



PREVARANTI, PROROCI I DIVOVSKI ROBOTI (iz serijskog dnevnika u izolaciji)

Dok je planetom harala epidemija COVID-19, vrijeme provedeno u samonametnutoj karanteni nisam iskoristio da naučim novi strani jezik, da proučim filmske klasike koje sam ranije propustio ili da unaprijedim svoju tjelesnu kondiciju. Naprotiv: ulijenio sam se i tijelom i umom. S minimalne distance kakvu sad zauzimaju u mome sjećanju, ti proljetni dani prije svega imaju okus kiflica s čokoladom u kućnoj radinosti moje partnerice. Kiflica u kojima sam uživao svim čulima, samo ne pogledom – jer pogled je uglavnom bio zalijepljen za ekran laptopa. Kao i u „mirnodopskim“ uvjetima, gledao sam najviše animea (japanskih crtanih filmova i serija), no oni su u spomenutom razdoblju dobili ozbiljnu konkureniju u vidu K-drama (južnokorejskih igranih serija), a u programu su bile zastupljene i serijske produkcije još nekoliko zemalja. Ukratko: jeo sam, gledao serije i gomilao kilograme. Kako ovaj prostor nije predviđen za gastronomске ili medicinske teme, u nastavku ću se fokusirati na četiri serije kojima sam se, anesteziran masnoćama i šećerom, prepustao na vrhuncu krize.

* * *

Neon Genesis Evangelion (Shinseiki Evangelion) postao je sinonim za anime kojim ljudima za koje smatrate da potcenjuju ovaj medij želite dokazati da je on i te kako sposoban za ozbiljne umjetičke domete. Kao adolescent sam ga gledao dvaput, s oprečnim ali podjednako stereotipnim reakcijama: dok sam prvi put zaključio da je genijalan, i da me to što ga „kužim“ definitivno čini sofisticiranim gledateljem, drugi put sam zaključio da je *Evangelion* precijenjen, i trubio o tome svakome koga je tema iole zanimala. Trebalo je proći petnaestak godina i biti uvedena opća karantena kako bih napokon sjeo da malo hladnije glave (i sijede brade) ponovno odgledam svih 26 epizoda ovoga beskrajno utjecajnog, a vječito kontraverznog serijala.

Po svom osnovnom žanrovskom kodu, *Evagelion* pripada *mecha* žanru: središnji dio radnje čine dramatične borbe divovskih polubioničkih-polurobotskih strojeva poznatih kao Eve protiv zagonetnih bića zvanih Anđeli, čija je pojавa petnaestak godina ranije uzrokovala globalnu kataklizmu. Međutim, već nas susret s protagonistom, tinejdžerom po imenu Šindži Ikari – jednim od svega nekoliko osoba na svijetu, odreda djece i adolescenci, genetski podobnih da upravljaju Evama – skreće u posve druge i drugačije pripovjedne sfere. Šindži ne želi ulogu koja mu je namijenjena, smatra da je to što tjeraju jedno dijete da stane na branik cjelokupnog čovječanstva nepojmljivo nepravedno, u više navrata

bježi, te na koncu tone u duboku depresiju. U narativnom središtu robotske akcijske sage tako nas ne čekaju ni roboti, ni akcija, nego egzistencijalni horor jednog petnaestogodišnjaka – utoliko pertinentniji što neprestance tvori kontrast s izrazito jarkim bojama i dinamičnom animacijom na kojima serija gradi svoj vizualni identitet.

Evangelion nije jednostavna serija za *bindžanje*. U karanteni mi se nije činila veseljom nego inače, ali ni bog zna kako deprimirajućom ili „neprimjerenom“ s obzirom na situaciju. Onkraj pitanja identifikacije, na imanentnije estetskoj ravni, mislim da sam po prvi put doživio cjelokupno narativno i vizualno bogatstvo serijala – bez obzira što me je njegovo notorno hermetično finale ostavilo poprilično rezerviranim.

