórzy bohaterowie, np. Cho Sang-Woo chciał popełnić samobójstwo po opuszczeniu turnieju po pierwszej grze, jednak nie zrobił tego. Odbiera sobie życie w trakcie ostatniej gry, aby jego przyjaciel Seong Gi-Hun wygrał główną nagrodę. Podobny los spotyka także innych bohaterów, np. Kang Sae-Byeok (motyw noża), Alego Abdula (motyw oszustwa) i Janga Deok-Su (motyw skoku z mostu). Obrazuje to specyficznie pojętą ironię losu lub fatum (Saab, 2021; *Squid Game*, 2021).

Kolejnym przykładem wskazówek są symbole organizatorów turnieju, czyli koło, trójkąt i kwadrat, obecne choćby na wizytówkach, maskach strażni-

<sup>4</sup> *Han* – pojęcie charakterystyczne dla kultury koreańskiej; powszechnie jest rozumiane jako zbiorowe uczucie głębokiego żalu, bólu, smutku i złości, które należy uwolnić, uzewnętrznić. *Han* tłumaczy ekspresyjność bohaterów w koreańskich dramach. Zob. więcej: (Czerkies i Yongdeog, 2018; Husarski, 2021, s. 83; Oh, 2021; Bai S.X., 2022).

<sup>5</sup> Podobny zabieg zastosował Park Chan-wook w filmie *Oldboy* (2003), w którym widzowie są co rusz zaskakiwani, a reżyser celowo „drwi z naszych przyzwyczajzeń”. W *Oldboyu* również wykorzystano zestawianie krwawych scen z muzyką klasyczną (sekwencja z wrywaniem zębów młotkiem przy akompaniamencie *Czterech pór roku* Antonio Vivaldiego) (Kłेतowski, 2009, s. 131–132; Mikołajczyk, 2021).

ków oraz jako elementy wystroju sal kompleksu na wyspie<sup>6</sup>. Z jednej strony wskazują one na hierarchię strażników, a z drugiej strony przetłumaczone na język koreański pierwsze litery słów „koło”, „trójkąt” i „kwadrat” stworzą nazwę finałowej gry, organizacji zarządzającej serialowym turniejem i w końcu sam tytuł dramy (Ojing-eo Geim) (Karmańska, 2021). Zawarte w *Squid Game* różne ukryte wskazówki i treści miały swój udział w zapewnieniu produkcji popularności, czego dowodem są liczne teorie dotyczące „sekretniej” wymowy serialu<sup>7</sup> (Saab, 2021).

### Problemy społeczne

Według Monici Tan *Squid Game* odzwierciedla współczesne społeczeństwo, nie tylko azjatyckie. Przemoc oraz niesprawiedliwości, które spotykają uczestników gier, pokazują, jak okrutny jest współczesny świat, gdyż zawodnicy nie widzą różnicy pomiędzy nim a salą zabaw, w której walczą o życie (Lee K., 2021). W serialu pojawia się diagnoza problemów społecznych trapiących Koreę, do których można zaliczyć polaryzację społeczną, szczególnie na płaszczyźnie dochodowej, rosnące zadłużenie, niewielki poziom zabezpieczenia społecznego, choćby osób starszych (Kim E.T., 2021).

Szczególnie dotkliwy jest problem indywidualnych długów, ponieważ znaczna część społeczeństwa jest obciążona jakimiś zobowiązaniami wobec banków lub lichwiarzy. Według danych z 2021 roku wskaźnik zadłużenia gospodarstw domowych w Korei Południowej wynosił ponad 100% PKB. Jest to najwyższy wynik spośród wszystkich państw rozwiniętych. Zresztą problem ze spłatą długów jest uniwersalny i nie dotyczy tylko Koreańczyków. Pomimo specyfiki ich codzienności, tj. wykonywania najgorzej opłacanych prac, gróźb ze strony lichwiarzy i konieczności mieszkania w suterrenach, to z bohaterami *Squid Game* utożsamiają się także mieszkańcy innych państw (Kim J.H., 2021; Kim i Park, 2022). W ich położenie mogą wczuć się spłacający kredyty hipoteczne Polacy czy Amerykanie obciążeni kredytami studenckimi. Kwestia poruszanych w serialu nierówności społecznych jest obecnie jeszcze bliższa odbiorcom. Pandemia COVID-19, wojna na Ukrainie oraz prawdopodobny kryzys finansowy pogłębiają istniejące podziały społeczne, ponieważ biedni znajdują się w coraz gorszej sytuacji (Radkowski, 2021).

<sup>6</sup> W sali, gdzie spali zawodnicy, na ścianach zostały umieszczone rysunki, które przedstawiały rozgrywane gry, jednakże na początku były one zasłonięte przez stojące łóżka. Im mniej łóżek zostawało w pomieszczeniu, tym lepiej było widać grafiki na ścianach (Żelazko, 2021).

<sup>7</sup> Najpopularniejsze teorie to np. rzekome pokrewieństwo Seong Gi-huna z Oh Il-namem oraz symbolika kart do ddakji (miały one decydować o roli w turnieju – gracz albo strażnik) (Bradley, 2021).

Ważnym problemem, który pojawia się w serialu, chociaż stricte w kontekście społeczeństwa koreańskiego, jest tzw. kultura gier<sup>8</sup> (Romano, 2021). Jej przejawem jest nie tylko popularność wielu telewizyjnych teleturniejów, ale też oparcie funkcjonowania życia społecznego na nieustannej rywalizacji. Od szkół podstawowych po przedsiębiorstwa i szeroko pojęte życie społeczne Koreańczycy chcą za wszelką cenę udowodnić, że potrafią „wygrywać” (Husarski, 2021, s. 21, 80, 104–105; Romano, 2021; Wawrzusiszyn, 2021). Pomimo krytyki kultury gier, mechanizmy życia społecznego, oparte na bezwzględnym premiowaniu sukcesów i traktowaniu porażki jako powodu do wstydu, zmieniają się bardzo powoli, co prowadzi m.in. do największej na świecie liczby samobójstw i prawdopodobnie najniższego poziomu dzietności, które obecnie odnotowywane są w Korei Południowej (Husarski, 2021, s. 99; Romano, 2021).

Dzięki zawarciu w serialu odniesień do aktualnych problemów społecznych, takich jak pogłębiające się różnice społeczne, problem wysokiego poziomu zadłużenia, problemy z utrzymaniem się, serial odniósł tak duży sukces, ponieważ według ekspertów pojawił się „w odpowiednim czasie”, co sprawiło, że wielu widzów, zwłaszcza tych najmniej zarabiających, poczuło się tak jak zawodnicy turnieju w *Squid Game* (Evans, 2021; Radkowski, 2021).

## Historia

W serialu można odnaleźć nawiązania do prawdziwych wydarzeń ostatnich lat, które miały miejsce w Korei Południowej. Seong Gi-Hun cierpi na zespół stresu pourazowego (PTSD) po tym, jak był świadkiem śmierci kolegi podczas pikiety zorganizowanej w ramach strajku w fabryce samochodów Dragon Motors. Jest to odniesienie do bankructwa SsangYong<sup>9</sup> Motors w 2009 roku (Kim J.H., 2021; Workman, 2021). Przedsiębiorstwo zwolniło wtedy 2646 pracowników, czyli 43% załogi fabryki w Pyeongtaek w ramach restrukturyzacji zarządzanej przez właścicieli firmy, czyli chińskiego koncernu SAIC.

Decyzja ta wywołała oburzenie pracowników, którzy rozpoczęli strajk okupacyjny w zakładzie trwający 77 dni. Został on krwawo stłumiony przez policję, a jego uczestnicy zostali wpisani na „czarną listę”, przez co nie mogli znaleźć zatrudnienia w fabrykach innych koreańskich producentów samochodów. Ponadto każdy z nich został pozwany za wyrządzenie szkód finansowych firmie SsangYong Motors.

<sup>8</sup> Jest to określenie charakterystycznej dla południowokoreańskiej kultury wszechobecnej rywalizacji, której przejawy to m.in. współzawodnictwo w szkołach, firmach, szeroko pojętym życiu publicznym (wszechobecność gier liczbowych, automatów, zakładów bukmacherskich). W sferze medialnej przejawem kultury gier są teleturnieje; niektóre z nich, jak *Infinite Challenge* i *Running Man*, zyskało miano kultowych (Romano, 2021; Wawrzusiszyn, 2021).

<sup>9</sup> Nazwa przedsiębiorstwa oznacza „podwójnego smoka” (Kim, 2021).

Zasądzone odszkodowania znacznie przekraczały możliwości strajkujących, więc sądy nakazały wyegzekwowanie należnych sum z wynagrodzeń i majątku skazanych. Z tego powodu niektórzy stracili domy. Według szacunków w latach 2009–2018 czterdzieści trzy osoby popełniły z tego powodu samobójstwo. Niewielu byłym pracownikom SsangYonga udało się skutecznie odwołać od wyroków i uzyskać przywrócenie do pracy (Ji, 2021; Kim J.H., 2021).

Kolejnym odniesieniem do historii jest rok 1987, jako moment rozpoczęcia organizacji corocznego turnieju. Jest to nawiązanie do sprawy Ośrodka Pomocy Społecznej „Bractwo” z Busan, ponieważ w 1987 roku ujawniono informacje na temat jego funkcjonowania. Był on jedną z wielu podobnych placówek, powstałych w latach 70. i 80. XX wieku, których działalność nasiliła się w okresie przygotowań do olimpiady. W założeniach miały one prowadzić działalność resocjalizacyjną i aktywizację zawodową, jednakże w praktyce dochodziło tam do wielu patologii, będących efektem polityki „oczyszczania” ulic realizowanej przez władze w okresie przygotowań do igrzysk.

W ramach działalności instytucji policja wyłapywała osoby pijane, bezdomnych, a także bardzo często przypadkowych ludzi, którzy od razu byli kierowani do ośrodków, takich jak „Bractwo”, gdzie na porządku dziennym były tortury i przemoc wobec podopiecznych. We wspomnianej placówce właściciele organizowali przerażające „gry”, w których osadzeni musieli brać udział. Gdy wybuchł skandal po ujawnieniu sytuacji w „Bractwie”, władze starały się „wyciszyć” sprawę, ponieważ mogła zaszkodzić wizerunkowi kraju, który przechodził demokratyzację i otwierał się na świat po latach dyktatury, a nowym władzom zależało na pozytywnej opinii obcokrajowców, którzy mieli przyjechać na olimpiadę.

Wydarzenia te i fabułę *Squid Game* łączy istnienie placówek, w których umieszczani byli ludzie niewpisujący się w kanon Koreańczyków, co mogło zaburzyć starannie pielęgnowany wizerunek Korei Południowej jako kraju sukcesu gospodarczego i dostatku (Rice, 2021; Williams, 2021). Odwołania do historii w *Squid Game* są zrozumiałe przede wszystkim dla rodzimej widowni, jednak na fali popularności serialu w internecie pojawiły się artykuły przybliżające fanom kontekst serialu, co powoduje, że mieszkańcy innych państw poznają wydarzenia z najnowszej historii Korei Południowej.

## Mechanizmy internetu

Zdecydowana większość ekspertów wskazuje, że do popularności *Squid Game* przyczyniły się media społecznościowe i algorytmy, na których są one

oparte. Niektórzy komentatorzy twierdzili nawet, że już na etapie produkcji uwzględniono możliwość zwiększenia popularności serialu poprzez umieszczenie memogennych symboli (Hong i Yang, 2022, s. 37). Poza tym pojawiło się dużo memów nawiązujących do *Squid Game*, które stały się viralami (Wiśniewski, 2021a–b). Najczęściej powtarzającym się motywem stała się postać wielkiej dziewczynki-robota Young-hee, która pojawiła się w serialu podczas gry w czerwone światło–zielone światło. Kolejnymi motywami były: scena głosowania, symbole z dalgony<sup>10</sup> i masek strażników<sup>11</sup>, charakterystyczne dresy graczy i uniformy „obsługi gry” (Siregar, Angin i Mono, 2021). Ponadto na popularność serialu wpłynęła duża liczba materiałów publikowanych na platformach TikTok i YouTube, których użytkownicy nagrywali odtwarzane przez siebie sceny ze *Squid Game* i umieszczali w internecie. Wiele z takich memów oraz filmików stało się viralami (Ramjung, 2021; Romano, 2021; Rosenblatt, 2021; Wiśniewski, 2021b, s. 92).

Światowa popularność właśnie tej południowokoreańskiej produkcji jest także w pewnym stopniu efektem marketingu szeptanego, który w tym przypadku, w większości, prowadzony był za pośrednictwem mediów społecznościowych (Rosenblatt, 2021). Produkcja zyskała taki rozgłos, ponieważ wiele osób zaczęło oglądać serial z czystej ciekawości, dzieliło się swoimi opiniami i zachęcało innych do obejrzenia. W pewnym momencie *Squid Game* stał się pozycją obowiązkową na liście seriali, które warto obejrzeć, zarówno ze względu na modę, jak i wartość tej produkcji (Evans, 2021).

Co warte podkreślenia, *Squid Game* osiągnął dużą popularność także wśród najmłodszych widzów, pomimo że produkcja ta była klasyfikowana jako odpowiednia dla widzów powyżej 16 roku życia. Fakt, że dzieci stały się jej fanami, jest wynikiem wspomnianych już memów i nagrań, które na platformach społecznościowych nie podlegają ograniczeniom. Wywołało to panikę moralną, ponieważ odnotowano przypadki, gdy dzieci odgrywały sceny z serialu, szczególnie gier oraz przebierały się za strażników i graczy, co według niektórych komentatorów miało stanowić przejaw demoralizacji i wpłynąć negatywnie na zachowania dzieci, jednakże do dzisiaj nie wykazano korelacji między oglądaniem *Squid Game* a zachowaniami uznawanymi za przejaw demoralizacji (Ramjung, 2021; Wiśniewski, 2021b, s. 93).

<sup>10</sup> Dalgona – popularne w latach 60. i 70. XX wieku koreańskie ciasteczka wykonane z cukru i proszku do pieczenia.

<sup>11</sup> Widzowie zwracali uwagę na podobieństwo symboli z masek do tych z kontrolerów (padów) do konsol PlayStation produkowanych przez firmę Sony (Ramjung, 2021).

## Koreańska fala i przemiany w globalnej popkulturze

Do sukcesu *Squid Game* nie sposób się odnieść bez odwołania się do zjawiska określanego mianem hallyu, czyli koreańskiej fali<sup>12</sup>. Są to działania podejmowane z inicjatywy południowokoreańskiego rządu od lat 90. XX wieku, których celem jest promocja rodzimej kultury, uważanej za ważne narzędzie, zaliczane do *soft power* (Nicz, 2020), czyli dziedziny szeroko pojętej polityki zagranicznej. Główną przyczyną zainteresowania kulturą przez południowokoreańskie władze był kryzys azjatycki z 1997 roku, w wyniku którego gospodarki państw Azji Wschodniej doświadczyły poważnych perturbacji. Uznano, że nowym kołem zamachowym ekonomii Korei Południowej, które przyniesie impuls rozwojowy, będzie kultura, bardziej odporna na kryzysy gospodarcze niż tradycyjny przemysł (*'Squid Game' Phenomenon...*, 2022)<sup>13</sup>. Dodatkowym akcentem, który ujawnił się w ostatnich latach, jest dążenie Korei Południowej do większej niezależności, także na płaszczyźnie politycznej (Clarke, 2021)<sup>14</sup>.

Dzięki hallyu Korea Południowa przestała kojarzyć się wyłącznie jako producent dobrych jakościowo samochodów, smartfonów i wszelkiej elektroniki użytkowej. Stworzenie kompleksowej strategii, która została hojnie wsparta przez instytucje rządowe oraz czebole, sprawiło, że koreańska kultura zaczęła zyskiwać popularność, najpierw w państwach azjatyckich, a z czasem w kolejnych regionach świata, co szczególnie można zauważyć w ostatnich latach w Europie i USA. Popularnością cieszą się szczególnie muzyka (K-pop), kosmetyki (K-beauty), gry komputerowe, kino i seriale, zwane K-dramami (zob. więcej Trzcńska 2016, s. 63–74; *'Squid Game' Phenomenon...*, 2022). Szczególnie w przypadku tych ostatnich odniesienie sukcesu w kręgu euroatlantyckim nie było łatwe ze względu na charakterystyczne cechy gatunkowe, diametralnie wyróżniające te produkcje na tle seriali amerykańskich czy europejskich, takie jak wyjątkowo ekspresyjna gra aktorska czy nieprawdopodobne rozwiązania fabularne (Husarski, 2021, s. 82–83; Mikołajczyk, 2021). Jednakże w ostatnich latach zaczęły pojawiać się dramy, które stylem odbiegają od stereotypowego postrzegania koreańskich seriali jako „ugrzecznionych” oper mydlanych i bardziej przypominają produkcje zachodnie, szczególnie pod względem sekwencji akcji (Mikołajczyk, 2021).

<sup>12</sup> Nazwa ta pojawiła się po raz pierwszy w chińskich mediach w 1998 roku. Zwrócono wówczas uwagę na „zalanie” Chin kulturą importowaną z Korei Południowej. Produktem, który rozpoczął hallyu, były południowokoreańskie seriale – k-dramy (Trzcńska, 2016, s. 59).

<sup>13</sup> Przyjmuje się, że spadek wartości wona w drugiej połowie lat 90. XX wieku pomógł w ekspansji kulturowej i ekonomicznej, sprawiając, że produkty koreańskie stały się atrakcyjne cenowo, głównie dla państw azjatyckich (Trzcńska, 2016, s. 61–62).

<sup>14</sup> Szybkość, z jaką koreańska kultura podbiła świat, sprawiła, że władze Republiki Korei postanowiły wykorzystać zjawisko hallyu do kreowania pozytywnego wizerunku państwa za granicą (Trzcńska, 2016, s. 62).



Paradoksalnie na wzrost wpływów hallyu dodatkowo wpłynęła epidemia COVID-19. Nastawienie na popularyzację kultury w internecie, szczególnie za pomocą platform streamingowych, sprawiło, że ludzie zamknięci w domach z powodu kwarantanny, lockdownów i różnych obostrzeń mogli zaznajomić się z koreańskimi serialami, muzyką czy wziąć udział w zdalnym kursie językowym (Oleksiuk, 2021, s. 210–216; *'Squid Game' Phenomenon...*, 2022). Popularność *Squid Game* wpisuje się w obserwowany od pewnego czasu trend otwarcia widzów, także amerykańskich, na treści nieanglojęzyczne.

Pomimo dominującej pozycji Stanów Zjednoczonych w świecie popkultury, zwłaszcza w branży filmowej i muzycznej, nie ma ona charakteru monopolistycznego. Dowodami na poparcie tej tezy jest liczba seriali nieanglojęzycznych, które odniosły sukces w ostatnim czasie, czego przykładem mogą być hiszpański *Dom z papieru* (2017–2021), niemiecki *Dark* (2017–2020), francuski *Lupin* (2021) czy koreańskie dramy (Herma, 2022, s. 81–82). Od 2019 roku amerykańska widownia oglądająca tego typu seriale zwiększyła się o 71% (Rosenblatt, 2021). Panujące przez wiele lat przekonanie, że tylko filmy, seriale i utwory, tworzone w języku angielskim, mają szansę odnieść międzynarodowy sukces, okazało się błędne. Również liczba remake'ów czy formatów „przeszczepionych” z innych państw uległa zwiększeniu. Jako przykłady można podać wyprodukowanego przez Netflixa *Wiedźmina* (2019–, reż. Alik Sacharow, Charlotte Brändstör, Alex Garcia Lopez), bazującego na książkach Andrzeja Sapkowskiego i serii gier komputerowych, czy włoskie *Dobrze się kłamię w miłym towarzystwie* (2016, reż. Paolo Genovese), które zostało zrealizowane jako remake w wielu państwach. Na rynku muzycznym przykładem naruszenia monopolu świata euroatlantyckiego są sukcesy K-popu oraz reggaetonu wywodzącego się z Ameryki Południowej (Herma, 2022, s. 81–82).

Wymienione wyżej przykłady dowodzą, że można odnieść sukces komercyjny, tworząc treści nieanglojęzyczne i oryginalne względem wytworów popkultury stworzonej głównie na wzór amerykański. Nie oznacza to jednak, że na przykład zachodnia popkultura zostanie wyparta przez koreańską. Przyszłością jest raczej wielość treści, z którymi anglojęzyczna popkultura będzie musiała rywalizować o konsumentów i udziały w rynku (Herma, 2022, s. 80–82). Paradoksalnie za sukces wielu nieanglojęzycznych seriali odpowiedzialna jest polityka serwisu streamingowego Netflix, tworzącego i udostępniającego produkcje, które w tradycyjnych telewizjach najczęściej nie miałyby szans na realizację. Takie działania jak współpraca z lokalnymi twórcami, inwestycje w oryginalne produkcje oraz szeroka gama udostępnionych przez platformę wersji językowych (napisów i dubbingu) (Chełkowska, 2021; Herma, 2022,

s. 80–82) sprawia, że produkcjom nieanglojęzycznym łatwiej odnieść komercyjny sukces. Warto odnotować, że kwestia ta stała się w kontekście *Squid Game* przedmiotem kontrowersji, ponieważ widzowie zarzucili Netflixowi niedostateczną jakość napisów, które miały nie oddawać w pełni dosłownego znaczenia dialogów w języku koreańskim (Cho J., 2021).

## Podsumowanie

Sukces *Squid Game* jest wynikiem wielu czynników, które złożyły się na jego popularność. Utopijna rzeczywistość, uniwersalny temat serialu oraz koreańska fala sprawiły, że produkcja została dobrze przyjęta nie tylko w Korei Południowej, ale i na całym świecie. Nie można zapomnieć o wpływie internetu na upowszechnianie trendów na świecie – marketing szepcany na wielu platformach społecznościowych skłonił osoby z różnych państw do obejrzenia *Squid Game*. Z kolei takie czynniki jak odniesienia do aktualnych problemów, zwłaszcza ekonomicznych oraz pogłębiona kreacja postaci, sprawiły, że osiągnął on lepsze wyniki niż wcześniejsze podobne produkcje. Bezpośrednim skutkiem popularności *Squid Game* jest skokowy wzrost zainteresowania koreańskimi dramami oraz dobre wyniki produkcji, dla których serial ten „przetarł szlak”, np. *My Name* (2021, reż. Kim Jin-min) czy *All of Us Are Dead* (2022, reż. Lee Jae-kyoo, Kim Nam-su) itp. Bez wątpienia omawiana drama ma szansę stać się produkcją kultową, a zaplanowany kolejny sezon dowodzi, że jej fenomen przetrwa bardzo długo.

## Bibliografia

- Bai, S.X. (2022). *False Redemption – The Narrative Pattern of Korea Art Cinema*. „Frontiers in Communication”. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fcomm.2022.753933/full> (dostęp: 26.09.2022).
- Bradley, B. (2021). *Squid Game Theory Leads To An Even Darker Explanation*. <https://screenrant.com/squid-game-theory-blue-red-darker-explanation/> (dostęp: 26.09.2022).
- Chełkowska, S. (2021). *Squid Game – fenomen czy „sztuczna” popularność*. <https://naekranie.pl/artykuly/squid-game-fenomen-czy-sztuczna-popularnosc> (dostęp: 21.05.2022).
- Cho, I.B. (2021). In *‘Squid Game’, Violence Is the Point*. <https://www.thecrimson.com/article/2021/10/19/squid-game-season-1-review-netflix/> (dostęp: 26.09.2022).
- Cho, J. (2021). *Squid Game and the ‘Untranslatable’: The Debate Around Subtitles Explained*. <https://theconversation.com/squid-game-and-the-untranslatable-the-debate-around-subtitles-explained-169931> (dostęp: 30.09.2022).
- Clarke, C. (2021). *South Korea Brings BTS, Squid Game and K-Beauty to the Globe as a Soft Power Counter to China’s Economic Heft*. <https://www.abc.net.au/news/2021-12-30/south-koreas-soft-power-to-counter-china/100726712> (dostęp: 29.05.2022).

Czerkies, T., Yongdeog, K. (2018). *Han w kulturze koreańskiej. O możliwych podobieństwach między koreańskim hanem a polską nostalgią na wybranych przykładach*. [https://rcin.org.pl/Content/119710/PDF/WA248\\_148083\\_P-I-2524\\_czerkies-han\\_o.pdf](https://rcin.org.pl/Content/119710/PDF/WA248_148083_P-I-2524_czerkies-han_o.pdf) (dostęp: 6.01.2023).

Evans, T. (2021). *The Unpredictable Popularity of „Squid Game”*. <https://www.psychologytoday.com/us/blog/trust-games/202110/the-unpredictable-popularity-squid-game?amp> (dostęp: 26.05.2022).

Faber, T. (2021). *Battle Royale Games Keep Players Fighting to the Death*. <https://www.ft.com/content/93445dac-7872-4b43-8926-9b67755c1684> (dostęp: 29.09.2022).

