

K-zombiji, kvalitetna televizija i društveni prevrat: slučaj serije *Kingdom**

1.

Korejska televizijska serija *Kingdom* postigla je velik uspjeh kako u Južnoj Koreji tako i izvan granica države. Produkcijaska kompanija AStory radila ju je za Netflix kao dio poslovne strategije *streaming* giganta, prema kojoj kompanija planira narednih godina sve više kapitala ulagati u lokalne produkcije, napose one koje imaju internacionalni komercijalni potencijal. Za sada broji dvije sezone (2019. i 2020.) po šest epizoda. Prvu redateljski potpisuje Kim Seong-hun, a drugu Park In-je. Seriju je autor-ski radila Kim Eun-hee, ujedno i scenaristica, koja priču labavo temelji na svom stripu *The Kingdom of the Gods*. Godine 2021. snimljena je i specijalna devedesetminutna epizoda naslovljena *Kingdom: Ashin of the North* (2021) redatelja Kima Seonghuna, koja otkriva pozadinu misterioznoga lika Ashin, koja se javlja na kraju druge sezone, a po svemu sudeći bit će važna za daljnji razvoj priče. Prve dvije sezone dramaturški čine jednu fabularnu cjelinu pa njezino dijeljenje u dvije etape više valja pripisati produkcijskim razlozima nego dramaturškoj opravdanosti.

Djelo koristi serijalni format, što znači da svaka epizoda ne predstavlja fabularnu cjelinu, nego se nastavlja na prethodnu, pa se trebaju pratiti u kontinuitetu. Priča se time gradi na razini sezone koja postiže određeni stupanj fabularne cjelovitosti, ali i omogućuje daljnji razvoj radnje, odnosno oblikovanje novih sezona. U seriji *Kingdom* na razini prve sezone ne možemo govoriti ni o prividu narativne zaokruženosti jer napadno završava *cliffhangerom* pa priča ostaje otvorena. Ona se tek donekle postiže na kraju druge sezone, kada dobivamo naznake novih peripetija, vezane uz likove koji bi mogli izbiti u prvi plan. Razlog je u tome što se središnji sraz antagonističkih sila, utjelovljen u likovima princa i premijera, razrješava tek u drugoj sezoni, kao i temeljna otkrića oko pošasti zombija te mogućnosti njezina suzbijanja. Pojavom lika Ashin otvara se prostor za novi zaplet kao i uvođenje drugih idejnih kompleksa poput odnosa korejskoga sjevera i juga te odnosa prema strancima.

Serija stvara alternativnu inačicu korejske srednjovjekovne povijesti i dinastije Joseon, a radnja je

smještena između 1592. i 1598. godine. S jedne strane serija nastoji ponuditi autentičnu i realističnu rekreaciju povijesnoga razdoblja u koju se umeću fiktivni likovi, a s druge strane uvode se i nadnaravni elementi, karakteristični za horor filmove i serije. U ovom slučaju, riječ je o mogućnosti da se umrli ljudi vrte u obličju zombija. Scenaristici je kao povod poslužila stvarna povijesna epidemija, o čijim izvorima i obilježjima nema podataka, što je Eun-hee nagnalo da je pretvori u zombijevsku pošast. Motivi epidemije i zombifikacije postaju sredstva kojima se djelo posredno referira na aktualne društvene, ekonomske i političke procese u Koreji.

Kingdom je rezultat dvaju isprepletenih utjecaja. Prvi je vezan za korejske televizijske drame koje su potaknule korejski val 1990-ih te stekle veliku gledanost i popularnost u svijetu. Drugi se nadovezuje na procvat filmskoga žanra horora, koji je u južnokorejskoj kinematografiji zabilježen krajem 20. stoljeća, a također je posljedica procesa korejskoga vala. U okviru horora, posljednjih desetak godina veliku i naoko neobičnu popularnost u toj kinematografiji bilježi figura zombija, koja se učestalo počela koristiti kao sredstvo posrednoga referiranja na društvene procese i stranputice.

Ovaj rad sagledava mjesto televizijske serije *Kingdom* u kontekstu suvremenoga koncepta „kvalitetne televizije“ i *K-zombi* trenda te nastoji razmotriti na koji se način Koreja uklapa u njih. Poseban naglasak stavljen je na problematiziranje odnosa figure zombija naspram recentnih društveno-ekonomsko-političkih procesa, maskiranih u ruho prošlosti. Serija stvara korelaciju između motiva gladi i zombijevske epidemije, čime povezuje glad i društvenu opresiju te ih nastoji tumačiti u političkom ključu.