* * *

Za razliku od *Evangeliona*, i dalje relativno opskurnog djela u očima tzv. šire publike, novozelandska serija *Pleme* (*The Tribe*) brojnim se mojim vršnjakinjama i vršnjacima smješta nametnula kao potencijalno štivo za gledanje – a možda još i češće za izbjegavanje – u karanteni. Serija, koja je na samom početku 21. stoljeća bila enormno popularna među tinejdžerima na našim prostorima, uvodi nas u blisku budućnost u kojoj je nepoznati virus istrijebio cjelokupno odraslo stanovništvo Zemlje. Ostali su samo djeca i adolescenti, koji se okupljeni u različite bande i skupine („plemena“) na ruševinama neimenovanog megapolisa bore za prevlast u oblikovanju nogova svijeta.

Višestruko nategnutu premisu na kojoj *Pleme* počiva prate podjednako klimavi specijalni efekti i gluma, pa ipak: serija funkcioniра. Šarm brojnih i raznovrsnih likova, njihovih podjednako brojnih i zamršenih međusobnih odnosa, te jednostavnih, ali dobro postavljenih i vođenih pri povjednih tokova, *Plemenu* naprosto priskrbljuje neku drugu vrstu uvjerenjivosti. Nestanak odraslih scenarističko je sredstvo zahvaljujući kojem klasična problematika odrastanja i sazrijevanja – onog intelektualnoga, emocionalnog, seksualnog, itd. – dobija još kudikamo dramatičnije dimenzije i veću težinu no inače. Dodatnu razinu pamtljivosti osigurava izrazito kemp vizualni identitet serije, zasnovan na ekstravagantnim kostimima, maskama i šminci koji akcentiraju tuđost i novinu svijeta koji gledamo. Također, brzo sam uvidio da je serija odveć melodramatski kodirana da bi me paralele s aktualnom situacijom previše uznemirile; iako ovoga puta nisam stigao odgledati svih 260 epizoda, zabava, uzbuđenje i nostalgija nisu izostali.

* * *

Početak izolacije se za mene poklopio s početkom otkrivanja ogromnog i uzbudljivog svijeta K-drama. Iako su najpoznatiji izdanci ove industrije, koja u globalnim okvirima ne zaostaje puno za američkom serijskom produkcijom, historijske melodrame (često obogaćene i elementima fantastike), K-drame obuhvaćaju cijeli spektar žanrova, od horora do romantične komedije. Kad sam otkrio da postoji i južnokorejska igrana adaptacija fenomenalne mange Šinobua Kaitanija *Liar Game*, a ja već sjedim kod kuće, zaključio sam da je krajnje vrijeme da se malo upoznam s formom K-drame. I nisam pogriješio.

Liar Game (Raia Geim) primjer je uspjele i kreativne adaptacije: osnovna tematsko-motivska postavka mange prerađena je u skladu s izražajnim sredstvima i kodovima serijskog medija na način da istovremeno djeluje prepoznatljivo u odnosu na izvornik i posve „ogranski“ u novome mediju. Protagonistkinja serije djevojka je po imenu Da-Đung Nam, studentica koja protiv svoje volje postane sudionicom rijaliti programa u kojem je cilj konstantno lagati i varati ostale sudionike u utrci za golemom novčanom svotom. Kad je suigrač, njen nekadašnji profesor kojem je vjerovala, prevari i uvali u dugove, očajna Da-Đung obrati se Vu-Đinu Hau, genijalnom psihologu-manipulatoru i prevarantu koji je friško izašao iz zatvora. Premda Vu-Đin isprva ne želi imati posla ni s njom niti s natjecanjem, rijaliti mašinerija i njega ekspresno uvlači u šou i čini od njega „lika“ u emisiji. Pritom se kao središnji antagonist profilira karizmatični voditelj Do-Jung Kang, čije tajanstvene namjere po svoj prilici sežu dalje od toga da za račun korporacije za koju radi kešira na tuđoj muci.