Herma, M. (2022). *W obcych językach*. „Polityka”, nr 6.

Hong, X., Yang, H. (2022). *Some Thoughts on the Global Trend of Film and Television Works from the Perspective of Communication: The Case of Squid Game*. „Open Journal of Social Sciences”, no. 10.

Husarski, R. (2021). *Kraj niespokojnego poranka. Pamięć i bunt w Korei Południowej*. Wołowiec: Wydawnictwo Czarne.

Ji, M. (2021). *The Real-Life Auto Strike Behind the Runaway Netflix Hit Squid Game*. [https://labornotes.org/blogs/2021/10/real-life-auto-strike-behind-runaway-netflix-hit-squid-game?fbclid=IwAR2syHkYij2QQcvGjp21WcTPCH8\\_9tGQJSI\\_\\_x4m3C5H3J-7pvJa\\_j7b4U84](https://labornotes.org/blogs/2021/10/real-life-auto-strike-behind-runaway-netflix-hit-squid-game?fbclid=IwAR2syHkYij2QQcvGjp21WcTPCH8_9tGQJSI__x4m3C5H3J-7pvJa_j7b4U84) (dostęp: 25.05.2022).

Karmańska, S. (2021). *Squidgame: symbole na maskach mają podwójne znaczenie*. <https://naekranie.pl/lekkie/squid-game-co-oznaczaja-symbole-na-maskach-1634027492> (dostęp: 26.09.2022).

Kim, E.T. (2021). *Squid Game’s Capitalist Parables*. <https://www.thenation.com/article/culture/squid-game-review/> (dostęp: 21.05.2022).

Kim, J.H. (2021). *“Squid Game” Is a Social Allegory Informed by Korean History*. <https://www.teenvogue.com/story/squid-game-social-allegory-informed-by-korean-history> (dostęp: 26.05.2022).

Kim, S.Y., Park, S. (2022). *What’s In a Game? A Dialectic of Competition and Cooperation in Squid*. „International Review for the Sociology of Sport”, vol. 0, <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/10126902221107468>.

Kletowski, P. (2009). *Kino Dalekiego Wschodu*. Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej.

Lee, K. (2021). *‘Squid Game’: A Binge-Watcher’s View*. [https://www.koreaherald.com/view.php?ud=20211110000865&ACE\\_SEARCH=1](https://www.koreaherald.com/view.php?ud=20211110000865&ACE_SEARCH=1) (dostęp: 14.09.2022).

Lee, M. (2021). *North Korean Sentenced to Death After Students Caught Watching Squid Game*. <https://www.rfa.org/english/news/korea/squidgame-11232021180155.html> (dostęp: 14.09.2022).

Mikołajczyk, M. (2021). *Krwawy i brutalny serial, który pokochały miliony. Oto w czym tkwi fenomen „Squidgame”*. <https://natemat.pl/377877,fenomen-serialu-netflixa-dlaczego-squid-game-stalo-sie-tak-popularne> (dostęp: 28.05.2022).

Nicz, A. (2020). *Korea Południowa bez jednego wystrzału podbija Polskę. Muzykę, telenowelami i smartfonami*. <https://spidersweb.pl/plus/2020/11/korea-poludniowa-technologie-k-pop-samsung> (dostęp: 25.05.2022).

- Oh, A. (2021). *You Can't Understand Squid Game Without Understanding the Korean Concept Driving It*. <https://slate.com/culture/2021/11/squid-game-korean-concept-of-han.html> (dostęp: 5.01.2023).
- Oleksiuk, M. (2021). *Koreańska fala, czyli wpływ i rozprzestrzenianie się kultury koreańskiej w krajach europejskich i amerykańskich*. „Gdańskie Studia Azji Wschodniej”, nr 19.
- Park, M. (2021). *Grając w kalmara. Nieoficjalny przewodnik*. Warszawa: Wydawnictwo Jaguar.
- Radkowski, M. (2021). *Popularność „Squid Game” zaskoczyła nawet Netfliksa. Skąd ten sukces? „Serial idealnie trafił w swój moment”*. <https://www.wirtualnemedial.pl/artykul/fenomen-serial-squid-game-gdzie-ogladac-netflix-hit-tiktok-promocja-fabula-aktorzy-opinie> (dostęp: 21.05.2022).
- Ramjung, P. (2021). *Why Are Young Viewers So Drawn To ‘Squid Game’?* <https://news.northeastern.edu/2021/10/19/why-is-squid-game-so-popular/> (dostęp: 25.05.2022).
- Rice, S. (2021). *Squid Game ‘Played For Real’ in South Korea*. <https://www.the-australian.com.au/world/squid-game-played-for-real-in-south-korea/news-story/3b-0939161226c48ea5ebe6ceed4a6238> (dostęp: 27.05.2022).
- Romano, A. (2021). *What Squid Game’s Fantasies and Harsh Realities Reveal About Korea*. <https://www.vox.com/22704474/squid-game-games-korean-references-symbols> (dostęp: 28.05.2022).
- Rosenblatt, K. (2021). *Netflix’s ‘Squid Game’ Is a Sensation. Here’s Why It’s So Popular*. <https://www.nbcnews.com/news/amp/ncna1280646> (dostęp: 26.05.2022).
- Saab, H. (2021). *10 Weird & Wild Squid Game Fan Theories (That Make A Lot of Sense)*. <https://screenrant.com/squid-game-best-fan-theories/> (dostęp: 26.09.2022).
- Siregar, N., Angin, A.B.P., Mono, U. (2021). *The Cultural Effect of Popular Korea Squid Game*. „Journal of Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature”, vol. 9, no. 2.
- ‘Squid Game’ Phenomenon Highlights Increased Interest In Korean Culture, Professor Says* (2022). <https://www.binghamton.edu/news/story/3294/squid-game-phenomenon-highlights-increased-interest-in-korean-culture-professor-says> (dostęp: 22.05.2022).
- Trzcńska, J. (2016). *Kultura popularna a polityka na przykładzie Korei Południowej po 1988 roku*. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Wawrzusiszyn, D. (2021). *„Znacysz tyle, ile masz”. Koreańczycy od dawna grają w niebezpieczną grę – w prawdziwym życiu*. <https://natemat.pl/380675,squid-game-odkrywa-oblicze-korei-poludniowej-wywiad-z-husarskim-i-dr-krati> (dostęp: 26.09.2022).
- Williams, J. (2021). *How The 1988 Seoul Olympics Influenced Squid Game*. Screenrant.com. <https://screenrant.com/squid-game-seoul-olympics-1988-influences-inspiration/> (dostęp: 28.05.2022).
- Wiśniewski, M.R. (2021a). *“Squid Game”, czyli gra w memy. Czemu ten serial tak wciąga?* [https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/kultura/2138438,1,squid-game-czyli-gra-w-memy-czemu-ten-serial-tak-wciaga.read?gclid=CjwKCAjwp7eUBhBeEiwAZbHwkVN-hlwIVaZFRbyqi2U8djlSrXXX1tgUGGaTkZN5nYCKCtAxYkDhg5BoCxrMQAvD\\_BwE](https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/kultura/2138438,1,squid-game-czyli-gra-w-memy-czemu-ten-serial-tak-wciaga.read?gclid=CjwKCAjwp7eUBhBeEiwAZbHwkVN-hlwIVaZFRbyqi2U8djlSrXXX1tgUGGaTkZN5nYCKCtAxYkDhg5BoCxrMQAvD_BwE) (dostęp: 26.05.2022).

Wiśniewski, M.R. (2021b). *Dzieci, memy i problemy*. „Polityka”, nr 43.

Workman, K. (2021). *The Truth About Squid Game's Popularity*. <https://www.diplomaticourier.com/posts/the-truth-about-squid-games-popularity> (dostęp: 25.05.2022).

Żelazko, B. (2021). „*Squid Game*” Netflix. *Zauważyliście rysunki na ścianach? Miały znaczenie od samego początku!* <https://teleshov.wp.pl/squid-game-netflix-zauwazyliście-rysunki-na-ścianach-miały-znaczenie-od-samego-początku-6695761688103520a> (dostęp: 26.09.2022).

### Abstract

In the last few years, a growing South Korean influence in the global pop culture can be observed, which is manifested by, among others, the popularity of K-Pop and series called K-Dramas. In 2021, its culmination was the premiere of *Squid Game* directed by Hwang Dong-hyuk on the Netflix streaming service. This production turned out to be the most watched series in the history of this platform and a global cultural phenomenon. There has been a lot of speculation in the media about the success of this production. This article will discuss the most important factors that influenced the emergence of the *Squid Game* cultural phenomenon, such as references to social issues and South Korean history, the distinctive style of South Korean cinematography, and elements related to social media and psychology.

**Key words:** Squid Game, hallyu, korean wave, violence, gaming

**Słowa kluczowe:** Squid Game, hallyu, koreańska fala, przemoc, grywalizacja

# Piotr Wajda

University of Gdańsk

ORCID 0000-0002-7871-0374

## Specters of postcolonialism in HBO's *Folklore*

In 2018, HBO Asia produced the first season of a new horror anthology entitled *Folklore*. Eric Khoo, the prominent Singaporean filmmaker (four of his films were submitted as Singapore's official entry for the American Academy Awards), was the showrunner of the show and the man behind the idea of creating an anthology focused on the South-Eastern Asian myths and beliefs. The initial season consisted of six episodes directed by different film artists. Every episode was produced in a different country, so Indonesian, Japanese, Singaporean, Thai, Malaysian, and South Korean cinematographies are represented in the initial season. Eric Khoo was also one of the filmmakers engaged in the project, among such names as Joko Anwar, Takumi Saitoh, Pen-ek Ratanaruang, and Lee Sang-woo. The directors involved in the anthology represented a broad spectrum of talents, most of which had an impact in shaping recent cinema of their origins.

For instance, Joko Anwar is known for creating and shaping the modern Indonesian genre cinema, especially horror. He is recognized for his *Satan's Slaves* (*Pengabdian Setan*, 2017), which dominated Festival Film Indonesia in 2017. Pen-ek Ratanaruang, who directed the Thai episode, represents – next to Apichatpong Weerasethakul – the new wave of Thai cinema. Last but not least, Lee Sang-woo can be considered Kim Ki-duk's apprentice after working for several years as his assistant. Despite the cultural and linguistic diversity of the series, the project

is consistent and provides an easy way to follow the ideas consequently developed in subsequent episodes. The stories presented are not plot-wise connected, allowing the viewers to consider them separate narratives representing various countries. Moreover, the diversity of the episodes also provides a refreshed look at Asian horror. Each part of the anthology depicts beliefs rooted in Asian folklore, combining local cultures with mystery and fear.

The aim of this paper is to scrutinize the semiotics of the monsters presented in selected episodes of the first season. As it might be conducted from the analysis, the figure of the monster appearing in the Asian series follows trends in the current global horror. It does not simply symbolize an antagonist but also social tensions. Looking at the region's history, folk horror becomes an influential tool in depicting the specter of (post)colonialism observed from the modern perspective. More convoluted construction of the monster figure presented in the series, analyzed in the colonial context, suggests that *Folklore* is not only a foundation for the development of the horror subgenre in the region but also presents a voice in a discussion about modernity and the past of Southeastern Asia.

American independent folk horrors such as *The VVitch: A New-England Folk-tale* (2015) by Robert Eggers or later *Midsommar* (2019) by Ari Aster proves the popularity of the discussed horror subgenre is on the rise. The increasing significance of folklore as a source of fright and dread in the last decade shows that this trend is global-wide. For instance, the first horror film produced in Finland after years was *Sauna* (2008) by Antti-Jussi Annila. The story, set in the 17th century, refers to the meaning of a hot bathhouse sauna in Finnish culture – it is an ideal place for spiritual cleansing. Also, in British cinematography, the significance of folk horror seems to be rising, as observed in such examples as Ben Wheatley's *Kill List* (2011) or *A Field in England* (2013).

Finally, we cannot forget the numerous recent examples of successful folk horrors from Asian cinema, such as Korean *The Wailing* (*Gokseong*, 2016) by Hong-jin Na. The international success of Na's film impacted the HBO series, which presents Asian folklore in modern contexts, similarly to *The Wailing*. However, this Korean film is not the only example of this trend. Many Indonesian horrors produced in the last decade use universal themes easily understood by the worldwide audience (by referring to film classics) and combined with the local lore. The abovementioned *Satan's Slaves* by Joko Anwar is one of the most successful examples. The satanic horror and ghost story formula revealed the presence of *pocong*, a Javanese ghost, which can be further discovered in the following parts of this article.

According to the above, this paper will also depict and discuss the contribution of the *Folklore* series to the development of global folk horror. In the following subchapters, I will scrutinize the connections between Asian, European, and American folk horror. The short introduction to the history of the subgenre, dated back to the 1960s, will help in underlining how the Asian directors reinvented and modernized the genre, adjusting it simultaneously to the needs of the global and local audience.

## Defining folk horror

Drawing a definition of folk horror, we need to start by establishing its specter and origins. Bob Trubshaw notes that “the horror fiction genre routinely draws upon folklore” (Trubshaw, 2010, p. 85), pointing out that horror and folklore were intangibly connected even before the term ‘horror’ was coined. Surprisingly, the abovementioned quote raises more questions: what is folklore, and how might the filmmakers incorporate it? In his classic research on the mentioned subject, Dan Ben-Amos argues that the term will mean different things according to the field of science represented by scholars. He notes that while anthropologists regarded folklore as literature, scholars of literature defined it as culture” (Ben-Amos, 1971, p. 4). He further develops his thought by adding that “folklorists themselves resorted to enumerative, intuitive, and operational definitions; yet, while all these certainly contributed to the clarification of the nature of folklore, at the same time, they circumvented the main issue, namely, the isolation of the unifying thread that joins jokes and myths, gestures and legends, costumes and music into a single category of knowledge” (Ben-Amos, 1971, p. 4). On the other hand, it is possible to find common ground despite all the differences and nuances in several definitions. Ben-Amos notes that folklore falls into one of three main categories “a body of knowledge, a mode of thought, or a kind of art.” Bob Trubshaw points to the roots of horror in oral stories passed from one generation to another in different cultures through centuries (Trubshaw, 2010, p. 85). It is hard to deny that myths, traditions, beliefs, customs, and habits practiced and cultivated in the past were filled with violent and often disturbing images, easily juxtaposed with modern horror.

Mark Gatiss, in the BBC documentary series *A History of Horror with Mark Gatiss* (2010), together with film historian Jonathan Rigby, identified folk horrors as productions that “shared a common obsession with the British landscape, its folklore, and superstitions” (Das & Jardine, 2010). Therefore, the discussed term is mainly connected to a specific cycle of horror (or horror-like) films that resemble the atmosphere of the late 1960s, for example, in British cinema (Murphy,



2022, p. 139). According to Scovell, we can describe something as folk horror if it uses folklore to create a bizarre and terrifying atmosphere or presents an unavoidable clash between arcane and modernity. Folk horror itself does not indicate any existing beliefs. Instead, it makes a new folklore canon by referring to conscious memory and new sets of symbols (Scovell, 2017, n.p.).

Analyzing the “unholy trinity” films – *Witchfinder General* (1968) by Michael Reeves, *The Blood on Satan’s Claw* (1971) by Piers Haggard, and *The Wicker Man* (1973) by Robin Hardy – and having in mind the abovementioned definitions, we can list the main features of early British folk horrors. These are the protagonist’s isolation, summoning, and distorted system of beliefs and morality. British folk horror films depicted an idyllic (and usually) rural landscape, conducive to living in harmony with nature. Here, the topography’s elements adversely affect its inhabitants’ social and moral identity. This image leads us to a direct implication of the roots of British gothic horror novels. “Folk Horror finds much within the initial ideas of Romanticism, especially in its admiration and use of landscape, but it instead forcibly uses its anti-rationalist disregard for Enlightenment thinking in various, extreme ways to show an inherent danger in such self-indulgent abandon,” notes Scovell (2017, n.p.). Landscapes depicted in the “unholy trinity” films are not only dramatic and majestic; they also underline the isolation of cult groups shown in the narratives. Seclusion from the outer world is one of the main features of horror as a genre. Scovell notices that

“[...] isolation in a specific Folk Horror context is even more extreme. The people who inhabit Folk Horror are not in the places of their dwelling because of some particular banishment like that of »Cain’s clan« but because of natural enforcement through circumstance, situation and the landscape itself” (Scovell, 2017, n.p.).

A good example can be *The Wicker Man*, which depicts an isolated community living according to the Wiccan-based system of morality.

After its heydays in the 1960s and 1970s, the interest in folk horror progressively disappeared with the dawn of the counterculture age. Though, the advent of the hippie era did not cause the definitive death of folk horror as a subgenre. Recent years brought several examples of films developing ideas depicted before in the “unholy trinity.” Here should be mentioned *A Field in England* by Ben Wheatley, or David Bruckner’s *Ritual*, which refers to Scandinavian mythology. The last decades were fruitful for developing the genre, and folk horror was no longer limited to the United Kingdom. The globalization of cinema caused the growth of interest in new genre forms.

Since the late 1960s, the discussed phenomenon has spread across different parts of the globe and evolved. Therefore, we can observe in recent examples how the distinguishing characteristics changed to suit the modern audience. Also, folk horror films might accent different subjects according to the cinematography it represents – as in the Asian case analyzed below.

### **From folklore to Asian (urban) legends**

Even though the HBO series *Folklore* brings an association with British folk horrors from the late 1960s and early 1970s, it presents a heavily revisited vision of the genre. Instead of repeating the key elements that played a significant role in the British pioneer films, the Asian creators propose a revived and modernized look at the phenomenon.

Among the famous Japanese horrors which gained global recognition, there should be listed Japanese *The Ring* (*Ring*, 1998) or *Dark Water* (*Honogurai mizu no soko kara*, 2002) both directed by Hideo Nakata. *Whispering Corridor* (*Yeogo goedam*, 1998) by Ki-Hyung Park, or *A Tale of Two Sisters* (*Janghwa, Hongryeon*, 2003) by Jee-woon Kim are examples of successful horror films from South Korea. Most Asian horrors realized at the turn of the century feature close connections between terror and urban settings. For instance, in the first part of *The Ring* series, characters visit a cabin to collect information about the murderous phantom. However, to stop the evil, they need to return to Tokyo. Moving the setting from a rural to an urban environment was a significant change for the genre, especially in the case of Japanese cinema. The 1960s were a fruitful decade for the development of J-horror, with such examples as *Onibaba* (1964) by Kaneto Shindo, *Kwaidan* (1964) by Masaki Kobayashi, or *The Living Skeleton* (*Kyûketsu dokuro-sen*, 1968) by Hiroshi Matsuno. These titles dominated early modern Asian horror and significantly shaped the discussed genre for the next decades.

Instead of repeating the themes initiated in the 1960s, *Folklore* creators develop ideas from classic Asian titles, such as the presence of supernatural, inspired by mythology beings, and merge them with the approaches known from the 1990s Japanese and Korean films. The urban legends, intangibly connected to the city landscape, replaced traditional ghosts, spirits, and other residents of the local folklores. For example, on the Japanese ground, the emergence of urban legends brought a fresh understanding of a 'folklore' term. Ghosts and the spiritual world still occupied an important place in traditional stories; however, the modern narratives were more related to a new understanding of collective and personal morality. In horror films from the end of the 20<sup>th</sup> century, the emer-

gence of modernity, development, and new technologies were associated with the new, often incomprehensible, treat. The technology itself was blamed for being a vessel of evil. Among the most vivid examples, there should be mentioned a videotape in *The Ring (Ringu)* series, or a mobile phone in Japanese *One Missed Call (Chakushin ari, 2003)* and Korean *The Phone (Pon, 2002)*. Combining urban landscape and modern technologies with superstitions, Asian horror from that period recreated urban legends on the screen. The impact of the horror cycle initiated in the 1990s is still visible, for example, in HBO-produced anthology.

The creators of *Folklore* combined significant features that defined two influential waves of Asian (Japanese and Korean) horror. As I mentioned before, *Folklore* brings back spirits and monsters that played a significant role in local horror during the 1960s. Creatures appearing in several episodes represent classic folklore and actual beliefs of the region. On the other hand, traditional monsters are presented in the modern and urban setting, which brings to mind later horrors produced in the 1990s and at the beginning of the 20th century. Therefore each episode is a commentary on socioeconomic changes in Southeast Asia and their influence on the region.

### **Monsters and (post)colonial discourse about identity in *Folklore***

The conflict of old and new, represented by a constant clash between tradition and modernity, paranormal and rationality, or pre-enlightenment and enlightenment, is one of the most significant elements defining the essence of folk horror as a subgenre. Considering the region's history, the series becomes an influential voice in the discussion about the colonial past and post-colonial reality. Most countries featured in the particular episodes of the series faced a foreign occupation at some point in history. Their cultures were repressed (and therefore endangered) by external sovereigns. The colonization of the Southeast nations was motivated by the duty of "spreading the civilization" by Western colonial powers, which by definition was also equal to a belief that the Western quality world is superior to Asian in many aspects. This unjustified and racist conviction led to the marginalization of indigenous cultures, among many other endangerments and social iniquities, based on a simplistic contrast between good (represented by the colonizers) and worse (represented by local cultures).

*Folklore* is full of paranormal creatures of origins in local mythologies. Each episode introduces a different monster or phantom directly inspired by Asian culture. It is worth noting that the physical appearances in the film – to some degree – follow the mythological origins of the evil creatures. For instance, in the first season of the anthology, various monsters appear as *Wewe Gombel*, *Pob*,

or *pontianak*, among others, underlining the variety of local beliefs. All episodes include supernatural beings in the opening sequences, suggesting that an unknown creature is responsible for the characters' misfortunes. However, the truth turns out to be more convoluted, as the figure of a monster often stands for victims of inequality and post-colonial influences. In the following analysis of the three selected episodes, I will show that *Folklore* is a significant voice in the post-colonial discourse about repressed identity and related traumas.

The first figure worth analyzing in this context is *Wewe Gombel*, which appears in the Indonesian episode directed and written by Joko Anwar. According to Javanese mythology, it was a vengeful female supernatural being. During her life, the woman was happily married until she became pregnant. Since then, her husband has changed and become increasingly violent. When she realized his unfaithfulness, she killed him in rage. Murdering a cheating man started riots in the village, and as a result, the pregnant woman was banished by locals and forced to leave. Out of grief, she committed suicide. According to traditional beliefs, *Wewe Gombel* is a ghost that captures children to soothe her longing for a family. In some versions of a story, her primary targets are kids neglected by their parents. *Wewe Gombel*, despite her monstrous look, wants to protect children. It is not surprising that in mythology, her attributes are long, hanging breasts (Kidd, 2008, pp. 77–78), under which she can hide stolen kids (van der Kroef, 1955, p. 28). In the Indonesian episode of *Folklore*, *Wewe* preserved her monstrous look. Actions around the vengeful woman are marked by death and suffering, but ultimately, it turns out that her intentions are good, like in the original legends.

Notably, the depiction of folklore beliefs in HBO's production does not stand in opposition to modern society. Instead, as it is underlined in the *Wewe Gombel* part, folklore represents a forgotten part of local culture. At some point in this episode's story, the shamanic character appears in a TV program watched by the protagonist and tries to debunk the mysterious case of kidnapped children<sup>1</sup>. Moreover, his explanations are presented as one of the best courses of action. The shaman reverses the meaning of the legend, deliberately hiding the information about the motherly instincts of the monster. He distorts the newsfeed known to the city's inhabitants, stating that *Wewe Gombel* is responsible for one of the home violence accidents. Also, the shaman says that the kidnapped kids wanted to be abducted.

All in all, it turns out that *Wewe Gombel* does not have evil intentions, even emotionally supporting the mother and her kid, who are running away from

<sup>1</sup> The same trope comes back in the Singaporean episode, discussed later in this article.

society. In this case, the shaman presenting a distorted version of a legend symbolizes the people who no longer understand the local culture. *Wewe* is not a monster and does not represent the opposition to modernity. Instead, she is a symbol of a forgotten past. The final scene depicting her reunion with the protagonist-mother and the child might be interpreted as a renewal of the bond between local people and their spiritual roots. The runaway family finds the only moment of comfort in the arms of the – reputed – monster, suddenly understanding the principles of their existence.

Another interesting comment on the shape of post-colonial modernity in Southeast Asia can be found in the episode produced in Thailand. In this episode, the main character is a reporter in financial trouble. He cannot afford to take back his car from the service because he does not have money, and additionally, his mother is in hospital. Suddenly the man gets a quick gig job requiring taking pictures of a crime scene. When the protagonist finishes his work, a ghost manifests to him and tries to scare the man, but the photographer is not afraid. The spirit admits that he killed the American businessman and offers to tell a story about the murder. The photographer agrees on a supernatural interview. The ghost turns out to be a *Pob*, which, according to Thai beliefs, is a “malevolent, amorphous spirit related to a distinct category of misfortunes” (Wattananun, 2018, p. 79). *Pobs* are described as “voracious and formless, the wicked ravenous spirits as conceived by believers penetrate into living creatures, devour them from within, and cause sudden deaths among healthy humans and animals that display no sign of critical illness prior to their passing” (Wattananun, 2018, p. 79). In *Folklore*, the spirit resembles an older, half-naked man. Tricked by his harmless look, the dead businessman ignored the supernatural abilities of the creature, and at some point, he wanted to feed it with a sandwich. The figure of a deceased American represents the lack of spirituality in the modern West. The *Pob* could haunt the businessman’s house only because the man had previously removed the statue of Buddha, rejecting the divine protection. Revealing his story, *Pob* aims to comment on the contrast between the West and the East, using the businessman as an example of globalization.

