

Od adaptacji, przez *remake* i *sequel* do *crossoveru*, czyli historia pewnej przekłętej kasety wideo

KRZYSZTOF BRENSKOTT

Uniwersytet Jagielloński
kbrenskott@gmail.com

Wprowadzenie

Anna Perzyńska w artykule *Opowiadać dalej – fanfiki, mashupy, uniwersa – alternatywa i konwergencja* stawia tezę, że współczesna popkultura jest odzwierciedleniem potrzeby „kontynuacji uczestnictwa” w światach przedstawionych (Perzyńska 2013: 88). Zdaniem badaczki tę tendencję widać przede wszystkim w rosnącej popularności takich zjawisk, jak *spin-off*, *slash*, *crossover*, *prequel*, *sequel* i wersje alternatywne raz opowiedzianej historii (Perzyńska 2013: 85). O tym, że ten kulturowy fenomen, polegający na ciągłym „opowiadaniu od nowa”, otwiera badania narratologiczne na szereg nieznanych dotąd problemów i zagadnień, pisze Agnieszka Ogonowska:

Niezwykle ciekawa sytuacja – z punktu widzenia badaczy tych zjawisk – rysuje się, gdy pojawiają się różne adaptacje filmowe tego samego utworu literackiego lub jego fragmentów (*remake*, *retake*, *cytat filmowy*, *patchwork*, *kolaż*). To zjawisko wręcz inspiruje do podjęcia badań z zakresu swoistej komparatystyki obrazu w kontekście szczególnie realizowanej intermedialności (Ogonowska 2013: 123).

Seryjność, która tak interesuje obie wspomniane autorki, jest niezwykle powszechna także w horrorze (Knöppler 2012: 194), zaś za jeden z jej bardziej

intrygujących przejawów można uznać narrację o przeklętej kasecie, pierwotnie opowiedzianą w 1991 roku przez Kojiego Suzukiego w powieści *Ring*, która zresztą doczekała się czterech kontynuacji literackich (*Rasen* (1995), *Rūpu* (1998), *Bāsudei* (1999), *S* (2012), *Tide* (2013), czterech adaptacji filmowych (*Ring: Kanzenban* (1995), *Ring* (1998), koreański *Ring: Virus* (2000) i amerykański *The Ring* (2002), serialu na podstawie książki (*Ring: The Final Chapter* (1999), dwóch słuchowisk (*Ring* z 1996 i *Ring* z 2015), dwóch gier wideo (*The Ring: Terror's Realm* z 2000), *Ring: Infinity* także z 2000) i dwóch mang (*Ring* z 1996, *Ring* z 1999), zaś kinowy film japoński i jego *remake* amerykański uruchomiły własną sieć kolejnych, powiązanych ze sobą tekstów; w wypadku wersji Hideo Nakaty były to dwie alternatywne kontynuacje (*Rasen* z 1998 i *Ring 2* z 1999), seria *spin-offów* (zapożyczkowaana przez film *Sadako 3D* z 2012) i *crossover* zatytułowany *Sadako vs Kayako* (2016), zaś na serię zainicjowaną przez film Verbinskiego składają się *spin-off Rings* (2005), *sequel The Ring Two* (2005) i *reboot Rings* (2017). Ten okazały zbiór tekstów pokazuje już nie tylko skalę zjawiska ponownego opowiadania, ale również pozwala zwrócić uwagę na to, jak podróż przez różne media i kultury może wpłynąć na opowiadaną historię. Celem autora niniejszego rozdziału będzie próba przyjrzenia się temu, które elementy pierwotnej narracji przedostawały się do jej kolejnych wariantów, jak zmiany mediów, konwencji i kultur wpływały na opowiadaną historię i jakie relacje łączą poszczególne ogniwa tego łańcucha. Autor rozdziału skupi jednak uwagę nie na całości dostępnego materiału, tylko na trzech najważniejszych wariantach narracji o przeklętej kasecie: powieści *Ring* Suzukiego, kinowej ekranizacji Nakaty i amerykańskim *remake'u*, przywołując inne teksty raczej kontekstowo, oraz na najważniejszych elementach analizowanej historii.

Narratologia postklasyczna

Zapowiadane próby prześledzenia kolejnych transformacji w obrębie jednej historii wymagają zastosowania odpowiednich narzędzi analitycznych. Jak zauważają współcześni badacze, pojęcia takie jak *remake*, *crossover* czy *sequel* okazują się niewystarczające, gdy w grę wchodzi bardziej niejednoznaczne powiązanie między kolejnymi wariantami tej samej opowieści. Anna Krawczyk-Łaskarzewska, analizując serię „Hannibal”, zauważa, że trudno jest jednoznacznie określić, czy omawiana wariacja jest *remake'iem*, czy *rebootem* ze względu na „skomplikowane relacje serialu z jego literackimi i filmowymi po-

przednikami” (Krawczyk-Łaskarzewska 2015: 3). Badaczka, używa terminu „kulturowy recykling”, mając na myśli proces ciągłego powielania i wykorzystywania na nowo istniejących już narracji (Krawczyk-Łaskarzewska 2015: 11). Co istotne, zdaniem badaczki produkty powstałe poprzez proces „kulturowego recyklingu” zachowują ślady swojej historii i poprzednich wersji (Krawczyk-Łaskarzewska 2015: 11). Ujęcie Krawczyk-Łaskarzewskiej umożliwia spojrzenie na zjawisko „opowiadania dalej” jako na pewien proces, uwzględniający większą liczbę powstałych w ten sposób tekstów, a nie tylko relacje oryginał – *remake* czy tekst źródłowy – adaptacja. Do podobnych wniosków dochodzą Guglielmo Pescatore, Veronica Innocenti oraz Paola Brembilla, opisując model „narracyjnych ekosystemów” (Pescatore, Innocenti & Brembilla 2014: 1). Zdaniem badaczy w wypadku opowieści seryjnych, zwłaszcza seriali, można mówić już o narracyjnych ekosystemach, które rządzą się własnymi prawami. Jednym z nich, istotnym dla niniejszej analizy, jest to, że materiał narracyjny jest żywy i przechodzi przez procesy dostosowania i konkurencji (Pescatore, Innocenti & Brembilla 2014: 4). Oznacza to, że wszystkie elementy diegetyczne ulegają ciągłym przekształceniom, które są jednak kierunkowe – słabsze elementy przegrywają w konkurencji z silniejszymi i zostają wyeliminowane. Materiał narracyjny musi się dostosowywać do oczekiwań rynku i odbiorców lub po to, by stać się spójniejszym. Bazując na przykładzie opowieści o przekłętej kasecie można pokazać, które z jej elementów przetrwały, a które zostały usunięte. Na tym etapie warto również przywołać jeszcze jedną koncepcję, jaka może okazać się przydatna do analizy materiału badawczego. Otóż Greg Wright, zgłębiając historię serii *Ring*, wypracował model wirusowy, zgodnie z którym rdzeniem opowieści jest jej główny wątek fabularny, jednak inne elementy podczas podróży między mediami oraz kulturami ulegają zmianom. Podobnie jak wirus, opowieść szybko się rozprzestrzenia i roznosi, wszelako warunkiem tego rozrostu jest ciągła mutacja – nie dotyka ona jednak rdzenia „wirusa” (Wright 2013: 46).

Przywołane koncepcje i rozważania wpisują się w coraz popularniejszy nurt narratologii transmedialnej. Jest ona „subdyscypliną narratologii postklasycznej, skupiającą się na badaniu narracji w różnych mediach, problematyzującą jej związek z medium, którego specyfika wpływa na kształt przekazywanych historii” (Kaczmarczyk 2015: 3). O ile narratologia klasyczna była tekstocentryczna, ahistoryczna, skupiona na badaniu zamkniętych systemów (Kaczmarczyk 2015: 4) i pomijała zagadnienia zewnętrzne wobec samego tekstu (a więc kontekst, docelowego odbiorcę czy medium; Kaczmarczyk 2015:

3), o tyle narratologia postklasyczna jest skoncentrowana na „otwartych, dynamicznych procesach znaczeniowych, analizowanych jako całość wraz z ich kontekstem kulturowym” (Kaczmarczyk 2015: 4). To właśnie ów kontekst kulturowy, pomijany w narratologii klasycznej, jest niezwykle istotny w próbie zrozumienia różnic między poszczególnymi wariantami tej samej historii, z czego zdają sobie sprawę współcześni badacze: „tworzenie remake’u filmu oznacza, do pewnego stopnia, przetłumaczenie [...] pomysłu lub konceptu na nasze własne tło kulturowe [*remaking a film means, to some extent, translating [...] the idea or concept into our own cultural background*]” (Marak 2010: 257). Z kolei Ogonowska stwierdza, że: „Zagadnienie adaptacji tekstów literackich na potrzeby innych mediów obejmuje nie tylko zależności między samymi mediami, ale również rzeczywistość społeczną, polityczną i kulturową, w jakiej są zanurzeni zarówno sami adaptatorzy, jak i odbiorcy tworzonych przez nich produktów” (Ogonowska 2013: 117), natomiast Waclaw Osadnik konstatuje, iż: „przekład to nie fenomen statyczny, lecz układ dynamiczny, który zależy od wszelkich relacji, w jakie wchodzi jednostki tekstowe w ramach danej kultury i żywego, ciągle zmieniającego się języka” (Osadnik 2010: 109).

