



Studia
Filmoznawcze
44
Wrocław 2023

Oliwia Kalinowska

ORCID: 0009-0006-0044-9969

Uniwersytet Łódzki

GRY INTERTEKSTUALNE W SERIALOWEJ TWÓRCZOŚCI SHIN'ICHIRO WATANABE

<https://doi.org/10.19195/0860-116X.44.6>

WSTĘP

Intertekstualność jest zjawiskiem silnie przenikającym współczesną kulturę oraz współtworzące ją media. Obecna jest chociażby w literaturze, filmie, grach wideo, reklamach, piosenkach, a także serialach. Te ostatnie z uwagi na swój seryjny charakter pozwalają na znaczne nagromadzenie odniesień i aluzji do różnych tekstów kultury, które odbiorca może śledzić w trakcie sezonowej narracji, rozpiętej na czas trwania danej serii. Pojawienie się seriali na platformach streamingowych umożliwia swobodne poruszanie się między epizodami, a tym samym pogłębia proces prowadzenia gier intertekstualnych, toczących się o liczbę kontekstów do wykrycia.

Istną kopalnią międzytekstowych nawiązań jest dorobek japońskiego twórcy animacji Shin'ichirō Watanabe. Najbardziej rozpoznawalnymi tytułami w filmografii Japończyka są seriale *Cowboy Bebop* (1998–1999), *Samurai Champloo* (2004–2005) oraz *Space Dandy* (2014), które niełatwo poddają się genologicznym klasyfikacjom ze względu na łączenie w sobie różnych konwencji gatunkowych oraz towarzyszące im intertekstualne odniesienia. Interferencje międzytekstowe w dziełach Watanabe sprowadzają się do nawiązań do konkretnych filmów, a także stylistycznych inspiracji odsyłających do danej konwencji. W twórczości Japończyka odnaleźć więc można bezpośrednie aluzje między innymi do wytworów amerykańskiej popkultury oraz stylistyczne wyznaczniki znanych konwencji filmowych, jak western czy film noir, które reżyser miesza z sobą, kreując hybrydyczne gatun-

kowo teksty. Jest to jeden z powodów, dla których wymienione serie cieszą się nie słabnącą do dziś popularnością, o czym świadczy pojawienie się dzieł Watanabe na platformach streamingowych takich jak Crunchyroll czy Netflix, umożliwiających użytkownikom wielokrotną lekturę tytułu, a co za tym idzie — rozpoznanie większej liczby intertekstualnych odniesień. Niniejszy artykuł pragnę poświęcić zatem analizie przejawów intertekstualności w twórczości Shin'ichirō Watanabe oraz ich związku ze specyfiką użytkowania portali strumieniowych. Korpus dzieł w dorobku Watanabe odznaczających się szczególnym nagromadzeniem i różnorodnością intertekstualnych odniesień tworzy triada seriali *Cowboy Bebop*, *Samurai Champloo* oraz *Space Dandy*, które posłużą w niniejszym artykule za główny materiał analityczny. Ze względu na obszerność międzytekstowych interferencji występujących w wymienionych tytułach ograniczę się do wyróżnienia jedynie przykładów najlepiej ilustrujących badane przeze mnie zagadnienie. Warto w tym miejscu także zaznaczyć, że Watanabe nie jest twórcą szeroko opisywanym w filmoznawczych tekstach, głównie przez przynależność do sfery kultury popularnej, lecz jedynie znanym w opinii krytyki. Nie zmienia to jednak faktu, że dorobek Japończyka stanowi wartościowy materiał badawczy, zwłaszcza w kontekście funkcjonowania platform streamingowych.

INTERTEKSTUALNOŚĆ — RAMY TEORETYCZNE I STANOWISKA BADAWCZE

Za *terminus a quo* pojęciowej historii intertekstualności przyjmuje się rok 1969 i pracę Julii Kristevej *Słowo, dialog i powieść* (*Le mot, le dialogue et le roman*) wprowadzającą termin *intertextualité* do teorii literatury. Kristeva rozważania nad „statusem słowa w przestrzeni tekstów”¹ oparła na koncepcji dialogiczności Michała Bachtina, która zakłada istnienie relacji każdej wypowiedzi do innej. Zaproponowany przez badaczkę termin „intertekstualność” odnosił się więc do zaobserwowanej przez Bachtina zależności, że słowo (rozumiane szeroko) jest przecięciem innych słów, a każdy tekst można rozpatrywać jako „mozaikę cytatów”². Intertekstualność w rozumieniu Kristevej nie ogranicza się jednakże do kwestii tropienia konkretnych odniesień czy wpływów, lecz oznacza ogół relacji i związków między różnymi systemami znakowymi, obejmujący zarówno zapożyczenia pośrednie, jak i bezpośrednie, umożliwiające analizę strukturalną. Ogólność tej koncepcji przyczyniła się do powstania wielu propozycji badawczych precyzujących definicje intertekstualności. Amerykański teoretyk literatury Jonathan Culler podkreśla jednak

¹ J. Kristeva, *Słowo, dialog i powieść*, przeł. W. Grajewski, [w:] *Bachtin. Dialog, język, literatura*, red. E. Czapplewicz, E. Kasperski, Warszawa 1983, s. 395.

