



ПРЕВАРАНТИ, ПРОРОЦИ И ДИВОВСКИ РОБОТИ (из серијског дневника у изолацији)

Док је планетом харала епидемија COVID-19, вријеме проведено у самонаметнутој карантени нисам искористио да научим нови страни језик, да проучим филмске класике које сам раније пропустио или да унаприједим своју тјелесну кондицију. Напротив: улијенио сам се и тијелом и умом. С минималне дистанце какву сад заузимају у моме сјећању, ти прољетни дани прије свега имају окус кифлица с чоколадом у кућној радиности моје партнерице. Кифлица у којима сам уживао свим чулима, само не погледом – јер поглед је углавном био залијеplен за екран лаптопа. Као и у „мирнодопским“ увјетима, гледао сам највише анимеа (јапанских цртаних филмова и серија), но они су у споменутом раздобљу добили озбиљну конкуренцију у виду К-драма (јужно-корејских играних серија), а у програму су биле заступљене и серијске продукције још неколико земаља. Укратко: јео сам, гледао серије и гомилао килограме. Како овај простор није предвиђен за гастрономске или медицинске теме, у наставку ћу се фокусирати на четири серије којима сам се, анестезиран масноћама и шећером, препуштао на врхунцу кризе.

* * *

Neon Genesis Evangelion (Shinseiki Evangelion) постао је синоним за аниме којим људима за које сматрате да потцјењују овај медиј желите доказати да је он и те како способан за озбиљне умјетичке домете. Као адолесцент сам га гледао двапут, с опречним али подједнако стереотипним реакцијама: док сам први пут закључио да је генијалан, и да ме то што га „кужим“ дефинитивно чини софистицираним гледатељем, други пут сам закључио да је *Evangelion* прецијењен, и трубио о томе свакоме кога је тема иоле занимала. Требало је проћи петнаестак година и бити уведена опћа карантена како бих напoкон сјео да мало хладније главе (и сиједе браде) поновно одгледам свих 26 епизода овога бескрајно утјецајног, а вјечито контраверзног серијала.

По свом основном жанровском коду, *Evangelion* припада *mecha* жанру: средишњи дио радње чине драматичне борбе дивовских полубионичких-полуроботских стројева познатих као Еве против загонетних бића званих Анђели, чија је појава петнаестак година раније узроковала глобалну катаклизму. Међутим, већ нас сусрет с протагонистом, тинејџером по имену Шинџи Икари – једним од свега неколико особа на свијету, одреда дјече и адолесцената, генетски подобних да управљају Евама – скреће у посве друге и другачије приповједне сфере. Шинџи не жели улогу која му је намијењена,

сматра да је то што тјерају једно дијете да стане на браник цјелокупног човјечанства непојмљиво неправедно, у више наврата бјежи, те на концу тоне у дубоку депресију. У наративном средишту роботске акцијске саге тако нас не чекају ни роботи, ни акција, него егзистенцијални хорор једног петнаестогодишњака – утолико пертинентнији што непрестанце твори контраст с изразито јарким бојама и динамичном анимацијом на којима серија гради свој визуални идентитет.

Evangelion није једноставна серија за *бинџање*. У карантени ми се није чинила веселијом него иначе, али ни бог зна како депримирајућом или „непримјереном“ с обзиром на ситуацију. Онкрај питања идентификације, на иманентније естетској равни, мислим да сам по први пут доживио цјелокупно наративно и визуално богатство серијала – без обзира што ме је његово ноторно херметично финале оставило поприлично ре-зервираним.

* * *

За разлику од *Evangeliona*, и даље релативно опскурног дјела у очима тзв. шире публике, новозеландска серија *Племе (The Tribe)* бројним се мојим вршњакињама и вршњацима смјеста наметнула као потенцијално штиво за гледање – а можда још и чешће за избегавање – у карантени. Серија, која је на самом почетку 21. стољећа била енормно популарна међу тинејџерима на нашим просторима, уводи нас у блиску будућност у којој је непознати вирус истријебио цјелокупно одрасло становништво Земље. Остали су само дјеца и адолесценти, који се окупљени у различите банде и скупине („племена“) на рушевинама неименованог мегалополиса боре за превласт у обликовању ногава свијета.

Вишеструко натегнуту премису на којој *Племе* почива прате подједнако климави специјални ефекти и глума, па ипак: серија функционира. Шарм бројних и разноврсних ликова, њихових подједнако бројних и замршених међусобних односа, те једноставних, али добро постављених и вођених приповједних токова, *Племену* напосто прискрбљује неку другу врсту увјерљивости. Нестанак одраслих сценаристичко је средство захваљујући којем класична проблематика одрастања и сазријевања – оног интелектуалнога, емоционалног, сексуалног, итд. – добија још кудикамо драматичније димензије и већу тежину но иначе. Додатну разину памтљивости осигурава изразито кемп визуални идентитет серије, заснован на екстравагантним костимима, маскама и шминци који акцентирају туђост и новину свијета који гледамо. Такођер, брзо сам увидио да је серија одвећ мелодраматски кодирана да би ме паралеле с актуалном ситуацијом превише узнемириле; иако овога пута нисам стигао одгледати свих 260 епизода, забава, узбуђење и носталгија нису изостали.