* Ovaj rad omogućen je istraživačkom potporom Ministarstva obrazovanja Republike Koreje i KSPS-a (AKS-2021-INC2230012). This work was supported by the Seed Program for Korean Studies through the Ministry of Education of the Republic of Korea and the Korean Studies Promotion Service of the Academy of Korean Studies (AKS-2021-INC-2230012).

Prosječan konzument popularne kulture ne može a da ne zamijeti veliku popularnost južno-korejskih kulturnih proizvoda posljednjih dvadesetak godina. Kako Ju navodi,

Azija se dramatično promijenila od kraja devedesetih, najizraavnije u svojoj brznoj socioekonomskoj i kulturnoj preobrazbi, koja je potaknuta aktivnom transnacionalnom pokretnošću, diverzivnošću i fluidnošću u regiji. (Ju 2020: 9)

Navedeno je imalo velik utjecaj na produkciju i konzumaciju medijskih i popularnokulturnih sadržaja, ali i na njihovu distribuciju na ostalim kontinentima. Stoga se često u stručnoj literaturi i medijskom prostoru govori o takozvanom korejskom valu:

Istočna Azija zauzima središte ove novorazvijene digitalnomedijske i tehničke kulture, najviše zahvaljujući utjecaju „korejskoga vala“ (...) Korejski val ili *Hallyu*, kako je prozvan u kineskom tisku, doveo je korejski medijski sadržaj u Sjevernu i Južnu Ameriku, kao i Europu. (Ju 2020: 9)

Kim navodi da je „od kraja devedesetih Južna Koreja postala novo središte za proizvodnju transnacionalne popularne kulture, izvozeći vlastite medijske proizvode u azijske zemlje“ (Kim 2013: 1). Kako i sama uočava, nisu posrijedi isključivo medijski proizvodi, jer korejski val, uz filmove, televizijske serije, glazbu i računalne igre, uključuje i kozmetiku, hranu, modu, pametne telefone, tablete, prijenosna računala i drugu elektroničku opremu. Poticaj cijeloj priči, naglašava autorica, dala je ekspanzija interneta, kao i korejska vlada koja je u njemu vidjela mogućnost jačanja vidljivosti zemlje. Stoga je odlučila dodatno podržati privatni sektor koji je inicijalno ulagao u njegov razvoj (usp. Kim 2013: 2, 4). Jedan od prvih medijskih proizvoda koji se na taj način probio izvan granica države televizijske su drame popularno nazvane K-dramama.¹ U njihovu širenju kao globalnom fenomenu, kako navodi Park, upravo je internet odigrao ključnu ulogu (Park 2019: 1). Pritom je, sugerira Ju, televizijska industrija prigrlila neoliberalnu logiku koja počiva na razvoju tržišta i konkurentnosti, što je išlo ruku pod ruku s razvojem korejskoga vala te potražnjom za korejskim medijskim sadržajima (Ju 2020: 17–18). U tu je medijsku neoliberalnu borbenu arenu potom, kao i u drugim zemljama svijeta, zakoračio Netflix (od 2016.), koji je shvatio da može uvelike profitirati na popularnosti vala te sve većoj prisutnosti i vidljivosti korejske kulture, pa tako i kinematografije u svijetu.

¹ Posrijedi je skupni naziv koji obuhvaća djela različitih žanrova koja potječu iz Južne Koreje: sapunice, melodrame, znanstveno fantastične, kriminalističke, horor, povijesne, pustolovne, ljubavne, komedije...