² *Ibidem*, s. 396.

trudności w zastosowaniu kategorii intertekstualności jako narzędzia badawczego ze względu na jej szerokie pole znaczeniowe: „intertekstualność jest nie tyle nazwą dla relacji między dziełem a określonymi wcześniejszymi tekstami, ile wskazaniem na uczestnictwo dzieła w pewnej przestrzeni wypowiedzeniowej”³, która obejmuje praktyki wypowiedzeniowe kultury⁴. Takie podejście prowadzi do włączenia różnorodnych wytworów kulturowych w obręb rozważań nad związkami międzytekstowymi. Jak pisze Ryszard Nycz: „intertekstualność nie jest wyłączną własnością literatury, lecz stanowi słumiony bądź jawny wymiar każdego typu wypowiedzi”⁵, uwzględniającą tym samym relacje z mediami sztuki: plastyką, muzyką, komiksem oraz filmem. Ujęcie to wpisuje zatem intertekstualność w obszar zjawisk postmodernistycznych ogarniających swym zasięgiem wiele rozmaitych dziedzin życia.

Studium poświęcone intertekstualności filmowej jako jednej z naczelných technik postmodernizmu napisał Tadeusz Miczka. W pracy zatytułowanej *Wielkie ŻARCIE i POSTmodernizm. O grach intertekstualnych w kinie współczesnym* badacz uznaje związki między tekstami za podstawową strategię prowadzenia przez kino gier postmodernistycznych, w które uwikłani są widzowie⁶. Autor dowodzi, że większość filmów postmodernistycznych opiera się na intertekstualnych odniesieniach, które są wyrazem niemożności wypracowania nowej jakości na gruncie kina. Przez zaś pojęcie gry w rozważaniach Miczki jest implikowany rodzaj komunikacji polegający na dynamicznej wymianie sensów między autorem filmu a jego odbiorcą. Trudno jednak szukać we wspomnianym opracowaniu uściślonych definicji czy klasyfikacji intertekstualności filmowej, gdyż książka Miczki sama przybiera formę intelektualnej zabawy z czytelnikiem, na co filmoznawca wskazuje:

Zależało mi natomiast na tym, aby lektura tego tekstu wywołała w czytelniku pewien dyskomfort psychiczny, który charakteryzuje samą ideę postmodernizmu, zawieszoną pomiędzy aktami burzenia i tworzenia, oraz charakteryzuje kino powstałe z jej inspiracji⁷.

Ramy teoretyczne intertekstualności w filmie zostają z kolei skonkretyzowane w pracach Arkadiusza Lewickiego, który wymienia międzytekstowe interferencje jako jedne z głównych narzędzi sztuki ponowoczesnej. Intertekstualność jest dla badacza podstawową techniką służącą zacieraniu granic między kulturą wysoką a kulturą niską. Według Lewickiego cytaty i nawiązania do innych tekstów objawiać się mogą w filmach na dwa sposoby: jako immanentne elementy fabuły lub jako szczegóły nieistotne dla przebiegu akcji, lecz możliwe do wychwycenia jedynie

³ J. Culler, *Presupozycje i intertekstualność*, przeł. K. Rosner, „Pamiętnik Literacki” 1980, z. 3, s. 299.

⁴ *Ibidem*, s. 300.

⁵ R. Nycz, *Intertekstualność i jej zakresy: teksty, gatunki, światy*, „Pamiętnik Literacki” 1990, z. 2, s. 97.

⁶ Zob. T. Miczka, *Wielkie ŻARCIE i POSTmodernizm. O grach intertekstualnych w kinie współczesnym*, Katowice 1992, s. 25.

⁷ *Ibidem*, s. 120.

przez widza dysponującego odpowiednimi kompetencjami⁸. Ujęta w ten sposób intertekstualność charakteryzuje dzieła postmodernizmu popularnego, ograniczonego do kultury masowej (przede wszystkim kina gatunków), ale także wysublimowane artystycznie filmy Davida Lyncha czy Quentina Tarantino, które pod zabawową formą pełną smaczków dla wtajemniczonych widzów kryją poważne przesłanie. Kwestia intertekstualności w kinie została także szczegółowo opisana w pracy Elżbiety Ostrowskiej. Badaczka w filmoznawczych analizach posłużyła się pojęciami francuskiego teoretyka literatury Gérarda Genette'a, który uznał intertekstualność za jedną z odmian transtekstualności dzieł pisanych. Ostrowska zwraca uwagę, że intertekstualny charakter filmu może manifestować się przede wszystkim poprzez cytaty (najczęściej w formie wstawki fragmentu wybranego z klasyki filmu) i aluzje (podobieństwa inscenizacyjne pomiędzy utworami oraz nawiązania do *emploi* aktorów)⁹. Refleksje te odnieść można do seriali, których znakomita część twórców i producentów prezentuje świadomość intertekstualnej natury utworów audiowizualnych, zwłaszcza w dobie popularności mediów strumieniowych.

SPECYFIKA PLATFORM STREAMINGOWYCH W KONTEKŚCIE GIER INTERTEKSTUALNYCH

Ważnym zagadnieniem z perspektywy analizy nawiązań intertekstualnych na gruncie seriali jest sama specyfika serwisów strumieniowych, umożliwiających oglądanie materiałów wideo w formacie dostępu na życzenie. Dzięki temu wybory widza nie są już ograniczone ramówką nadawcy, a użytkownicy platform streamingowych mają możliwość oglądania dostępnych tytułów w dogodnym dla siebie czasie. Co więcej, serwisy strumieniowe pozwalają swym użytkownikom decydować, ile materiału zostanie obejrzone w danym momencie w ramach subskrypcji. Platformy tego typu umożliwiają ponadto widzom oddawanie się nowym rytuałom odbiorczym poprzez udostępnianie całych sezonów naraz, w przeciwieństwie do tradycyjnego emitowania odcinków w cyklicznych odstępach czasowych. Oferuje to odbiorcom szansę nieskrępowanego poruszania się między epizodami danej serii oraz swobodę w operowaniu materiałem. Jest to szczególnie istotne w kontekście wprowadzania do seriali odniesień intertekstualnych łączących dany tytuł z innymi tekstami kultury. Wskazane udogodnienia platform streamingowych mogą bowiem pozwolić widzom na wykrycie większej liczby międzytekstowych nawiązań. Użytkowanie serwisów strumieniowych samo przy tym przybiera zabawową formę, co koresponduje z obcowaniem z dziełami o intertekstualnym charakterze.