Wielość przywoływanych wcześniej koncepcji nie powinna dziwić, ponieważ, jak zauważa Kaczmarczyk, „współczesna narratologia jest „interdyscyplinarnym zbiorem teorii i praktyk analitycznych” (Kaczmarczyk 2015: 5). Tym, co je łączy, jest sposób traktowania narracji. Przywoływana już narratologia transmedialna, będąca subdyscypliną narratologii postklasycznej, skupia uwagę na statusie narracji „jako fenomenowi, mogącego w różnym zakresie manifestować się w wielu mediach” (Kaczmarczyk 2015: 5). Zmiana medium staje się więc zmianą znaczącą. Jak zauważa Osadnik, podczas przekładania warstwy werbalnej dzieła literackiego na warstwę ikoniczną i dialogową kina następuje rozbicie języka dzieła literackiego na dwa różne sposoby komunikowania – i już to generuje znaczne różnice w tekście oraz jego adaptacji filmowej (Osadnik 2010: 114). Mając więc na uwadze specyfikę kolejnych mediów, w których manifestuje się narracja, oraz kontekstu kulturowego, w jakim osadzone są następne teksty, można potraktować zjawisko *retellingu* i seryjności jako pewien proces, w trakcie którego pierwotna historia przechodzi przez serię przemian, mutacji i ewolucji. Interesujące z punktu widzenia autora niniejszego rozdziału pola problemowe to: zagadnienie usuwania lub dodawania elementów narracji (Osadnik 2010: 113), techniki upraszczania lub komplikowania poszczególnych elementów narracji (Osadnik 2010: 113) i to, w jaki sposób zmiany kontekstu kulturowego, konwencji i nośnika wpłynęły na samą

narrację. Ogonowska wymienia następujące elementy narracji: fabuła, bohaterowie, specyficzna nastrojowość i poetyka, system ideowy utworu czy jego koloryt historyczny i obyczajowy (Ogonowska 2013: 112).

Pierwowzór – opis najważniejszych elementów pierwotnej historii

Kluczem do sukcesu książkowego pierwowzoru jest prostota opowiadanej historii. Fabuła przypomina bowiem miejskie legendy i opiera się na pytaniu o to, co by się stało, gdyby któryś ze śmiercionośnych łańcuszków okazał się prawdziwy. Co warto zaznaczyć, sama powieść została zainspirowana miejską legendą (Ball 2006: 18). Jednak żeby móc prześledzić dalsze losy poszczególnych elementów narracji, trzeba najpierw dokonać ich funkcjonalnego opisu. Główny bohater, dziennikarz Asakawa, przypadkiem wpada na trop tajemniczych zgonów, które mają miejsce w Tokio. Kilkoro nastolatków zginęło tej samej nocy, w tym samym czasie, w różnych częściach miasta, zaś przyczyna śmierci ofiar jest taka sama. Dziennikarz odkrywa, że dokładnie tydzień wcześniej nastolatkowie spędzili wspólnie wieczór w wynajętym apartamencie. Prowadząc śledztwo, odnajduje w końcu tajemniczą kasetę wideo, na której zarejestrowane zostały przerażające obrazy, dziwne sceny, których z pozoru nic ze sobą nie łączy oraz informacja, że widz umrze za siedem dni. Ostatnia część zabójczego filmu, w której odbiorca miałby zostać poinformowany o tym, jak zdjąć kłatwę, została usunięta, a na jej miejsce nagrano reklamę. Po obejrzeniu filmu Asakawa odbiera telefon, w którym słyszy dźwięk wody. Odtąd ma tylko siedem dni, by rozwiązać zagadkę, a jego jedynymi wskazówkami są dziwaczne obrazy z kasyety wideo.

Od tego momentu *Ring* staje się zapisem śledztwa dziennikarskiego i bliżej mu do kryminału niż horroru. Asakawa, wraz ze swoim kontrowersyjnym przyjacielem Takayamą, analizując treść nagrania i badając archiwa, szukają odpowiedzi na pytanie o to, skąd pochodzi kasetka, kto ją nagrał i co zrobić, by uniknąć skutków ciężącej na nich kłatwy. Suzuki wskazuje bohaterom i czytelnikowi tropy prowadzące w dwóch, na pozór wykluczających się kierunkach: jeden z nich wiedzie do Sadako Yamamury, zamordowanej dziewczyny o parapsychicznych mocach, drugi zaś do wirusa ospy prawdziwej.

Fabuła powieści Suzukiego opiera się na – pozornym – rozdźwięku między *ghost story* a thrillerem medycznym. Oba wątki łączą się dopiero wtedy, gdy bohaterowie poznają historię Sadako – dziewczyny, której rodzice zostali do-

prowadzeni do śmierci z powodu medialnego skandalu, a która została zgwałcona, przez oprawcę zarażona wirusem ospy prawdziwej i zamknięta w studni. Obrazy z tajemniczej kasety, które prowadzą do zwłok Sadako, okazują się być zapisem scen z jej życia. Jednak – jak boleśnie przekonuje się Takayama – klątwą nie miała na celu doprowadzenia protagonistów do ciała Sadako i poznania jej historii, lecz jest narzędziem zemsty – choć nie tylko samej Sadako, która bierze rewanż na ludziach i mediach za swoje nieszczęścia. Według Asakawy:

Trzydzieści lat temu pewna młoda kobieta znenawidziła społeczeństwo za to, że doprowadziło jej ojca i matkę do śmierci. Mniej więcej w tym samym czasie wirus ospy prawdziwej znenawidził ludzkość za to, że niemal całkowicie usunęła go z powierzchni ziemi. Te dwa rodzaje nienawiści złączyły się razem w ciele jednej osoby – Sadako Yamamury – a potem pojawiły się na świecie w nowej, nieoczekiwanej i niewyobrażalnej formie (Suzuki 2004: 322).

Dzięki swym parapsychoicznym mocom Sadako potrafiła zarazić innych śmiercionośnym wirusem.

Asakawa odkrywa końcu ostatecznie, jaki jest sposób na uniknięcie śmierci. Wirus musi się reprodukować, a więc każdy, kto obejrzał kasetę, ma za zadanie pokazać ją komuś innemu. Powieść kończy się uniwersalną refleksją o tym, że zło istniało zawsze, zmieniają się jedynie narzędzia którymi się posługuje, zaś sama Sadako jest tylko jednym z nich. Zgodzić się zatem należy z Ksenią Olkusz, że: „zło interpretowane jest w powieści jako istniejąca od zawsze potęga, która tylko dostosowuje się do aktualnego stanu kultury i cywilizacji” (Olkusz 2010: 79).

Jak pisze badaczka, poza nawiązaniem do estetyki horroru, niezwykle istotne w *Ringu* są jeszcze dwie płaszczyzny: aluzje do aktualnych problemów społecznych i obyczajowych, oraz wykorzystanie elementów buddyzmu i japońskiej mitologii (Olkusz 2011: 151). Pierwsza z dwóch wymienionych przez Olkusz płaszczyzn dotyczy samej Sadako i jej nieprzynależności do żadnej grupy społecznej. Antagonistka łączy w sobie bowiem dwie cechy, które uniemożliwiają jej funkcjonowanie we współczesnym społeczeństwie – jest medium (a więc tkwiąc w tym co swojskie, przynależy jednocześnie do tego, co obce) – oraz przez syndrom feminizacji jąder – bo nie może spełniać żadnej roli społecznej – ani męskiej, ani kobiecej. Jak wskazuje Olkusz: „pozbawiona owej przynależności Sadako nie potrafi odczuwać więzi z otaczającymi ją ludźmi; świat jest dla niej przestrzenią opresyjną i nieznaną” (Olkusz 2011: 154).

Tragiczny koniec tej postaci jest już tylko dopełnieniem wyroku, który zapadł już przy jej narodzinach.

Omawiając problematykę obyczajową i społeczną poruszoną w *Ringu* warto jeszcze wspomnieć o roli nowych mediów. Książka Suzukiego może być odczytywana jako ich krytyka. Na fakt, że telewizja jest śmiercionośna, wskazuje już sam motyw przewodni powieści – zabójcza kasetka wideo. Jednak refleksji tej natury jest w *Ringu* więcej. To przecież właśnie medialny skandal zrujnował życie rodziny Sadako – jej matkę doprowadził do samobójstwa, zaś ojca pozbawił zdrowia. Symboliczne jest również to, że główny bohater, którego rodzina pada ofiarą klątwy, jest dziennikarzem, przez co zemsta antagonistki uderza bezpośrednio w reprezentanta ludzi odpowiedzialnych za jej nieszczęścia.

Druga z płaszczyzn przywoływanych przez Olkusz związana jest z mitologią japońską i buddyzmem. Jak zauważa badaczka, dużą rolę w powieści odgrywa posąg En-no Ozunu, który matka Sadako – Shizuka – wydobywa z morza, nabywając tym samym zdolności parapsychicznych (Olkusz 2011: 151). En-no Ozunu, który w powieści jest nazywany Ascetą, to – jak wskazuje Olkusz – założyciel buddyzmu ezoterycznego:

W przeciwieństwie do innych szkół i sekt buddyjskich sekty ezoteryczne zajmują się magią i zaklęciami zabronionymi przez ortodoksyjny buddyzm. Buddyzm shingon po dziś dzień jest praktykowany w Japonii, przy czym traktuje się go jako całkowicie odmienny od pierwotnego, zapożyczonego z Chin. Dla szkoły ezoterycznej najistotniejsza jest modlitwa, która zyskuje moc dzięki praktykom ascetycznym. Postulat ascezy łączył się ściśle z dążeniem do odosobnienia i wyjaśnia to pobyt En-no Ozunu na wyspie Ōshima oraz zyskanie przez niego magicznych mocy. Izolacja jest – jak się zdaje – *conditio sine qua non* do ujawnienia się nadnaturalnych właściwości (Olkusz 2011: 154).