Netflix i druge američke *streaming* kompanije šire poslovanje na svjetskoj razini te postaju globalni proizvođači i distributeri medijskih sadržaja. Jenner ističe da Netflix nudi

regionalizirane i nacionalizirane inačice programa da bi služio kulturnim i jezičnim potrebama, Netflix isto tako ima urede u svakom od svojih teritorija da bi osmislio jedinstvene promidžbene kampanje te licencirao sadržaj kojim se obraća nacionalno specifičnoj publici. (Janer 2018: 200)

U slučaju *streaming* giganta postoji još jedna komponenta. Razvijene zemlje izvan engleskoga govornoga područja, poput Južne Koreje, zbog velikog broja stanovnika potencijalno su znosno tržište. S druge strane, Netflix sve više ulaže u produkciju nacionalno karakterističnih sadržaja, koje, ako se pokažu uspješni, može prodavati u drugim dijelovima svijeta, napose stoga što su danas korejski kulturni produkti, s obzirom na spomenuti val, vrlo privlačni i intrigantni internacionalnoj publici. Saheli Roy Choudhury navodi da tvrtka bilježi nezapamćen uspjeh u Južnoj Koreji, odnosno da je do kraja 2020. imala 3,8 milijuna pretplatnika i da tijekom 2021. planira uložiti 500 milijuna u razvoj lokalnih filmskih i televizijskih produkcija, s tim da je od 2015. do 2020. već uložila 700 milijuna, otvorila dva produkcijska odjela te producirala osamdeset filmova i serija.² Patrick Frater pak otkriva da je Južna Koreja za Netflix postala jedno od ključnih tržišta, a tome je svakako obol dao i svjetski uspjeh korejske kinematografije (primjerice Oscar za najbolji film dodijeljen *Parazitu* [2019] Bona Joon-hooa). U toj državi Netflix djeluje kao privatna tvrtka (dio američke korporacije), koja pokazuje znakove ubrzanoga rasta i razvoja te preuzima vodeću *streaming* poziciju.³ Kompanija je nedavno objavila da je tijekom petogodišnje prisutnosti na korejskom tržištu uprihodovala 4,73 milijarde dolara i otvorila šesnaest tisuća radnih mjesta.⁴ Korejski val nikako ne jenjava, a na njegov opstanak i daljnje širenje Netflix će svakako proaktivno djelovati, tim više što američka tvrtka velikom brzinom preuzima dominaciju nad korejskim *streaming* tržištem te će njezin uspjeh, sudeći po trenutačnim pokazateljima, samo rasti. Time će

² Roy Choudhury, Saheli: „Netflix to spend \$500 million in South Korea this year to develop new content“, *CNBC.com*, 25. veljače 2021, dostupno na: <https://www.cnbc.com/2021/02/25/netflix-nflx-to-spend-500-million-in-south-korea-in-2021.html>.

³ Frater, Patrick: „Netflix Reveals Profitability in South Korea“, *Variety.com*, 14. veljače 2021, dostupno na: <https://variety.com/2021/biz/asia/netflix-reveals-profitability-south-korea-1234951021/>.

⁴ Song Su-hyun, „Netflix claims its investment has created economic effect worth 5.6 trillion won in Korea“, *Korea Herald Online*, 30. rujna 2021, dostupno na: <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20210929000806>.

njezin utjecaj na proizvodnju, konzumaciju i recepciju popularnokulturnih sadržaja postati nezamarniv.

Dakle, sadržaji koje Netflix producira u određenim zemljama redovito moraju biti dvostruko kodirani. Navedeno znači da trebaju, s jedne strane, sadržavati određene univerzalne komponente prihvatljive gledateljima na različitim dijelovima planeta i u različitim kulturnim krugovima, a s druge strane trebaju biti lokalno specifični, što se podudara s tendencijama i obilježjima korejskog vala:

kultura korejskog vala ugrađena u drame, K-pop glazbu, filmove, mrežne igre itd. u biti je hibridna – spoj lokalnih, regionalnih i zapadnih kultura, oblika, stilova, žanrova, narativa ili identiteta, djelomično ubrzanih napretkom u informacijskim i komunikacijskim tehnologijama, ali bez nužnog uklanjanja najboljih korejskih tradicionalnih vrijednosti, emocionalne estetike i izražajnih izvedbi. (Kim 2013: 17)