⁸ Zob. A. Lewicki, *Sztuczne światy. Postmodernizm w filmie fabularnym*, Wrocław 2007, s. 134.

⁹ Zob. E. Ostrowska, *Kino i nierzeczywistość. O praktykach intertekstualnych we współczesnym filmie*, „Acta Universitatis Lodzianis. Folia Scientiae Artium et Litterarum” 1995, z. 5, s. 140–143.

Serialowa twórczość japońskiego reżysera animacji Shin'ichirō Watanabe w dobry sposób obrazuje istotność specyfiki mediów strumieniowych w kontekście intertekstualności dzieł. Warto jednak zauważyć, że tytuły z dorobku Japończyka odznaczające się bogactwem intertekstualnych nawiązań oryginalnie nie były dystrybuowane na platformach streamingowych. Seriale *Cowboy Bebop*, *Samurai Champloo* oraz *Space Dandy* były pierwotnie emitowane przez stacje telewizyjne, a dopiero w kolejnych latach doczekały się rozpowszechniania w serwisach takich jak Netflix czy Crunchyroll, które uzyskały prawa do dystrybucji tych animowanych serii¹⁰. Niemniej platformy streamingowe ze względu na swą specyfikę użytkowania świetnie sprawdzają się przy tego typu produkcjach, umożliwiając bowiem odbiorcom wielokrotną lekturę tytułu, co przekłada się na głębszą analizę treści i warstwy tekstualnej, tym samym pozwalają widzowi na wykrycie większej liczby intertekstualnych odniesień.

W PUŁAPCE DÉJÀ VU¹¹

W serialowej twórczości Shin'ichirō Watanabe wyróżnić można dwa rodzaje międzytekstowych nawiązań. Przede wszystkim wymienić należy odwołania intertekstualne, objawiające się w serialach Watanabe w formie aluzji łączących jego dorobek z innymi wytworami kultury na zasadzie podobieństw inscenizacyjnych danych fragmentów, fabularnych inspiracji oraz wizualnych odniesień do charakterystycznych cech ikon popkultury¹². Ten specyficzny rodzaj intertekstualności w szczególności sposób wiąże się z doświadczeniem odbiorczym współczesnego widza, który oglądając już po raz kolejny te same obrazy (jedynie przetworzone), tkwi w ciągłym poczuciu *déjà vu* i ma wrażenie, że oglądane sceny są powieleniem fragmentów z wcześniej istniejących tekstów.

Intertekstualność przybierająca formę podobnego rozwiązania inscenizacyjnego, polegającego na niemal wiernym powtórzeniu scen bądź fragmentów z innych filmów, jest silnie obecna w serialu *Cowboy Bebop* opowiadającym o perypetiach

¹⁰ Firma Netflix podjęła się próby stworzenia aktorskiej adaptacji serialu *Cowboy Bebop*, która miała pojawić się w ofercie serwisu. W 2021 r., kilka miesięcy po udostępnieniu oryginalnego anime, na platformie premierę miała aktorska wersja serii, lecz po nieprzychylnych głosach krytyki wstrzymano prace nad kolejnym sezonem.

¹¹ Umberto Eco w analizie kultowego statusu filmu *Casablanca* (reż. Michael Curtiz, 1942), posłużył się pojęciem intertekstualności. Eco wykazał, że współczesny widz odbierający dzieła o intertekstualnym charakterze nieustannie doświadcza wrażenia *déjà vu* oglądanych obrazów, które są powielane i powtarzane przez kino. Zob. U. Eco, *Casablanca: Cult movies and intertextual collage*, „SubStance” 14, 1985, nr 2, s. 5.

¹² Zob. M.O. Pirkle, *Déjà vu all over again? Cowboy Bebop's transformation to the big screen*, [w:] *Science Fiction Film, Television, and Adaptation*, red. J.P. Telotte, G. Duchovnay, New York 2012, s. 165.

trójki łowców nagród. Już od pierwszego odcinka widz jest bombardowany odniesieniami do znanych tytułów z historii kina. W serialu pojawia się chociażby odwzorowanie dwóch różnych scen strzelanin: w meksykańskim barze kojarzonej z filmu *Desperado* (reż. Robert Rodriguez, 1995), którą zarówno w serialu, jak i w pełnometrażowym obrazie kończy zbliżenie na kręcący się pod sufitem wiatrak, oraz scena śmierci pary przestępców-uciekierów zasypanych gradem kul, będąca jawną aluzją do kontrkulturowego *Bonnie i Clyde* (reż. Arthur Penn, 1967). W podobny sposób powtórzona została sekwencja wymiany ognia w gotyckiej katedrze między bohaterem serialu Spikiem a jego przeciwnikiem, która odsyła widza do niemal identycznie zainscenizowanego fragmentu z filmu *Platny morderca* (reż. John Woo, 1989). W *Cowboy Bebop* odnaleźć można również wizualne nawiązanie do dramatu więziennego *Nieugięty Luke* (reż. Stuart Rosenberg, 1967). Watanabe z amerykańskiego filmu zaczerpnął scenę jedzenia jajek — w serialu bohaterowie we dwójkę pochłaniają ich pełne miski, co ma podkreślić doświadczaną przez nich samotność.