Co więcej, „alienacja wprawdzie warunkuje szczególne predyspozycje Sadako, jest jednak dotkliwa, bo niezależna od świadomych wyborów bohaterki” (Olkusz 2011: 154). Badaczka wskazuje również na mitologiczny wymiar samobójstwa Shizuko, które – zgodnie z religijną symboliką wulkanów – jest traktowane jak akt nie tylko samozniszczenia, ale też odbudowy i ponownego stwarzania (Olkusz 2011: 156). Olkusz uważa, że taką również rolę odgrywa w powieści samobójstwo Shizuko, które – poprzez wzniesienie w Sadako nienawiści do świata – doprowadzi do narodzin zabójczej klątwy. Badaczka zwraca jeszcze uwagę na dwupłciowość Sadako, mocno osadzoną

w tradycji japońskiej, oraz – co jest niezwykle ważne dla niniejszej analizy – rolę wyobrażeń akwaticznych:

Symbolika kręgu, a konkretniej – studni, do której zostaje wrzucona Sadako, wiąże się również z wyobrazeniami akwaticznymi. Jak konstatuje Monika Szyszka, „najczęściej [są one – dopowiedzenie oryginalne] używane dla ukazania regresu do pierwotnego stanu bytu, do bezforemnej preegzystencji lub/i narodzin w nowej postaci”. Nie dziwi zatem, że zarówno zgon, jak i ponowne narodziny bohaterki następują właśnie w studni. Izolacja w tej zamkniętej przestrzeni jest warunkiem inicjacji i transformacji, której poddaje się Sadako, aby osiągnąć moc wirusa. Warto też zwrócić uwagę na to, że z kolei uzyskanie przez Shizuko nadnaturalnych mocy odbywa się w morzu, a „zanurzenie w wodzie symbolizuje zniszczenie starej formy lub bytu, [natomiast – dopowiedzenie oryginalne] wynurzenie równoznaczne jest z odrodzeniem w nowej postaci i do nowego życia” (Olkusz 2011: 159).

Spostrzeżenia Olkusz dotyczące roli wody są niezwykle ważne, ponieważ – w przeciwieństwie do wielu innych elementów *Ringu* Suzukiego – będą powtarzane w kolejnych wariantach historii Sadako. Warto również dodać, że – jak wspomina Olkusz – walka tego, co tradycyjne, japońskie, z tym, co obce kulturowo, czyli z kulturą masowych mediów, ma swoją reprezentację w powieści – walka nadnaturalnych, a zakorzenionych w tradycji buddyjskiej, mocy Sadako i jej matki, z nowoczesnym, zsekularyzowanym Zachodem, reprezentowanym przez media.

Istotnym elementem powieściowego pierwowzoru jest jego przesłanie. Jak zauważa Steve Jones, Asakawa pragnie się dowiedzieć, czy zagrożenie jest biologiczne (wirus), czy paranormalne (duch Sadako), lecz jego starania kończą się fiaskiem (Jones 2012: 2). Sugeruje to, zdaniem badacza, że powieść podsuwa inne rozwiązanie. Naprawdę przerażająca nie jest bowiem sama klątwa, ile lekarstwo na nią, a więc konieczność przekazania wyroku śmierci na Innego, żeby móc ocalić samego siebie (Jones 2012: 2). Zagrożenie ze strony Sadako może być łatwo zneutralizowane – wystarczy nie skopiować kasety. Jednak sam fakt, że bohaterowie robią to – znając możliwe konsekwencje swojego czynu – jest prawdziwym zagrożeniem. Klątwa jedynie pokazuje symptomy prawdziwej choroby toczącej japońskie, dotąd kolektywne, społeczeństwo: egoistyczny indywidualizm (Jones 2012: 18).

Adaptacja – różnice wynikające ze zmiany medium

Ksenia Olkusz zwracała ponadto uwagę na grę między tradycją i nowoczesnością w powieści Suzukiego. Tematy te są równie mocno obecne w adaptacji Nakaty, choć – ze względu na przyjętą konwencję i zmianę medium – wyrażone w zupełnie inny sposób. Film całkowicie rezygnuje z opowiadania historii o pomniku Ascety, nie pojawia się również w jego strukturze tak eksplicytna i werbalnie wyrażana krytyka mediów i amerykańskiej spoleczeństwa, jednak to, co nie zostaje wyrażone słowem, zostaje przekazane w warstwie wizualnej dzieła. Uwidacznia się to najlepiej w finale filmu.

Kulminacyjny punkt powieści – śmierć Takayamy – w tej wersji jest przedstawiony zupełnie inaczej. Powieściową wersję Jones opisuje następująco:

Kiedy [Takayama – K. B.] patrzy na siebie, widzi, że: „twarz w lustrze należała do niego, starszego o sto lat. Nawet Ryuji nie wiedział, że tak przerażającym będzie spotkanie samego siebie, przemienionego w kogoś innego” [...]. Eksterioryzacja i transformacja siebie w Innego są opisane jako ostateczny, niewyobrażalny horror. W tym przypadku jest jasne, że Suzuki podziela koncepcje Levinasa o definiowaniu „Ja” poprzez jego różnicę względem „Nie-Ja”. Kiedy Ryuji nie może rozpoznać w sobie siebie, postrzega siebie jako Obcego. Ten gest doprowadza do jego unicestwienia. Umiera ze strachu, ponieważ rozpada się jego postrzeganie samego siebie (Jones 2012: 7)¹.

Groza polegała na tym, że Takayama przestał być dla siebie sobą i stał się Innym. Była to cena, którą musiał zapłacić za nieskopiowanie kasety, a więc za przedłożenie losów Innego nad własną indywidualność. Tymczasem w wersji Nakaty Takayamę zabija sama Sadako, co jest istotną zmianą względem pierwowzoru – nie tylko ze względów fabularnych, ale również ze względu na wymowę całości. Możliwość przedstawienia wracającej z grobu Sadako, pozwo-

¹ Przekład własny za: „As he [Takayama – K. B.] looks at himself, he see sthat »[t]he face in the mirror was none other than his own, a hundred years in the future. Even Ryuji hadn’ tknown it would be so terrifying to meet himself transformed into someone else« [...]. The exteriorization and transformation of the self into an Other is clearly designated as the ultimate unimaginable horror. In this instance, it is clear that Suzuki shares Levinas’s conception of the »|« being defined by its difference from »not-I«. When Ryuji cannot orient himself as »|«, he perceives himself as Other. That move leads to his eradication. He dies of fright because hisself-conception crumbles”.

liła Nakacie przywołać pewne konteksty, których nie było w pierwowzorze. Istotne jest również to, że nie zostają one ujawnione w warstwie dialogicznej filmu, a całościowo w warstwie ikonicznej, pozawerbalnej.

Obraz zmarłej wychodzącej ze studni, czyli to, co Takayma w adaptacji Nakaty widzi przed śmiercią, odsyła widza do konwencji *kaidan*, tradycyjnych „opowieści niesamowitych” (Newbery 2009: 6), pochodzących z okresu Edo. Jedną z najpopularniejszych niesamowitych narracji tego typu, *Banchō Sarayashiki*, opowiada historię Okiku, która po zamordowaniu i wrzuceniu do studni powraca zza grobu (Newbery 2009: 10) – podobnie jak ma to miejsce w wypadku antagonistki *Ringu*. Nakata wpisuje opowieść o Sadako w konwencje *kaidan*, odchodząc od zaproponowanego przez Suzukiego *science fiction*, a kierując uwagę widza na dobrze mu znaną tradycję opowieści o duchach. Tworząc (nieobecny w oryginale) wizerunek nieumarłej Sadako, reżyser sięga do tradycyjnego wizerunku *yūrei* (Newbery 2009: 7), ducha, będącego bohaterem wielu *kaidan*. Opis najśłynniejszej *yūrei* z tradycji japońskiej, Oiwy, znanej z *Tokaido Yotsuya Kaidan*, jest niezwykle zbliżony do filmowego wizerunku Sadako: „nieszczęsna postać w bieli, której długie włosy ukrywają twarz. Kiedy się zbliża, nagle odkrywa pokryte bliznami oblicze, twarz wykrzywioną przez agonię i śmierć [*forlorn figure in white, her long hair hiding her face. As she approaches, she suddenly reveals her horribly scarred features, a face twisted by death agonies*]” (Newbery 2009: 7). O tym samym – choć w kontekście wyglądu wspomnianej już Okiku – pisze Renata Iwicka w książce *Źródła klasycznej demonologii japońskiej*:

Właśnie od tych przedstawień *yūrei* wziął się japoński sposób postrzegania ducha czy też zjawy [...], [a więc – K. B.] biała szatka w kształcie zwężającego się i niknącego nad ziemią lejka (brak stóp), rozpuszczone włosy, blada skóra oraz dłonie zgięte w nadgarstkach i łokciach lub opuszczone wzdłuż tułowia. Tego typu obraz utrzymał się w kulturze japońskiej – wystarczy przypomnieć popularny film *Ring*, by wiedzieć, jak wygląda typowy japoński duch (Iwicka 2017: 220).