In this context, recent regional development might be considered a threat to local identity. *Pob* reveals his past at some point – he was a taxi driver killed in a brutal assault. This memory haunts him, so the monster constantly retells his story – he is afraid of being forgotten. *Pob* admits being responsible for attacking the American, who went against the local customs and beliefs. However, the reporter is safe in his presence and even gets rewarded for listening to the story, because *Pob* magically solves his financial problems. Writing about folk horror,

Adam Scovell pointed out on a constant tension between “the old and the new ways”. In *Folklore* this statement gains another layer when taking into consideration the post-colonial tropes. American businessman symbolizes a lack of knowledge about local customs, so his Western values and business lifestyle might become a menace to Thai spirituality if transferred into the Eastern ground. The specter of colonization comes back indirectly as globalization and *Pob* – a symbol of forgotten beliefs – fights the new influences by the only known means.

All monsters and spirits appearing in the series are presented as ambiguous beings. They cannot be simply described as the antagonists that manifested their desire to destroy the represented world – as it can be said about the monsters in traditional Western horrors. In *Folklore*, the actions of supernatural beings are motivated by the instinct to avenge a violent death. An interesting example illustrating the monster’s motivation appears in the fourth episode, representing Singaporean culture. The creature murdering the construction workers turns out to be a *Pontianak*, a popular figure in the late 1950s in local horror. She resembles a Western vampire and is described as such in the series; however, it should be noted that in the series, the look of *Pontianak* was inspired by regional myths. According to the most spread version of Malay beliefs, *Pontianaks* were spirits of “women who died in childbirth and who, for that reason, are the enemies of men” (Galt, 2021, p. 1). In the series, the creature is a girl who comes back to seek revenge after a group of local men brutally raped her. Later it is unveiled that she could get pregnant due to this violent act. A girl’s body was found with a nail hammered into her back, which means that her perpetrators knew local beliefs very well and wanted to make sure that she would not come back as a vengeful ghost. However, the monster wakes up when one of the construction workers removes the nail from her back. The men are hunted down one by one. However, the beast protects her savior, who refused to burn a girl’s body in the forest.

This underlines *Pontianak*’s ambiguity, which reflects a non-binary approach to culture once dominated by foreign colonial powers. The construction of this figure stands against a Manichean division of the world, classifying the phenomena simply as good or evil. Creatures presented in the series are endowed with incoherent natures, reflecting the diffusion of the two worlds: Western and local. It is important to emphasize that according to the colonial approach, the dichotomy of the world was transparent. The Western world represented order and progress, while the new world (including Southeast Asia) stood for disorder and chaos. The ambiguity of the monsters characteristic for the regional folklore, now repeated in the HBO production, is equal to the attempt to dismantle the vision dictated by foreign powers, trying to simplify and dominate conquered

lands. According to the new symbolic meaning, the encounter with the monster in the *Folklore* series has a didactic value. The extraterrestrial Other teaches the importance of tradition and local beliefs, juxtaposing the old colonial world with a new menace – globalization.

## Conclusion

Most folk horror definitions are based on British horror films from the 1960s and 1970s. David Bordwell once observed that the genres morph because of the filmmakers' tendencies to play with conventions (Bordwell, 2020, p. 333). In his theory about genres' cycles, Bordwell further observed that the time for every genre variation is limited (Bordwell, 2020, p. 336). Then, it must be revived and adjusted to the modern audience, partially by removing the tropes that do not comply with evolving societal rules and the economy.

The construction of *Folklore* presents such a revived approach to the genre rules. Unlike the horror films from the hippie era, folk horror is nowadays an international phenomenon, gaining attention all over the world. Pacific Asian cinematographies are also visible in the global horror landscape, creating polemics with the conventions and searching for own means of expression. *Folklore* does not only refer to the most successful horror stories produced in Asia in the 1990s and 2000s but also actively participates in reshaping the subgenre. Each episode of *Folklore* tells a story about a conflict between old and new ways of living, highlighting the attempts to keep local identity – however, not by the locals, but by the monster.

In *Folklore*, the monstrous character appears as an answer to human actions, so the source of evil is clearly defined and connected to particular events. Avery Gordon points out that “the ghost is not simply a dead or missing person, but a social figure, and investigating it can lead to that dense site where history and subjectivity make social life. The ghost or the apparition is one form by which something lost, or barely visible, or seemingly not there to our supposedly well-trained eyes, makes itself known or apparent to us” (Gordon, 2013, p. 108). Understanding the ghost's figure in a way proposed by the scholar provides the possibility for deciphering a monster as a victim, and its actions as consequences of social injustice. A monster in the Asian anthology is no longer just an unknown force representing the Alien/Other figure, but a character representing the repressed culture forced to move from the spotlight to shadow to survive.

## Bibliography

- Balmain, C. (2017). *East Asian Gothic: A definitions*. "Palgrave Communications", vol. 3, no. 1.
- Baumgaertel, T. (2015). *Asian Ghost Film vs. Western Horror Movie: Feng Shui*. "Plaridel", vol. 12, no. 2.
- Ben-Amos, D. (1971). *Toward a Definition of Folklore in Context*. "The Journal of American Folklore", vol. 84, no. 331.
- Blake, L. (2008). *The Wounds of Nations. Horror Cinema, Historical Trauma and National Identity*. Manchester: Manchester University Press.
- Boey, D. (2012). *The National Specificity of Horror Sources in Asian Horror Cinema*. [Diss] Brisbane: Queensland University of Technology.
- Bordwell, D., Thompson, K., Smith, J. (2020). *Film Art. An Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Das, J., Jardine, R. (2010). *A History of Horror with Mark Gatiss*. BBC Bristol Factual.
- Galt, R. (2021). *Alluring Monsters. The Pontianak and Cinemas of Decolonization*. New York: Columbia University Press.
- Kidd, B. (2008). *Beyond the Grave: Horror and Indonesian Cinema*. "Metro Magazine: Media & Education Magazine", vol. 157.
- Van der Kroef, J. (1955). *Folklore and Tradition in Javanese Society*. "The Journal of American Folklore", vol. 68., no. 267.
- Murphy, B. (2022). *Folk Horror*, [in:] S. Shapiro, M. Storcy (eds.), *The Cambridge Companion to American Horror*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Paciorek, A. (2018). *Folk Horror: From the Forests, Fields and Furrows*, in: A. Paciorek, G. Malkin, R. Hing, K. Peach (eds.), *Folk Horror Revival: Field Studies*. Durham: Wyrd Harvest Press.
- Scovell, A. (2017). *Folk Horror. Hours Dreadful and Things Strange*. Leighton Buzzard: Auteur Publishing.
- Trubshaw, B. (2010). *Exploring Folklore*. Wiltshire: Heart of Albion Press.
- Wattanagun, K. (2018). *The Phenomenology of Supernatural Belief*. "Asian Ethnology", vol. 77, no. 1.



### Abstract

This paper aims to present the Asian take on the folk horror subgenre. The author focuses on the HBO-produced anthology *Folklore* (2018–), which states the starting point for further analyses. Wajda starts by pointing to difficulties in defining 'folk horror' and its meaning for the development of global cinemas. The author describes and compares different approaches to this term and takes a closer look at relations between horror, its literary beginnings, and folk stories filled with grim and gruesome events. Concerning the above, Wajda observes that folk horror was primarily associated with British cinema in the late 1960s and 1970s, later developing into other countries. Furthermore, the author compares British folk horror with the new themes on the Asian ground presented in *Folklore*. Wajda points out that the current cycle of folk horror is a global phenomenon successfully adopted by Asian filmmakers.

**Key words:** horror, folklore, folk horror, Asian folklore, *Wewe gombel*, *Pob*, post-colonial

**Słowa kluczowe:** horror, folklor, folk horror, folklor azjatycki, *Wewe gombel*, *Pob*, postkolonializm

# Agnieszka Kiejziewicz

RMIT University Vietnam

ORCID 0000-0003-2546-6360

## Sensibilities of the digital era. New media and future technologies in K-drama subgenre narratives

Shane Denson and Julia Leyda in the introduction to the *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film* draw the picture of the new sensibility created by the 21-st century media. They observe that the landscape of post-cinema (which can be expanded into post-television and post-serialized narratives) “is a summative or synoptic notion of a special sort, one that allows for internal variety while focusing attention on the cumulative impact of the newer media” (Denson & Leyda, eds., 2016, pp. 1–2). It is not surprising that the shape of the digital, convergent audiovisuality, related to distribution, reception, or interaction, penetrates the patterns of genre narratives and appears on the screen as a cinematic motif per-se. Well-established cyberpunk, discursive post-cyberpunk, and emerging solarpunk aesthetics have already had a solid representation across the world’s cinematographies. Transgressing the science-fiction and its sub-genres, the technological discourses on post-bodies, virtual presence, or existence shaped by modernization successfully pervade such genres as drama (i.e., *After Yang*, 2021, dir. Kogonada) or comedy (i.e., *BigBug*, 2022, dir. Jean-Pierre Jeunet).

New media and future technologies are also successfully incorporated into narrative patterns of Korean dramas (consequently abbreviated as K-dramas

in this paper)<sup>1</sup>, resulting in the emergence of several sub-genres (i.e., futuristic K-drama or time travel K-drama). One of the main features of K-drama is its hybridity and pop cosmopolitanism, which underline the combination of “fantasy and unique cultural and structural elements” (Lee, 2018, p. 370). In this context, technology is an exciting landscape, a futuristic background for passionate affairs. Even though technology and technological thinking dominate the shape of the narratives analyzed in this paper, it cannot be forgotten that the central theme of K-dramas is “romance, highlighting the value of true love manifested by the ways of innocent sensibility, which are often seen as rare and unrealistic conditions in our tough world and complex reality” (Ju, 2020, p. 30). The lack of violence and extreme behavior in K-dramas results in the depictions of futuristic development derived from a dystopian, cyberpunkish mood. Instead, the technology in this TV genre is shown as an invention influencing social values, creating generation gaps, or promising new means of communication (Ju, 2020, p. 31). It can be stated that the way of presenting technological development in K-drama is related to new experiences, emotional reactions, and possibilities of finding new relationships.

Moreover, the shape of the chosen technologies in K-dramas is related to the transnational potential of this genre, successfully built by streaming services, with Netflix and Amazon Prime in the lead. The approach to the futuristic imaginary tends to be universal and easily transferrable to other cultural grounds. As Ju observes,

“[...] the international popularity of soap operas on television not only testifies to the genre’s ability to explore specific properties associated with cultural sentiment in narratives but also its capacity to vary those narratives with pluralistic, local symbolic narratives at the same time. This allows the easy translatability of many different soap operas, of multinational origins, in transnational contexts” (Ju, 2020, p. 28).

Following Ju’s findings, it can be realized that KK-dramas do not pretend to invent new futuristic technologies to amaze the viewers. Instead, this genre successfully combines the inspirations taken from popular SF with K-dramas’

<sup>1</sup> For the clarity of this paper, it is necessary to provide a consistent definition of Korean dramas. As Ji-yoon An observes, “For decades, K-drama was almost synonymous with romance, referring to its customary narrative of some fated yet twisted love story between a kind, poor female and her ‘true love’ (a rich man) [...]. The recent diversification of K-drama contents has sparked questions about the future of K-drama, prompting journalists to comment that K-drama is finally moving away from its prototypical sub-genre, the ‘Cinderella story.’” (An, 2022, p. 2). Nowadays, K-dramas are no longer exclusively connected to TV distribution, while they are produced and released by streaming platforms, such as Netflix. However, respecting the history of this genre, the researchers often underline its TV-related genesis.

narrative patterns. The presented technologies are well-known to the audience familiar with popular culture and, at the same time, easily acceptable by those mainly interested in the emotional cargo of the story.

Acknowledging the growing popularity of K-drama locally in Asia and among Western viewers, this article investigates the ways of perceiving new technologies and new media through the lenses of K-dramas. To offer a cross-section of examples necessary for building a comparative approach to the issue, I will analyze three popular titles, distinguishable by their approach to technological themes. The TV series featured in this article were chosen according to their high ratings and international availability – all mentioned K-dramas had their premiere on Korean TV and then, again, on Netflix. The first analyzed series is *Crash Landing on You* (*Sarang-ui bulsichak*, 2019–2020, dir. Lee Jeong-Hyo), a widely appreciated title focused on North-South Korea cross-border love. To be together, the characters must fight the social and political conditions, searching for the final escape from the surveillance. Even though the new technologies are not the central theme of *Crash Landing*, this example features technology as a powerful means of communication and force, allowing the characters to maintain their relationship. Here, technological development is an indicator differentiating the two worlds and underlining social differences between North and South Korea, thus asking about the new normality and alternative history.

Furthermore, I will focus on two dramas depicting futuristic imagination related to chosen technological achievements. The first one, *My Holo Love* (*Na Hollo Geudae*, 2020, dir. Lee Sang-yeob), features augmented reality holographic glasses, allowing to contact with the AI hologram boy. The creators redefine the approach to representations of AI in TV series, accepting the emotional development of the artificial self as highly possible and desirable. The last example of the technology-focused K-drama covered in this article is *Memories of the Alhambra* (*Alhabeura Gungjeonui Chueok*, 2018, dir. Ahn Gil-ho), underlining the topic of techno-orientalism in the context of AR (Augmented Reality) MMORPG games.

This article aims to provide insight into the development of the SF tropes in K-dramas, pointing out the correlation between the technological discourses, narrative modifications, and the viewers' expectations. The dynamic development of K-drama subgenres indicates that the generic love story is no longer sufficient. There is a need for exciting surroundings transgressing the notions of probability and drifting into the fantastic or futuristic worlds. Focusing on the serialized representations of technological development, I will analyze how K-drama anticipates the future and creates a new spectre of cultural sensibilities.

## The Messenger App will save our love

The popularity of *Crash Landing on You*, first shown on tvN channel in South Korea and later delivered to a worldwide audience through Netflix, resulted in the number of academic articles dedicated to this title. The core observations of the research papers revolve around international relations and alternative politics, underlining “contrasts of socialism and capitalism, simplicity and sophistication, militarism and consumption” (Epstein and Green, 2020, p. 4). Other authors, such as Sihombing and Dellavia, described the viewers’ responses to the uniqueness of setting the romance on the most protected border in the world (See: Sihombing and Dellavia, 2021).

The 16-episode series focuses on the eventful relationship between a young and beautiful entrepreneur, the cosmetics company owner Yoon Se-ri (Son Ye-jin), and Ri Jeong-hyeok (Hyun Bin), who is the captain of the North Korean army. Those two accidentally meet when Se-ri goes paragliding and is blown to the Demilitarized Zone by a tornado. Captain Ri finds the woman in the forest and, constantly fighting with his inner feeling of correctness, decides to help her return home instead of reporting her to the authorities. Se-ri starts living in his house undercover, pretending to be the captain’s fiancée who returned from a political mission in South Korea, thus explaining her foreign look and accent this way. Before the feeling between those two can fully grow and be admitted by both sides, Captain Ri and Se-ri face numerous unsuccessful attempts to send the woman back safely to South Korea. Their story is marked by break-ups and happy returns, dangerous encounters with North Korean spies, and murderous attempts of Se-ri’s siblings to deprive her of the family legacy.

Epstein and Green observed that even though *Crash Landing on You* “invokes many formulae of South Korean dramas, it also offers a detailed portrait of North Korea and, as such, is a crucial text for evaluating ongoing change in South Korean popular representations of its neighbour” (Epstein and Green, 2020, p. 1). The plot of this series is delivered in a way to create constant comparisons between two lands. The mirrored characters and situations underline the differences in technological and social development. The serialized North Korean surrounding is designed to fascinate the viewers with an old-fashioned way of living. The social manners, kimchi cooking, or unfashionable clothes create nostalgia for the rural surrounding, long-forgotten tastes of simple dishes, and a sense of community. In the perception of Se-ri, North Korea is not a purely antagonistic country. Instead, it functions as a history museum, where the woman, representing the Other, or the outsider’s gaze, can discover simple life deprived of luxuries. Mysterious North Korea teaches Se-ri about family values, friendship,

and cooperation, while South Korea is shown as shaped by aggressive capitalism, leaving no space for sentiments and truthfulness. Based on the revised look at the two countries, this simple opposition allows steering the viewers' sensibilities. Jeong-hyeok, connected to the North side, is a vessel of family values and nostalgia, pointed out as the ideal partner from the beginning.

One of the most significant aspects of *Crash Landing's* narrative is the opposition between the technologically developed South and the rural, underdeveloped North. The South Korean solutions, even as simple as stable electrification, not mentioning cell phones with Internet connections, are unknown to the Northern characters or perceived as technological novelties from South Korean soap operas. However, it should be clarified that the actual technological advancement of North Korea was undermined for narrative purposes in the series. As Youna Kim indicates, quoting the articles from *Wired* (Pugliese, 2015) and *38 North* (Williams, 2017), around 2015–2017, there were “3.5 million computers and 5 million tablets in the country. [...] nationwide Intranet is freely offered to those with access to a computer and includes a search engine, an email program, a variety of homepages, and news about the country's leader. North Korean tablets were produced around 2015, providing basic apps such as a camera, gallery and browser” (Kim, ed., 2019, p. 9). In *Crash Landing*, the background characters seem surprised about the existence of the mentioned technologies. Even Jeong-hyeok, who, as a high-ranked captain, has access to the government's web, approaches the modern solutions with awe, manifesting a lack of awareness of the free Internet's principles.

Discussing the depictions of new technologies in *Crash Landing*, it is worth pointing out the auto-thematic references in this K-drama. When Se-ri appears in the North Korean village, and it becomes evident that she will stay longer, the group of the most trustworthy soldiers serving under Captain Ri is designated to take care (and watch) the woman in the absence of their leader. Se-ri quickly learns that one of the soldiers, Kim Joo Muk (Yoo Soo Bin), is a fan of K-dramas. He illegally binge-watches his favorite series. Soon, his deep love of Hallyu culture naturally makes the man an interpreter of Se-ri's customs, modernized language, and expectations. In *Crash Landing*, K-drama is depicted as a source of cultural knowledge or a platform allowing cross-cultural exchange. Soldier Kim Joo Muk represents the entire generation of North Korean youths and housewives who discovered the Southern TV series, considering them a window to modernity. As Youna Kim observes, the popularity of K-dramas in North Korea was noted in the viewership reports, authenticating the viewership practices that the series comments. The researcher points out that “North Korean defectors

generally acknowledge that nearly all of their friends living inside the country have consumed South Korean popular culture, or that a majority of North Koreans have secretly watched South Korean drama or film at least once, indicating that exposure to the outside culture is not just limited to escapees from North Korea” (Kim, ed., 2019, p. 7).

More auto-referencing and discursive themes appear in the following episodes of *Crash Landing*, showing that the production takes an active stance in commenting on the dynamics of media changes in both countries. For example, being a celebrity and a director of a cosmetics company in South Korea, Se-ri is constantly surrounded by cameras, gossips, and social media news covering her every step. When she appears in North Korea, the action becomes divided into two parts, and the viewer gets flashes from Se-ri’s home country, following the media panic. On the other hand, media-silenced North Korea provides Se-ri with the opportunity of feeling how it is to live without being recognized by social media followers. At the same time, the woman’s family and co-workers in South Korea try to manage the anxiety of the media, fans, and stockholders, who acknowledged Se-ri’s disappearance. The culmination point of the media upheaval is the organization of the woman’s funeral by her family, which, even though the body was not found, plans to destroy Se-ri’s media presence by flooding social media with information about her death.

According to the above, it is visible that the main aim of this K-drama is to allow the viewer to discover the differences between the two countries through the projection-identification process. Looking at North Korea, the viewer is taken back to pre-new media times, perceiving the underdeveloped world as pre-technological Skansen. However, the lack of media buzz and technological advancement is presented as an advantage in developing relationships, spending time together, and being a community. When the sudden plot twist brings the North Korean characters to South Korea, the process of discovering begins from scratch – this time, the viewer, following Ri Jeong-hyeok and his team, looks at the modern world from a perception of a child.

The discourse about the influence of technology in *Crash Landing* is complemented by the observation of the role of media in creating social interactions. It can be pointed out that every ground-breaking encounter of the characters is initiated or, at least, influenced by a different kind of medium. From the retrospective sequences, the viewer learns that Ri Jeong-hyeok and Se-ri had met before the day of the accident. However, back then, they were unaware of their spiritual connection and could not foresee future events. The first meeting occurred when captain Ri studied in Switzerland to become a famous pianist. One retrospective

sequence shows Se-ri traveling through this country, searching for consolation after several personal and work failures. While passing the pier of a charming little town, the woman hears memorable piano music, which she cannot further associate with any known composer (even though she has access to every possible media-tracking application). It turns out that it was Jeong-hyeok playing, waiting for the shipment of his piano, as he prepared to move back to North Korea after the death of his brother. The meaningful song, composed by captain Ri, was played by him only once in his life – when Se-ri was listening to it. The music becomes a message and a vehicle of the characters' emotions. The mentioned scene brings to mind Walter Ong's perception of the meaning of sound: "Sight isolates, sound incorporates. Whereas sight situates the observer outside what he views, at a distance, sound pours into the hearer. Vision dissects, as Merleau-Ponty has observed (1961). Vision comes to a human being from one direction at a time: to look at a room or a landscape, I must move my eyes around from one part to another. When I hear, however, I gather sound simultaneously from every direction at once: I am at the center of my auditory world, which envelopes me, establishing me at a kind of core of sensation and existence [...]" (Ong, 2002, p. 70). In this context, the romanticization of the first encounter between Se-ri and Jeong-hyeok is based solely on the power of the lack of sight. It leaves space for spiritual connection and imagination – even though the characters, for a long time, will not associate this moment with their first meeting.

This first encounter establishes the relationship between the characters, which, from the beginning, is dependent on the convergence of the old and new media. Because of the developmental gap between the North and South, simple solutions in South Korea are considered by the inhabitants of the North as future technologies. They discover them with awe, learn them, and associate them with bright possibilities. For instance, cell phones and applications are the most essential and reoccurring technology in *Crash Landing*. However, in the perception of North Korean characters, personal cell phones are unnecessary and even dangerous – associated with anti-governmental propaganda. The only distant forms of communication available for the Northerners are landline phones installed exclusively in the houses of more prominent citizens. Captain Ri and his team are aware of the constant surveillance, so the most reliable form of communication for them is still a word spoken face to face in a secluded place. When Se-ri discovers how to live in the North Korean village, she needs to get used to the fact that her smartphone is useless. Captain Ri lets her use the landline phone, but only in an emergency – which results in a series of comic-relief moments when the woman calls him to ask for trivial matters. However, the characters switch places when Se-ri finally returns to South Korea, and Jeong-hyeok follows her.



Captain Ri and his fellow soldiers need to learn a dynamic of “civil inattention” (Marling, 2008, p. 39). They must dive into the world of smartphones, applications, and distant communication, which means losing focus on their immediate surroundings and thinking more spatially.

The appearance of smartphones often changes the flow of the narrative events in *Crash Landing*. The devices ring in crucial moments, bringing the attention of dangerous pursuers or transferring messages of the highest importance. The smartphone also saves the impossible, distant relationship between Se-ri and Jeong-hyeok. When the captain is forced to return to his country, and the possibility of a future meeting with his lover is very vague, the man discovers the function of sending delayed messages in the Messenger application. Before he leaves, Jeong-hyeok programs a bunch of notes and voice recordings, which he assigns to special dates (i.e., Se-ri’s birthday). When he disappears to North Korea and disconnects from his social media accounts, Se-ri keeps receiving warm, loving notes. Even though the communication is one-sided, Jeong-hyeok seems present, and Se-ri, who is used to this form of building relationships, can pretend that the captain is next to her.

Analyzing the characteristics of mobile phones as narrative tropes, William Marling underlined that introducing this technology on the screen provides new possibilities for drama (Marling, 2008, p. 39). He writes that “The mobile phone is a field of action, we see now, as well as a necessity that rules us, but it had not until now been lifted to our hermeneutic regard. An object at once stolen, bought, and sold in the *banlieux* of all large cities, not to mention the precincts of eBay, the mobile phone is now narrative trope” (Marling, 2008, p. 43). Except for the potential for breaking down barriers of any kind – social, economic, time and space differences – the smartphone becomes “central to the characters’ emotions” (Marling, 2008, p. 42). The researcher observes that the smartphone inherited the attributes and dramatic solutions connected with the landline from the beginning of the cinema. Indeed, *Crash Landing* perfectly shows the transformation gap between two types of telephones, applying media to the local context, thus considering them as a crucial trope in creating the discourse about modernization.