Serijska *Kingdom*, nastala u Netflixovoj produkciji, izvrstan je primjer te dvostruke kodiranosti. Raskošno producirana, puna je pustolovnosti i akcije smještenih u konkretno povijesno razdoblje, ali razvija njegovu fantastičnu, alternativnu inačicu, na tragu televizijskih uspješnica *Igra prijestolja* (*Game of Thrones*, 2011–2019) autora Davida Benioffa i D. B. Weissa po knjigama G. R. R. Martina te *The Witcher* (2019) autorice Lauren Schmidt Hissrich po knjigama Andrzeja Sapkowskog. Navedeno je zaogrnuo društvenim i političkim razmatranjima te upakirano u obilježja zombi podžanra. Te su strategije, kako ćemo pokazati u daljnjim poglavljima, univerzalno primjenjive i dobrim dijelom počivaju na konvencijama koje je razvio George A. Romero u ostvarenjima *Noć živih mrtvaca* (*Night of the Living Dead*, 1968) i *Zora živih mrtvaca* (*Dawn of the Dead*, 1978), uz inovacije koje su se u podžanru događale od 1990-ih godina naovamo. Iako svojom idejnom potkom o odnosu privilegiranih i nepriviligiranih *Kingdom* može biti prijemčiv širokoj i nekorejskoj publici, smještanje radnje u specifično povijesno razdoblje Koreje, tamošnje vrijednosti, preokupacije i suvremene anksioznosti, te društveni alegorizam koji proizlazi iz osobitih povijesnih, kulturnih, političkih i gospodarskih procesa ove zemlje, seriji uvelike jamče autentičnost.

Kingdom ujedno svjedoči da se koncept „kvalitetne televizije“ širi i u korejsku produkciju. Posrijedi je odrednica koja se u medijskim analizama počela naširoko koristiti nakon što je Robert J. Thompson objavio utjecajnu studiju *Television's Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER* (1996), u kojoj raspravlja o nizu obilježja serija snimanih 1980-ih i 1990-ih, a koje ih razlikuju od ranije serijalne produkcije. Stoga prije govorimo o nizu produkcijskih, sadržajnih, oblikotvornih i stilskih konvencija nego o estetskom određenju (usp. Thompson 1996: 13). O „kvalitetnoj televiziji“, nakon procvata *premium* kablovskih mreža i

streaming servisa, nastavilo se govoriti i u novom stoljeću. Tada je počeo prevladavati stav da se sve što je relevantno, danas događa u serijalnoj a ne filmskoj kinoprodukciji. Naspram filmske reprodukcije i reciklaže (nebrojeni prepravci, *rebootovi*, nastavci, stripovske ekranizacije), serije pokazuju estetsku svježinu, odnosno sklonost formalnim inovacijama i eksperimentima, te tematsku izazovnost i hrabrost. Uvjerljivo su promjene u statusu televizije prikazali Elana Levine i Michael Z. Newman u studiji *Legitimizing Television: Media Convergence and Cultural Status* (2012), gdje su podcrtali inovacije u njezinom estetskom, društvenom i recepcijskom položaju koji je tekao od nezahitljivosti prema ozbiljnosti u trenutku kada se, prema njihovu mišljenju, počela boriti za prevlast s književnošću i filmom. Stoga autori od kraja 20. stoljeća primjećuju dva povezana procesa, koja određuju kao kulturnu legitimaciju te konvergenciju (Newman i Levine 2012). Kulturna legitimacija upućuje da se društveni status televizije počeo mijenjati pa privlači zahtjevniju publiku koju zanima ozbiljna tematika i problematika. Počinje razmatrati društveno i kulturno značajnu problematiku, kojoj pristupa s otvorenošću i hrabrošću, što nekada nije činila. Konvergencija sugerira da se televizijski proizvodi kvalitetom i formalnim obilježjima približavaju filmu. Razmatranja Newman i Levine time sugeriraju da su serije počele koristiti stilska i oblikotvorna sredstva koja su u prošlosti mahom bila rezervirana za film, što je posljedično dovelo do kreativnih načina u korištenju izražajnih sredstava i dramaturške višeslojnosti (usp. Newman i Levine 2012: 1–13).

Kingdom odaje težnju formalnoj inovativnosti i dramaturškoj razrađenosti nalik na film. Javlja se ansambl likova, među kojima su ključni protagonist – princ, te antagonist – premijer. Između njih postavljen je niz pomagača i odmagaća iz različitih klasnih i interesnih skupina. Time serija postavlja likove koji predstavljaju presjek različitih društvenih grupa i podneblja kako bi ocrtila složenu socijalnu fresku te postavila motivaciju za razvoj društvene krize koja je u središtu. Fabularno je usložnjena te se ispresijeca nekoliko glavnih i sporednih dramaturških rukavaca: princ i njegova potraga, Cho i odnosi moći u prijestolnici, svećenstvo i njihova urota, kraljičina urota te istraga oko umorstava majki i novorođene djece. Prva epizoda prve sezone precizno uvodi navedene fabularne linije te postavlja okidače za njihov razvoj, vješto koristeći motiv noći te se vizualno poigravajući odnosom svjetla i sjene kako bi naglasila mračne strane protagonista, njihovo konspirativno djelovanje te opasnost koja se nadvija nad zemljom.