Na zbieżność opowieści niesamowitych i wizerunku *yūrei* z tym, co przedstawia w filmie Nakata, zwracano już wielokrotnie uwagę (Lee 2011: 127; Wee 2014: 90; Grela 2006: 12; Loska 2011: 135). Emma Newbery stara się wyjaśnić te zbieżności w następujący sposób: „współczesny horror czerpie ze społecznych i religijnych nauk, znanych z historii feudalnej Japonii – przykładem takich inspiracji jest ciągle sięganie przez autorów po figurę *yūrei*” (Newbery

2009: 13-14). Zdaniem badaczki, wykorzystanie w filmie *yūrei* jest podyktowane potrzebą zasygnalizowania widowni, że temat relacji terażniejszości z przeszłością będzie odgrywać w dziele ważną rolę (Newbery 2009: 13-14). Newbery proponuje, by *yūrei* traktować w japońskim horrorze jako pewną konwencję, połączoną z specyficznymi dla kultury Japonii konotacjami, mitami i ideologiami (Newbery 2009: 13-14). Wizerunek nieumarłej Sadako oraz towarzyszące mu okoliczności i rekwizyty (na przykład studnia) odgrywa więc tę samą rolę, którą w oryginale spełniała opowieść o pomniku Ascety. Osadzenie świata przedstawionego w tradycji japońskiej, nieobecne w fabule filmu, zostało wyrażone przez elementy wizualne.

Tworząc wizerunek Sadako, Nakata wzorował się również na awangardowym tańcu *Ankokubutō* (Wee 2014: 90). Nazwa ta („taniec ciemności”) odnosi się do techniki i stylu tańca Tatsumi Hijikaty i jego uczniów oraz kontynuatorów (Pastuszek 2014: 57), w jego centrum zaś znajdował się kryzys ciała (Pastuszek 2014: 65). Jak pisze Katarzyna Julia Pastuszek:

w każdym kroku musi istnieć napięcie między życiem i śmiercią, siłami rozkładu i przemocy społecznej, które zmagają się z irracjonalną witalnością ciała człowieka stojącego wobec sytuacji granicznej (Pastuszek 2014: 66).

Jeżeli doda się do tego spostrzeżenie, że ciało tancerza *butō* „jest martwym ciałem, próbującym w desperacji utrzymać równowagę” (Pastuszek 2014: 67), nietrudno zrozumieć, skąd wybór akurat tego tańca jako inspiracji przy wizualizacji postaci Sadako. Moment, w którym duch, do tej pory pełzający, powoli i niepewnie się podnosi, odzwierciedla identyczną sytuację, którą przedstawiał „taniec ciemności” – sytuację martwego ciała, które wbrew śmierci i przemocy społecznej (w filmowej wersji Sadako została zabita przez swego ojca), w sposób irracjonalny żyje. Zjawia, ofiara przemocy domowej i okrucieństwa świata mediów, idzie, choć iść nie powinna. Jak pisze Pastuszek: „*butō* miało być niekończącym się procesem odkrywania ograniczeń płynących z uspołecznienia ciała i wydobywania w procesie transformacji jego wewnętrznej ciemności” (Pastuszek 2014: 74).

Autor *Ankokubutō*, Hijikata Tatsumi, ukazywał ciało w kryzysie społeczeństw informacyjnych i reagował na przemiany zachodzące w społeczeństwie japońskim (Pastuszek 2014: 80). Jego taniec był związany ze zrywem Anpō-tōsō, wynikającym z tego, że:

część społeczeństwa japońskiego wyraźnie stawiała opór wobec przyjęcia amerykańskiego modelu społeczeństwa i kultury. Idea postępu gospodarczego i chęć unowocześnienia kraju ścierała się z pragnieniem ochrony japońskiej tożsamości i rodzimej kultury. Kulminacją był zryw zwany Anpotōsō (Pastuszak 2014: 124).

Interesujące okazuje się, że w samym wizerunku Sadako splata się podkreślenie wagi japońskiej tradycji (poprzez odwołanie do jego tradycji) i krytyka amerykańskiej tradycji (przez wykorzystanie elementów „tańca ciemności”). Co więcej, sama scena, w której jej duch wychodzi z telewizora, jest dosłowną interpretacją motta *wakon-yōsai* („japoński duch, zachodnia technologia”), które, choć oderwane od pierwotnego, związanego z II wojną światową znaczenia, wyrażało jednak obawę Japończyków przed amerykańską kulturą, która doprowadziła w 1960 roku do zrywu Anpotōsō (Pastuszak 2014: 124). Miała ona – między innymi – wyrażać się poprzez indywidualizm i erozję więzi społecznych (Blake 2008: 47). Dokładnie te same myśli formułuje Asakawa w powieści, gdy zastanawia się nad konsekwencjami kopiowania kasety. W filmie nikt eksplicytnie nie wyraża takich refleksji, są one jednak obecne w warstwie wizualnej i w tym, jak zbudowany jest świat przedstawiony, ponieważ w jego strukturze ujawnia się pewna dualność. Jak pisze Linnie Blake:

Umiejscowiony w wysoko zamerykanizowanej Japonii *Ring* Nakaty ma mimo wszystko wielki, stylistyczny i polityczny, wpływ na tradycję onryō. To jest świat meczy bejsbolowych nadawanych w telewizji, domów zbudowanych w zachodnim stylu, robiących karierę samotnych matek, nowych mediów informacyjnych i wyrafinowanej technologicznej mediacji w codziennym życiu. Lecz jest to również Japonia odległych wysp, odizolowanych wiosek, tradycyjnie wiejska, przepelniona matami tatami, futonami i papierowymi ekranami, poświęceniami dokonywanymi na rzecz rodziny, niezrozumiałymi dialektami i pradawnymi ludowymi przesądami (Blake 2008: 47)².

² Przekład własny za: „Located in a highly Americanised Japan, Nakata's Ringu is nonetheless a major stylistic and political contributor to the onryō tradition. This is a world of baseball games on television, western-style homes, career-driven single mothers, advanced news media and the sophisticated technological mediation of everyday life. But it is also a Japan of far-flung islands, isolated villages, traditional rural complete with tatami mats, futons and paperscreens, grandparental devotion to the family, incomprehensible regional dialects and ancient folk superstitions”.

W filmie widoczny jest podział na tokijski świat mediów i samotnych matek robiących karierę (w wersji Nakaty Asakawa jest bowiem samodzielnie wychowującą synka kobietą), a rzeczywistością małych, odizolowanych miejscowości, niezrozumiałych dialektów i dawnych wierzeń. Krzysztof Loska zauważa, że duch w filmie „odzwierciedla lęki związane z przemianami społecznymi i kulturowymi” (Loska 2011: 135). Blake interpretuje scenę z Sadako wychodzącą z telewizora jako manifestację w nowoczesnym świecie tego, co tradycyjne (japońskie) i co nie zostanie wyparte przez postępującą amerykańską. Sposób, w jaki reżyser wykreował tę postać, doskonale wyraża jeden z sensów zawartych w dziele Suzukiego, tyle, że w inny sposób i innym językiem – tym właściwym dla kina. Zresztą warto dodać, że gra ta jest dużo subtelniejsza. Jak pisze Katarzyna Marak, *Ring* jest horrorem zrealizowanym w konwencji amerykańskiej (Marak 2010: 263), a jego najświeższym i najbardziej japońskim elementem jest właśnie wizerunek Sadako.

Remake – zmiany wynikające z różnic kulturowych

Ustalenia Marak są zbieżne z tym, co o filmach Nakaty i Verbinskiego pisze Colette Balmain – oba z nich są adaptacjami zrobionymi zgodnie z konwencjami *mainstreamowej*, hollywoodzkiej narracji (Balmain 2009: 28). Na ich podobieństwo zwraca również uwagę Eimi Ozawa, pisząc, że ich fabuła jest niemal identyczna, choć nie traktuje amerykańskiego dzieła jak adaptacji powieści, tylko uznaje je za *remake Ringu* Nakaty (Ozawa 2006: 3). Skomplikowanie relacji między poszczególnymi elementami tego łańcucha narracyjnego nie jest na razie istotne, jednak warto zdawać sobie z niego sprawę. Istotne na tym etapie rozważań jest to, czym pewne różnice względem wcześniejszych wariantów są podyktowane w wersji stworzonej przez Amerykanina i przeznaczony dla zachodniej widowni. „Japońskość” w wersji amerykańskiej się pojawia, ale pełni tylko rolę dekoratywną: na stołach leżą komiksy *anime*, w sklepie pracuje Japonka, w aktach ze szpitala psychiatrycznego Samary (odpowiednika Sadako) znajdują się japońskie napisy i tak dalej, lecz – jak zauważa Blake – „przedmiotem zainteresowania nie jest już Japonia, ale Stany Zjednoczone” (Blake 2008: 52).