The last issue related to new media presence in *Crash Landing* is surveillance observation. The presentation of North Korea as a panoptic prison is a well-established trope in cinema, so the scenes depicting the characters checking bugged hotel room appliances or being eavesdropped by the agents function as cultural references, underlining the lack of freedom of speech. However, the comparison with the South shows that the individual is never free, and the South also has

its surveillance methods, including self-surveillance. When Captain Ri illegally stays in the South and pretends to be Se-ri's bodyguard, he has a lot of free time to spend, so he plays MMORPG games on his hostess's computer. When Se-ri realizes that Ri's fascination, related to the fact that he has never played computer games before, can become an addiction, she applies parenting control to the computer and ends Ri's games adventures. Unconsciously, she uses the same solution as Ri's home country, censoring her lover's online activities. The computer game serves as another comparison between the two lands, introducing the reflection upon media presence, remote observation, and virtual entertainment. In *Crash Landing*, digital games are associated with exclusive entertainment for the inhabitants of the South. The virtual match serves as a social violence control tool, allowing the men to focus on the adventures instead of fighting in real life, as the series implies. As the Northerners have already excelled in war strategies, they only need to familiarize themselves with hardware because the game's principles are understandable. Se-ri, engaged in her work-related activities and not having enough time for virtual entertainment, serves as a censor, taking care of her guests' well-being.

*Crash Landing's* central theme is cross-border relationship overcoming cultural, social, and political difficulties. However, the comparative presentation of the technologies on both sides of the divided country is the power influencing all interactions and events. There is an ongoing debate on portraying North Korea in *Crash Landing* and the probability of such an image. Researchers, such as Sihombing and Dellavia, discuss the media framing of this production and compare it to the testimonies of North Koreans. The reoccurring observation coming from this research shows that there appear to be some inconsistencies emerging from the principles of the narrative-building process. Still, the overall depiction of technological advancement accurately underlines cultural differences, as the authors summarize (Sihombing and Dellavia, 2021, pp. 123–124).

### Dating the holo boy

*My Holo Love (Na Hollo Geudae*, dir. Lee Sang-yeob), released by Netflix as the first Korean original series of the year 2020 (Kang, 2019), presents the story of a unique love triangle in which one of the characters is an AI hologram boy named Holo (Yoon Hyun-min). Through the unusual set of events, he becomes friends with So-yeon (Ko Sung-hee) – a young woman working in a company designing fashionable glasses. The protagonist suffers from prosopagnosia – she is face-blind, which results in the inability to recognize the faces of co-workers, friends, or family members. So-yeon's problem stems from her traumatic past,

when, as a child, she witnessed a murder. Suffering from shyness, the woman distances herself from society. Holo becomes the first “person” that helps her to open up. The third main character in the drama is Nan-do (also played by Yoon Hyun-min). He is Holo’s developer and talented programmer who hides his identity because of the unsolved crime case from the past. Nan-do and his sister, who officially acts as the chief of the company, designed Holo in the likeness of the programmer, pretending that Nan-do is just a fashion model cooperating with the company. Even from the short introduction presented above, it is visible that the story revolves around identity, recognition, and searching for the true self. The similarity between Holo and Nan-do’s appearances and So-yeon’s face-blindness provides a high potential for identity-change gags and comic relief interludes.

Technology plays a central role in *My Holo Love*, providing various possible narrative solutions to the love story between a human and AI. Summarizing the sources of ideas for the series in the interview for “The Korea Times,” Ryu Yong-jae, the screenwriter, indicated that he got inspired by the performance of AlphaGo, an AI Go player created by Google DeepMind. In 2016, for the first time in history, the virtual player defeated a human – Go master Lee Se-dol (Kwak 2020). So that, in his scenario, Ryu wanted to connect the love story with a deeper insight into the concept of AI’s capabilities to understand humans’ emotions. The first main issue introduced in the series revolves around AI development and social reception, including the depictions of marketing solutions. The second discourse in *My Holo Love* focuses on the broader problematics of representations of AI, here depicted as the holographic presence. This narrative solution seems natural to the characters, who accept that the “thinking” AI has been developed in the form of holo-glasses, not, for example, an integrated computer system. Finally, the third discourse is about the implementation of the hologram – its visibility and scope of possible interactions with the user. All mentioned discourses permeate each other, so in the following paragraphs, I will present their chosen aspects, considering the relationships between humans and AI as the main point of reference.

The technological solutions depicted in *My Holo Love* focus on a user experience and the attempts to develop fully interactive, engaging augmented reality. The blend of ‘the real’ and ‘the virtual’ is achieved by providing the user with the constant presence of an AI-driven hologram. It should be added that the hologram can also alter the perception of the viewer’s surroundings (if watched through the holo-glasses). This way, Holo can show So-yeon the tropical beach or other calming, beautiful views, just staying on the roof of her building. The

significant point is that no dangers connected to the altered perceptions are underlined (such as the possibility of falling from the roof if forgetting about the illusion). Following the narrative genre patterns of K-drama, the creators emphasize the positive character of the presence of the holo-lover, omitting the discourse of dangers unrelated to the main plotline.

The depiction of holo-AI in this series follows the well-established patterns of AI and augmented reality representations in SF films and TV series, such as *Star Trek*, *Star Wars*, or *Iron Man* (Hawkinson 2022). It is also worth mentioning that augmented reality glasses are not a novelty on screen, starting from the thrilling *They Live* (1988) by John Carpenter. Similar to Carpenter's dystopian narrative, the audience of *My Holo Love* observes the holo-presence from the first- and third-person view, looking through the same glasses as the main character. Following So-yeon's actions, the viewer discovers new functionalities of the Holo, such as the work assistant function, navigation through the city, or even manipulation of the surrounding (for example, changing the traffic lights). The mentioned possibilities of the holo-AI present a well-developed, almost omnipotent product that can simultaneously help the user and cause addiction. However, the series' creators focus only on a 'good' side of Holo, leaving dystopian discourses behind. In *My Holo Love*, the evil component is created by greedy people, and Holo remains an innocent, platonic imagination of a perfect lover.

Moreover, the hologram boy is presented as a symbol of the ephemerality of memory. The genesis of the invention, slowly discovered by the viewer, can be traced back to Nan-do's mother, a brilliant IT programmer. She created the first primitive version of AI as a virtual companion to her emotionally distanced son. At some point, Holo became the only carrier of accurate memory about Nan-do's mother, who died as a victim of an unsolved crime. On the other hand, Holo (and, analogically, Nan-do) becomes the only person whose face is recognized by So-yeon – whose memory was also inflicted by the trauma. Tim Kreider, in his article dedicated to the canonical film *AI: Artificial Intelligence* (2001, dir. Steven Spielberg), observed that the AI appearance creates a technological simulacrum, which helps in replacing the lost ones with the ersatz memories and emotions (Kreider, 2002, pp. 33–35). This Freudian observation highlighting the role of unconsciousness can also refer to Holo, who provides his owners with a replacement for missing interactions with others, alone not having the memories. It is significant that during the course of action, Holo often loses and regains access to his personality-defining database. When he returns to the customized state, the bond between the AI and So-yeon is at risk, and the relationship's future depends on the woman. It is her to decide if she wants to fight for the recovery

of his virtual hard drive, thus feeling better with the knowledge that he “remembers” past experiences with her. She could also accept the empty shell of a customized Holo and teach him to be her friend again. At some point, So-yeon must also choose between an idealized holo-lover, who can guess all her needs, and a real boy, Nan-do – impulsive, secretive, and impatient. Even though, according to the principles of K-drama, the real boy symbolizes ‘normality’ and should have been chosen immediately, the simulation of a relationship has been the most attractive solution for So-yeon for a long time.

It cannot be forgotten, though, that according to the K-drama genre conventions, the focus is dedicated to the slow development of the relationship with AI. The main difficulty the characters face relates to Holo’s bodiless, ephemeral presence. In fact, it is the only obstacle leading So-yeon to choose a human lover – Nan-do. It is worth underlining that the artificial humans with AI brains in such titles as *Blade Runner* (1982, dir. Ridley Scott) or *Ghost in the Shell* (1995–2015) could be touched and positioned in spatiotemporal categories. Even in cult *Blade Runner 2049* (2017, dir. Denis Villeneuve), the holographic lover’s image is superimposed on the woman’s body. The presence of the artificial body or a real body covered by a hologram makes the illusion of a human simpler to maintain, contrary to *My Holo Love*, where the lover constantly reminds of his virtuality. Because of the lack of sensual connection, the holo-love is finally not enough for So-yeon. Even if the spiritual concept of innocent touchless love is forced at the beginning of the narrative, the woman soon realizes that corporeality is a significant component of the relationship. She transfers her interests to Nan-do, who is often depicted as a worse version of Holo. Therefore, the concept of a virtual body cannot win with the “traditional” sensual pleasures, even if adjustable to a lover’s needs. In this case, *My Holo Love* does not feature a revolutionary approach to virtuality. Instead, the narrative pattern follows the K-drama general convention of showing novelties and transgressions as temporary solutions. Because K-dramas promote a traditional approach to social contacts based on Confucian values (Lee, 2018, p. 370), if something transgresses tradition, it must be tamed to restore the primary order. The romantic relationship with an incorporeal AI has to end because it does not comply with the rules of society.

However, in the background of this love story, a gripping narrative solution appears, expanding the notions of the K-drama genre. The plot of the last two episodes of *My Holo Love* focuses less on the emotional struggles of the characters and more on the social and technological revolution. Suddenly, through the decision of a new owner of GIO Lab, which produced Holo, the holo-glasses are introduced to mass-selling. Thousands of people can buy the product and inter-

act with Holo, changing his appearance or even gender and fitting the experience to their needs, thanks to new functionalities. The depiction of a dynamic social and technological revolution underlines the issue of surveillance that was overlooked in the previous episodes. Here the viewer observes how corporate actions influence humans' emotions and how fast technology can change the world. The users act weirdly on the streets, immersed in the virtual world – talk loudly, ignore real people, and, most importantly, transmit everything they see to the corporate servers. It can be observed that *My Holo Love* takes an active stance and comments on how easy it is to change the stream of events through one technological solution. In the final scene of the series, the viewer discovers that after the convoluted fight for power among the investors, GIO Lab is finally in the hands of Nan-do, his sister, and So-yeon, who becomes a new representative. However, learning from the experience and trying to prevent the destructive influence of technology on society, the new team cancels the Holo project. The users can no longer order AR glasses, and the company is using established solutions for developing hologram-based distant communication tools. The Holo-boy disappears from the shop shelves and the users' memories. Following the K-drama patterns, order is restored, and the transgressive idea of love between a human and AI does not spread.

*My Holo Love* is one of the first K-dramas using the well-known cyberpunk motif of AI developing emotions. Holo-boy learns how to decipher human feelings, which leads him to establish his own dreams about having a partner. All in all, it turns out that artificial Holo can only be a matchmaker for So-yeon and Nan-do, and his feelings are considered unequal to those manifested by humans.

### Techno-oriental dreams of the future

*Memories of the Alhambra* is among the titles searching for brave genre connections and solutions for developing K-drama patterns. Classified as an SF action romance, this production focuses on the possibilities of introducing an Augmented Reality (AR) game to a broader audience. Featuring medieval Granada (and Asian countries in further episodes), the game allows for impersonating a warrior. The player can engage in fighting, defeating enemies, or developing skills. The product's novelty lies in the augmentation of the fictional narrative on the actual place and time. The location of the action of *Memories* is not coincidental – the scriptwriter of the series, Song Jae-Jung, started working on the story while visiting Granada. However, her inspiration was also connected to the emerging trend of setting Asian TV productions in European contexts and aesthetics. Such titles as *The Legend of the Blue Sea* (*Pooreun Badaui Junsul*,

2016–2017; filmed in Greece), *The Package* (*Deo Paekiji*, 2017; filmed in France) or Japanese *Magi: The Tensho Boys' Embassy* (*MAGI Tensho Keno Shonen Shisetsu*, 2019; filmed in Italy), show the Asian characters in a new surrounding and situations, at the same time stating a perfect product placement strategy. The atmosphere of idealized, romantic European countries became an easy solution to the viewers' growing need for novelty.

Analyzing the Asian TV series inspired by the European setting, it is already visible that K-dramas, Japanese series, and serialized productions from other Asia-Pacific region countries are built upon the stated set of rules, depending on the genre(s) and origin. For example, Asian costume dramas, such as *Magi*, often focus on deconstructing and retelling historical events. They provide a refreshed, pop-cultural version of the past through the reinvention of the characters and their actions.

In opposition to the mentioned costume dramas, *Memories* refers to the past perceived as a virtual imaginary, which can be entered and left at any time. The action of this series starts when a twice-divorced wealthy CEO of the IT company, Jin-woo Yoo (Hyun Bin), comes to Granada to test the innovative AR game. Featuring AR characteristics, the game got implemented on the map of an actual city, providing the augmentation of medieval scenarios and scenography, thus mixing reality with a virtual experience. The player could enter the game through a set of special lenses. However, the game is in its beta version, still bugged, and unprepared to open the servers to the public. Foreseeing the trends, Jin-woo knows that if this product succeeds, he will be the owner of the most prosperous entertainment business worldwide. That is why the man decides to take a sudden trip to Granada after receiving a mysterious call from a young, independent developer, Se-joo Jung (Chanyeol). Se-joo is the game's inventor and co-owner, who spent years programming the AR surrounding and inventing the storyline. It is soon revealed that after contacting Jin-woo and desperately trying to sell the beta version of the game, Se-joo has disappeared. When Jin-woo arrives in Granada, tempted by the possibility of buying a revolutionary product, he rents a room in an old hostel Bonita, run by Se-joo's sister, Hee-joo Jung (Lee Chae-yoon). Those two get connected by the common aim of finding Se-joo, and, following the K-drama principles, they soon fall in love.

This series provides the connection between K-drama and SF, featuring the process of creating a parallel universe based on "exoticism as a specific narrative device" (Rubio De Olazabal, 2020, p. 54). The game world in *Memories* is based on the users' nostalgia for iconic historical periods, orientalized and depicted

in the form of scenography, costumes, and manners of the NPCs<sup>2</sup>. Describing the dynamic plot of the series, De Olazabal pointed out that “in every corner, laneway and public square, Nasrid warriors or Castilian soldiers appear, ready to fight; objects and weapons can be found, and perilous missions are undertaken” (Rubio De Olazabal, 2020, p. 55). As the series tells the story of the prototype game that is still in beta version<sup>3</sup> under development, there is no consistent narrative that the characters/players follow. Instead, most encounters in the virtual world feature fighting scenes in medieval scenery.

Granada, with its long and vivid history, becomes a place of techno-oriental dreams about experiencing palpable history in the mentioned K-drama. The Alhambra Palace, which was listed as UNESCO World Heritage Site in 1984, is a subject of collective social memory, supported by poems following the “spiritual urbanism” trend (i.e., *Granada la bella* by Ángel Ganivet, 19<sup>th</sup> cent.) and symbolic Andalusian identity (Alcantud, 2012, pp. 179–180). Focusing on the postmodern period of Alhambra’s existence, Alcantud points out mass tourism as one of the biggest dangers and catalysts of change for the monument’s shape. Removing the farm workers that cultivated their gardens in Alhambra for ages and, finally, moving out all inhabitants of the Palace’s surrounding, changed a living city into an open-air museum (Alcantud, 2012, p. 183). The problem of using Alhambra as a background for the AR game is related to the non-existence of post-colonial discourse regarding this monument. Alcantud, being deeply committed to research on the preservation of this historical site, wrote, “[...] due to the weakness of multiculturalist reading, yet to find a path of its own, and because of the absence of a »Saidi« discourse about the Alhambra as an Orientalist construct, the old aesthetic interpretations of romantic origins that praise common places such as an incarnation of the »Islamic paradise« still prevail. The works that use the aestheticism typical of the Alhambra are most of the time not really transcendental books, with synthetic brief texts and magnificent photos that address the matter from the »magical« point of view” (Alcantud, 2012, p. 185). This exact way of looking at Alhambra has been featured in *Memories*. It can be visible in many details, such as the shape of NPCs Nasrid warriors appearing in the game or the design of the user’s experience. Even though the real Alhambra is perfectly preserved, the game adds extra layouts to the surrounding, improving the modernized parts of the city and providing a medieval look to chosen interiors.

<sup>2</sup> NPC – a non-player character in a virtual game. NPC abbreviation refers to all characters in the game designed according to their function and a defined role.

<sup>3</sup> A test version of a game or software before the official release.



The narrative and mood of *Memories* can be related to several resources that inspired the creators. Among the most visible connections, it is worth adding that *Memories of the Alhambra* is also a novel by American author Nash Candelaria. This book, published in 1977 and considered one of the famous examples of Chicano literature, has some common points with the K-drama of the same title. The book describes the inner states and the search for the identity of José Rafa, the main character of the work (Shirley, 1979, p. 100). Rafa is lost between reality and dream, unable to look at the outside world without analyzing his inner experiences. The blurred boundaries between the game and reality in the K-drama, as well as the focus on the main character's struggle, resemble the search for balance between reality and the dream world in Candelaria's novel.

*Memories of the Alhambra* series is centered on the motif of virtual reality influencing the existence of the characters. In his publication dedicated to this narrative, Rubio De Olazabal focuses on the ludic nature of the series, pointing out the connections between virtual reality and a playable, fictional world (Rubio De Olazabal, 2020, p. 55). He observes that the ludic-cultural appropriation of Granada as the AR playground perfectly corresponds with the illusionary character of K-dramas, as “[...] play is appropriation, expression, and a personal affair” (Rubio De Olazabal, 2020, p. 58). Olazabal perceives *Memories* as a dialogue between modern and medieval-virtual culture. The mixed aesthetics, values, and scenarios connect history, technology, and nostalgia, depicting Granada “as a superimposition of worlds potentially leading to a dark world” (Rubio De Olazabal, 2020, p. 62). Indeed, next to the development of the future game platform, the series focuses on the issue of virtual immortality and the possibility of becoming a computer construct after death. When Jin-woo starts testing the game right after arriving in Granada, he discovers that the programmer Se-joo tried to sell the game to Hyung-seok Cha (Hoon Park) earlier that day. The first potential buyer is Jin-woo's rival, who stole his ex-wife and left the company they ran together for years. Jin-woo quickly learns that Hyung-seok has also been testing the game in Granada, owning another set of AR lenses. When the rivals meet, they discover that the game allows them to duel or form alliances. Even though they decide to become enemies in the virtual world, the first in-game meeting ends with Jin-woo's retreat. However, the second one leads to an epic and meaningful duel. Thinking that they are under the game laws, which means that every wound disappears after logging out from the game world, and the death is only symbolic, Jin-woo strikes a deadly punch and kills Hyung-seok. To his surprise, the man dies for real of a heart attack and suddenly returns to a game as a bodiless avatar. Hyung-seok loses his emotions, even the ability to speak, becoming a virtual ghost that hunts his rival. From this moment, Jin-woo's reality is intangibly connected with the

game, as the virtual menace appears to him even after logging out. Therefore, the man believes that if he dies in the game, he dies in reality.

The virtual presence and mysterious transcendence of the character to the game world resemble the well-known discussion of the body's boundaries in the cyberpunk literary and audiovisual genre. Similarly to cult hacker Dixie Flatline from William Gibson's novel *Neuromancer*, the characters from *Memories* lose the sense of the boundaries between real and virtual. However, while in the cyberpunk narratives the ideal association with the immaterial world is desirable by many, in the mentioned K-drama, the transcendence into the game is considered as an unexpected bug that allows the game to kill players and resurrect them as NPCs. This issue leads to the problematics of the connection between game time and corporeality. As Rubio De Olazabal points out, the action in *Memories* bases on repetition, as in a traditional video game (Rubio De Olazabal, 2020, pp. 62–63). Hyung-seok continuously tries to kill Jin-woo, appearing in different places and times, thus constantly recreating the first duel. The virtual alter-ego is trapped in the wish for bloodthirsty revenge on his (accidental) killer. To break the loop and win the game, Jin-woo must complete a particular, high-level quest based on repairing the bug. As it can be observed, the blurred boundary between the worlds and constant fighting with multiple enemies to level up quickly (so-called “grinding” in gamers' jargon) leads the characters to partial rejection of moral values (Lavocat, 2019, p. 288; Rubio De Olazabal, 2020, pp. 62–63). The self-development and “leveling” (increasing the character's level in the game) in *Memories* is reached by killing the enemies in the most brutal ways. According to this, a significant feature distinguishing this drama from the rest of the genre can be observed. Jin-woo considers love and new relationship as the additional component to the mystery he solves. The protagonist is less engaged than the characters from other dramas mentioned in this article, focused on survival more than searching for intimacy with Hee-joo. The narrative in *Memories* highlights the adventure component more than romantic interactions, showing the K-drama development's turn. The rule of the dominance of love story is no longer of the highest importance when it comes to innovative narrative solutions that may help sell the drama to a broader audience.

*Memories of the Alhambra* successfully connects science fiction and adventure tropes, providing new narrative solutions. It is significant that following the aesthetics of techno-oriental presentation, this drama pushes romanticism to the background, focusing on the depictions of the game world. The high production values, special effects, and descriptions of futuristic gadgets provide insight into the possible genre changes.

## Conclusion

K-drama is an evolving genre designed to attract viewers' attention through novelty. The technological tropes presented in this article involve the younger audience and provide fresh narrative solutions; however, they are also part of the selling mechanisms, often related to product placement. The process of creating K-dramas is based on constant research and anticipation of market tendencies related to public expectations. It includes choosing the trending actors, such as Hyun Bin and Son Ye-jin, who guaranteed the success of *Crash Landing on You*, or foreseeing the popularity of traveling locations for the following year. Introducing the technological themes in K-dramas is one of the promotional solutions of high impact on SF fans, gamers, and those who refrain from watching regular dramas.

The list of SF K-dramas is constantly developing, featuring such titles as *SF8 (Eseuepeueit*, 2020, dir. Min Kyu-dong), *Alice (Aelliseu*, 2020, dir. Baek Soo-chan), or *Sisyphus: The Myth (Sijipeuseu: the myth*, 2021, dir. Jin Hyuk). Those and other similar titles offer exciting ways of interpreting technology in the context of societal changes. However, it cannot be forgotten that the main objective of K-drama is to depict love, and this component has to be underlined as a primary narrative concern. Even though such series as *Memories of Alhambra* experiment with the genre and minimize the importance of the characters' relationships, the K-drama's formula still consists of several elements that must be included in the narrative. Analyzing the variations of the K-dramas produced every year, it can be assumed that the traditional narrative about love in the daily surrounding will slowly fade away, giving space to genre and sub-genre hybrids of K-drama and SF, thriller, or even light horror (such as *Strangers From Hell* or *Kingdom*).

On the other hand, innovative and engaging depictions of technological tropes provide an interesting commentary about society and social concerns. In recent years, K-drama mainly shows how modernization influences the approach to romance, taking an active stance against transgressing the tradition. However, the references to the significance of technology in daily existence and the depictions of modern solutions as supportive of forming relationships show that the K-drama creators want to follow the changes. In this case, the technology in K-dramas is not only related to science fiction motifs but also contextualizes the viewer's direct experiences.

## References

- Alcantud, J.A.G. (2012). *Social Memory of a World Heritage Site: The Alhambra of Granada*. "International Social Science Journal", vol. 62, is. 203–204.
- An, J. (2022). *K-drama 2.0: Updating Tropes with Intertextuality and Cinematic Visuals in 'Crash Landing on You'*. "Journal of Japanese and Korean Cinema", vol. 14, is. 1.
- Denson, S., Leyda, J., eds. (2016). *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film*. Falmer: REFRAME Books.
- Epstein, S., Green, C.K. (2020). *Crash Landing on You and North Korea: Representation and Reception in the Age of K-drama*. "The Asia-Pacific Journal | Japan Focus", vol. 18, is. 12, no. 5.
- Hawkinson, E. (2022). *Star Trek and the Metaverse: An Analysis of Foresight for Augmented Reality in Science Fiction*. The IAFOR International Conference on Arts & Humanities – Hawaii 2022. Official Conference Proceedings. <https://doi.org/10.22492/issn.2432-4604.2022.7>. (access: 17.08.2022).
- Jackson, A., Balmain, C., eds. (2016). *Korean Screen Cultures: Interrogating Cinema, TV, Music and Online Games*. Bern: Peter Lang.
- Ju, H. (2020). *Transnational Korean Television. Cultural Storytelling and Digital Audiences*. Lanham: Lexington Books.
- Kang, M. (2019). *'My Holo Love', The First Korean Original Series of 2020, Premieres on February 7*. <https://about.netflix.com/en/news/my-holo-love-the-first-korean-original-series-of-2020-premieres-on-february-7> (access: 14.08.2022).
- Kreider, T. (2002). *AI: Artificial Intelligence*. "Film Quarterly", vol. 56, no. 2,.
- Kim, Y., ed. (2019). *South Korean Popular Culture and North Korea*. New York–London: Routledge.
- Kwak, Y. (2020). *Netflix Series 'My Holo Love' Features Human-AI Romance*. [https://www.koreatimes.co.kr/www/art/2020/02/688\\_282886.html](https://www.koreatimes.co.kr/www/art/2020/02/688_282886.html) (access: 14.08.2022).
- Lavocat, F. (2019). *Possible Worlds, Virtual Worlds*, [in:] A. Bell, M-L. Ryan (eds.), *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Lee, H. (2018). *A 'Real' Fantasy: Hybridity, Korean Drama, and Pop Cosmopolitans*. "Media, Culture & Society", vol. 40, no. 3.
- Marling, W. (2008). *Mobile Phones as Narrative Tropes*. "Journal of Popular Film and Television", vol. 36, no. 1.
- Misiak, T. (2010). *Audiosphere in the Contemporary Culture. Attempt of Bringing Closer Notion*. "Przegląd Kulturoznawczy/Arts & Cultural Studies Review", vol. 1, no. 7.
- Ong, W.J. (2002). *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word*. New York: Routledge. [First published in 1982].
- Pugliese, J. (2015). *The Plot to Free North Korea with Smuggled Episodes of Friends*. <https://www.wired.com/2015/03/north-korea/> (access: 15.08.2022).
- Roh, D.S., Huang, B., Niu, G.A., Roh, D.S., Huang, B., Niu, G.A. (2015). *Techno-Orientalism: Imagining Asia in Speculative Fiction, History, and Media*. New Brunswick: Rutgers University Press.