Princ prolazi proces sazrijevanja i političkoga stasanja, što je analogno njegovoj pokretnosti te „upadanju“ u pustolovine tijekom dviju sezona. Proces „obrazovanja“ lika izmještanjem u korejsku

periferiju ujedno omogućuje upoznavanje s ljudima i socijalnim kontekstom. Naspram pokretnoga princa, u Seulu, kao središtu moći i vlasti, stoluje premijer i prinčev dušmanin, koji autoritetom pokušava ukloniti protivnika. Time se postavlja odnos centra i periferije, bitan za idejni sloj serije. Kao što ovlaš možemo zaključiti, pažnja je posvećena dramaturgiji i razvoju likova, što se prožima s pustolovnim i akcijskim elementima.

Principi audiovizualnog uobličavanja svojstveni su kinofilmu ne samo zbog produkcijskih i tehničkih karakteristika, nego i zbog korištenja filmskih izražajnih sredstava, odnosno mogućnosti filmskoga jezika. Oba redatelja pokazuju veliku vještinu u orkestriranju masovnih prizora, napose onih u kojima dolazi do sraza zombija i živih ljudi te zombijevskoga opsjedanja gradova i područja. Ostvareni su s velikom dozom dinamike te rafiniranim pokretima kamere, kombinacijom subjektivnih i objektivnih kadrova. Fotografija je funkcionalno korištena, napose do izražaja dolazi poigravanje bojama te osvjtljenjem. Kostimografija i scenografija raskošno su ostvarene te se koriste u svrhu uvjerljivoga rekonstruiranja povijesnoga razdoblja, čemu doprinose i autentične lokacije. Osobito korištenje boja, kako u elementima kostimografije tako i scenografije, upućuje na vizualni simbolizam. Specijalni efekti na visokoj su produkcijskoj razini.

Seriya je snimana u formatu 2:1, koji predstavlja kompromisno rješenje između 1.85:1 i filmskoga *widescreena* (2.35:1). Zbog smještaja u povijesno razdoblje te najčešće u eksterijere, kako bi se radnja uvjerljivo kontekstualizirala u povijesni period, potreban je dojam panoramičnosti. Ujedno je to nužno zbog akcijsko-pustolovnoga segmenta jer su likovi suočeni s epidemijom koja uzrokuje zombifikaciju ljudi te nastoje preživjeti boreći se i/ili bježeći od čudovišta koja opsjedaju utvrde i nastambe. Vizualni segment također je razrađen da bi se naglasili uvjeti života viših, a napose niže rangiranih društvenih skupina, posebice seljaka koji posrću pod prevelikim državnim porezima. Seriya naglasak stavlja i na odnose među likovima, njihova zbližavanja i preživljavanja, što je važno zbog problematiziranja solidarnosti i nužnosti kolektivne suradnje. Korišteni format omogućuje objedinjavanje navedenih dviju težnji.

Drugi aspekt – legitimacija, upućuje na problematiku koja predstavlja sukus analize ovoga rada, a vezana je uz način kako se zombi podžanr prilagođava korejskoj kulturi te uz način na koji seriya koristi figure zombija i epidemije da bi reflektirala suvremenu društvenu stvarnost. Alternativna, odnosno domišljena povijest u ostvarenju predstavlja svojevrsnu osmatračnicu sadašnjosti, čime hrabro progovara o aktualnom dobu i njegovim procesima i problemima. Na taj način seriya potencijalnom gledatelju nudi eskapistički užitak smještajući pusto-

lovinu u egzotičnu prošlost, no ujedno zahtijeva i gledatelja koji će biti društveno osjetljiv i upućen te će od uratka zahtijevati više od puke zabave. Iako prvotne televizijske serije koje su potaknule popularnost K-drama izvan Koreje, kako navodi Kim, nisu bile namijenjene internacionalnoj publici (Kim 2013: 6), *Kingdom* je kapitalizirala uspjeh korejskoga vala te je uspjela stvoriti ravnotežu između lokalnoga i internacionalnoga. Iako progovara o korejskim vrijednostima i anksioznostima, u odnosu društvenih skupina primjenjiva je na cjelokupni kapitalistički sustav i njegove ekonomske metode i doktrine. Navedeno je povezano putem temeljnoga motiva i fabularnoga okidača u djelu – gladi.