Inna odmiana aluzji jako formy intertekstualności prezentowana jest przez jawne inspiracje fabularne konkretnymi dziełami. W serialach Shin'ichirō Watanabe wyróżnić można kilka odcinków, których wydarzenia fabularne odsyłają do różnych amerykańskich produkcji filmowych. Fabuła epizodu *Cowboy Bebop* opowiadającego o zaatakowaniu załogi statku kosmicznego przez tajemniczy obcy organizm jest wyraźnie zainspirowana dziełem Ridleya Scotta *Obcy — ósmy pasażer Nostromo* (1979), które w serialu Watanabe zostało przekształcone w parodię. Okazuje się, że agresywny pozaziemski stwór to przeobrażone resztki jedzenia z lodówki. W finale bohater wyrzuca szafę chłodniczą przez śluzę w przestrzeń kosmiczną podobnie jak oficer Ripley (Sigourney Weaver) — swego przeciwnika w zakończeniu *Obcego*. Analogicznie treść odcinka, w którym grupa więźniów uprowadza samolot transportujący jeńców, odsyła bezpośrednio do filmu *Con Air — Lot skazańców* (reż. Simon West, 1997), będącego z kolei wyraźną kopią wzorca fabularnego wykształconego przez *Szklaną pułapkę* (reż. John McTiernan, 1988)¹³. Interesujący przykład aluzji fabularnej pojawia się również w serialu *Space Dandy* — w jednym z epizodów trójka bohaterów przemierzających galaktykę w poszukiwaniu rzadkich istot pozaziemskich w wyniku kontaktu z jedną z nich zostaje przemieniona w zombi. Fragment ten przywołuje na myśl powstały w 1968 roku film *Noc żywych trupów* (reż. George Romero), który zostaje zresztą pod koniec odcinka zacytowany, kiedy na ekranie pojawia się wstawka z tego dzieła, uzasadniona sceną seansu w kinie.

¹³ Fabułę filmu *Szklana pułapka* rozpatrywać można w kategoriach wzoru do naśladowania, który jest wykorzystywany przez wielu twórców kina sensacyjnego. Za najwierniejsze naśladownictwa *Szklanej pułapki* uznać należy *Liberatora* (reż. Andrew Davis, 1992), *Speed: Niebezpieczną prędkość* (reż. Jan de Bont, 1994), *Krytyczną decyzję* (reż. Stuart Baird, 1996), *Air Force One* (reż. Wolfgang Petersen, 1997) czy wreszcie *Con Air — lot skazańców*. Filmy te przedstawiają osamotnionego bohatera walczącego z antagonistami w klaustrofobicznych przestrzeniach, takich jak wieżowce, samoloty czy okręty.

Szczególnie specyficzna forma aluzji filmowej wiąże się z samą postacią fikcyjną, a w konsekwencji z aktorem czy też ikoną popkultury odgrywającą jedynie pewne role. Źródło intertekstualnych odniesień stanowią więc cechy (wizualne lub charakterologiczne) postaci pojawiających się w serialach Watanabe. Główny bohater *Cowboy Bebop* wykazuje podobieństwo do postaci wykreowanej przez Clintę Eastwooda w trylogii dolarowej. Łowca nagród Spike Spiegel ubrany w ponczo i kapelusz z szerokim rondem przypomina Człowieka bez Imienia, granego przez amerykańskiego aktora. Swój wizerunek zawdzięcza również bohaterowi japońskiego serialu kryminalnego *Tantei Monogatari* (1979–1980), granego przez Yūsaku Matsudę. Charakterem zaś zbliżony jest do prywatnych detektywów z czarnych kryminałów — zgorzkniałych i cynicznych samotników. Zupełnie inny spłot cech przedstawia protagonista serialu *Space Dandy*. Bohater, sam określający siebie jako „elegant w kosmosie”, wyglądem nawiązuje do Elvisa Presleya (głównie przez fryzurę w stylu *pompadour*), a sposobem obycia i zachowania przywołuje na myśl Hana Solo (Harrison Ford) — dowcipnego awanturnika z serii filmów *Gwiazdne wojny*. W serialach Watanabe pojawiają się także bardziej bezpośrednio (na przykład poprzez nadawanie tych samym imion) odniesienia do wybranych fikcyjnych bohaterów, chociażby do Piotrusia (Jean-Paul Belmondo) z nowofalowego dzieła *Szalony Piotruś* (reż. Jean-Luc Godard, 1965) czy do protagonisty amerykańskiego filmu *Shaft* (reż. Gordon Parks, 1971). Ten rodzaj aluzji oznacza, że w potocznym odbiorze tekstu filmowego (serialowego) zachodzi proces utożsamiania postaci fikcyjnej z aktorem (gwiazdą), co konstytuuje dodatkowy typ przestrzeni intertekstualnej¹⁴.

Ciekawego przykładu zastosowania aluzji będącej na pograniczu inspiracji fabularnych i odniesień do *emploi* aktorów dostarcza z kolei serial *Samurai Champloo*. To anime realizuje konwencję filmu samurajskiego z wyraźnymi elementami fabularnymi rodem z kina gangsterskiego. Choć akcja *Samurai Champloo* rozgrywa się w okresie Edo (lata 1603–1868), a postaciami są samuraje i rōnini, to w anime tym dostrzec można motywy znane z gangsterskich obrazów. W serialu pojawia się epizod związany z wrogimi gangami toczącymi walki o terytorium. W ich porachunki uwikłani zostali główni bohaterowie — wyjęty spod prawa Mugen stający się ochroniarzem przywódcy jednej z band, rōnin Jin wynajęty jako najemnik w służbie drugiego gangu oraz słodka i naiwna Fuu, którą zmuszono do pracy w domu publicznym. Wątek ten kończy się w serialu krwawą konfrontacją dwóch grup, w istocie nieodłącznym elementem kina gangsterskiego. Shin'ichirō Watanabe, posługując się wymienionymi wzorcami, odniósł się do kariery filmowej i praktyk stosowanych przez aktora i reżysera Shintarō Katsu, który zasłynął jako ślepy szermierz w serii filmów o Zatōichim. W latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych XX wieku Katsu wystąpił w ponad 40 produkcjach, specjalizował się w rolach gangsterów w filmach *yakuza eiga* (serie *Akumyō* oraz *Żołnierz cwaniak*), a także wcielał się

¹⁴ Zob. E. Ostrowska, *Kino i nierzeczywistość*, s. 143.

w niewidomego masażystę i mistrza miecza Zatōichiego, którego popularność przyczyniła się nawet do porównań japońskiego bohatera z brytyjskim agentem 007¹⁵.