Rubio De Olazabal, J. (2020). *South Korean Audio-Visual Production in Spain: Granada as a Ludic World in the Series Memories of the Alhambra*. "Atalante-revista De Estudios Cinematograficos", is. 29.

Shirley, P. (1979). *Reviewed Work: Memories of the Alhambra by Nash Candelaria*. "MELUS", vol. 6, no. 2.

Sihombing, L., Dellavia, S. (2021). *Media Framing in South Korean Drama' Crash Landing on You' Towards North Korea*. "Journal of English Language Pedagogy, Literature & Culture", vol. 6, no. 2.

Williams, M. (2017). *All That Glitters Is Not Gold: A Closer Look at North Korea's Ullim Tablet*. 38 North. <https://www.38north.org/2017/03/mwilliams030317/> (access: 15.08.2022).

Xoun, C.P., Dat, D.T., Trinh, M.N. (2022). *Drama with Unique Setting and Profession Based on the Point of View of Korean Drama Connoisseurs*. "Journal of Asian Multicultural Research for Social Sciences Study", vol. 3, no. 2.

Zagalo, N., Barker, A. (2006), *Television Drama Series' Incorporation of Film Narrative Innovation: 24*, [in:] A. Barker, (eds.), *Television, Aesthetics and Reality*. Cambridge: Cambridge Scholars Press, pp. 166–179.

### Abstract

The presented article provides insight into the development of the SF tropes in K-dramas, pointing out the correlation between the technological discourses, narrative modifications, and the viewers' expectations. The author focuses on three chosen titles – *Crash Landing on You* (*Sarang-ui bulsichak*), *My Holo Love* (*Na Hollo Geudae*), and *Memories of the Alhambra* (*Alhambura Gungjeonui Chueok*) – which underline the differences between technological narratives in K-dramas. The dynamic development of K-drama subgenres indicates that the generic love story has to be accompanied by additional elements, building engaging and memorable background. There is a need for exciting surroundings transgressing the notions of probability and drifting into the fantastic or futuristic worlds. Focusing on the serialized representations of technological development, the author analyzes how K-drama anticipates the future and creates a new specter of cultural sensibilities.

**Key words:** K-drama, Artificial intelligence, serialized subgenres, SF tropes, future worlds

**Słowa kluczowe:** k-drama, sztuczna inteligencja, serialowe subgatunki, trypy Science Fiction, światy przyszłości

# Jaqueline Berndt

Uniwersytet w Sztokholmie

## Anime studies: Wprowadzenie

Słowo „anime” często tłumaczy się jako „japońską animację”, co może wynikać z wygody językowej czy też ignorancji wobec słabej znajomości szerokiego spektrum filmów animowanych produkowanych w Japonii. Artykuł ten opowiada się za wyjątkowością anime, kładąc nacisk na jego dyskursywne i instytucjonalne odróżnienie od (sztuki) animacji oraz filmów manga w Japonii. Początkowo tekst ten został napisany jako *Wprowadzenie* do tomu *Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion* pod redakcją José Andrés Santiago Iglesiasa oraz Any Soler Baena, wydanego przez Uniwersytet w Sztokholmie, jako drugi z kolei tytuł serii ich książek, dostępnych w formule Open Access, dotyczących „Sztuki mediów w Japonii”. Na potrzeby wydania polskiego dokonałam drobnych korekt i dodałam kilka ostatnich publikacji.

Na początek zastrzeżenie – *Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion* nie odnosi się do słynnej franczyzy, która rozpoczęła się jako *Shinseiki Evangelion* w reżyserii Hideaki Anno (ur. w 1960) w japońskiej stacji TV Tokyo w latach 1995–1996 i która przez ostatnie 25 lat zaczęła reprezentować anime (w węższym tego słowa znaczeniu), w przeciwieństwie do filmów animowanych takich reżyserów jak Hayao Miyazaki (ur. w 1941), Mamoru Oshii (ur. w 1951) czy Satoshi Kon (1963–2010)<sup>1</sup>. W tej publikacji pierwszy serial telewizyjny *EVA* – tego skrótu będę używać dalej – stanowi podstawę do badania anime jako zagadnienia odrębnego od badania animacji, choć z nim

<sup>1</sup> Romanizacja słów japońskich podąża za zmodyfikowaną transkrypcją Hepburna, ze znakami diakrytycznymi wskazującymi samogłoski przedłużone, z wyjątkiem cytatów, w których pojawiają się one w podstawowym angielskim, w globalnie ustalonych nazwach miejsc (takich jak Kioto) oraz w nazwach własnych, np. największych wydawnictw (takich jak Kodansha). Jednakże nazwiska są, bez wyjątku, zapisywane według reguły Zachodu, tj. imię poprzedza nazwisko.

połączonego, gdyż zinstytucjonalizowanego w ramach nauk humanistycznych, m.in. poprzez towarzystwa akademickie oraz czasopisma naukowe.

Celem ogólnym nie jest stworzenie nowych programów uniwersyteckich, lecz raczej promowanie krytycznej równowagi pomiędzy legitymizacją studiowania anime (przez pryzmat jego służby na rzecz uznanych dyscyplin naukowych, czy też „spraw ważniejszych”) a namysłem nad formami, praktykami oraz instytucjami, które były powiązane stricte z anime i zapewniły jej światowy rozgłos<sup>2</sup>. Zanim wskażę, które aspekty studiów nad anime zostały uwydatnione przez każdy z dziesięciu rozdziałów tej publikacji, przedstawię dyskurs nad anime stanowiący tło dla nich wszystkich. Skupię się na japońskim kontekście, lecz nie zamierzam używać anime jako narzędzia do poznania Japonii; moim celem jest raczej zróżnicowanie dominującego zachodniego namysłu nad anime oraz wskazanie w nim szeregu „słabych punktów”.

Niniejsze *Wprowadzenie* kładzie nacisk na dwie pierwsze składowe tytułu całego tomu: badania nad anime oraz specyfikę anime jako medium. Analityczna i interpretacyjna dyskusja nad trzecim składnikiem tytułu, tj. *EVA*, wychodzi poza zakres tego wprowadzenia i tym samym przeniesiono ją do odpowiednich rozdziałów<sup>3</sup>. Streszczenie fabuły pierwszego serialu telewizyjnego, lista głównych postaci oraz wykres ich wzajemnych relacji zostały zamieszczone w aneksie autorstwa Tatiany Lameiro-González (zob. <https://www.stockholmuniversitypress.se/site/chapters/e/10.16993/bbp.l/>). Problematyka doboru właściwego materiału do badań, w przypadku anime o globalnym zasięgu, takim jak *EVA*, zostaje omówiona w rozdziale drugim, autorstwa Idy Kirkegaard; powstała franczyza oraz niektóre z jej części są analizowane w rozdziale ósmym i dziewiątym, autorstwa (odpowiednio) – Olgi Kopylovej oraz Seleny Çalika Bedira (zob. tabela 1).

Zarówno popularny, jak i akademicki dyskurs mają skłonność do tego, by używać słowa „anime” do określenia „japońskiej animacji” (a w językach romańskich jest ono wręcz zastępowane przez to określenie)<sup>4</sup>. Początkowo skrót anglicyzmu *animēshon* zaistniał w japońskim żargonie przemysłowym we wczesnych latach 60. XX wieku, kiedy to programy – które były później określane jako anime – rozpowszechniły się pod nazwą TV manga (*terebi manga*). Pod koniec lat 70. pojęcie anime zaistniało wśród szerokiej publiczności, wraz z animowanymi serialami science-fiction dla młodych dorosłych, poczynając od *Uchū senkan Yamato* (*Space Battleship Yamato*, lub *Star Blazers*, 1974–1975, reż. Leiji

<sup>2</sup> Zob. Suan 2021 – zarówno ze względu na bogatą w materiały, jak i koncepcyjnie wyrafinowaną dyskusję w tym zakresie.

<sup>3</sup> Znakomitą analizę tekstową w języku francuskim zob. Suvilay (2017).

<sup>4</sup> Por. Pellitteri i Wong (red., 2021).

Matsumoto i Noboru Ishiguro), (Nishimura, 2018, s. 246). We współczesnym języku japońskim słowo to może oznaczać wiele różnych rzeczy, począwszy od animacji ogółem (tj. w sensie transmedialnym i międzykulturowym) aż po specyficzny typ animacji mangopodobny, czy to narysowany, czy wygenerowany komputerowo.

*Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion* podejmuje obronę badań nad anime jako odrębnych studiów nad animacją, lecz nie próbuje uprzywilejować komponentu japońskiego, choć niewątpliwie do tej pory odgrywał on znaczącą rolę w odniesieniu zarówno do globalnego rozpowszechnienia anime, jak i badań nad Japonią, otwierając im drogę na akademickie salony<sup>5</sup>. Z powodu przemiany anime w łatwo rozpoznawalną i międzynarodową formę medialną specyfikacja krajowa tego terminu jako „animacji telewizyjnej, nadawanej głównie w Japonii” (Nishimura, 2018, s. 245)<sup>6</sup>, czy też japanimacji (pod tym szyldem była najpierw promowana poza Japonią około roku 1990), straciła na znaczeniu. Podobnie jak uznanie anime za jeden z gatunków filmowych lub – bardziej szczegółowo – gatunek kina animowanego za coś, co znajduje oddźwięk u nie-japońskich dystrybutorów i krytyków (Sano, 2011, s. 77; Clements, 2013, s. 3). Fakt, że tom badań filmoznawczych *The Japanese Cinema Book* (Fujiki i Phillips, 2020) nadal uznaje anime za gatunek – stawiając je w tym samym szeregu, co horror, melodramat, filmy o yakuzie itp. – wskazuje na podejście spoza kręgu odbiorców badaczy anime. Od wewnątrz anime jest postrzegane raczej jako medium, któremu bliżej jest do telewizyjnej niż kinowej kultury, włącznie z „nową telewizją”<sup>7</sup>.

Pojęcie „mediów” stosuję zgodnie z propozycją wysuniętą przez historyka sztuki W.J.T. Mitchella oraz teoretyka mediów Marka B. Hansena, którzy celowo użyli go jako „terminu zdolnego do łączenia czy też »mediacji« [tradycyjnych] binariów (empiryczne kontra interpretacyjne, kształt kontra zawartość itp.)” (Mitchell i Hansen, red., 2010, s. 5205), wykraczając poza media techniczne czy pojedyncze artefakty, uwzględniając w równej mierze formy estetyczne i konteksty społeczne – a tym samym mediacje, tj. wzajemne powiązania. W konsekwencji specyfika medium jest ujmowana szerzej niż w estetyce modernistycznej, kojarzonej z pracami Clementa Greenberga (1940) czy też Noëla Carrola (1985).

Podejście do anime, zastosowane w niniejszym tomie, pozostaje raczej w zgodzie z publikacją *Storytelling Industries: Narrative Production in the 21st Century* Anthony’ego N. Smitha, który stosuje termin „medium” w podob-

<sup>5</sup> Por. Napier (2001), Bolton (2002), Lamarre (2002), oraz przeglądowo Berndt (2018).

<sup>6</sup> Wszystkie tłumaczenia z języka japońskiego są mojego autorstwa.

<sup>7</sup> Zob. Lamarre (2020) jako przedstawiciela tego drugiego podejścia.



nym sensie jak Mitchell i Hansen. Smith uważa, że zarówno „semiotyczne”, jak i „techniczne” (lecz nie „kulturowe”) podejście do danego medium zostało podważone przez cyfryzację, i nie przeciwstawia ekonomii, polityki czy kwestii społecznych estetyce:

W erze konwergencji mediów różne sposoby produkcji, obiegu i odbioru danego medium, wraz z modelami ekonomicznymi, systemami regulacyjnymi oraz szerszymi postawami społeczno-kulturalnymi i praktykami leżącymi u podstaw tych procesów, pozwalają wyraźnie odróżnić to medium pod względem narracyjnych ograniczeń i możliwości (Smith, 2018, s. 14).

Badacz mediów Lukas Wilde (2018, s. 133) rozróżnia w mandze (ale dotyczy to także anime) trzy wymiary: semiotyczno-formalny (tj. zorientowany na tekst), materialno-technologiczny (odnoszący się do produkcji, dystrybucji, a także konsumpcji, w wąskim tego słowa znaczeniu) oraz kulturowo-instytucjonalny, wraz z odpowiednimi aktantami i praktykami. Takie podejście pomaga również unikać generalizowania, które prowadzi do uproszczonego przeciwstawiania sobie anime i filmów aktorskich czy też mangi i literatury, podkreślają natomiast zróżnicowanie w obrębie danych mediów, np. w ramach dziedziny społeczno-kulturowej i gatunku.

Warto podkreślić, że nie wszystkie animacje powstałe w Japonii umieszcza się pod szyldem anime, przynajmniej nie w dyskursie japońskim i pośród badaczy stanowiących trzon Japońskiego Stowarzyszenia na rzecz Badań nad Animacją (JSAS; powstałego w roku 1999), krytyków i historyków pracujących poza instytucjami akademickimi, psychologów klinicznych oraz profesorów animacji z uczelni artystycznych, również naukowców-medioznawców. Ściśle mówiąc, pojęcie anime obejmuje animację telewizyjną i celuloidową (lub wyglądającą na celuloidową) oraz „Japonię”. Z tym że należy zaznaczyć, że od lat 30. XX wieku animacja celuloidowa była używana na wiele różnych sposobów i w różnych formatach, wliczając w to chociażby ograniczone i pełne animacje, seriale telewizyjne oraz filmy przeznaczone do dystrybucji w kinach, i wiele innych. Na przykład pionier animacji Kenzō Masaoka (1898–1988) w swoim pięciominutowym dziele *Momotarō: Umi no shinpei* (*Momotarō: Święci Marynarze*, 1945 reż. Mitsuyo Seo), (Sano, 2019, s. 19) używał taśmy celuloidowej do naśladowania animacji sylwetkowej, dążąc do osiągnięcia płynnego ruchu oraz iluzji głębi, tj. do stworzenia „wrażenia filmowości”.

Dla porównania, poniższych dzieł nie zalicza się do anime, mimo że są animowane celuloidowo: japońskie reklamy telewizyjne z lat 50., eksperymentalne filmy z lat 60. stworzone przez Animation Group of Three (*Animēshon*

*sannin no kai*)<sup>8</sup>, obsypane nagrodami krótkie metraże autorstwa niezależnych animatorów, takich jak Noburō Ōfui (1900–1961) czy Kōji Yamamura (ur. 1964), fanowsko-kulturalne przeróbki komercyjnych produkcji, jak np. Anime Music Videos lub też animacje w grach wideo<sup>9</sup>. „Anime właściwe” stawia na pierwszym miejscu rozrywkową fikcję gatunkową, która odróżnia się od animēshon/animacji jako przemysłowo motywowana, mocno schematyczna i nastawiona przede wszystkim na udział publiczności, a nie na intencje autora.

Dla filmoznawcy Mitsuyo Wada-Marciano anime jest „komercyjnym terminem wymyślonym i wypromowanym za pomocą wielu strategii marketingowych, targetowania i formatowania w Japonii, a następnie zaadaptowanym do globalnego poziomu kulturowego” (Wada-Marciano 2010, s. 244). Jonathan Clements, który jest autorem najobszerniejszej jak dotąd anglojęzycznej historii anime, przedstawia je „jako szczególny rodzaj japońskiej animacji, który w latach 70. XX wieku rozwiązał się z innymi obiektami i procesami, w tym m.in. z zagranicznym zainteresowaniem, transgresją, wizualnymi wskazówkami, merchandisingiem i integracją z medialnym miksem” (Clements 2013, s. 1). Oczywiście medialna specyfika anime zawsze obejmowała pewną otwartość, czyli skłonność do wyjścia poza Japonię, telewizję i animację celuloidową.

Podczas gdy Clements (2014, s. 140) uznaje seryjną animację lalkową w telewizji za prekursora anime ze względu na format, dyskurs popularny dotyczy celuloidów i ograniczonej animacji, a początki anime wywodzi od *Tetsuwan Atomu* (*Astro Boy, czyli Potężny Atom*, 1963–1966, reż. Osamu Tezuka). Format 25-minutowych cotygodniowych odcinków, składających się z mniej niż 5000 cięć, ustanowił standard dla animowanych seriali telewizyjnych aż do późnych lat 90. i coraz częściej towarzyszyły mu pełnometrażowe filmy franczyzowe. W odniesieniu do specyfiki mediów jako splotu cech tekstowych i kontekstowych anime jawi się w całości jako „asamblaż spolaryzowanych tendencji” (Lamarre, 2020, s. 317).

W *Maszynie Anime* (2009) Lamarre wprowadza kilka centralnych pojęć, związanych z technologią produkcji anime, przede wszystkim „otwarty skład” (zmienne nakładanie warstw obrazów możliwe dzięki kamerze wielopłaszczyznowej, co prowadzi m.in. do charakterystycznego dla anime umieszczania dwuwymiarowych postaci na wyraźnie głębokich, trójwymiarowych tłach) oraz „widok eksplodujący”, w którym wrażenie głębi pojawia się dzięki fragmentom rozrzuconym na płaszczyźnie obrazu zamiast centralnej perspektywy opartej na

<sup>8</sup> Szczegółowe japońskojęzyczne omówienie niezależnej animacji zob. Morishita (2018); Roquet (2020) dla historycznie szerszego zakresu w języku angielskim.

<sup>9</sup> Zob. Brousseau (2020).

jednym punkcie znikającym. Ten mechanizm stylistyczny był forsowany przez *EVA* i nie ograniczał się do wizualizacji: „W efekcie ponadpłaszczyznowy obraz – który wyprowadza wiele płaszczyzn na powierzchnię – rozwija się jako ponadpłaszczyznowa struktura narracyjna z wieloma ramami odniesienia [...]” (Lamarre, 2009, s. 165).

Z powodu ograniczeń technicznych i ekonomicznych telewizyjne anime musiały radzić sobie z bezruchem i nieciągłością w wielu aspektach. Dało to początek estetyce „animetycznego interwału”, jak nazywa to Lamarre, gdzie ruch jest raczej sugerowany niż przedstawiany (lub w pełni animowany): to, co widoczne, niekoniecznie jest zsynchronizowane z tym, co słyszalne, i – co szczególnie wiadać w *EVA* – luki i luźne zakończenia narracji zachęcają fanów do uczestnictwa. Interwały skłaniają do przełączania.

Tropiąc rodowód animacji w stylu anime, Lamarre dostrzega, że powstaje ona „z przekształceń aparatury lub technologii społecznej nastawionej początkowo na łączenie edukacji i rozrywki [w przypadku *Momotarō: Święci Marynarze*], później na przełączanie kodów, a w końcu na przełączanie mediów” (Lamarre, 2020, s. 322)<sup>10</sup>. Tym samym skład i przełączanie łączą cechy tekstów anime z formatami wystawienniczymi i transmedialną franczyzą. Ewidentnie anime jako medium nie ogranicza się do technicznego medium – lub wsparcia – dla animacji celuloidowej. Przed wprowadzeniem celuloidów w latach 30. XX wieku japońskie warsztaty animacji zajmowały się już komponowaniem obrazów, rysowanych na papierze i utrzymywanych razem za pomocą szklanych płytek (Lamarre, 2020, s. 314). Reżyser *EVA*, Anno, posługiwał się rysunkami na papierze, gdy jako student zaczynał tworzyć animację na taśmie 8mm. Jego pierwszy pobyt na PAF, Prywatnym Festiwalu Animacji non-profit, poświęconym produkcjom amatorskim, w roku 1979 był pod tym względem kluczowy, gdyż zetknął się wówczas z twórczością Grupy Ebisen, do której należał animator sztuki Yamamura, a także reżyser filmów animowanych Sunao Katabuchi (ur. 1960); obaj są członkami tej grupy do dziś.

Rok później Anno pokazał na PAF, w ramach programu Grupy Shado, animowane metamorfozy, rysowane na papierze. To właśnie z perspektywy tego doświadczenia stwierdził, że „anime nie musi być celuloidowe” (Anno, 1997, s. 32), kiedy fani odrzucili finałowe odcinki *EVA* (odc. 25 i 26) nie tylko ze względu na zwrot narracyjny od działań robotów do skupienia na wnętrzu, ale także ze względu na odchylenie od normy w zakresie medium: wykorzystanie rysunków ołówkiem na papierze, zdjęć, stron storyboardu itp. W momencie, gdy FujiFilm,

<sup>10</sup> Aby zapoznać się z obszerną dyskusją nad *Momotarō: Święci Marynarze* (1945), pierwszym japońskim filmem fabularnym animacji celuloidowej, zob. japońską publikację pod red. Sano i Hori (2022).

który od 1934 roku dostarczał japońskim studiom filmy celuloidowe, zaprzestał ich produkcji w roku 1996, celuloidy i mangowe rysunki wciąż były uważane przez fanów za niezbędne dla właściwego anime.

Oprócz osobistych intencji Anno („Zredagowałem ostatni odcinek w ten sposób również dlatego, że chciałem uwolnić się od celuloidowego anime. Świnowaci fani anime utrzymują, że bez celuloidu to nie jest anime, nie podoba mi się to”, cyt. u Igarashi, red., 1997, s. 45) interesujące jest to, że w okresie przedwojennym medium (tj. to, jak technicznie wykonano film animowany) wydawało się mniej ważne dla widzów niż to, jak on wyglądał (Nishimura, 2018, s. 59), a mianowicie – jak film manga (*manga eiga*), ze względu na połączenie ruchomych obrazów (*dōga*) z humorystycznymi rysunkami (*manga*). Zgodnie z tym pierwszy azjatycki pełnometrażowy, animowany film celuloidowy, wyprodukowany w Szanghaju *Tiě shàn gōngzhǔ* (*Księżniczka żelaznego wachlarza*, 1941, reż. Guchan i Laiming Wan, 103 min) został wprowadzony na rynek jako „długa manga” (*chōhen manga*), po japońskiej premierze w 1942 roku (Du, 2019, s. 46–49). W tym czasie mangę kojarzono przede wszystkim z rysunkami, które przekazywały lekkostrawne treści edukacyjne dla dzieci (Nishimura, 2018, s. 103). Historyk animacji Akiko Sano (2011, s. 74) kwalifikuje film manga jako łączący płaskie (i jako takie mangowe) projekty postaci z przestrzennymi (i z reguły fotorealistycznymi) tłami.

Dziś termin „film manga” kojarzy się głównie z Hayao Miyazakim i jego dystansowaniem się od anime. Co znamienne, uniknął on nazwy „animacja”, która jest faworyzowana na uczelniach artystycznych i festiwalach filmów krótkometrażowych, a także przyłgnęła do zagranicznych autorów animacji, takich jak Jan Švankmajer czy Yuri Norstein. Jeśli chodzi o tych dwóch twórców, pionier telewizyjnego anime, Tezuka, podobno wprowadził termin „sztuka animacji” w połowie lat 80. (Morishita, 2018, s. 294), czyli mniej więcej w tym samym czasie, gdy Miyazaki ukończył *Kaze no tani no Naushika* (*Nausicaä w Dolinie Wiatru*, 1984) i zaczął określać swoje dzieła mianem „film manga”.