Jedną z takich drobnych, lecz znaczących zmian w amerykańskim *remake’u* jest to, w jaki sposób bohaterowie reagują na przekłętą kasetę. Różnica jest zwłaszcza widoczna w partnerach głównych bohaterek – Ryujim Takayamie

i Noah, którzy w wersjach filmowych są byłymi mężami i ojcami dzieci Reiko Asakawy oraz Rachel Keller. Fakt, że to właśnie towarzysząca bohaterce postać męska przeszła wyraźną transformację jest znaczący³. Ryuji od razu zdecydował się pomóc Reiko i – podobnie jak ona – momentalnie uznał zagrożenie ze strony kłątwy za realne. Tymczasem Rachel musiała się upewnić, że kłątwa jest prawdziwa, a jej były partner przez dużą część filmu nie angażował się w śledztwo, traktując kasetę jako studencki żart, zaś wizje Rachel uznając za efekt przecieprowania i stresu. Interesujące są źródła tych dwóch postaw.

Przed wszystkim trzeba zauważyć, że automatyczna wiara w realność duchów nie jest cechą typową tylko dla *Ringu* Nakaty, ale dla całego J-Horroru. Jak pisze Łukasz Grela:

Bohaterowie także nie są tak nowoczesni, jak mogłoby się wydawać. Na pozór sceptyczni, lecz ich wiara w świat nadprzyrodzony jest bardzo silna. W zetknięciu z przerażającymi zjawiskami nie mają żadnych wątpliwości, że to co widzą, jest prawdziwe (Grela 2006: 12).

Przyczyn takiego zachowania bohaterów należy szukać w różnicach kulturowych. O tym, że to one wpływają na sposób, w jaki postaci reagują na zjawiska nadnaturalne pisze Valeria Lee: „Azjatyckie i zachodnie postrzeganie ponadnaturalnego ma swoje źródła w tradycjach religijnych, a co za tym idzie, różnym postrzeganiu życia i śmierci, ludzkiego i nie-ludzkiego, naturalnego i ponadnaturalnego” (Lee 2011: 124).

Na pytanie o to, które elementy kultury i tradycji filozoficzno-religijnej krajów Zachodu i Japonii mogą odpowiadać za tę – dość istotną – zmianę, odpowiedzi udziela wspomniana już Marak w książce *Japanese and American Horror: A Comparative Study of Film, Fiction, Graphic Novels and Video Games*. Badaczka zauważa, że inne są źródła grozy w horrorze euroamerykańskim, a odmienne w japońskim, co z kolei determinuje sposób, w jaki w świecie przedstawionym funkcjonują elementy nadnaturalne. W wypadku tego pierwszego, realne i pozanormalne wchodzą ze sobą w interakcję jako dwa odrębne światy – źródeł takiego podejścia można upatrywać w europejskim Oświeceniu i jego demistyfikacji rzeczywistości (Marak 2014: 12–13). Dzięki między innymi sekularyzacji to, co nadnaturalne, zostało wypchnięte poza ramy znanej

³ Kwestia ta zostanie poruszona w dalszej części rozdziału.

rzeczywistości. Nowoczesny Europejczyk i Amerykanin w zetknięciu z nadnaturalnym doświadcza szoku, ponieważ nie jest wyposażony w jakąkolwiek wiedzę, umożliwiającą mu zrozumienie lub postępowanie z tym, co właśnie spotkał (Marak 2014: 13). Podstawą horroru euroamerykańskiego jest więc konflikt epistemologiczny i pytanie o to, czy możliwe jest, że widzi się zjawę (Marak 2014: 14). Tymczasem w japońskim horrorze duchy i demony nie są elementem nienaturalnym lub nadprzyrodzonym – są tajemnicze i dziwne, jednak wciąż naturalne (Marak 2014: 13–14). Pytanie, jakie zadają sobie bohaterowie japońscy, nie jest pytaniem o to, czy to możliwe, że widzą ducha, lecz o to, dlaczego go dostrzegają. Pojawienie się zjawy wiąże się z prawem karmicznym i tym, że jednostka lub społeczność pogwałciły porządek moralny (Marak 2014: 14). Podstawą tego horroru jest więc raczej konflikt etyczny, bo obecność ducha nie jest sama w sobie problemem – raczej sygnalizuje, że gdzieś wydarzyło się coś, co nie powinno mieć miejsca, lub odwrotnie, że nie stało się coś, co stać się miało (Marak 2014: 14). Dlatego sama możliwość istnienia klątwy i ducha nie jest dla Reiko i Ryujiego niemożliwa do zaakceptowania, natomiast dla Noah już tak – ponieważ w jego świecie duch nie istnieje lub nie powinien funkcjonować. Ze zmianą tą wiąże się również inny sposób wykorzystania przez oba filmy wizji powodowanych przez zetknięcie z koszmarnym nagraniem. W wypadku Reiko i Ryujiego wizje zastępowały dziennikarskie śledztwo znane z powieści Suzukiego i to w nich pojawiały się istotne dla bohaterów szczegóły z życia Sadako Yamamury. W wersji amerykańskiej wizje i inne elementy nadnaturalne nie ujawniają szczegółów ważnych dla rozwiązania śledztwa, a jedynie mają na celu pokazać bohaterom, że to, z czym się mierzą, jest prawdziwe i groźne, zaś protagoniści muszą uwierzyć w istnienie ducha.

Warte uwagi są również zmiany dotyczące wizerunku Sadako/Samary. W japońskim filmie Sadako po wyjściu z telewizora staje się materialna i przypomina człowieka, różniąc się od niego przede wszystkim niemal całkowicie ukrytą twarzą (Ozawa 2006: 4). W filmie Verbinskiego Samara wyłaniająca się z telewizora nie zasłania twarzy – jej oblicze jest widoczne i dla bohaterów, i dla widza. Nie przypomina ono ani twarzy kobiecej, ani męskiej, lecz „typowego hollywoodzkiego potwora” (Ozawa 2006: 4). Jednak to nie jedyna zmiana w sposobie przedstawienia groźnego ducha. Samara nigdy nie materializuje się w świecie – nawet po wyjściu z telewizora przypomina hologram i – w pewnym sensie – nadal jest obrazem z kasety wideo. Gdy idzie, pojawiają się nawet zakłócenia w transmisji obrazu, skutkujące nagłymi przeskokami du-

cha. Z wersji amerykańskiej znika więc całkowicie cielesność zjawy oraz sposób, w jaki się pierwotnie poruszała – a wraz z nimi wszelkie odwołania do tańca *butō*. Jak zauważa Ozawa, wersja japońska łączyła w postaci Sadako lęk przed technologią (duch wychodzący z telewizora) z obawą przed naturą (na ten drugi wskazywała cielesność Sadako; Ozawa 2006: 3). Wersja amerykańska koncentruje się na tym pierwszym rodzaju strachu, całkowicie dematerializując Samarę. Co więcej, przez takie zabiegi, jak pokazanie jej „monstrualnej” twarzy, odcieleśnienie jej i nierozzerwalne związanie z technologią, Samara staje się „postczłowiekiem”, „cybernetycznym monstrem”, „cyborgiem”, „hybrydą człowieka i technologii” (Ozawa 2006: 4-5). Różnice między Samarą i Sadako można próbować wyjaśnić za pomocą odmiennych ujęć Innego w horrorze japońskim i euroamerykańskim. Ten drugi przedstawia Innego jako abiekt, dzięki czemu widzowie i bohaterowie mogą się od niego zdystansować i go odrzucić. Musi być on obrzydliwy, szokujący i odpychający, ponieważ istnieją jasne granice oddzielające „Ja” od „nie-Ja” (Marak 2014: 12). Samara jest przykładem takiego przerażającego Innego, zaś jej inność jest dodatkowo wzmocniona przez bycie postczłowiekiem⁴. W horrorze japońskim podmiot istnieje, ale nie ma zarysowanych jasnych granic, które oddzielałyby go od rzeczywistości i od nie-Ja. Na Zachodzie funkcjonują binarne opozycje i dychotomie – jeżeli jestem sobą, to nie mogę być tobą. Dla japońskiego odbiorcy granica między podmiotem a resztą świata jest zatarta (Marak 2014: 12). Stąd różnice między powracającą zza grobu Sadako a bohaterami są mniejsze, zaś sama *yūrei* jest raczej Podobnym niż Innym, różnicę stanowi przede wszystkim zasłonięta twarz. Warto zauważyć, że Samara przestaje być *yūrei*, a staje się cyborgiem – w filmie nie ma żadnych symboli religijnych i jakichkolwiek odniesień do zaświatów. Ze świata przedstawionego znikają też inne duchy, obecne przecież w filmie Nakaty. W zsekularyzowanej rzeczywistości Samara pełni rolę wybryku natury, a nie postaci mającej swoje miejsce w – sankcjonowanym przez kulturę i religię – porządku świata. Bardziej niż tradycyjną *yūrei* przypomina mutanta lub cyborga – hybrydę człowieka i technologii.