Opisana odmiana powiązań intertekstualnych w formie aluzji tworzy przede wszystkim specjalny kontekst znaczeń, który możliwy jest do rozszyfrowania przez widza. Jak zauważa Elżbieta Ostrowska, aluzja wpisuje się w poziom znaczeń implikowanych, które dane są odbiorcy niejako „pośrednio”¹⁶. Odczytanie ich nie jest jednak obligatoryjne, a niemożność dostrzeżenia tego typu intertekstualnych nawiązań nie zakłóca recepcji wydarzeń fabularnych. Niemniej wykrycie jak największej liczby międzytekstowych odniesień, obecnych chociażby w serialach Shin’ichirō Watanabe, pozwala widzowi uczestniczyć w intertekstualnej grze proponowanej przez twórcę. Z tego względu platformy streamingowe jako nowe formy dyspozytywu są narzędziem sprawdzającym się przy dziełach szczególnie bogatych w rozmaite odmiany intertekstualnych odwołań, których odczytanie wymaga pogłębionej analizy treści.

ŻONGLERKA KONWENCJAMI

Niezwykle specyficznym przejawem międzytekstowych nawiązań jest intertekstualność stylistyczna, polegająca na przejęciu stylu czy konwencji obrazowania właściwych konkretnemu twórcy lub kierunkowi filmowemu¹⁷. Kwestia imitowania danej estetyki określa twórczość serialową Shin’ichirō Watanabe, w której znaleźć można znamiona noir, westernu, kina samurajskiego czy komedii. Odniesienia w serialach Watanabe do wymienionych konwencji przybierają formę wcielania w tekst wybranej stylistyki, wybranych rozwiązań inscenizacyjnych oraz elementów ikonograficznych, odsyłających do danego sposobu obrazowania.

Począwszy od serialu *Cowboy Bebop*, wysuwającą się na pierwszy rzut oka konwencją cechującą to dzieło jest stylistyka kina czarnego¹⁸. W serialu odnaleźć można wszystkie charakterystyczne wyznaczniki formalne filmu noir, jak mocne kontrasty bieli i czerni, światłościę uzyskany przez stosowanie światła z niskiego klucza, operowanie sugestywnymi cieniami, deformacje obrazu lub przestrzeni

¹⁵ Zob. M. Chaciński, *Niewidomy Bond z Japonii*, „Film” 2005, nr 1, s. 28.

¹⁶ *Ibidem*, s. 141.

¹⁷ Zob. A. Ogonowska, *Gry intertekstualne na tekście filmowym: opis mechanizmów*, „Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis. Studia Historicolitteraria” 4, 2004, s. 232.

¹⁸ Można się pokusić o wpisanie serialu *Cowboy Bebop* w modną obecnie kategorię retro, która jest pojęciem wyłącznie estetycznym i opiera się na „świadomym fetysyzowaniu minionej epoki (poprzez muzykę, stroje oraz stylistykę wnętrza i przedmiotów)”. Nie jest to jednak przykład retro *sensu stricto*. Trafniejszym określeniem charakteryzującym *Cowboy Bebop* byłaby hiperstylizacja na klasyczny noir, przywołująca konkretne doświadczenia popkulturowe i kinematograficzne, cofające odbiorców do dawnych dekad. Zob. S. Reynolds, *Retromania. Jak popkultura żywi się własną przeszłością*, przeł. F. Łobodziński, Warszawa 2018, s. 12.

kadru, zerwanie z „centryzmem” w kompozycji obrazu, subiektywizacja narracji poprzez *voice-over* czy umieszczanie rozbudowanych sekwencji retrospektywnych oddzielanych ramą, a także złożone, nieprzezroczyste i nieliniarne prowadzenie narracji¹⁹. Z kolei typowy dla filmów czarnych krajobraz to wielkie miasto — siedziba przestępców, morderców i degeneratów. Miejskie dżungle, zazwyczaj ukazywane nocą i tuż po deszczu, są wyrazem zagubienia człowieka we współczesnym świecie, w którym nie ma wyraźnego podziału na dobro i zło²⁰. W *Cowboy Bebop* odnaleźć można wszystkie wymienione elementy właściwe klasycznym filmom czarnym. Już pierwsza sekwencja otwierająca serial utrzymana jest w noirowej stylistyce. W przyciemnionym kadrze pojawia się zabudowa miejska, wysokie budynki i wąska uliczka spływające strugami deszczu, co zostało przedstawione w ujęciu zrealizowanym pod nietypowym kątem. W głębi kadru widać stojącego pod ścianą i palącego papierosa mężczyznę ubranego w prochowiec, co jest atrybutem typowym dla bohaterów kina czarnego. Następnie w szybkim montażu pokazana została krwawa strzelanina z udziałem tajemniczego mężczyzny. Jak się później okazuje, sekwencja ta jest w istocie retrospekcją protagonisty serialu Spike'a, który w przeszłości uwikłany był w przestępczą działalność syndykatu.