W przeciwieństwie do animacji film manga sugeruje przywiązanie do pełnometrażowych narracji i opowieści odnoszących się do Japonii. Takie skojarzenie nie musi jednak ograniczać się do scenerii i motywów, może obejmować także nośnik mangi. Jak wiadomo, Miyazaki zaadaptował mangę Monkey Puncha *Lupin III*, a ponadto zrealizował serial na bazie własnej opowieści graficznej (*Kaze no tani no Naushika* w „Animage”, 1982–1994). Jako takie jego filmy animowane są już zbliżone do anime, które znane jest z bliskich związków z „mangą fabularną” z jej czarno-białymi sekwencjami nieruchomych, ułożonych niczym

panele obrazów na papierze<sup>11</sup>. Jednak Miyazaki od czasu do czasu stosuje także techniki i motywy charakterystyczne dla anime, takie jak ograniczona animacja czy urocze „uśmiechy anime”.

Tradycyjna krytyka filmowa ma tendencję do traktowania relacji filmu anime i mangi w twórczości Miyazakiego w dość teleologiczny sposób: odwracając się od telewizji i jej seriali opartych na mangach, artysta skierował się w stronę autorskich filmów fabularnych (Greenberg, 2018, s. 61). W rzeczywistości dzieła Miyazakiego charakteryzuje nie tyle opozycja, ile przenikanie, na co wskazują chociażby przypadki współpracy z Anno. Obaj reżyserzy zostali docenieni za to, że w połowie lat 90. podjęli wysiłek odejścia od genealogii anime przemysłowego, choć za pomocą przeciwstawnych wektorów, czyli z zewnątrz i od wewnątrz (Igarashi, red., 1997, s. 11–16). Jednak Anno pracował także jako animator nad gigantycznymi wojownikami w *Nausicaä*, a w końcu użył głosu protagoniście w *Kaze tachinu* (*Zrywa się wiatr*, 2013) Miyazakiego. Co więcej, to właśnie recepcja dzieł Miyazakiego za granicą może sugerować pozycję pośrednika: „Tak jak międzynarodowa reprodukcja, promocja i rozpowszechnianie tekstów Studia Ghibli działały na rzecz rozpowszechnienia kina Miyazakiego, jako nowego rodzaju animacji artystycznej, tak fani aktywnie przyjęli to kino dla opornego i niejednoznacznego kapitału subkulturowego, który zapewnia [...]” (Rendell i Denison, 2018, s. 11).

Nacisk na „animację” w szerszym tego słowa znaczeniu, czy nawet na „animację artystyczną”, który utrzymuje się w japońskiej krytyce skierowanej przeciwko „anime”, jest przede wszystkim kwestią obszaru kulturowego. Ale wrogość wobec anime nie ogranicza się do japońskiego dyskursu. W swojej monografii o „japońskiej animacji” historyczka filmu Maria Roberta Novielli używa słowa „anime” raz, w przypisie (2018, s. 58), co jest zgodne z jej upodobaniem do eksperymentalnych filmów krótkometrażowych, utrzymanych w tradycji Yamamury. W przeciwieństwie do tego podejścia historycy mogą stosować słowo „anime” retrospektywnie, nie biorąc pod uwagę tradycji dyskursu, jak w przypadku badań prowadzonych przez Fredericka S. Littena nad wczesną animacją japońską (2017). Znacznie bardziej świadomi tych tradycji są badacze z kręgu Japan Studies: Alistair Swale (2015) i Christopher Bolton (2018). Lecz choć w tytule swoich monografii umieszczają słowo „anime”, to w istocie dają pierwszeństwo autorskim animacjom i filmom fabularnym, które nie są powiązane z franczyzami i jako takie nie są narażone na dystrybucyjną siłę telewizji. Ze względu na ograniczoną strukturę narracyjną oraz „ich wyższe standardy produkcyjne” (Bolton, 2018, s. 18) takie filmy wydają się wręcz zachęcać do odbioru intelek-

<sup>11</sup> O powinowactwie anime z mangą, zob. np. Steinberg (2012).

tualnego, podczas gdy telewizyjne seriale anime zapraszają do materialnej (a nie skoncentrowanej na ideologii) konsumpcji, fanowskiej wymiany kulturowej i zaangażowania afektywnego.

Warto zauważyć, że najnowsze podejścia medialno-teoretyczne z różnych powodów zachowują powściągliwość wobec terminu „anime”. Nacisk kładzie się na międzynarodowe sieci w erze cyfryzacji i „doświadczenia dystrybucyjne”, które odnoszą się do „innej ekonomii, innej czasowości, innej fenomenologii i innej struktury pamięci w społeczeństwie niż »klasyczny« model widowiska filmowego” (Zahlten, 2019, s. 314). Tutaj anime jest pojmowane „mniej jako podgatunek animacji, a bardziej jako zasada organizacyjna” (Zahlten, 2019, s. 312). Na pierwszy plan wysuwają się praktyki medialne, mediacje i modyfikacje „techno-społecznej egzystencji” (Lamarre, 2018, s. 10), a nacisk położony jest mniej na anime, a bardziej na „animację produkowaną przez Japonię” (Lamarre, 2020, s. 322), aby uniknąć fiksacji zarówno na rynkach narodowych, jak i na medialnej specyfice. Jednak fakt, że dyskursywna „nacionalizacja” anime (tj. przypisanie jej do Japonii) paradoksalnie wzrasta proporcjonalnie do dystrybucji międzynarodowej (Zahlten, 2019, s. 313), może zostać uznany jako wyzwanie do rewizji medialno-kulturowej tożsamości anime w warunkach transmedialnych i międzykulturowych. Typowy dla anime assemblaż spolaryzowanych tendencji mógłby zostać odkryty również w relacji pomiędzy rozpraszeniem i wzmacnianiem medialnej specyfiki.

Rozdziały książki *Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion* prezentują dziesięć różnych aspektów anime studies. W pierwszej połowie tomu dominuje skupienie na cechach tekstualnych, zaś w drugiej zakres zagadnień zostaje poszerzony o dyskurs subkulturowy, kategoryzacje gatunkowe, franczyzę i fandom. W rozdziale pierwszym José Andrés Santiago Iglesias bada anime jako medium filmowe i zwraca szczególną uwagę na formy animacji ruchu. Wychodząc od słynnych długich i statycznych ujęć *EVA* oraz definicji anime jako animacji ograniczonej, pokazuje, jak bardzo bezruch i mobilność są ze sobą powiązane i sugeruje, by nie przeciwstawiać konceptualnie animacji ograniczonej i pełnej, lecz raczej prześledzić zmienne proporcje niemal nieruchomych, przedłużonych ujęć i sekwencji szybkiego montażu. Oprócz tego „dynamizmu proporcji” analizowane są jeszcze dwa śmiałe wybory estetyczne Anno: synekdochy, które pozwalają na pośrednie przedstawienie głównej akcji; oraz rysunki, których potencjał łączenia się bez pełnej animacji ujawnia się w odniesieniu do komiksu, w szczególności do wzajemnych relacji między panelami.

W rozdziale drugim, autorstwa Idy Kirkegaard, centralne miejsce zajmuje typowy dla anime zasób celuloidowy. Ustanowiona dla każdej odrębnej produkcji

pula cięć, przeznaczonych do ponownego wykorzystania, początkowo uznawana była za estetycznie niekorzystną, za wadę podobną do bezruchu wynikającego z ograniczonej animacji, ale rozwinęła się w charakterystyczny styl, czego dowodem jest *EVA*. Podczas gdy w rozdziale pierwszym wysuwane są argumenty przeciwko prostej binarności ruchu i statyczności, w rozdziale drugim zostaje wykorzystana pula cięć, by zakwestionować opozycję między powtarzalnością a oryginalnością, a także między narracją fantastyczną a realizmem na rzecz (by tak rzec) asamblażu, który przybiera formę realizmu specyficznego dla anime i opiera się na znajomości przez widzów całego zestawu wizualnych i słuchowych konwencji, wewnątrzdiegetycznych oraz wewnątrzmedialnych kodów narracyjnych, a także zaangażowaniu widzów, które oscyluje między rozpoznawaniem kodu a uczuciem. Rozdział ten pokazuje, w jaki sposób *EVA* najpierw konstruuje hiperrealizm typowy dla anime z gatunku robotów, a dokładniej mecha, by w końcu go podważyć.

W rozdziale trzecim i czwartym anime jest badane pod kątem dźwięku – wymiaru, który dopiero niedawno zaczął przyciągać uwagę naukowców. W rozdziale trzecim Heike Hoffer przedstawia muzykologiczną analizę wykorzystania muzyki klasycznej w anime na przykładzie IX symfonii Beethovena i *Ody do radości*, która odgrywa centralną rolę w odcinku 24. *EVA*. Wnosząc nowy aspekt do poruszanej w anime studies kwestii powtórzeń i „recyklingu”, badacz rozważa nie tylko celowe wykorzystanie *Ody do radości* w narracji *EVA* (jako antycypacji tragicznych wydarzeń lub dramatyzacji), ale także jej konotacje we współczesnej Japonii, opierające się na bliskich związkach ludzi z tym utworem, np. wśród amatorskich chórów. W ten sposób staje się jasne, jak anime łączy tradycyjną „kulturę wysoką” i współczesną subkulturę poprzez emocjonalne i społeczne zaangażowanie.

Omówienie muzyki anime w ogóle, a ścieżki dźwiękowej *EVA* w szczególności, nie jest częścią tego tomu, ale Minori Ishida w rozdziale czwartym zajmuje się innym kluczowym elementem anime – aktorem głosowym. Skupia się przede wszystkim na płci, a dokładniej na tradycji anime, w którym kobiety odgrywają rolę chłopięcych protagonistów, oraz na tym, jak w przypadku *EVA* wewnątrz- i pozatekstowe występy Megumi Ogaty przyciągnęły żeńskich widzów do anime o robotach. W odróżnieniu od współczesnej Korei Południowej w latach 90. w Japonii media anime były już znacznie dojrzałe, włącznie z całym środowiskiem medialnym, które dało początek gwiazdom aktorów głosowych. Ishida przypomina nam, że właśnie wizualna odmienność między aktorem głosowym a postacią z anime była jedną z głównych atrakcji dla kobiecej publiczności i ważnym zasobem krytyki estetycznej anime. Z historycznego punktu widzenia

warto zwrócić uwagę na to, jak typowa dla anime rozbieżność między tym, co widoczne, a tym, co słyszalne, zmieniła się od czasu *EVA*.

Rozdział piąty autorstwa Stevie Suan przedstawia anime jako medium performatywne w inny sposób – skupia się na postaciach jako aktorach, a dokładniej na tym, jak sposób poruszania się postaci tworzy różne pojęcia „ja”. Podczas gdy tradycyjny dyskurs *EVA* w dużej mierze angażował się w psychoanalityczne odczytania postaci i męskich otaku jako głównych odbiorców, Suan wprowadza perspektywę humanistyki środowiskowej i stosuje ją do dwóch głównych rodzajów ruchu postaci w anime, a mianowicie do aktorstwa ucieleśnionego i aktorstwa figuratywnego, rozwijając koncepcje Donalda Craftona (2013) w perspektywie anime. Suan interpretuje aktorstwo ucieleśnione jako promujące antropocentryczną, indywidualistyczną podmiotowość, a figuratywne jako rodzaj posthumanistycznej przedmiotowości, która występuje pod koniec serialu anime *EVA*, m.in. wątek bohaterów zmontowanych z części innych postaci.

Rozdział szósty, autorstwa Manuela Hernández-Pérez, skupia się na gatunkach jako kluczowej części anime studies. Podsumowując historię światowego obiegu anime od połowy lat 90., które zaczęło się od kaset VHS i płyt DVD, aż do obecności tejeż na kanałach telewizyjnych i w końcu platformach streamingowych, autor ukazuje zmienność kategoryzacji gatunkowych, czy to demograficznych (*EVA* kierowana do chłopców, tj. *shōnen*), czy tematycznych (*EVA* jako science fiction, roboty i/lub mecha anime). Jednocześnie pokazuje, jak przydatne jest skupienie się na gatunku – nie tylko w odniesieniu do najnowszych znaczników marketingowych poza rodzimym rynkiem japońskim, lecz także w odniesieniu do nazywania różnic w obrębie anime – zamiast homogenizacji anime i zestawiania go np. z kinem akcji.

Ostatnie cztery rozdziały tego tomu przedstawiają *EVA*, a za jej pośrednictwem anime, z perspektywy użytkowników i ich krytycznego lub emocjonalnego zaangażowania. Zoltan Kacsuk w rozdziale siódmym wyjaśnia, jak blisko dyskursywna konstrukcja *EVA* jako przełomowego anime była związana z subkulturą otaku. Przytacza olbrzymią ilość reprezentatywnych głosów z Japonii i rzuca światło na pole krytyki umiejscowione pomiędzy środowiskiem akademickim a fandomem, które jest typowe dla popularnych mediów w Japonii, nie tylko dla anime. Choć rozdział ten opiera się bardziej na fandom studies niż na badaniach nad anime, zostają tam wskazane pewne ważne kwestie dotyczące tych ostatnich. Na przykład Kacsuk omawia segmentację fandomów we wczesnych latach 80., kiedy to wokół literatury science fiction, mangi i anime wyłoniły się odrębne społeczności, a różne sposoby zaangażowania ewoluowały



w zależności od tych (jakże różnych) zagadnień. Opisuje również historyczne relacje między otaku a anime, pokazując, jak anime zajmowało uprzywilejowaną pozycję, zwłaszcza dla drugiego pokolenia otaku, w czasie gdy produkcja, dystrybucja i konsumpcja anime nie były jeszcze obszernie zdigitalizowane.

W tym kontekście badanie specyficznych dla mediów podejść do anime na przykładzie *EVA* jest godne polecenia właśnie dlatego, że *EVA* przemawiała do głównej grupy odbiorców, którzy byli zainteresowani medialną specyfiką anime (i którzy byli rozczarowani, gdy ich założenia zostały obalone przez ostatnie odcinki). I odwrotnie, fakt ten może sugerować, że skupienie się na specyfice mediów jest przestarzałe.

Jednakże franczyza *EVA* trwa nadal, a rozdział ósmy, autorstwa Olgi Kopylowej, może pobudzić dyskusję nad możliwymi przyczynami tego stanu rzeczy. W części pierwszej autorka szczegółowo przedstawia transmedialne franczyzy tekstów narracyjnych, a w drugiej sposoby zaangażowania się w nie, wychodząc od krytycznego omówienia teorii „konsumpcji baz danych” Hirokiego Azumy (2009; opublikowanej po raz pierwszy po japońsku w 2001 roku)<sup>12</sup>. W tym kontekście anime jest traktowane jako medium narracyjne, otwarte na franczyzę i adaptację, np. w mangach i grach. Rozróżniając z jednej strony franczyzy oparte na narracji, świecie opowieści i „bazie danych”, a z drugiej strony encyklopedyczne, kryminalistyczne i emocjonalne tryby zaangażowania fanów jako sposoby korzystania z *EVA* jako franczyzy transmedialnej, autorka w rozdziale tym śledzi zmieniające się znaczenie treści narracyjnych i przedstawieniowych dla aktywnych użytkowników poprzez mangowe adaptacje *EVA*. Są one odczytywane jako charakterystyczna dla fanowskich trybów zaangażowania – apokalipsa i trauma spotykają się tu z uderzającą obojętnością, a przeważa rozrywka.

To zagadnienie łączy rozdział ósmy z rozdziałem dziewiątym autorstwa Seleny Çalik Bediry. Jest ona również zainteresowana narracjami; skupia się na anime jako narracjach gropodobnych, badając ich specyfikę w porównaniu z grami wideo *EVA*. Zamiast fanowskiego zaangażowania zestawia ze sobą grę i narrację oraz bada odpowiednie preferencje wynikające z takich elementów jak alternatywne scenariusze i niespójna przyczynowość.

Ostatni rozdział, autorstwa Jessiki Bauwens-Sugimoto, na powrót skupia się na fanach, których pełne zaangażowanie w postaci oraz otwartość tekstowa *EVA* doprowadziły do powstania fan fiction zasługujących na konceptualizację jako medium samo w sobie. Nacisk położony jest głównie na kobiecych fandomach

<sup>12</sup> Jako jeden z niewielu tekstów medialno-teoretycznych dostępnych w języku angielskim, Azuma pojawia się w wielu rozdziałach tego tomu, niekoniecznie jednak w sposób kanoniczny.

kochających chłopców – rozdział odnosi się do Ishidy studium aktorów głosowych, jako próby wprowadzenia świadomej perspektywy gender do anime studies: poprzez oddanie hołdu innym niż mężczyznom aktorom, zarówno po stronie produkcji, jak i konsumpcji. Łączy się to również ze wspomnianą wcześniej fanowską obojętnością wobec kwestii życia i śmierci *EVA*, która była tak powszechna w psychoanalitycznie zorientowanych dyskusjach feministycznych i w szerszym dyskursie otaku. Zabawa głównie żeńskich fanek interpretowana jest jako wywrotowe objawienie męskiego antropocentrycznego wydzwiku zarówno gatunku mecha, jak i tradycji odbioru *EVA*.

Ogólnie rozdziały *Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion* łączy kilka kwestii, które można uznać za formy asamblażu: między formami estetycznymi a ograniczeniami ekonomicznymi, tekstami medialnymi jako artefaktami a usytuowanymi doświadczeniami medialnymi, medialną tożsamością anime a medialno-ekologicznym osadzeniem, specyficznymi sytuacjami lokalnymi a światowymi przepływami. Wszystkie prace zachowują powściągliwość w odniesieniu do przedmiotowych odczytań *EVA*, tradycyjnie związanych z religią, psychoanalizą lub „straconymi dekadami” w społeczeństwie japońskim.

Jak wspomniano, niniejszy tom nie pretenduje do miana autorytatywnego przewodnika po *EVA* ani do miana kompleksowego omówienia w odniesieniu do anime studies. Brakuje w nim zbyt wielu aspektów, takich jak: historia firm i studiów produkcyjnych (Gainax i Tatsunoko w przypadku *EVA*), ekonomia anime (od finansowania do licencjonowania, od krajowego outsourcingu do międzynarodowych koprodukcji)<sup>13</sup>, a także dystrybucja i odbiór *EVA* w Azji, na początku na rynkach chińskojęzycznych. Ale jest nadzieja, że zebrane tu prace stworzą okazję do ponownego rozważenia anime, specyfiki mediów i *EVA*, a także do uznania anime studies za dziedzinę samą w sobie.

## Bibliografia

Anno, H. (1997). *Anno Hideaki parano Evangerion* (red. Kentarō Takekuma). Tokyo: Ohta shuppan.

Anno, H. (2019). „*EVA*” no na o akuyō shita GAINAX to hōdō ni tsuyoku ikidōru riyū. <https://diamond.jp/articles/-/224881> (dostęp: 30.12.2019).

Azuma, H. (2009) [2001<sup>1</sup>]. *Otaku: Japan's Database Animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press. (Wprowadzenie i tłumaczenie: Jonathan E. Abel i Shion Kono).

<sup>13</sup> Zob. Anno (2019). Dla pionierskich prac w tej dziedzinie zob. badania nad pierwszym dużym, powojennym studio w Japonii: Tōei Dōga (dziś, Toei Animation) autorstwa Kimury (2020) w języku japońskim oraz Pruvost-Delasprego (2021) w języku francuskim.

- Berndt, J. (2018). *Anime in Academia: Representative Object, Media Form, and Japanese Studies*. „Arts”, vol. 7, no. 4, s. 56. DOI: <https://doi.org/10.3390/arts7040056>.
- Bolton, Ch. (2002). *From Wooden Cyborgs to Celluloid Souls: Mechanical Bodies in Anime and Japanese Puppet Theater*. „positions”, vol. 10, no. 3, s. 729–771.
- Bolton, Ch. (2018). *Interpreting Anime*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Brousseau, J. (2020). “SO MANY FEELS-!” *Queering Male Shonen Characters in BL Anime Music*. „Synoptique”, vol. 9, no. 1, s. 95–107.
- Carroll, N. (1985). *The Specificity of Media in the Arts*. „The Journal of Aesthetic Education”, vol. 19, no. 4, s. 5–20.
- Clements, J. (2013). *Anime: A History*. London: Bloomsbury.
- Crafton, D. (2013). *Shadow of a Mouse: Performance, Belief and World-Making in Animation*. Berkeley: University of California Press.
- Denison, R. (2018). *Anime’s Distribution Worlds: Formal and Information Distribution in the Analogue and Digital Eras*, [w:] F. Darling-Wolf (red.), *Routledge Handbook of Japanese Media* (s. 578–601). New York: Routledge.
- Denison, R. (2020). *Transmedial Relations – Manga at the Movies: Adaptation and Intertextuality*, [w:] H. Fujiki, A. Phillips (red.), *The Japanese Cinema Book* (s. 203–213). London: Bloomsbury.
- Du, D.Y. (2019). *Animated Encounters: Transnational Movements of Chinese Animation, 1940s–1970s*. Honolulu: University of Hawai‘i Press.
- Fujiki, H., Phillips A., red. (2020). *The Japanese Cinema Book*. London: Bloomsbury.
- Greenberg, C. (1940). *Towards a New Laocoön*. „Partisan Review”, July–August, s. 296–310.
- Greenberg, R. (2018). *Hayao Miyazaki: Exploring the Early Work of Japan’s Greatest Animator*. London: Bloomsbury Academic.
- Igarashi, T., red. (1997). *Evangerion kairaku gensoku*. Tokyo: Daisan Shokan.
- Kimura, T. (2020). *Tōei Dōga shiron: Keiei to sōzō no teiryū*. Tokyo: Nihon hyōronsha.
- Lamarre, T., red. (2002). Numer specjalny *Between Cinema and Anime*. „Japan Forum”, vol. 14, no. 2, s. 183–370.
- Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Lamarre, T. (2018). *The Anime Ecology: A Genealogy of Television, Animation, and Game Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Lamarre, T. (2020). *Anime. Compositing and Switching: An Intermedial History of Japanese anime*, [w:] H. Fujiki, A. Phillips, red. *The Japanese Cinema Book* (s. 310–324). London: Bloomsbury.
- Litten, F.S. (2017). *Animated Film in Japan until 1919: Western Animation and the Beginnings of Anime*. Norderstedt: BoD.
- Mitchell, W.J.T., Hansen M.B.N., red. (2010). *Critical Terms for Media Studies*. Chicago–London: University of Chicago Press.

- Morishita, T. (2018). *Shōgyō to geijutsu no aida ni aru kojū seisaku animēshon no ba ni tsuite no kōsatsu: „Animēshon sannin no kai” o tegakari ni*. „Nagoya geijutsu daigaku kenkyū kiyō”, vol. 39, s. 287–303. [http://www.nua.ac.jp/kiyou/kiyou2018\\_2.php?file=/0002%8C%A4%8B%86%8B%97v%91%E639%8A%AA%81i%98\\_%95%B6%81j/0019%90X%89%BA%96L%94%FC.pdf&name=%90X%89%BA%96L%94%FC.pdf](http://www.nua.ac.jp/kiyou/kiyou2018_2.php?file=/0002%8C%A4%8B%86%8B%97v%91%E639%8A%AA%81i%98_%95%B6%81j/0019%90X%89%BA%96L%94%FC.pdf&name=%90X%89%BA%96L%94%FC.pdf).
- Napier, S. (2001). *ANIME from Akira to Princess Mononoke*. New York: Palgrave.
- Nishimura, T. (2018). *Nihon no animēshon wa ikani shite seiritsu shita no ka*. Tokyo: Shinwasha.
- Novielli, M.R. (2018). *Floating Worlds: A Short History of Japanese Animation*. Boca Raton, FL: Taylor & Francis.
- Pellitteri, M., Wong H., red. (2021). *Japanese Animation in Asia: Transnational Industry, Audiences, and Success*. London: Routledge.
- Proust-Delaspre, M. (2021). *Aux Sources de l'Animation Japonaise: Le Studio Tōei Dōga (1956–1972)*. Rennes: Presses Universitaires de Rennes.
- Rendell, J., Denison, R. (2018). *Redakcja Wydania Specjalnego: Introducing Studio Ghibli*. „East Asian Journal of Popular Culture”, vol. 4, no. 1), s. 5–14.
- Roquet, P. (2020). *Solo Animation in Japan: Empathy for the Drawn Body*, [w:] J. Bernardi, O. Shota (red.), *Routledge Handbook of Japanese Cinema* (s. 141–152). New York: Routledge.
- Sano, A. (2011). „Animēshon” no meishō no hen'yō to „geijutsusei” nitsuite. „Bijutsu Forum” vol. 21, no. 24, s. 73–78.
- Sano, A. (2019). *Momotarō: Umi no shinpei-ron: Kokusaku animēshon no eizō jikken*. „The Japanese Journal of Animation Studies”, vol. 20, no. 1, s. 17–29.
- Sano, A., Hori, H., red. (2022). *Sensō to Nihon anime – „Momotarō: umi no shinpei” to wa nandatta no ka?* Tokyo: Seikyūsha.
- Smith, A.N. (2018). *Storytelling Industries: Narrative Production in the 21st Century*. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Steinberg, M. (2012). *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Suan, S. (2021). *Anime's Identity: Performativity and Form beyond Japan*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Suvalay, B. (wrzesień 2017). *Neon Genesis Evangelion ou la déconstruction du robot anime*. „ReS Futuræ: Revue d'études sur la science-fiction”, <http://resf.revues.org/954>.
- Swale, A.D. (2015). *Anime Aesthetics: Japanese Animation and the 'Post-Cinematic' Imagination*. New York: Palgrave Macmillan.
- Wada-Marciano, M. (2010). *Global and Local Materialities of Anime*, [w:] M. Yoshimoto i in. (red.), *Television, Japan, and Globalization* (s. 241–258). Ann Arbor, MI: Center for Japanese Studies.
- Wilde, L. (2018). *Character Street Signs (hyōshiki): „Mangaesque” Aesthetics as Intermedial Reference and Virtual Mediation*. „Orientaliska Studier”, vol. 156, s. 130–150. <https://orientaliskastudier.se/uploads/2019/01/Lukas-R.A.-Wilde.pdf>.
- Zahlten, A. (2019). „Doraemon” and „Your Name” in China: The Complicated Business of Mediatized Memory in East Asia. „Screen”, vol. 60, no. 2, s. 311–321.