* * *

Почетак изолације се за мене поклопио с почетком откривања огромног и узбудљивог свијета К-драма. Иако су најпознатији изданци ове индустрије, која у глобалним оквирима не заостаје пуно за америчком серијском продукцијом, хисторијске мело-

драме (често обогачене и елементима фантастике), К-драме обухваћају цијели спектар жанрова, од хорора до романтичне комедије. Кад сам открио да постоји и јужноко-рејска играна адаптација феноменалне манге Шинобуа Каитанија *Liar Game*, а ја већ сједим код куће, закључио сам да је крајње вријеме да се мало упознам с формом К-драме. И нисам погријешо.

Liar Game (Raia Geim) примјер је успјеле и креативне адаптације: основна тематско-мотивска поставка манге прерађена је у складу с изражајним средствима и кодовима серијског медија на начин да истовремено дјелује препознатљиво у односу на изворник и посве „огрански“ у новоме медију. Протагонисткиња серије дјевојка је по имену Да-Ћунг Нам, студентка која против своје воље постане судионицом ријалити програма у којем је циљ константно лагати и варати остале судионике у утрци за големом новчаном свотом. Кад је суиграч, њен некадашњи професор којем је вјеровала, превари и ували у дугове, очајна Да-Ћунг обрати се Ву-Ћину Хау, генијалном психологу-манипулатору и преваранту који је фришко изашао из затвора. Премда Ву-Ћин испрва не жели имати посла ни с њом нити с натјецањем, ријалити машинерија и њега експресно увлачи у шоу и чини од њега „лика“ у емисији. Притом се као средишњи антагонист профилира каризматични водитељ До-Јунг Канг, чије тајанствене намјере по свој прилици сежу даље од тога да за рачун корпорације за коју ради кешира на туђој муци.

Уз К-драме се стереотипно везује афектирана, хиперизражајна глума и изразито „театралан“, високопаран режијски манир. Међутим, на изведбеној и опћенито формалној разини *Liar Game* ми ни изблиза није представљао новину какву сам очекивао; могуће је да је моја богата повијест гледања анимеа допринијела томе да ми овај стил умногоме буде близак, и прије него што сам се с том продукцијом К-драме имао прилику сусрести. Ипак, не мислим да је нужно имати посебно гледатељско предзнање или педигре и у једном од споменутих медија да би се могло уронити у *Liar Game* као у напет и наративно богат трилер.

* * *

Америчка глумица и сценаристкиња Брит Марлинг прославила се улогама у филмовима *Звук моја љаса* Зала Батманлижа и *Друја Земља* Мајка Кахила (оба из 2011) – независним продукцијама које комбинују жанровске постулате SF-а, хорора и трилера с кодовима „арт“ кинематографије. Оба филма наишла су на врло поларизоване реакције критике, од одушевљења њиховим неконвенционалним третирањем жанровског материјала до исмијавања њихових умјетничких претензија. Ипак, несвакидашња и тајновита каризма Марлингове и хипнотичка квалитета њезине глумачке изведбе ријетко су кога оставили равнодушним; за потписника ових редака, њена је изведба била довољна да осигура протутежу сценаристичким и режијским неспретностима које у оба филма повремено излазе на видјело. Стога сам се и радовао Нетфликсовој серији *The OA*, која се, осим што је и иначе звучала као да има све што је потребно да ми се свиди, истичала и чињеницом да главну улогу игра Марлингова. Међутим, серију никако нисам стизао погледати, вртила се при врху листе годину, двије, три – а онда је стигла корона.

The OA је приповијест о Прери Џонсон, младој жени која се, седам година након што је без трага нестала, једног дана појави у радикално новом издању. Умјесто именом, себе зове насловном кратицом (овдје нећемо спојлати њено значење), на леђима има ожилке, родитељима и полицији одбија рећи гдје је била, те, најважније од свега – више није слијепа. Прери убрзо окупља малу сљедбу, за коју постаје нека врста резервираног, али одлучног гуруа; мало-помало упознајемо се с њеним намјерама и циљевима, те, посредством флешбекова, откривамо шта јој се догађало за седмогодишњег одсуства. Осим што наступа у главној улози, Марлингова је, заједно с режисером Батманлижом, и косценаристкиња серије.

Већ од првих сцена прве епизоде, атмосфера *The OA* изразито је сањива, а темпо приповиједања успорен – као да је цјелокупна изведба серије подређена стилу и наступу главне глумице. На концу, прије него сценаријем или концептом, серија ме је и (за)држала снагом своје атмосфере. Слутња да је у игри нека фундаментална мистерија, чије су размјере можда и козмичке, а чија нам нарав непрестанце измиче, остао би ми снажно утиснут након сваке погледане епизоде *The OA*. Мало газања по мистичним и трансценденталним сферама на крају заиста и није било наодмет с обзиром на ситуацију у којој ми је серија напоскон дошла на ред за гледање.

* * *

Док исписујем ове ретке, зараза је изнова у узлазној путањи. Постоји могућност да ћу барем дио љета проводити у четири зида, у наметнутој или самопрописаној изолацији. Сад сам већ донекле искусан: нова листа серија чека спремна.