Zmiany w stosunku do filmu Nakaty dotyczą również głównej bohaterki – Rachel. Lindsey Scott w artykule *A Mother's Curse: Reassigning Blame in Hideo Nakata's Ringu and Gore Verbinski's The Ring* zauważa, że amerykański

⁴ Samara jest postczłowiekiem, ponieważ dzięki sprzężeniu z technologią przewyższa ludzkie możliwości – jej człowieczeństwo (nawet jeszcze za życia) ma inny status niż reszty przedstawicieli gatunku ludzkiego.

film, dużo bardziej niż poprzednie warianty tej opowieści, skupia się na kwestii macierzyństwa i rodzinie (Scott 2010: 16). Zmiany widać już w scenie wprowadzającej postać Rachel – widz poznaje ją, gdy ta spóźnia się do szkoły odebrać syna i pokazuje swój brak zainteresowania jego życiem. Centralnym elementem filmu są relacje matki i dziecka, zupełnie inne niż w wersji Nakaty. Choć Rachel – podobnie jak Reiko – jest samotną matką i dziennikarką, to jednak bardziej skupia się na karierze, mając większe problemy z wychowaniem syna niż jej japoński odpowiednik. W filmie Nakaty Yoichi – syn Reiko – zachowuje się jak dziecko posłuszne matce, zaś w produkcji Verbinskiego relacje są odwrócone – to Aidan (odpowiednik Yoichiego) zachowuje się jak rodzic Rachel. Sytuacja jednak powoli zmienia się, gdy protagonistka poznaje historię Anny Morgan i jej adoptowanej córki, Samary (Scott 2010: 17). Stanowi ona mroczne odbicie związku Rachel i Aidana. Verbinski, przenosząc ciężar opowieści na relacje matki i dziecka, ogranicza w filmie rolę mężczyzn; Noah nie posiada już paranormalnych mocy, jakimi dysponował w dziele Nakaty Ryuji, przez dużą część filmu nie włącza się również w śledztwo. Moce zostają przeniesione z ojca na dziecko, tym samym upodabniając Aidana do Samary. Tej ostatniej nie zabija już – jak w produkcji Nakaty – przybrany ojciec, a przybrana matka – Anna. Tym samym kobieta ta, zdaniem Scott, symbolizuje mroczną stronę Rachel (Scott 2010: 17). Jest matką, która – choć kocha swoje dziecko – doprowadza wszelako do jego śmierci, nie potrafiąc poradzić sobie z nim i jego innością. Jednak głównej bohaterce udaje się ostatecznie odkupić winy i przywrócić „się” dobrą matką – po raz pierwszy, gdy odnajduje ciało Samary i okazuje jej miłość (co skutkuje zjednoczeniem tradycyjnej rodziny, wszak po tym wydarzeniu Noah, Rachel i Aidan wracają razem; Scott 2010: 18), po raz drugi po skopiowaniu kasety i ocaleniu własnego dziecka. Zmiana ta wpływa na wymowę utworu, zyskuje on bowiem optymistyczne zakończenie, którego brakowało poprzednim wersjom. Klątwa nie zostaje przerwana, ale Rachel odzyskuje instynkt macierzyński (Scott 2010: 17). Konkluzja, której nie było w innych wariantach tej opowieści, pozwala zachodniej widowni, przyzwyczajonej do *happy endu* i rozumiejącej problemy współczesnych silnych kobiet, muszących wybierać między macierzyństwem a karierą, lepiej zrozumieć film. Co więcej, tylko kobiety konfrontowane są ze skutkami klątwy Samary, wyłącznie one odnajdują zwłoki (Scott 2010: 18). Innymi słowy, niewiasty mogą spojrzeć na skutki działań złej matki i spotkać ślady monstrualnej kobiecości (Scott 2010: 18) – jest to dla nich przestroga, co się stanie, jeżeli nieodpowiedzialnie podejda do wychowania dziecka. W *The Ring Two* analogia między

Anną a Rachel staje się dużo bardziej dosłowna, bohaterka musi bowiem powtórzyć dramatyczny gest Anny i zabić własnego syna.

Warte uwagi jest również to, w jaki sposób amerykańska wersja filmu radzi sobie z nieobecny w kulturze docelowej przeświadczeniem o kolektywnej odpowiedzialności społeczności wynikającej z prawa karmicznego. Dla widza zachodniego odpowiedzialność zbiorowości nie jest oczywista, dlatego w filmie pojawia się wątek moralnego przyzwolenia na uśmiercenie Samary, jakie dali Annie Morgan mieszkańcy wyspy Moesko. Jedną z kobiet, którą Rachel spotyka na Moesko, wyznaje głównej bohaterce, że inność Samary była problemem dla wszystkich mieszkańców i że jej zniknięcie zostało dobrze przez nich odebrane: „to jest niewielka wyspa, wystarczy, że ktoś kichnie, a wszyscy mają katar. [...] Odkąd nie ma tu tej dziewczynki, żyje nam się lepiej” (Verbinski 2002: 1:09:16). Zracjonalizowana zostaje również misja Rachel – dziennikarka musi zatem złamać mowę milczenia i dać głos temu, komu go zabrano, czyli zamordowanej dziewczynce. Narracja wpisuje się więc bardziej w – znaną społeczności amerykańskiej – konwencję thrillera dziennikarskiego, wykorzystując motyw zbrodni podejmowanych i tuszowanych przez małe, lokalne społeczności, które to zbrodnie odkryć może dopiero ktoś z zewnątrz. W przeciwieństwie do wersji japońskiej, w której świat mediów i dużych miast (kojarzony z amerykańską) był odpowiedzialny za tragedię, w filmie Verbinskiego to prowincja jest obiektem krytyki.

Jak wcześniej wspomniano odnośnie źródeł horroru euroamerykańskiego, kwestią istotną stanowi tutaj rola procesu sekularyzacji w kształtowaniu się podejścia do nadnaturalnego. Niezwykle interesujące jest to, że po zsekularyzowaniu się historia przeklętej kasety doczekała się wariantu postsekularnego. Jest nim krótkometrażowy *Rings* z 2005 roku, będący *spin-offem* produkcji Verbinskiego. To w nim nastolatki organizują się w grupy, celowo oglądające przeklętą kasetę, jest to dla nich sposobem na doświadczenie transcendencji i poznanie rzeczywistości wykraczającej poza immanencję. Grupy, tak zwane „kręgi”, zrzeszające młodzież, swoją strukturą przypominają sekty, zaś ich członkowie traktują obrazy z kasety i towarzyszące im wizje jak sferę sacrum. „Pień czy niebo, ten świat się z nami kontaktuje” (Liebesman 2005: 00:05:28) – mówi jedna z bohaterek, a ktoś inny dodaje, że nie może już wrócić do świata sprzed obejrzenia nagrania. Przeklęta kasetka Samary staje się więc śladem jakiejś – groźnej i nieznanej – tajemnicy we współczesnej rzeczywistości, którego nie sposób ująć w struktury religii normatywnych i opisywanych przez nie doświadczeń religijnych, a który można odnaleźć

w zsekularyzowanej rzeczywistości. Jest to zgodne z tym, co o duchowości postsekularnej pisze Tadeusz Sławek:

Inaczej mówiąc, trzeba sprzeciwiać się „swojskiemu”, to zaś może dokonać się tylko za sprawą „obcego”. Tym „obcym” jest, najogólniej rzecz ujmując, „duch”, który w systemie zwycięskiej nowoczesności został wyparty przez instytucje ucieleśniające rzeczywistość, będącą niczym więcej jak tylko konstelacją przedmiotów do wykorzystania, dodajmy – przedmiotów pozbawionych tajemnicy (Sławek 2012: 12).

Zachowanie bohaterów jest więc wyrazem tego samego „sprzeciwiania się swojskiemu”, czyli pozbawionej „sensu” rzeczywistości materialnej, poprzez wprowadzanie w jej obręb „obcego” – „ducha”. Piotr Bogalecki zauważa, że „[postsekularyzm – dopowiedzenie K. B.] zajmuje się za to sposobem istnienia rozmaitych odprysków tego, co religijne, we współczesnych, podlegających wyraźnym procesom sekularyzacyjnym, społeczeństwach” (Bogalecki 2017: 114–115) – w *Rings* wdzierające się do świata normalności (na wyraźne zaproszenie bohaterów) elementy nadnaturalne można uznać za refleks duchowości wiodącej żywot nieoczywisty i widmowy w zsekularyzowanej i technicyzowanej rzeczywistości.

Wirus ospy i *yūrei* – konkurencyjność elementów opowieści

Narratologia postklasyczna pozwala spojrzeć na narrację jak na ciągły proces, a zaproponowane przez badaczy narzędzia i koncepcje, umożliwiają również prześledzenie rozwoju samej narracji z uwzględnieniem takich mechanizmów, jak konkurencja pewnych jej elementów i adaptacja do nowych warunków. Jeżeli przyjmie się model wirusowy, to zastanawiający jest fakt, ile w rdzeniu kolejnych wariantów narracji pozostaje pierwotnej informacji. Niektóre elementy pojawiają się we wszystkich lub w większości późniejszych realizacji, jak choćby struktura miejskiej legendy, rola symboli akwaticznych czy krytyka współczesnych mediów, choć składniki te – wraz z rozwojem narracji – mutują. Przykładowo, literacki pomysł Suzukiego opierał się na konwencji miejskiej legendy, lecz dopiero w filmie *Nakaty* stała się ona elementem diegetycznym – Reiko pracuje bowiem nad artykułem poświęconym popularnej wśród nastolatków opowieści o zabójczej kasecie. W *Sadako vs Kayako* konwencja, którą wykorzystał Suzuki, ma już charakter metanarracyjny, bowiem w jed-

nej z otwierających scen studentki Uniwersytetu w Tokio wysłuchują wykładu o miejskich legendach na przykładzie historii o Sadako – tej znanej z *Ringu* Nakaty. Również krytyka dziennikarstwa i mediów, która z każdą kolejną wersją stawała się coraz mniej znacząca, w filmie Verbinskiego nie stanowi już elementu fabuły (Anna Morgan, w przeciwieństwie do Shizuko, nie pada przecież ofiarą medialnego skandalu), ale pojawia się w komentarzu jednego z bohaterów („Wy reporterzy. Wygrzebiecie ludzkie tragedie, rzucicie je na pastwę świata i rozwólczycie jak chorobę”; Verbinski 2002: 01:02:12). Całkowicie znika natomiast z najnowszych wariantów tej historii (na przykład z *Sadako 3D* z 2012 roku, *Rings* z 2017 czy *Sadako vs Kayako* z 2016). Szczególnym przypadkiem z punktu widzenia narratologii jest jednak motyw wirusa ospy prawdziwej, który z centralnego elementu obecnego w pierwotnej wersji, w procesie stopniowej redukcji staje się nieistotny.