Uz K-drame se stereotipno vezuje afektirana, hiperizražajna gluma i izrazito „teatralan“, visokoparan režijski manir. Međutim, na izvedbenoj i općenito formalnoj razini *Liar Game* mi ni izbliza nije predstavlja novinu kakvu sam očekivao; moguće je da je moja bogata povijest gledanja animea doprinijela tome da mi ovaj stil umnogome bude blizak, i prije nego što sam se s tom produkcijom K-drame imao priliku susresti. Ipak, ne mislim da je nužno imati posebno gledateljsko predznanje ili pedigree i u jednom od spomenutih medija da bi se moglo uroniti u *Liar Game* kao u napet i narativno bogat triler.

* * *

Američka glumica i scenaristkinja Brit Marling proslavila se ulogama u filmovima *Zvuk moga glasa* Zala Batmanliža i *Druga Zemlja* Majka Kahila (oba iz 2011) – nezavisnim produkcijama koje kombiniraju žanrovske postulate SF-a, horora i trilera s kodovima „art“ kinematografije. Oba filma naišla su na vrlo polarizirane reakcije kritike, od oduševljenja njihovim nekonvencionalnim tretiranjem žanrovskog materijala do ismijavanja njihovih umjetničkih pretenzija. Ipak, nesvakidašnja i tajnovita karizma Marlingove i hipnotička kvaliteta njezine glumačke izvedbe rijetko su koga ostavili ravnodušnim; za potpisnika ovih redaka, njena je izvedba bila dovoljna da osigura protutežu scenarističkim i režijskim nespretnostima koje u oba filma povremeno izlaze na vidjelo. Stoga sam se i radovao Netfliksovoj seriji *The OA*, koja se, osim što je i inače zvučala kao da ima sve što je potrebno da mi se svidi, isticala i činjenicom da glavnu ulogu igra Marlingova. Međutim, seriju nikako nisam stizao pogledati, vrtila se pri vrhu liste godinu, dvije, tri – a onda je stigla korona.

The OA je pripovijest o Preri Džonson, mladoj ženi koja se, sedam godina nakon što je bez traga nestala, jednog dana pojavi u radikalno novom izdanju. Umjesto imenom, sebe zove naslovnom kraticom (ovdje nećemo spojlati njenog značenje), na leđima ima ožiljke, roditeljima i policiji odbija reći gdje je bila, te, najvažnije od svega – više nije slijepa. Preri ubrzo okuplja malu sljedbu, za koju postaje neka vrsta rezerviranog, ali odlučnog gurua; malo-pomalo upoznajemo se s njenim namjerama i ciljevima, te, posredstvom flešbekova,

otkrivamo šta joj se događalo za sedmogodišnjeg odsustva. Osim što nastupa u glavnoj ulozi, Marlingova je, zajedno s režiserom Batmanližom, i koscenaristkinja serije.

Već od prvih scena prve epizode, atmosfera *The OA* izrazito je sanjiva, a tempo pripovijedanja usporen – kao da je cjelokupna izvedba serije podređena stilu i nastupu glavne glumice. Na koncu, prije nego scenarijem ili konceptom, serija me je i (za)držala snagom svoje atmosfere. Slutnja da je u igri neka fundamentalna misterija, čije su razmjere možda i kozmičke, a čija nam narav neprestance izmiče, ostao bi mi snažno utisnut nakon svake pogledane epizode *The OA*. Malo gazanja po mističnim i transdentalnim sferama na kraju zaista i nije bilo naodmet s obzirom na situaciju u kojoj mi je serija napokon došla na red za gledanje.

* * *

Dok ispisujem ove retke, zaraza je iznova u uzlaznoj putanji. Postoji mogućnost da će barem dio ljeta provoditi u četiri zida, u nametnutoj ili samopropisanoj izolaciji. Sad sam već donekle iskusan: nova lista serija čeka spremna.