Inną konwencją, której znamiona można odnaleźć w *Cowboy Bebop*, jest western. Nawiązanie do tego żelaznego gatunku objawia się przez umieszczenie w serialu typowej dla westernowych opowieści ikonografii oraz charakterystycznych dla niego wzorców fabularnych. Bohaterami *Cowboy Bebop* są łowcy głów, nazywani w świecie przedstawionym kowbojami, którzy trudnią się wyłapywaniem kryminalistów i zbieraniem za nich gratyfikacji pieniężnych. Zawód łowcy nagród upowszechnił się na Dzikim Zachodzie w XIX wieku, kiedy często dochodziło do rabunków banków, a lokalni szeryfowie nie radzili sobie z ujmowaniem rzezimieszek. Wówczas popularne stały się także plakaty z nagłówkiem „Wanted”, na których widniały podobizny poszukiwanych oraz informacje o nagrodzie za ich schwytanie. W serialu informacje o ściganych przestępcach podawane są w programie telewizyjnym o nazwie „Big Shots” prowadzonym przez dwójkę prezenterów, ubranych w charakterystyczny strój kowbojski (dżinsy, wielkie kapelusze o szerokich rondach oraz pasy z rewolwerami). W programie pojawiają się również typowe dla westernów grafiki plakatowe wyznaczające nagrodę za ujęcie kryminalisty i postawienie go przed wymiarem sprawiedliwości. Ponadto w serialu w ścieżce dźwiękowej nierzadko usłyszeć można melancholijną melodię wygrywaną na harmonijce, co jest motywem często kojarzonym z filmowymi opowieściami o kowbojach i bandytach.

¹⁹ Zob. S. Bobowski, *Film noir — repetytorium (zamiast wstępu)*, „Studia Filmoznawcze” 31, 2010, s. 7–8.

²⁰ Zob. A. Dickos, *Street with No Name: A History of the Classic American Film Noir*, Lexington 2002, s. 62.

Shin'ichirō Watanabe w twórczości posiłkuje się również wyznacznikami science fiction. Akcja serialu *Cowboy Bebop* toczy się w Kosmosie w 2071 roku, a tłem wydarzeń fabularnych jest zagłada Ziemi spowodowana uszkodzeniem Księżyca przez awarię bramy nadprzestrzennej. W wyniku katastrofy spadające odłamki naturalnego satelity ziemskiego doprowadziły do śmierci ponad 4 mld ludzi. W ten sposób ukazane zostały zgubne skutki rozwoju technologicznego, który nie prowadzi do polepszenia jakości życia, lecz może stanowić zagrożenie dla ludzkiej egzystencji. Z kolei odmienna wizja postępu nauki i techniki wyłania się z innego serialu Watanabe, również utrzymanego w konwencji science-fiction — *Space Dandy*. W nim reżyser zaprezentował zdecydowanie bardziej pozytywne oraz barwniejsze wyobrażenie przyszłości. Protagonisci obu wyżej wymienionych seriali trudnią się tym samym zajęciem, mianowicie przemierzają zakątki Kosmosu w celu znalezienia przestępców oraz Obcych, jednak późniejszy z nich *Space Dandy* utrzymany został w komediowej formie, będącej parodią konwencji opery kosmicznej. Podstawowe elementy utworów typu *space opera*, czyli skoncentrowanie narracji na sposobach i środkach technicznych żeglugi kosmicznej oraz fabuła skupiająca się na romantycznych przygodach i bitwach międzygwiazdnych²¹, podlegają w omawianym serialu przejawskawieniu i ośmieszeniu. Bohaterowie *Space Dandy* wprawdzie wyruszają na międzygalaktyczne wojaże, które nie obywają się bez burzliwych perypetii, lecz ich podróże i wszelkie próby łapania rzadkich gatunków istot pozaziemskich kończą się fiaskiem, wykazują jedynie bezmyślność i bezużyteczność protagonistów.

Komedia jest zatem kolejną konwencją wyłaniającą się z twórczości Watanabe. W filmografii Japończyka dostrzec można kombinacje wzorców zapożyczonych z farsy oraz slapsticku. Humorystyczność poszczególnych scen opiera się na komizmie sytuacyjnym, błahych konfliktach między bohaterami oraz nieprawdopodobnych komplikacjach i zbiegach okoliczności. Przykładami będą zwłaszcza seriele *Cowboy Bebop* i *Samurai Champloo*, obfitujące w sytuacyjne żarty i gagi. W pierwszym z nich wyróżnić można między innymi pościg przez pół miasta za genetycznie zmodyfikowanym psem corgi czy spotkanie przez bohaterów w kasynie łowczyni nagród, obracające się w komedię pomyłek. Z kolei *Samurai Champloo* wykazuje cechy komedii slapstickowej, opartej na przejawskawionych scenach akcji z wyakcentowaniem aktów przemocy fizycznej, które stanowią źródło gagów i komizmu. Komedia nie jest jednak główną konwencją wyróżniającą *Samurai Champloo*. Serial Shin'ichirō Watanabe realizuje bowiem formułę filmu samurajskiego, jednego z klasycznych gatunków kinematografii japońskiej.