Powieść Suzukiego kieruje bohaterów w stronę dwóch, na pozór wykluczających się tropów: klątwy i pojawienia się nowego wirusa. Każdemu z nich towarzyszy również inna konwencja, dlatego w obrębie jednego tekstu przeplatają się horror i thriller medyczny/*science fiction*. Oba te wątki łączą się, kiedy Sadako zostaje zarażona ostatnim w Japonii wirusem ospy prawdziwej („Trzydzieści lat temu pewna młoda kobieta zniechęciła społeczeństwo za to, że doprowadziło jej ojca i matkę do śmierci. Mniej więcej w tym samym czasie wirus ospy prawdziwej zniechęcił ludzkość za to, że niemal całkowicie usunęła go z powierzchni ziemi”; Suzuki 2004: 322). W pierwszej adaptacji – telewizyjnym filmie, znanym jako *Ring: Kanzenban* (1995) – pojawiają się oba wątki, jednak nacisk położony jest na rolę Sadako. Choć bohaterowie wspominają o wirusie, to pełni on w strukturze opowieści raczej rolę metafory sposobu, w jaki działa klątwa zamordowanej dziewczyny. Co interesujące, usunięcie tej – pierwotnie istotnej – części historii prowadzi do pewnych nielogiczności. Otóż bohaterowie nadal muszą skopiować w ciągu siedmiu dni kasetę, mimo że przecież znikają racjonalne przyczyny, dla których klątwa działa w ten sposób – wszak nie ma już wirusa, którym kierowałby imperatyw namnażania.

Ring 2 w reżyserii Nakaty był drugim *sequelem*, a jego powstanie wiązało się z dotkliwą porażką pierwotnej kontynuacji – *Rasen* z 1998 roku. *Spirala*, bo tak tłumaczy się ten tytuł, stanowi kontynuację fabuły znanej z filmu, jednocześnie opierając się na drugiej powieści Suzukiego. Film otwiera scena z autopsji Takayamy, podczas której lekarz natrafia na ślad wirusa. *Rasen* zrywa z horrorową oprawą i przeobraża się w thriller medyczny, zaś sama Sadako staje się tutaj ponętą kusicielką. Dla fana filmu Nakaty szokujące mogą być

sceny, w których Sadako uprawia zmysłowy seks lub z uśmiechem opowiada o roznoszonych przez jej klątwe wirusach. Zawarła ona pakt z Takayamą, który – skutek intrygi bohaterki – ostatecznie został odtworzony na bazie własnego DNA. W ten sam sposób reprodukuje się również sama Sadako, stając się zwykłą – choć powstałą w wyniku eksperymentu medycznego – kobietą, a nie upiornym *oryno*, znanym z poprzedniej części filmu. Niekoherentność tych dwóch obrazów, niemożność spojrzenia na nie jak na jedno uniwersum doprowadziła do tego, że *Spirala* została całkowicie odrzucona i rok później zastąpiona alternatywną kontynuacją.

Mimo oczywistej porażki *Rasen*, nadal można było w Japonii usłyszeć opinie, w których zarzucano adaptacji Nakaty zbyt drastyczne odejście od materiału literackiego. Dlatego wkrótce powstał koreański *remake*, którego twórcy starali się pogodzić dwa sprzeczne warianty tej samej historii, a więc ten znany z powieści Suzukiego i ten z filmu Nakaty. W koreańskim *Ring: Virus* zaobserwować można ścieranie się dwóch konkurencyjnych pomysłów na opowieść o tajemniczej kasecie. Film ten może być postrzegany jako adaptacja książki Suzukiego, a z drugiej funkcjonować jako *remake* obrazu w reżyserii Nakaty. Egzemplifikuje to choćby scena, w której bohaterowie wchodzą do domu rodzinnego Sadako, a kamera na długi czas zatrzymuje się na owalnym lustrze wiszącym na ścianie. Z przerażeniem przyglądają mu się również protagoniści. Problem polega na tym, że bez znajomości japońskiego filmu widz nie ma szansy zrozumieć, z jakiego powodu lustro to jest tak ważne. Otóż w japońskiej wersji filmu jest to zwierciadło, w którym na przeklętym nagraniu przeglądała się Shizuko, matka Sadako. Nie dziwi więc fakt, że bohaterowie japońskiego filmu reagują na lustro niepokojem – znają je oni przecież z przeklętego filmu. Tymczasem zwierciadło to nie tylko nie pojawia się w powieści Suzukiego, lecz nie ma o nim również żadnej wzmianki w samym koreańskim *remake'u*. Kamera zatrzymuje się więc na elemencie, który dla widza nie jest w żaden sposób istotny, o ile nie oglądał on wersji japońskiej, zaś sami bohaterowie boją się czegoś, co w ich filmowej rzeczywistości dotąd się nie pojawiło – ani jako scena z przeklętej kasety, ani na żadnym zdjęciu. Zachowanie postaci jest w związku z tym nieczytelne dla widza i jako takie rozsądza świat przedstawiony. Podobnych scen jest dużo więcej – w pewnym momencie główna bohaterka znajduje się w pokoju i wyciąga kopertę z imieniem „Sadako”. Scena ta nie jest poprzedzona żadnym wyjaśnieniem, widz nigdy nie dowie się, co to za pokój i jakie znaczenie ma koperta, którą trzyma bohaterka. Żeby móc odpowiedzieć sobie na te pytania, odbiorca musiałby

wcześniej przeczytać książkę – filmowa scena wydaje się być więc przeznaczona tylko dla tych, którzy znają literacki pierwowzór. Tropu dotyczące wirusa, które pojawiają się w tym filmie, również tracą sens, jeśli weźmie się pod uwagę fakt, że w finałowej scenie, podobnie jak w filmie *Nakaty*, to właśnie duch zamordowanej wypęła z telewizora, by dokonać mordu. Niepowodzenie *Spirali* i rozczarowanie koreańskim *remake’iem* sprawiły, że poniechano przywoływania w serii motywu wirusologicznego. Interesujące jest to, w jaki sposób amerykański *remake* aluzyjnie wplata pewne treści, które odgrywały rolę w powieści Suzukiego, lecz nie są obecne – przynajmniej na poziomie fabuły – w samym filmie. W przytaczanej już wypowiedzi jednego z bohaterów o reporterach traktujących ludzkie tragedie jak choroby, którymi zarażają innych, pojawia się krytyka dziennikarstwa, mimo że Anna Morgan, w przeciwieństwie do Shizuko, nie pada ofiarą medialnego skandalu. Co więcej, zdanie to w sposób metaforyczny powraca do kwestii wirusa (nieobecnej w filmie) i literackiej fabuły, nadając im nieco innego znaczenia.

Warto jeszcze wspomnieć o powstałym w 2016 roku *crossoverze* serii *Ring* i *Ju-on*, ponieważ przykład ten najlepiej pokazuje, jakie elementy historii z *Ringu* utrwały się w popkulturze, a tym samym okazały się dominujące. Film nosi tytuł *Sadako vs Kayako* i bazuje na – skądinąd absurdalnym – pomysle (choć bardzo w horrorze popularnym, znanym choćby z *Freddy vs Jason*, czy *Dracula vs Frankenstein*) starcia dwóch potworów. Nastolatki padają ofiarami obu klątw jednocześnie, a więc i fatalnej kasety z *Ringu*, i przeklętego domu z serii *Ju-on*. Żadne krwi duchy muszą zatem stoczyć bitwę o to, który z nich będzie mógł dokonać egzekucji. Zjawy, których pierwotnym atutem była ich tajemnicza proveniencja, w filmie widz poznaje już jako składniki na stałe wpisane w popkulturowe monstruarium. Klątwa *Sadako* doczekała się opracowań książkowych, a ich autor – wykładowca na Tokijskim Uniwersytecie – jest tak wielkim fanem zjawy, że gdy tylko w jego ręce trafia kasetka, to ogląda ją z przyjemnością. Odbierając złowieszczy telefon od *Sadako*, woła do słuchawki podekscytowanym głosem jej imię i marzy o rychłym spotkaniu. Taki sposób prezentacji wyraźnie więc ujawnia, że duch nieszczęśliwej dziewczyny stał się ikoną popkultury.