- José Andrés Santiago Iglesias, *Not Just Immobile: Moving Drawings and Visual Synecdoches in Neon Genesis Evangelion*  
<https://www.stockholmuniversitypress.se/site/chapters/e/10.16993/bbp.b/>
- Ida Kirkegaard, *Play it Again, Hideaki: Using the Cel Bank in Neon Genesis Evangelion*  
<https://www.stockholmuniversitypress.se/site/chapters/e/10.16993/bbp.c/>
- Heike Hoffer, *Beethoven, the Ninth Symphony and Neon Genesis Evangelion: Using Pre-existing Music in Anime*  
<https://www.stockholmuniversitypress.se/site/chapters/e/10.16993/bbp.d/>
- Minori Ishida, *Voice Actresses Rising: The Multilayered Stardom of Megumi Ogata in the 1990s*  
<https://www.stockholmuniversitypress.se/site/chapters/e/10.16993/bbp.e/>
- Stevie Suan, *Objecthood at the End of the World: Anime's Acting and its Ecological Stakes in Neon Genesis Evangelion*  
<https://www.stockholmuniversitypress.se/site/chapters/e/10.16993/bbp.f/>
- Manuel Hernández-Pérez, *Discussing 'Genre' in Anime through Neon Genesis Evangelion*  
<https://www.stockholmuniversitypress.se/site/chapters/e/10.16993/bbp.g/>
- Zoltan Kacsuk, *The Making of an Epoch-Making Anime: Understanding the Landmark Status of Neon Genesis Evangelion in Otaku Culture*  
<https://www.stockholmuniversitypress.se/site/chapters/e/10.16993/bbp.h/>
- Olga Kopylova, *Manga Production, Anime Consumption: The Neon Genesis Evangelion Franchise and its Fandom*  
<https://www.stockholmuniversitypress.se/site/chapters/e/10.16993/bbp.i/>
- Selen Çalık Bedir, *Combinatory Play and Infinite Replay: Underdefined Causality in the Neon Genesis Evangelion Anime Series and Games*  
<https://www.stockholmuniversitypress.se/site/chapters/e/10.16993/bbp.j/>
- Jessica Bauwens-Sugimoto, *Creating Happy Endings: Yaoi Fanworks as Audience Response to Kaworu and Shinji's Relationship*  
<https://www.stockholmuniversitypress.se/site/chapters/e/10.16993/bbp.k/>

Tabela 1: Rozdziały Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion z linkami

Tłumaczenie: Anna Ratkiewicz

Introduction by Jaqueline Berndt; Chapter from the book: Santiago Iglesias J. & Soler Baena A. 2021. *Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion*;  
<https://doi.org/10.16993/bbp.a>



**Varia**

# Mirostaw Przyłipiak

Uniwersytet Gdański

## „Pola śmierci” w kambodżańskim filmie dokumentalnym. Recenzja książki Rayi Morag pt. *Perpetrator Cinema. Confronting Genocide in Cambodian Documentary*

Książka izraelskiej badaczki, Rayi Morag, pt. *Perpetrator Cinema. Confronting Genocide in Cambodian Documentary* (Wallflower, 2020), poświęcona jest kambodżańskim filmom dokumentalnym dotyczącym ludobójstwa w tym kraju dokonanego przez reżim Czerwonych Khmerów w latach 1975–1979. Książka ta stanowi domknięcie swoistej trylogii tej autorki, na którą składają się również dwie wcześniejsze pozycje: *Defeated Masculinity: Post-Traumatic Cinema in the Aftermath of War* (2009) oraz *Waltzing with Bashir: Perpetrator Trauma and Cinema* (2013). Wszystkie te publikacje poświęcone są filmowej reprezentacji stresu posttraumatycznego dotyczącego tych, którzy przeżyli ludobójstwo, zarówno ofiar, jak i sprawców – choć wydaje się, że z biegiem lat uwaga autorki skupia się coraz bardziej na sprawcach.

Fala filmów kambodżańskich, a tak naprawdę, koprodukcji, najczęściej kambodżańsko-francuskich, choć wśród nich zdarzają się również koprodukcje z innymi krajami (Anglia, USA, Niemcy), a także produkcje wyłącznie kambodżań-



skie, narasta od roku 2007. Zważywszy że ludobójstwo w Kambodży zakończyło się w roku 1979, a więc niemal 40 lat wcześniej, można powiedzieć, że mamy do czynienia z ogromną luką czasową; co ważne, prawie wszystkie z tych filmów opierają się na bezpośredniej konfrontacji ze sprawcami zbrodni, zarówno wyższego, jak i niższego szczebla, a więc ludźmi w momencie realizacji filmów już wiekowymi. Taka sytuacja wynika ze szczególnych uwarunkowań Kambodży.

Morag podkreśla, że ten nagły renesans kambodżańskiego kina można postrzegać w kategoriach cudu, ponieważ Czerwoni Khmerzy zniszczyli cały przemysł filmowy w tym kraju, wymordowali filmowców i zniszczyli wiele produkcji filmowych. Ponadto trzeba pamiętać, że wprawdzie ludobójstwo w Kambodży skończyło się w roku 1979 na skutek militarnej interwencji Wietnamu, ale Czerwoni Khmerzy uciekli do Tajlandii, skąd prowadzili wojnę partyzancką. Ostateczne rozwiązanie tej organizacji nastąpiło dopiero w roku 1999, i dopiero od tego momentu można było przystąpić do rozliczania zbrodni ludobójstwa.

Prawnym wyrazem tych rozliczeń stało się powołanie specjalnego międzynarodowego trybunału do osądzenia zbrodni popełnionych przez reżim Czerwonych Khmerów w roku 2006. Filmy omawiane przez Morag pozostają w ścisłym związku z pracami trybunału. Większość z nich powstawała w tym samym czasie, kiedy działała ta instytucja, część z nich dotyczyła tych samych osób, które były sądzone, a niektóre z nich wręcz były materiałem dowodowym. Splot prawa i kina jest w tym wypadku zupełnie niezwykle i warty podkreślenia.

Książka Morag przedstawia kino kambodżańskie na szerszym tle. Autorka twierdzi bowiem, że przesunięcie uwagi z ofiar i świadków na sprawców jest charakterystyczną cechą kina dokumentalnego XXI wieku, i wymienia następujące filmy:

- Malte Ludin, *2 or 3 Things I Know about Him (2 oder 3 Dinge, die ich von ihm Weiss*; Niemcy 2005), w którym syn hitlerowskiego dostojnika, straconego w 1947 roku, rekonstruuje historię swojego ojca.
- Christian Karim Chrobog, *War Child* (USA, 2008), w którym czarnoskóry artysta i aktywista mieszkający w Londynie wraca do Sudanu, gdzie jako dziecko został wcielony do Ludowej Armii Wyzwolenia.
- Anne Aghion, *My Neighbour, My Killer (Mon voisin, Mon tueur*, USA, Francja, 2009). Film jest relacją z procesu trybunału Gacaca poświęconego ludobójstwu w Rwandzie.
- Laura Waters Hinson, *As We Forgive* (USA, 2010): o ludobójstwie w Rwandzie, zestawiający wypowiedzi pewnej kobiety i sąsiada, który zamordował jej męża i czwórkę dzieci.

- Joshua Oppenheimer, *The Act of Killing* (Dania, Norwegia, Anglia, 2012) oraz *The Look of Silence* (2014), o masowych zbrodniach popełnianych w Indonezji w latach 1965–1966.
- Vannesa Lapa, *The Decent One* (*Der Antsändige*, Austria, Izrael, Niemcy, 2014), o Heinrichu Himmlerze.
- Florian Weigersamer, *A German Life* (*Ein Deutsches Leben*, Austria, 2016). Film zawiera wywiady z byłą stenografką Josepha Goebbelsa, pozostającą jego zagorzałą zwolenniczką.
- Jonathan Littell, *Wrong Elements* (Francja, Belgia, Niemcy, 2016), przedstawiający dzieje czterech Ugandyjczyków, którzy jako dzieci zostali porwani przez Lord Resistance Army i zostali zmuszeni do zabijania.
- Ruth Beckermann, *The Waldheim Waltz* (*Waldheims Walzer*, Austria, 2018), śledzący uwikłanie późniejszego sekretarza generalnego ONZ, Kurta Waldheima, w reżim nazistowski.
- Walter Manoschek, *If That's So, Then I am a Murderer* (*...dann bin ich ja ein Morder*; Austria, 2021). Film dotyczy zabicia 60 Żydów w 1945 roku.

Do tego można dodać bez wątpienia *Walc z Basziirem* (2008, reż. Ari Folman), o którym Morag pisała w poprzedniej książce. Sformułowana przez autorkę teza o nastaniu „kina sprawców” wydaje się więc być dobrze udokumentowana. Warto przy tym zaznaczyć, że nie chodzi po prostu o filmy dokumentalne poświęcone zbrodniarzom. Takich filmów i uprzednio było wiele, by przypomnieć liczne telewizyjne produkcje dokumentalne poświęcone czołowym postaciom nazistowskiego reżimu. Tym, co wyróżnia filmy „kina sprawców”, jest to, że niejako oddaje się im głos. Wiele z tych filmów opiera się na wypowiedziach sprawców albo przynajmniej zawiera ich „symboliczne surrogaty”, takie jak wypowiedzi członków rodziny, nagrania jego (lub jej) głosu. Wśród 16 przyczyn przejścia od „ery świadków” do „ery sprawców” na pierwszym miejscu wymienia Morag „zwrot etyczny”, który nastąpił pod koniec lat 80. i który „otworzył drzwi dla głosów niehegemonicznych, w tym głosów sprawców” (s. 3–4).

Kambodżańskie kino dokumentalne (choć Morag wspomina również o kilku filmach fabularnych) poświęcone zbrodniom Czerwonych Khmerów należy więc do szerszego nurtu w światowym dokumentalizmie, jakim jest „kino sprawców”. Jest jednak coś, co wyróżnia kambodżańskie produkcje. Filmy te mają formę pojedynku, bezpośredniej konfrontacji między ocalałym a sprawcą. Większość z owych ocalałych należy do „pierwszej generacji” (*first generation*

*survivor*), a więc osób, które bezpośrednio doświadczyły terroru Czerwonych Khmerów, ale udało im się przeżyć. Wśród nich jest najbardziej znany kambodżański filmowiec, Rithy Panh, który jako nastolatek został wysiedlony wraz z rodziną do obozu pracy, w którym zmarli wszyscy jego krewni, jemu zaś udało się uciec do Tajlandii. Niektóre produkcje zostały zrealizowane przez ocalańców drugiej generacji, a więc potomków ofiar, którzy śledzą losy swoich, zazwyczaj zamordowanych przez Czerwonych Khmerów, rodziców i stają do bezpośredniej konfrontacji ze sprawcami wysokiego bądź niskiego szczebla.

Właśnie ta sytuacja bezpośredniego starcia, konfrontacji między ocalańcem a sprawcą, jest czymś, co kino kambodżańskie wyróżnia. „Wedle mojej wiedzy – stwierdza Morag – w ciągu 73 lat, które upłynęły od zakończenia II wojny światowej, ani jeden film o Holocauście nie przedstawiał tego typu konfrontacji” (s. 141). Również wymienione powyżej przykłady aktualnego kina sprawców nie pokazują bezpośredniej konfrontacji sprawców z ocalańcami.

Warto jednak przywołać tutaj *Shoah* Claude’a Lanzmanna z 1985 roku, w tym zwłaszcza wielominutową relację Franza Suchomeła, funkcjonariusza z Treblinki, szczegółowo opisującego proces zagłady Żydów w tym obozie. Ten fragment filmów zapowiada „kino sprawców”, ale Morag słusznie nazywa Lanzmannowski portret sprawców „częstkowym i mglistym” (*partial and vague*, s. 23). Nade wszystko zaś rozmowa Lanzmanna z Suchomelem nie przypomina pojedynku w rozumieniu, jakie Morag nadaje temu pojęciu. Lanzmann bowiem, choć pochodzenia żydowskiego, nie jest ocalałym ani potomkiem ocalałego. Ponadto w rozmowach z Suchomelem zachowuje się z wyszukaną elegancją, nie przeciwstawia mu się. A wreszcie, co warto pamiętać, rozmowa Lanzmanna z Suchomelem została nagrana ukrytą kamerą.

Tak więc kambodżańskie filmy mają formę pojedynku: autor filmu, zazwyczaj ocalały lub potomek ocalałego, rozmawia ze sprawcą, wysokiego lub niskiego szczebla. Konfrontując sprawcę z dowodami, oczekuje od niego przyznania się do winy – bezskutecznie. Sprawcy zaprzeczają, nie poczuwają się do odpowiedzialności, w najlepszym razie mówią, że „wykonywali rozkazy”. Ponadto podczas tych rozmów, ciągnących się niekiedy przez wiele lat, między obiema stronami pojedynku wytwarza się jakaś przedziwna więź. Oto Ther Sambath, współtwórca filmu *Enemies of the People: a Personal Journey into the Heart of the Killing Fields* (2009), w którym rozmawia z „bratem numer dwa”, Nuonem Chea, mówi, że kiedy Chea został aresztowany, poczuł głęboki smutek: „nie dlatego, żeby Chea był dobrym człowiekiem (...), ale dlatego, że pracowaliśmy razem przez prawie 10 lat. Tak, jest mi smutno” (s. 78).

Z kolei Rithy Panh, który prowadził wywiad z komendantem osławionej khmerskiej katowni Tuol Sleng, Kaing Guek Eavem („towarzyszem Duchem”), do filmu *Duch, Master of the Forges of Hell* (*Duch, le maître des forges de l'enfer, Duch, mistrz piekielnych kuźni*, Francja, Kambodża, 2011), w swoich pamiętnikach snuje następującą refleksję:

Po setkach godzin filmowania dotarła do mnie okrutna prawda: stałem się instrumentem w rękach tego człowieka. W pewnym sensie jego doradcą, jego coachem. Nie szukałem prawdy, ale wiedzy i świadomości. Ale słowa Ducha zawsze oznaczały to samo, grę i fałsz. Okrutną grę (...). Swoimi pytaniami pomagałem mu przygotować się do procesu sądowego. A więc przeżyłem Czerwonych Khmerów, badałem ludzką zagadkę ucieleśnioną w postaci Ducha, a on mnie wykorzystywał? Ta myśl była nie do zniesienia (s. 26).

W tej wypowiedzi pada intrygujące zdanie: „Nie szukałem prawdy, ale wiedzy i świadomości”. Odsłania ono cel, jaki sobie zakładał zarówno Panh, jak i – prawdopodobnie – inni twórcy. Nie musieli szukać prawdy, bo ją znali. Pragnęli „wiedzy i świadomości”, czyli – najprawdopodobniej – zrozumienia. Chcieli zrozumieć zagadkę absolutnego zła, które rozpętało się w Kambodży, a natknęli się, by użyć pamiętnego zwrotu Hannah Arendt, na banalność zła: małych ludzi, którzy wykręcają się od odpowiedzialności.

Mogłoby się więc wydawać, że sprawcy wyszli z pojedynków z ocalałymi zwycięską ręką. Nie przyznali się do winy, nie pokajali, na dodatek uwikłali swoich interlokutorów w brudną grę. Morag jednak patrzy na to inaczej. Dla niej główną właściwością pojedynku jest to, że stają do niego dwie równorzędne strony. Mimo upływu niemal 40 lat od ludobójstwa dla jego sprawców jest wciąż nie do pojęcia, że mieliby być równi z tymi, nad którymi kiedyś sprawowali bezwzględna i nieograniczoną władzę. Stanięcie na wprost nich jak równy z równym, konfrontowanie ich z dowodami ich zbrodni, jest odzyskiwaniem godności.

Ocalali pierwszej generacji – stwierdza Morag – niewątpliwie dążyli do tego, aby po latach wysiłków wydobyć ze sprawców przyznanie się do winy. Filmy pokazują jednak, że ostatecznie, po eskalacji pojedynku, liczy się nie tyle przyznanie (którego zwykle nie ma lub jest tylko częściowe), ile przemiana w relacjach władzy. (...) To status i odwaga ocalałego, napotykające na głębokie przeszkody w interakcji, ostatecznie kształtują przebieg konfrontacji. (...) Pojedynki w tych wszystkich filmach podkreślają przejście od nieludzkiego zachowania sprawcy do człowieczeństwa ocalańca i z powrotem (s. 27–28).

To zaś prowadzi do centralnego motywu książki, jakim jest refleksja nad tonem tych filmów, przekładającym się na domniemany cel polityczny. Morag przeciwstawia sobie dwa możliwe podejścia. Jednym z nich jest pojednanie i wybaczenie, drugim zaś – potępienie. W obydwu wypadkach przedstawia wariant ekstremalny, w praktyce w omawianych filmach niewidoczny, ale istotny jako rodzaj swoistego tła myślowego. Z jednej strony mamy więc Derridiańską koncepcję wybaczenia „czystego”, nieuwarunkowanego. Zgodnie z nią prawdziwe wybaczenie dotyczy niewybaczalnego nie może być uwikłane w żadne praktyczne cele i może być udzielane jedynie przez ofiary, nie zaś zapośredniczone przez jakiegokolwiek instytucje lub okoliczności zewnętrzne.

Z drugiej strony mamy Nietzscheańskie i Schelerowskie pojęcie resentmentu (*resentment, resentment*)<sup>1</sup>. Dla Nietzschego w jego *Z genealogii moralności*, pisze Morag, *ressentiment* jest:

mroczną namiętnością spowodowaną takimi uczuciami jak złość, patologiczna wrażliwość oraz impotentne pragnienie zemsty. Osoba żywiąca *ressentiment* w jego ujęciu ucieleśnia stosunek ludzi słabych i bezsilnych (...) do ich arystokratycznych panów. Niewolnicy, nie mogąc się otwarcie zbuntować przeciw swoim władcom, próbują zdyskredytować zarówno ich, jak i ich osiągnięcia, co prowadzi do zafałszowania wszystkich prawdziwych doznań oraz do kompensacyjnego hołdowania „wyobrażonej zemście” (s. 83).

Dla Schelera z kolei *ressentiment* jest samozatruciem umysłu: „dominują takie uczucia i emocje jak zemsta, nienawiść, złośliwość, chęć szkodzenia i mściwość. (...) Pragnienie zemsty jest najważniejszym źródłem resentmentu” (s. 85).

Obie te skrajności tworzą jedynie tło myślowe, żaden z omawianych przez Morag filmów nie namawia do Derridiańskiego bezwarunkowego wybaczenia, żaden też nie jest powodowany mroczną namiętnością ludzi słabych i bezsilnych. Pomiędzy tymi skrajnościami mieszczą się dwa przesłania, które Morag w filmach odnajduje: aporetycznego pojednania (*aporetic reconciliation*) z jednej strony oraz moralnego resentmentu niepowiązanego z zemstą (*unvindictive moral resentment*) z drugiej. Aporetyczne pojednanie, pojęcie „łączące Derridiańską

<sup>1</sup> Kłopot sprawia zwłaszcza słowo *resentment*. Polskie słowniki tłumaczą je jako „pretensje”, „urazę”, jednak żadne z tych słów nie oddaje złożoności oryginału. Najbliższy byłby może po prostu „resentymen”, ale to słowo, rzadko używane, właściwie znika ze współczesnej polszczyzny. Słowo *resentment* sprawia zresztą kłopot nie tylko w tłumaczeniu na język polski. Morag przeprowadza analizę porównawczą jego odpowiedników w języku francuskim (*ressentiment*) i niemieckim (*Scheelsucht, Groll, Schadenfreude*), wskazując na odmienne odcienie znaczeniowe. Kluczowym wydaje się stopień jego nasycenia negatywnymi konotacjami, do czego przyczynili się zwłaszcza Nietzsche i Scheler.

krytykę polityki pojednania oraz jego ujęcie aporii jako radykalnego mechanizmu interwencji” (81), to pojednanie „nasycone wewnętrznymi paradoksami” (s. 122), w którym traumatyczna przeszłość nie zostaje wyparta, zaprzeczona, unieważniona czy usprawiedliwiona, lecz jest wciąż żywo obecna i doświadczana, co rzecz jasna, stoi w sprzeczności z ideą pojednania.

Natomiast kategoria moralnego resentymentu powstaje w oparciu o zanegowanie zreferowanych powyżej poglądów Nietzschego i Schelera. Zdaniem Morag kino kambodżańskie „odrzuca ujęcie resentymentu jako nieświadomego negatywnego impulsu, nad którym nie sposób zapanować (...). Te filmy ustanawiają moralny resentyment jako formę etyki, domagają się uznania odpowiedzialności sprawców i zdecydowanie odrzucają polityczny pogląd, że pojednanie jest jedyną słuszną odpowiedzią na okrutną przeszłość” (s. 43).

Takie pojmowanie resentymentu wyprowadza Morag z poglądów Jeana Améry’ego, pisarza, ocalańca z Auschwitz. Jego zdaniem wymaganie od ofiar tortur i przemocy, aby przewyciężyły, wyparły lub w inny sposób odrzuciły swoją tożsamość, jest niemoralne. Améry określa resentyment nie jako niedający się kontrolować, negatywny impuls ludzkiej natury, lecz jako wysoce świadomy stan osobistej moralności. Ważnym elementem kategorii moralnego resentymentu niepowiązanego z zemstą (*unvindictive moral resentment*) jest czas. „Analizy filmów – pisze Morag – pokazują, jak czasowy wymiar resentymentu wymusza zarówno na sprawcy, jak i na widzu, nową relację w stosunku do czasu, którą nazywam »być wtedy« (*Being Then*): to nowe poczucie czasu cofa sprawcę do przeszłości, rujnując wieczne »teraz«, zakorzenione w zaprzeczeniu” (s. 33). Zdaniem autorki takie ujęcie czasu i czasowości jest w światowym kinie czymś unikatowym.

Aporetyczne pojednanie oraz moralny resentyment bez zemsty to centralne kategorie w wywodzie Morag. Tak naprawdę więcej je łączy, niż dzieli. W obu chodzi bowiem o to samo: o to, aby zachować i przekazać kolejnym pokoleniom żywą pamięć przeszłości i jednoznaczny osąd moralny tamtych wydarzeń, ale jednocześnie, aby nie uruchomić sił destrukcji. W kategoriach moralnych taką siłą destrukcji byłaby nienawiść, skądinąd zrozumiała i uzasadniona w obliczu bezmiarów krzywd i zbrodni popełnionych przez reżim Czerwonych Khmerów, ale jednak zawsze niszcząca. W kategoriach politycznych destrukcyjne byłoby pragnienie zemsty, odpłaty, bo mogłoby doprowadzić do kolejnego konfliktu zbrojnego oraz wojny domowej. Idzie więc o to, aby zachować pamięć, szacunek dla siebie i dla wymordowanych, ale zarazem uniknąć pragnienia rewanżu.

Morag stwierdza, że w dwudziestowiecznym sposobie rozwiązywania konfliktów społecznych i politycznych, również takich, które prowadziły do ludo-

bójstwa, zdecydowanie stawiano na pojednanie. Uważano je za „proces, który prowadzi do stabilności społecznej, do usunięcia niesprawiedliwości oraz do zmian oddziałujących zarówno na teraźniejszość, jak i na przyszłość” (s. 69). Za pojednaniem i wybaczeniem zazwyczaj przemawiają względy praktyczne – często jest to jedyny sposób, aby uniknąć poważnego konfliktu. Sprawcy uchodzą karze, ale znajdują swoje miejsce w społeczeństwie, akceptują nowy ład, który zarazem ich akceptuje. W Polsce za symbol polityki pojednania uchodzi „gruba kreska” Tadeusza Mazowieckiego.