„Opowieści miecza”, czyli *jidai-geki*, jak zwykle się nazywać japońskie filmy samurajskie, to gatunek odnoszący się wprost do historii Kraju Wschodzącego Słońca. Filmowa opowieść *jidai-geki* skupia się na losach wędrownego samura-

²¹ Zob. J.Z. Lichański, *Fantastyka i aksjologia (na przykładzie utworów z gatunku „space opera”)*, „Literatura i Kultura Popularna” 18, 2012, s. 56.

ja przemierzającego drogi Japonii oraz dokonującego heroiczych czynów, który swym mieczem pokonuje bandy niegodziwców²². Bohaterowie *Samurai Champloo* to typowe postacie kina samurajskiego: wyjęty spod prawa włóczęga Mugen — nieokrzesany awanturник sięgający po miecz przy byle okazji — oraz będący jego przeciwieństwem rōnin Jin, powściągliwy, ale znakomity szermierz. Dodatkowo w serialu pojawiają się posiadacze ziemscy, szoguni, a także gejsze i okoliczne kurtyzany (*oiran*). Z kolei fabuła skupia się na perypetiach trójki protagonistów wędrujących w poszukiwaniu legendarnego „słonecznikowego samuraja”. Akcja *Samurai Champloo* rozgrywa się w bliżej nieokreślonych latach w okresie Edo, na co wskazują liczne wydarzenia historyczne przedstawione w serialu, między które wkomponowane zostały elementy anachroniczne, zdradzające umowny charakter dzieła oraz fikcyjność świata przedstawionego²³. Zabieg ten jest typowy dla dzieł postmodernistycznych, do których zaliczyć można serial Shin'ichirō Watanabe. W tym kontekście znaczenia nabiera sam tytuł serialu, odwołujący się do konwencji kina samurajskiego, która zostaje przetworzona (zremiksowana²⁴), w efekcie czego oferuje widzom wizualny melanz obrazów współczesnych z historyczną ikonografią²⁵.

Do ciekawych konkluzji może prowadzić spojrzenie na twórczość serialową Shin'ichirō Watanabe pod kątem kina drogi. W głównych tytułach w filmografii Japończyka można zauważyć podstawowe znamiona *road movies*, czyli motyw podróży bohatera, zazwyczaj skłóconego z życiem i ze społeczeństwem, w poszukiwaniu wolności i tożsamości²⁶. Serialem w najpełniejszym stopniu realizującym założenia formuły narracyjnej kina drogi jest *Samurai Champloo*. Trójka protagonistów serii poznaje się w nietypowych okolicznościach — Mugen i Jin zostają uratowani przez Fuu przed śmiercią z rąk mściwego właściciela ziemskiego (*daimyō*). W ramach wdzięczności godzą się pomóc dziewczynie w odnalezieniu „samuraja pachnącego jak słonecznik”. W tym celu podróżują po krainach siedemnastowiecznej Japonii i napotykają na swojej drodze różne przeciwności losu, które oddalają ich od wykonania zadania. Motyw wędrowki w *Samurai Champloo* służy ukazaniu alienacji protagonistów w otaczającym ich świecie. Wspólna tułaczka ma zbliżyć bohaterów, a także pozwolić im na introspektywne spojrzenie w głąb siebie, by odnaleźli własne przeznaczenie.

²² Zob. P. Kletowski, *Filmowy błysk katany — oblicza kina samurajskiego*, [w:] *Wokół kina gatunków*, red. K. Loska, Kraków 2001, s. 253.

²³ Zob. A. Lewicki, *Sztuczne światy*, s. 133.

²⁴ Pojawiające się w tytule serialu słowo *champloo* wywodzi się z japońskiego regionu Okinawa i oznacza „wymieszany” lub „pomieszany razem”. Jest to znaczące w kontekście praktyki mieszania konwencji, stylów oraz estetyki, która cechuje dorobek twórczy Shin'ichirō Watanabe.

²⁵ Zob. J. Ahn, *Samurai Champloo: Transnational viewing*, [w:] *How to Watch Television*, red. E. Thompson, J. Mittel, New York 2013, s. 366.

²⁶ Zob. D. Laderman, *Driving Visions: Exploring the Road Movie*, Austin 2002, s. 2.

Warto zauważyć, że stylistyczne nawiązania wyróżniające dorobek Watanabe nie dotyczą wyłącznie obszaru filmowego, lecz zachodzą między różnymi dziedzinami sztuki. Podkreślić należy rolę muzyki, która jest dla Japończyka ważnym źródłem inspiracji. Widać to na przykładzie ścieżek dźwiękowych seriali *Cowboy Bebop*, *Samurai Champloo* i *Space Dandy* wzorowanych na gatunkach muzycznych powstałych w Stanach Zjednoczonych w afroamerykańskich społecznościach: jazzie, hip-hopie i disco. W *Cowboy Bebop* wpływ muzyki jazzowej zauważalny jest już na poziomie samego tytułu anime. Bebop to określenie specyficznego stylu jazzowego wykształconego na początku lat czterdziestych XX wieku. Jego głównymi przedstawicielami byli Charlie Parker, Dizzy Gillespie, Thelonious Monk oraz Bud Powell. Bebop charakteryzował się dużą wolnością interpretacyjną, ekspresją gry, improwizacją, bogatą rytmiką i skokowo rozwijającymi się frazami melodycznymi²⁷. Cechy te można odnieść do całego serialu Watanabe, bowiem *Cowboy Bebop* „przedstawia nowe spojrzenie na zjawisko gatunkowości poprzez swobodne mieszanie obrazów i muzyki rozpoznawalnych dla innych konwencji”²⁸. Z kolei inspiracja hip-hopem w *Samurai Champloo* nie ogranicza się jedynie do samej ścieżki dźwiękowej²⁹, lecz obejmuje także elementy amerykańskiej miejskiej kultury, jak breakdance, beatbox oraz graffiti, które reżyser połączył z historycznym tłem, kreując poczucie anachronizmu towarzyszące anime. *Samurai Champloo* to bowiem wyrazisty przykład filmowego zastosowania mechanizmów sampligowych, właściwych dla hip-hopu. Shin’ichirō Watanabe zmiksował tu japońską metakonwencję *jidai-geki*, kulturę hip-hopową oraz formułę narracyjną kina drogi. Podobnym przykładem wykorzystania stylistycznych nawiązań jest serial *Space Dandy*. W nim reżyser posłużył się konwencją disco, której wpływ ujawnia się w wizualnej stronie anime (nasyconej i jaskrawej paletce kolorów) oraz dynamiczności rozgrywanych wydarzeń. Warto przy tym zaznaczyć, że disco nie jest stylem muzycznym *par excellence*, lecz jedynie typem muzyki tanecznej „o stale zmieniającej się konsystencji muzycznej (dźwiękowej, metrytmicznej, aranżacyjnej)”³⁰. Spostrzeżenie to nie ogranicza się wyłącznie do anime *Space Dandy* — odnieść je można do całej twórczości serialowej Shin’ichirō Watanabe, która przedstawia splot wielu konwencji i stylistycznych inspiracji, przez co niełatwo podlega genologicznym klasyfikacjom.