Co istotne, twórcy *Sadako vs Kayako* nie popełniają błędów z poprzednich odsłon: w tym wariacie historii, w którym nie ma już śladu wirusa, skopowanie kasety nie jest sposobem na pozbycie się klątwy. Ta zresztą zabija już nie po siedmiu, a po dwóch dniach – zabiegi te mają na celu upodobnienie klątwy z *Ringu* do klątwy z *Ju-on*, od której nie było ucieczki i która działała niemal

natychmiastowo. W ten sposób format, jakim jest *crossover*, odcisnął piętno na samej opowieści o Sadako. Z filmu całkowicie zniknęły nie tylko jakiekolwiek wzmianki o wirusie, ale nawet sama tragiczna historia zamordowanej dziewczyny. W *crossoverze* brakuje nawet głęboko zakorzenionych elementów z tradycji japońskiej, że na przykład Sadako nie jest w żaden sposób związana ze studnią i wodą. Jedyne, co pozostawiono, to spopularyzowany wizerunek *yūrei*, czyli czarnowłosego ducha wychodzącego z telewizora oraz rdzeń samej historii, czyli niosącą śmierć kasetę. Studnia, która pojawia się w filmie, znajduje się w nim już tylko jako rekwizyt popkulturowy, atrybut Sadako.

Podsumowanie

W wypadku historii o przeklętej kasecie interesujące jest to, że po latach redukcji uległy niemal wszystkie elementy znane z pierwotnego wariantu, a do popkultury trafiło głównie to, czego w powieści Suzukiego nie było, a więc sam wizerunek Sadako. Hermafrodytyzm antagonistki, wirus ospy prawdziwej i fantastyczno-naukowe teorie były ważnymi częściami składowymi serii książek. Elementów tych nie udało się zaadaptować przez kolejne media i kultury, w obrębie których realizowano następne wersje. Jednak każdy wariant wprowadzał w obręb narracji zmiany, niejednokrotnie podyktowane różnicami kulturowymi, możliwościami danego medium czy przyjętym formatem (na przykład *crossover*). Część z nich generowała w dalszej perspektywie kolejne (choćby przeniesienie fabuły do zsekularyzowanej kultury zrodziło kontynuację, przedstawiającą losy kasety w społeczeństwie postsekularnym). Jednak zgodnie z założeniami narratologicznego modelu wirusowego, wraz z ewolucją serii przetrwało to, co stanowiło *leitmotiv* pierwowzoru, czyli miejska legenda o zabójczym nagraniu.

Źródła cytowań

- BALL, SARAH (2006), *The Uncanny in Japanese and American Horror Film: Hideo Nakata's Ringu and Gore Verbinski's Ring*, Raleigh: North Carolina State University.
- BALMAIN, COLETTE (2009), 'Oriental Nightmares: The „Demonic” Other in Contemporary American Adaptations of Japanese Horror Film', *At the Interface / Probing the Boundaries*: 57, ss 25-38.

- BLAKE, LINNIE (2008), 'Nihonjinron, Women, Horror: Post-war National Identity and the Spirit of Subaltern Vengeance in *Ringu* and *The Ring*', w: Linnie Blake, *The Wounds of Nations: Horror Cinema, Historical Trauma and National Identity*, Manchester: Manchester University Press, ss. 44-68.
- BOGALECKI PIOTR (2016), 'Kamień odrzucony? Postsekularyzm jako perspektywa interpretacyjna literatury i kultury polskiej', *Wielogłos*: 3 (29), ss. 113-130.
- GRELA, ŁUKASZ (2006), 'Nie ma się czego bać? Egzystencjalny i metafizyczny lęk w horrorze azjatyckim', *Pośrodku*: 1, ss. 11-16.
- IWICKA, RENATA (2017), *Źródła klasycznej demonologii japońskiej*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- JONES, STEVE (2012), 'Video Nasty: the Moral Apocalypse in Koji Suzuki's *Ring*', *Lit: Literature Interpretation Theory*: 23 (3). ss. 212-225.
- KACZMARCZYK, KATARZYNA (2015), 'Narratologia transmedialna. Założenia, cele i wyzwania', *Tekstualia*: 4 (43), ss. 3-16.
- KNÖPPLER, CHRISTIAN (2012), 'Remaking Fear: The Cultural Function of Horror Film Remakes', w: Marion Gymnich (red.), *Who's afraid of...? Facets of Fear in Anglophone Literature and Film*, Getynga: Bonn University Press, ss. 193 – 210.
- KRAWCZYK-ŁASKARZEWSKA, ANNA (2015), 'Translation Theory vs Film Adaptation Studies – Taxonomies of Recycling and Bryan Fuller's Hannibal', w: BEATA JEGLIŃSKA, KATARZYNA KODENIEC, ANNA KRAWCZYK-ŁASKARZEWSKA, JOANNA NOWACKA (red.), *Komunikacja międzykulturowa w świetle współczesnej translatologii. Kultura i Język*, Olsztyn: Instytut Słowiańszczyzny Wschodniej UWM w Olsztynie, ss. 48-63.
- LEE, VIVIAN (2011), 'J-Horror and Kimchi Western: Mobile Genres in East Asian Cinemas', w: Lee Vivan (red.) *East Asian Cinemas: Regional Flows and Global Transformations*, New York: Palgrave Macmillan, ss. 118-141.
- LIEBESMAN, JONATHAN, reż. (2005), *Rings*, DreamWorks.
- LOSKA, KRZYSZTOF (2011), 'Wyobrażenia technologiczna i problem tożsamości we współczesnym filmie japońskim', *Przegląd Kulturoznawczy*: 1 (9), s. 127 – 142.
- MARAK, KATARZYNA (2014), *Japanese and American Horror: A Comparative Study of Film, Fiction, Graphic Novels and Video Games*, Jefferson: McFarland.
- MARAK, KATARZYNA (2010), 'Points of Contact: Cultural Contexts in Understanding Japanese Literature and Cinema', *Silva Iaponicarum*: 23-26, ss. 257-268.

- NEWBERY, EMMA, 'Why So Sad, Sadako? An Investigation Into the Development of the Traditional Japanese Female Vengeance Ghost from Ancient Myth to Modern Day Cinema Production', online: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.550.8005&rep=rep1&type=pdf> [dostęp: 30.04.2018].
- OGONOWSKA, AGNIESZKA (2013), 'Adaptacja filmowa jako przykład zjawiska intermedialności', *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis*: 5, ss. 113-127.
- OLKUSZ, KSENIA (2010), 'W śmiercionośnym kręgu. *Ring* Kojiego Suzukiego jako wariant powieści grozy', *Przegląd Orientalistyczny*: 1-2, ss. 76-86.
- OLKUSZ, KSENIA (2011), 'Japoński fenomenalizm i mitologia w powieści *Ring* Kojiego Suzukiego', w: Tomasz Ratajczak, Bogdan Trocha (red.), *Fantastyczność i cudowność: mityczne scenariusze: od mitu do fikcji – od fikcji do mitu. T. 1*, Zielona Góra, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, ss. 153-160.
- OSADNIK, WACŁAW (2010), 'Film po adaptacji powieści: narracja Wojny polsko-ruskiej pod flagą biało-czerwoną. Porównanie przekładu angielskiego powieści i angielskich napisów w adaptacji filmowej Xawerego Żuławskiego', *Postscriptum Polonistyczne*: 1 (5), ss. 107-130.
- OZAWA, EIMI (2006), 'Remaking Corporeality and Spatiality: US Adaptations of Japanese Horror Films', *49th Parallel*: 19, ss. 1-7.
- PERZYŃSKA, ANNA (2013), 'Opowiadać dalej – fanfiki, mashupy, uniwersa – alternatywa i konwergencja', w: Michał Kaczmarczyk, Dariusz Rott (red.), *Problemy konwergencji mediów*, Sosnowiec-Praga: Oficyna Wydawnicza „Humanitas”, ss. 81-91.
- PESCATORE GUGLIELMO, VERONICA INNOCENTI, PAOLA BREMBILLA (2014), 'Selection and Evolution in Narrative Ecosystems. A Theoretical Framework for Narrative Prediction', w: IEEE International Conference on Multimedia and Expo Workshops (ICMEW), IEEE Computer Society, ss. 1 – 6.
- SCOTT, LINDSEY (2010), 'A Mother's Curse: Reassigning Blame in Hideo Nakata's *Ringu* and Gore Verbinski's *The Ring*', *Cinepbile*: 6 (2), ss.14-19.
- SŁAWEK, TADEUSZ (2012), 'Ratujące niebezpieczeństwo postsekularyzmu. Słowo wstępne', w: Piotr Bogalecki, Alina Mitek-Dziemba (red.), *Drzewo poznania. Postsekularyzm w przekładach i komentarzach*, Katowice: Wydawnictwo FA-art, ss. 9-24.
- SUZUKI, KOJI (2004), *Ring*, przekł. Katarzyna Jakubiak: Znak.
- WEE, VALERIE (2014), *Japanese Horror Films and Their American Remakes: Translating Fear, Adapting Culture*, New York: Routledge.

- WRIGHT, GREG (2010), 'Tracing the Transference of a Cross-Cultural Media Virus: The Evolution of Ring', w: Kristen Lacefield (red.), *The Scary Screen. Media Anxiety in The Ring*, Londyn: Ashgate, ss. 45-62.
- VERBINSKI, GORE, reż. (2002), *The Ring*, DreamWorks.