Specyfika kambodżańska dodaje do tego jeszcze jeden argument, wobec którego wydaje się, że polityka pojednania i przebaczenia jest jedyną możliwą. Otóż sprawcy stanowią ciągle niemałą część kambodżańskiego społeczeństwa. Premier tego kraju, Hun Sen, sprawujący władzę nieprzerwanie od 1985 roku, sam się wywodzi z Czerwonych Khmerów (choć porzucił ich jeszcze przed końcem ich panowania). Z kierownictwa tej organizacji skazano zaledwie kilka osób, wykonawców niskiego szczebla nie dotknęły żadne kary czy represje, żyją ciągle wśród ofiar, są ich sąsiadami. W tej sytuacji pojednanie i wybaczenie wydaje się jedyną możliwą opcją. Ważne jednak, aby w tym akcie pojednania nie zatracić busoli moralnej, aby nie rozmyły się kategorie dobra i zła. Stąd owe kategorie, aporetycznego pojednania oraz moralnego resentymentu niepowiązanego z zemstą.

Różnice między nimi są różnicami stopnia, a nie jakości, w jednym przypadku kładzie się większy nacisk na pojednanie „mimo wszystko”, w drugim zaś na jednoznaczny osąd moralny. Dobrym przykładem tego pierwszego podejścia jest analizowany przez Morag film pt. *The Last Reel* (2014, reż. Kulikar Sotho). Choć Morag w swojej książce skupia się na dokumentach, to akurat ta produkcja to film fabularny. Jego bohaterką jest młoda dziewczyna o imieniu Souphon, niewiedząca zbyt wiele o historii swojego kraju, która po konflikcie z ojcem pułkownikiem ucieka z domu i znajduje schronienie w starym, rozpadającym się kinie. Tam – przez przypadek – ogląda stary film, zrealizowany w 1974 roku, a więc na chwilę przed nastaniem zbrodniczego reżimu, w którym główną rolę gra jej matka, ongiś, przed reżimem Czerwonych Khmerów, gwiazda filmowa. Film jest niedokończony, brakuje ostatniej szpuli.

Souphon zaczyna drążyć sprawę i odkrywa prawdę. Jej matka kochała reżysera filmu, Sokhę, w niej z kolei kochał się Vichea, brat reżysera i scenarzysta filmu. Po nastaniu reżimu Czerwonych Khmerów wszyscy zostali skierowani do obozu pracy. Tam Vichea na torturach wyjawia, że jego brat jest reżyserem filmowym, co dla tamtego oznacza wyrok śmierci. Sokhę osobiście zabija komendant obozu, Bora, który jednocześnie roztacza opiekę nad matką, żeni się z nią i jest ojcem głównej bohaterki, Souphon. Bora zresztą, tak jak przedstawia się go

w filmie, posługuje się ciągle sloganami propagandowymi Czerwonych Khmerów, ma skłonność do przemocy i jest wysoko postawionym oficerem.

Można więc powiedzieć, że film ten, swojego czasu kambodżański kandydat do Oscara (jednak bez nominacji), przedstawia sytuację społeczeństwa kambodżańskiego „w pigułce”. Mamy więc traumatyczną przeszłość, naznaczoną zbrodnią i zdradą; mamy przedstawicielkę młodego pokolenia, które nic nie wie o przeszłości, a wszak – zgodnie z formułą George’a Santayany – ci, którzy nie pamiętają przeszłości, są skazani na jej powtarzanie. Mamy rodzinę, do której należą i sprawcy, i ofiary, wreszcie mamy również byłego funkcjonariusza Czerwonych Khmerów, oficera wojskowego. Sytuacja jest więc pełna aporii, wewnętrznych, nierozwiązywalnych sprzeczności, które złagodzić może tylko gest pojednania „mimo wszystko”. I właśnie ku takim gestom fabuła filmu prowadzi. Oto bowiem w dramatycznej rozmowie z córką ojciec, pułkownik Bora, wyznaje: „Zabiłem jedyne go człowieka, którego twoja matka kochała, a ona o tym nie wie”, na co córka odpowiada: „To przeszłość, tato. Może ona nie musi wiedzieć”.

Vichea zaś, może w formie ekspiacji, wstępuje do klasztoru buddyjskiego i przyjmuje śluby milczenia. W ceremonii uczestniczy matka Souphon, Sothea, co oznacza, że wybaczyła człowiekowi, który zadenuncjował jej ukochanego. Souphon doprowadza do dokończenia starego filmu, zastępując w ostatniej szpuli swoją matkę. Podczas uroczystej premiery widzimy całą rodzinę, łącznie z ojcem. Choć więc przeszłość jest tragiczna, film wyraźnie skłania się ku pojednaniu. Sprawcy przejawiają skruchę, a ofiary oraz ich potomkowie wybacząją. Jednak, zdaniem Morag, jest to typowe pojednanie aporetyczne, „oparte na nierozwiązywalnych aporiach” (122) oraz kompromisach. Niektóre tajemnice, pisze Morag, zostają wprawdzie ujawnione (np. to, że ojciec Souphon, pułkownik Bora, był funkcjonariuszem Czerwonych Khmerów, oraz to, że Vichea wydał brata), inne jednak pozostają tajemnicą (to, że ojciec zamordował ukochanego swojej żony). Kluczową postacią jest pułkownik Bora, który co prawda ma wyrzuty sumienia z powodu tamtego zabójstwa, ale nie wyraża żadnej skruchy z powodu śmierci tylu innych ludzi.

Prowadzona przez film refleksja nad straszliwą sytuacją funkcjonariusza Czerwonych Khmerów, który zdradził własną rodzinę, oznacza przełamanie bariery społecznego tabu i wstydu. Jednak trzymanie skruszonego sprawcy w obrębie rodziny i chronienie tajemnicy stają się z perspektywy czasu bardziej niebezpieczne, z uwagi na sposób, w jaki film przedstawia powszechność we współczesnym kambodżańskim społeczeństwie ideologii, wartości i retoryki Czerwonych Khmerów. W przeszłości zmiana po-



zycji ojca jako zbawcy Sothei, a następnie jej męża, w miejsce człowieka, którego Sothea kochała, była możliwa dzięki instytucji przymusowego małżeństwa oraz jego statusowi reżimowego funkcjonariusza. W teraźniejszości, w zachowaniu pułkownika zarówno wewnątrz rodziny, jak i poza nią, manifestuje się pociąg do władzy i przemocy (s. 129).

Tym samym dochodzimy do jeszcze jednego ważnego wątku w książce Morag, a mianowicie refleksji nad genderowym wymiarem kambodżańskiego ludobójstwa, w tym zwłaszcza instytucji przymusowego małżeństwa oraz gwałtów. Morag zauważa, że w całej dotychczasowej refleksji na rewolucjami brakowało wyczulenia na zróżnicowanie genderowe, i to zarówno wśród ofiar, jak i sprawców. Nowe kino kambodżańskie, poświęcone ludobójstwu reżimu Czerwonych Khmerów, także i pod tym względem jest zjawiskiem wyjątkowym. Prekursorem także i w tym przypadku był Rithy Panh, który już w roku 1996 zrealizował film pt. *Bophana, kambodżańska tragedia* (*Bophana, une tragedie cambodigenne*) poświęcony Bophanie Hout, zwanej niekiedy „kambodżańską Anną Frank”, młodej kobiecie zamordowanej przez Czerwonych Khmerów za utrzymywanie korespondencji ze swoim ukochanym.

Zdaniem Morag ten film przedstawia ludobójstwo w Kambodży przede wszystkim jako historię kobiet. Trop ten podejmą w następnych latach reżyserzy w takich filmach jak *About My Father* (2010, reż. Guillaume Suon), *The Storm Makers* (*Ceux qui amènent la tempête*, 2014, reż. Guillaume Suon) czy *Golden Slumbers* (*Le sommeil d'or*, 2011, reż. Davy Chou), następnie reżyserki, takie jak Kulikar Sotho (*The last Reel*, 2014; *Beyond the Bridge*, 2016), Chhay Bora (*Lost Loves*, 2010) czy Marina Kem (*Bonne Nuit Papa*, 2014) czy Kalyanne Mam (*A River Changes Course*, 2013).

Spośród filmów tej fali Morag szczegółowo analizuje *Red Wedding* (2012, reż. Lida Chan, Guillaume Suon). Produkcja ta przełamuje niemal czterdziestoletnie tabu dotyczące przemocy seksualnej w okresie panowania reżimu Czerwonych Khmerów, zwłaszcza jej zinstytucjonalizowanej formy, jaką były przymusowe małżeństwa. W 1977 roku Pol Pot ogłosił plan zwiększenia siedmiomilionowej wówczas populacji Kambodży do 20 milionów w ciągu najbliższych 10–15 lat. Drogą do osiągnięcia tego celu były właśnie przymusowe małżeństwa. Funkcjonariusze partii dobierali pary, często po prostu przydzielając młode kobiety swoim żołnierzom i aktywistom. Podczas masowych ceremonii formalizowano zaślubiny, dbając, aby przypadają one na dni płodne kobiety. Następnie małżeństwa, pod groźbą tortur i śmierci, musiały być skonsumowane, czego pilnowali szpiedzy, nasłuchujący obok specjalnie na tę okoliczność wzniesionych chattek. Owa „konsumpcja”, odarta z wszelkiej intymności, przybierała więc formę mał-

żeńskie gwałtu, po którym często zresztą dochodziło do gwałtu zbiorowego dokonywanego przez innych funkcjonariuszy reżimu. Kiedy kobieta zachodziła w ciążę, mąż znikał i już się nie pojawiał, co zresztą było zgodne z ogólną polityką reżimu, nastawioną na eliminację tradycyjnej formy rodziny i zastąpienie jej kolektywem. Ocenia się, że około 250 tysięcy młodych kobiet i dziewcząt (nierazko czternasto- i piętnastoletnich) zostało w ten sposób zmuszonych do małżeństwa z aktywistami Czerwonych Khmerów. Po upadku reżimu praktyka ta została objęta znową milczenia, stała się tabu, w którego przełamaniu film *Red Wedding* odegrał znaczącą rolę.

*Red Wedding* opowiada historię Pen Sochan, która jako szesnastolatka została zmuszona do poślubienia znacznie od siebie starszego żołnierza Czerwonych Khmerów, którego nigdy przedtem nie spotkała. W noc poślubną została pobita i zgwałcona przez swojego męża, a następnie jego towarzyszy. Przez wiele lat milczała, po powstaniu trybunału do osądzenia zbrodni Czerwonych Khmerów postanowiła wnieść sprawę przeciwko swoim prześladowcom, zwłaszcza przeciw funkcjonariuszom niskiego szczebla, którzy ongiś przyczynili się do jej poniżenia. Na filmie dochodzi do bezpośredniej konfrontacji z dawnymi funkcjonariuszkami i funkcjonariuszami reżimu, którzy zmusili ją do małżeństwa i nadzorowali gwałty. Ci zaś nie tylko nie przyznają się do winy, ale są butni i grożą swojej dawnej ofierze, jeśli ta nie zachowa milczenia. „*Red Wedding* pokazuje – pisze Morag – że trzydzieści lat po ludobójstwie byli funkcjonariusze reżimu, rozproszeni wśród kambodżańskiego społeczeństwa, ciągle żyją obok tych, nad którymi niegdyś panowali, członków rodzin, których nierazko zabijali, i ciągle mają nad nimi władzę” (s. 164).

Podobnie jak w poprzednio opisanych przypadkach, te konfrontacje nie przynoszą ani wyznania win, ani pokajania się sprawców, ale wzmacniają samą Sochan, pozwalają jej wyzwolić się z poczucia wstydu i zyskać sprawczość, dzięki której decyduje się stanąć przed trybunałem. Film *Red Wedding* jest zresztą interesującym przypadkiem powiązania między filmem a prawem. Najpierw został wykorzystany podczas przygotowań do procesu, którego efektem miało być m.in. uznanie przymusowych małżeństw za zbrodnię przeciwko ludzkości. Następnie fragmenty tego filmu, a także materiały, które ostatecznie do produkcji nie weszły, były wykorzystywane podczas samego procesu – co ciekawe zresztą, zarówno na wniosek oskarżenia, jak i obrony.

Inny wątek, omawiany przez Morag, dotyczy nekrofagii, czyli spożywania ciał zmarłych osób. Pen Sochan w chwili realizacji filmu pracowała na polach ryżowych, a więc osławionych „polach śmierci”, gdzie zamordowano setki tysięcy

ludzi. Jeszcze wiele lat po ustaniu ludobójstwa można się było w nich natknąć na szczątki ofiar. Tym samym, nieuchronnie, ciała zmarłych stawały się rodzajem nawozu, wchłanianego przez pożywienie i tą drogą trafiającego do zwykłych zjadaczy ryżu. W ten sposób zwykli obywatele Kambodży stają się elementem łańcucha nekrofagicznego.

O nekrofagii pisze Morag również przy innej okazji, omawiając wzmiankowany na filmach obyczaj zjadania woreczka żółciowego ofiar egzekucji. Obydwa te zjawiska prowadzą do symbolicznego połączenia, obecności zmarłych w żywych, a zarazem do zatrucia żywych odorem gnijącego ciała.

Zamknięte w następstwach bezczeszczenia zmarłych przez rewolucję, te kobiety [pracujące na polach ryżowych – przypis M.P.] paradoksalnie wykonują akt żałoby poprzez nekrofagiczne odnowienie, które „przywraca do życia” szczątki, i poprzez buddyjskie rytuały. Ta nowa etyka ciał-du-szy, jednocześnie symbolicznie agresywna i samo-lecząca, odwołująca się nie tyle do przyswojenia siły zmarłych, jak to opisuje większość literatury poświęconej totemizmowi i kanibalizmowi, ile do paradoksalnej sytuacji powstałej po ludobójstwie dokonanym na własnym narodzie (*autogenocide*), przetrwania dzięki zmarłym i poprzez nich, determinuje całą podróż Sochan – i widza – do jej przeszłości (s. 155).

Niejako na marginesie Morag porusza również wątki, które należą do kanonu refleksji nad dokumentalizmem. Znajduje się wśród nich refleksja nad etycznym wymiarem wykorzystywania materiałów archiwalnych. Czerwoni Khmerzy nie nawidzili kina, jako burżuazyjnego wynalazku, czego skutkiem było zniszczenie przemysłu filmowego, łącznie z taśmami nakręconymi przed rokiem 1975, a także systemowe mordowanie filmowców. Oczywiście nie było mowy o jakimkolwiek filmowaniu niezależnym, masowa eksterminacja jednej czwartej narodu siłą rzeczy znajdowała się „poza kadrem”, do czego nawiązuje zresztą tytuł chyba najbardziej znanego filmu kambodżańskiej nowej fali – *Missing Picture* Rithy Panha.

Jedynie filmowe zapisy z Kambodży z okresu panowania Czerwonych Khmerów były nakręcone przez państwowe komórki za zgodą władz, miały charakter propagandowy i odzwierciedlały punkt widzenia rządzących. Omawiane przez Morag filmy dokumentalne wykorzystują te stare taśmy, oczywiście w kontrze do zaplanowanego dla nich przesłania. Zjawisko nie jest nowe, to samo przecież dzieje się w produkcjach wykorzystujących filmy nakręcone przez faszystów do ich krytyki. Choć to zjawisko nienowe, to nieodmiennie prowokuje do refleksji. W jakim stopniu bowiem możemy czerpać z zatrutego źródła? Czy jakieś pozo-

stałości zbrodniczej ideologii jednak nieuchronnie nie zostają wówczas przemycane i zakorzenione w widzach?

Morag opisuje m.in. scenę z filmu *Red Wedding*, gdy bohaterka filmu śni koszmar i jest on ukazany poprzez archiwalne zdjęcia. A więc materiał nakręcony przez Czerwonych Khmerów, z całą zawartą w nim ideologią, przeniknął do najbardziej intymnej sfery człowieka, jaką jest sen. Czy może to się obyć bez daleko idących następstw? Może właśnie dlatego lub przynajmniej m.in. dlatego język Czerwonych Khmerów i propagowane przez nich idee wciąż rezonują w kambodżańskim społeczeństwie?

Inny temat, należący do klasyki refleksji nad dokumentalizmem, dotyczy inscenizacji. Z opisów Morag wynika, że niektóre ze scen były inscenizowane. Wspomina również, że sprawcy zbrodni niejako odtwarzali swoje dawne zachowania, co przywodzi na myśl najbardziej może znanego klasyka „kina sprawców”, czyli *The Act of Killing* Joshuy Oppenheimera. Niestety, Morag wspomina o tym tylko mimochodem, a rzecz jest interesująca i byłaby warta bliższego rozpatrzenia.

Książka Rayi Morag ma ogromne walory poznawcze. Przybliżyła mało znane, zwłaszcza polskiemu czytelnikowi, zjawisko nowego kina kambodżańskiego, a pośrednio również historię kambodżańskiego ludobójstwa. W sposób interesujący umieszcza to zjawisko w szerszej ramie, filmów dotyczących Holocaustu i innych aktów zbrodni przeciwko ludzkości. Kategoria „kina sprawców”, w szerokim kontekście filmoznawczym, a także sposób, jaki ją opisuje, jest w refleksji nad filmem dokumentalnym czymś nowym i świeżym. Nader ciekawe są filozoficzne konteksty, w których Morag umieszcza omawiane przez siebie filmy, zwłaszcza rozpięcie tych filmów pomiędzy Derridą z jednej strony a Nietzschem z drugiej. Dzięki temu kategorie wprowadzone przez Morag są przydatne nie tylko do analizy kina kambodżańskiego, ale stanowią cenny wkład do refleksji nad kinem dokumentalnym w ogóle.

# Biogramy

## Jaqueline Berndt

Jest profesorem japonistyki na Uniwersytecie w Sztokholmie. Przedtem sprawowała funkcję profesora do spraw teorii komiksów na Uniwersytecie Seika w Kioto. Jej zainteresowania naukowe to badania nad mangą i anime oraz studia porównawcze nowego formalizmu i medioznawstwa. Jest przewodniczącą serii Open Access (Otwarty Dostęp,) *Stockholm Media Arts Japan* (Stockholm University Press), a także jednym z redaktorów naczelnych serii *Comics Studies: Aesthetics, Histories, Practics* (de Gruyter). Wśród jej publikacji książkowych znajduje się współredagowany tom *Manga's Cultural Crossroads* (2013) oraz monografia *Manga: Medium, Art and Material* (2015). Zobacz też: <https://www.su.se/english/profiles/jbern-1.259043>, <https://www.jberndt.net/>.

## Magdalena Grela-Chen

Asystent w Instytucie Bliskiego i Dalekiego Wschodu Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie. Do jej zainteresowań należą zagadnienia związane z tradycyjnym strojem w Azji, a w szczególności relacje pomiędzy strojem a polityką, jak również rola przekazu pozawerbalnego w działalności politycznej. Jest autorką artykułów dotyczących *hanfu* i mody chińskiej oraz kultury *geiko*. W 2022 roku obroniła rozprawę doktorską zatytułowaną *Relacje pomiędzy strojem a polityką. Przekaz pozawerbalny w działalności politycznej kobiet w Chinach i Indiach. Przypadki wybitnych przedstawicielek życia politycznego obu krajów*.

## Adam Jankowiak

Absolwent studiów licencjackich na kierunku Zarządzanie Państwem oraz magisterskich na kierunku Politologia na Wydziale Nauk Politycznych i Dziennikarstwa Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Obecnie student Nauki o Polityce i Administracji w Szkole Doktorskiej Nauk Społecznych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Jego zainteresowania naukowe obejmują tematykę systemów partyjnych, wykorzystanie kultury popularnej jako *soft power* w polityce, stosunków międzynarodowych oraz dezinformacji, ze szczególnym uwzględnieniem teorii spiskowych.

### **Magdalena Kempna-Pieniążek**

Profesor Uniwersytetu Śląskiego w Instytucie Nauk o Kulturze. Prowadzone przez nią badania dotyczą filmowego autorstwa, filmowych pejzaży, estetyki noir i neo-noir oraz problemów duchowości w kinie. Autorka kilku monografii, m.in. *Formuły duchowości w kinie najnowszym* (2013), *Neo-noir. Ciemne zwierciadło czasów kryzysu* (2015), *Lekcje ciemności. Kino dokumentalne Wernera Herzoga* (2020), a także artykułów publikowanych na łamach takich czasopism jak „Kwartalnik Filmowy”; współredaktorka tomów *Filmowe pejzaże Europy* (2017) oraz *Filmowe pejzaże Ameryk* (2020).

### **Agnieszka Kiejziewicz**

Holds a Ph.D. in the Arts and Humanities (with an emphasis on Film and Media) from the Jagiellonian University in Poland; the author of academic publications and monographs: *Japanese Cyberpunk. From Avant-Garde Transgressions to the Popular Cinema* (2018), *Japanese Avant-Garde and Experimental Film* (2020) and *Completed in Apparent Incompletion. The Sculpture Art of Wojciech Sęczawa* (2021). She is the author of over forty peer-reviewed articles concerning Asian film, media, culture, and art. For the past few years, she has been working at the University of Gdansk, Poland. In her research activities, Agnieszka focuses on the role of new technologies in film art, Asian cinema, Nordic Cinema, audiovisual experiments, and Asian popular culture. Currently works as a Lecturer at RMIT (Royal Melbourne Institute of Technology) Vietnam.

### **Magdalena Michalak**

Absolwentka studiów licencjackich i magisterskich na kierunku Stosunki Międzynarodowe na Wydziale Nauk Politycznych i Dziennikarstwa Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Obecnie studentka II roku studiów magisterskich na kierunku Wschodoznawstwo na Wydziale Historii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Jej zainteresowania koncentrują się wokół tematyki stosunków międzynarodowych, obszaru postradzieckiego (ze szczególnym uwzględnieniem Rosji i państw Europy Wschodniej), polityki pamięci państw byłego Związku Radzieckiego, *soft power* oraz dyplomacji (zwłaszcza nowych typów dyplomacji takich jak dyplomacja publiczna).

### **Pamela Olej**

Absolwentka sztuki pisanania oraz filmoznawstwa na Uniwersytecie Śląskim w Katowicach. W kręgu jej zainteresowań znajduje się poetyka (neo)serialu, a także szeroko pojęta tematyka ciała, płci i tożsamości – w tym filmowe oblicza queer oraz kino inicjacyjne. Miłośniczka produkcji pochodzenia azjatyckiego, zwłaszcza twórczości chińskiej i jej poszczególnych odłamów fantasy.

## Mirosław Przyłipiak

Historyk i teoretyk filmu, tłumacz. Stypendysta Fundacji Fulbrighta na Uniwersytecie Harvarda (1998–1999) oraz Fundacji Rockefellera (2002). Autor książek: *Kino stylu zerowego. Z zagadnień estetyki filmu fabularnego* (1994; poszerzone wydanie drugie – 2016), *Kino najnowsze* (1999, wraz z Jerzym Szyłakiem), *Poetyka kina dokumentalnego* (2000; Nagroda im. Bolesława Michałka dla najlepszej książki filmowej roku), *Kino bezpośrednie 1960–1963* (t. I, 2008), *Kino bezpośrednie 1963–1970. Czas autorów* (t. II, 2014) oraz *Kino bezpośrednie 1963–1970. Między obserwacją a ideologią* (t. III, 2014). Jest też autorem stu kilkudziesięciu studiów z zakresu historii i teorii kina oraz komunikowania audiowizualnego, a ponadto kilkuset recenzji filmowych. Przetłumaczył kilkadziesiąt książek, przede wszystkim z dziedziny psychologii, filmu oraz kultury audiowizualnej. Wśród nich znalazły się takie pozycje jak: *Dustin Hoffman* Ronalda Bergana (1992), *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć* Noëla Carrola (2004) i *Filozofia sztuki masowej* tegoż autora (2011). Założyciel Akademickiej Telewizji Edukacyjnej przy Uniwersytecie Gdańskim, autor kilku filmów dokumentalnych, m.in. *Legenda o Janku Wiśniewskim* (1994) oraz *Czy było kiedy tyłu wspaniałych chłopców i dziewcząt* (1997). Sprawowane liczne funkcje na Uniwersytecie Gdańskim: Dyrektor Instytutu Badań nad Kulturą (2016–2020), Dyrektor Centrum Filmowego (2021–), członek Senatu UG (2016–) roku, prodziekan Wydziału Filologicznego (2020–).

## Piotr Wajda

A Ph.D. candidate at the University of Gdansk, Poland. Currently, he writes a thesis dedicated to modern Scandinavian horror films. In his research and scholarly articles, he tries to explore the ground of genre cinema and exploitation films, which are often overlooked by film studies. He wrote his Master thesis about poetics of giallo films. During 2019, he was a visiting researcher at the Department of Media Studies at Stockholm University. He is a co-founder of Unit of Production Studies and New Film History at the University of Gdansk, and he is also a co-editor of “MASKA. Anthropology–Sociology–Culture journal” since 2017. During the years 2010–2012, he took part in film lectures with screenwriting specialization in Warsaw, Poland. He is also a film educator in multiple educational courses of study.

# PANOPTIKUM

FILM / NOWE MEDIA - SZTUKI WIZUALNE

FILM / NEW MEDIA / VISUAL ARTS

<https://czasopisma.bg.ug.edu.pl/index.php/panoptikum/index>