²⁷ Zob. A. Wolański, *Słownik terminów muzyki rozrywkowej*, Warszawa 2000, s. 46.

²⁸ M.O. Pirkle, *Déjà vu all over again?*, s. 164.

²⁹ W warstwie dźwiękowej *Samurai Champloo* oprócz samego podkładu muzycznego wzorowanego na hip-hopie pojawiają się ponadto skrecze, czyli efekty brzmieniowe otrzymywane w wyniku ręcznego obracania płyty winylowej w przód i w tył na talerzu gramofonu. Reżyser serii Shin’ichirō Watanabe łączy ten zabieg z efektem przewijania obrazu najczęściej podczas ukazywania sekwencji retrospektywnych.

³⁰ W. Panek, *Mały słownik muzyki rozrywkowej*, Warszawa 1986, s. 14.

PODSUMOWANIE

Intertekstualność nie jest zjawiskiem jednowymiarowym, ale łączy w sobie relacje między różnymi mediami sztuki. Teksty o intertekstualnym charakterze wkraczające w przestrzeń interaktywnych rozwiązań nowomediálních korespondują z oczekiwaniami współczesnego widza, tak przywiązanego do estetyki wielości, mozaikowości i przenikania. W tym zakresie ciekawych konkluzji dostarcza przyjrzenie się zależnościom między różnymi formami intertekstualności dzieł audiowizualnych a funkcjonowaniem serwisów strumieniowych. Analizowany przeze mnie w tym kierunku dorobek japońskiego reżysera animacji Shin'ichirō Watanabe prowadzi do następujących refleksji. Przede wszystkim należy się zastanowić nad rolą, jaką odgrywa twórca (autor) w procesie odbioru dzieła intertekstualnego. Intertekstualność jako zjawisko postmodernistyczne opiera się na prowadzeniu komunikacyjnej gry z widzem. Ta gra polega na odszukiwaniu połączeń oraz odnośników do innych tekstów kultury, za pomocą których odbiorca ustanawia przestrzeń intertekstualnych odwołań opartą na swoich doświadczeniach i kompetencjach kulturowych. Twórca w tym ujęciu jawi się raczej jako kreator kontekstu gry. Jest to szczególnie istotne, jeśli chodzi o praktykę wprowadzania produkcji obfitych w międzytekstowe nawiązania na platformy streamingowe, które sprzyjają rozproszonemu autorstwu. Dążenia takich serwisów jak Netflix do wytwarzania „jakościowych” treści opierają się na promowaniu znanych nazwisk w świecie filmu (bądź na odwrót, to uznani autorzy tworzą pozytywny wizerunek marki). Serialowa twórczość Shin'ichirō Watanabe jest tu specyficznym przypadkiem, bowiem serwisy strumieniowe nie są pierwszą ścieżką rozpowszechniania animacji Japończyka, a działania takich portali jak Netflix, nastawionych na dystrybucję tytułów powstałych wcześniej, mogą przywrócić zapomniane dzieła i nazwiska do łask publiczności.

Interesującą kwestią są również relacje między różnymi poziomami intertekstualności, tworzącymi odmienne porządki semiotyczne. W animowanych serialach Shin'ichirō Watanabe chodzi o wplatanie odwołań do filmów żywej akcji w obręb dzieł wizualnych. Ten z pozoru oczywisty zabieg polegający na przenoszeniu atrybutów filmu aktorskiego do animacji jest kolejną formą intertekstualności, uruchamiającą dodatkową przestrzeń filmowych interferencji. Rozpoznanie przez widza tych rozmaitych mechanizmów, poziomów, nawiązań i bogactwa aluzji intertekstualnych sprzyjają nowe praktyki odbiorcze kreowane przez platformy streamingowe, które oferują swym użytkownikom wielokrotną lekturę treści, swobodę w poruszaniu się między epizodami danej serii, a także dobór materiału oglądanego w jednym momencie. Serwisy strumieniowe są zatem narzędziem pozwalającym widzom na głębsze uczestnictwo w intertekstualnych grach prowadzonych przez twórców, które toczą się o liczbę kontekstów możliwych do wykrycia.

INTERTEXTUAL GAMES IN THE SERIAL WORKS OF SHIN'ICHIRO WATANABE

Summary

This article concerns the issue of intertextuality in streaming series. The author focus on the works of a Japanese director of anime series to illustrate the different forms of intertextual relations. The research material used in the article comprises the anime series *Cowboy Bebop*, *Samurai Champloo* and *Space Dandy*, which are characterized by a particular accumulation and diversity of intertextual references to other media. The conclusions drawn by analysing the interferences present in Watanabe's animated works were then cross-referenced with the formal and structural characteristics of streaming platforms that enable their users to detect intertextual allusions more easily.

Keywords: intertextuality, streaming, animation, anime series