3.

Figura zombija stalno je mjesto sedme umjetnosti poput vampira, duhova i inih stvorenja i čudovišta, koja su prodefilirala velikim platnom od rađanja filma naovamo. Svjetsku slavu duguju upravo američkom filmu, a predstavljaju svojinu Haitija i Antila te su nastali kao rezultat premreženih utjecaja između Afrike, kršćanstva i indigenih kultura. Kyle William Bishop ishodišta zombi motiva i narativa traži u popularnim i polariziranim vjerovanjima Haitija i Antila, gdje se naziv „etnografski referira na žrtvu *voodoo* čarolije i hipnoze“ (Bishop 2010: 12). Robert Luckhurst također ih smješta na spomenuto područje, naglašavajući da potom iz lokalnoga folklor prelaze izravno na film te predstavljaju jednu od rijetkih figura koje u njega nisu prešle iz književnosti. Kao prvi značajan filmski primjer navodi ostvarenje *Bijeli zombi* (*White Zombie*, 1932) Victora Halperina (Luckhurst 2015: 7).

Studije Bishopa i Luckhursta podcrtavaju činjenicu da se figura zombija redovito koristi u metaforičkom i simboličkom ključu kako bi se reprezentirale socijalne nelagode i nesigurnosti. Bishop ih tako povezuje s razdobljima društvenih i kulturnih kriza kada se kroz njih implicitno progovara o individualnim i kolektivnim strahovima i nedoumicama pa, primjerice, veliku produkciju zombi narativa u 2000-ima vidi kao rezultat terorističkih napada na SAD 2001. godine (Bishop 2010: 10, 11). Oba autora sugeriraju da je pojam krize nestabilan jer svaka ima drugačije povode i okidače koji ovise o složenim društvenim, političkim, ekonomskim i kulturnim procesima. Stoga je i ono što zombi predstavlja podložno promjenama koje ovise o vremenskom razdoblju (Bishop 2010: 10; Luckhurst 2015: 15). Zombije bismo također mogli jednim dijelom shvatiti kao monstruozne Druge, koje Robin Wood u svom psihoanalitičkom pristupu hororu vezuje za povratak potisnutoga pa sugerira da društvo sve osobine koje odbacuje od sebe kao

nepoželjne, necivilizirane, nazadne projicira na obezvrijeđenu figuru Drugoga (usp. Wood 2003). Nastavno na ovu liniju tumačenja, zombiji lišeni inteligencije i intelekta te osjećaja i empatije, vođeni isključivo sirovim nagonom za ljudskim mesom, prikazuju primordijalno, necivilizirano ponašanje, ponašanje koje ide onkraj civilizacijskih normi, vrijednosti i tabua, a jedan od centralnih je tabu kanibalizma, na kojem utaživanje njihove gladi i počiva. Zombi je tako figura neciviliziranoga, animalnoga Drugog koja prijeti potkopati temelje društva pa je stoga i često njegovo povezivanje s konceptom opadanja ili propasti socijalnih struktura.

Tijekom povijesti zombiji su doživjeli nekoliko velikih promjena u koncepciji pa bismo mogli govoriti o više faza njihove evolucije. Kako sam ranije naveo, njihov nastanak veže se uz 1930-e godine, kada nastaju temeljne konture podžanra koji je vezan uz haičanski folklorni kontekst. Ujedno postaju svojina niskobudžetnih horora. Bishop ih određuje kao gotičke melodrame, ustaljene fabularne strukture, u kojima se još nije razvio koncept invazije, nego se javlja jedan zombi koji je rezultat djelovanja magije ili vračanja, a često zrcali anakrone imperijalne i kolonijalne preokupacije (Bishop 2010: 19). Tijekom 1950-ih mijenja se ideološki kontekst, započinje hladni rat, pa se javlja sumnja u dobrobit znanosti, uzimajući u obzir razvoj naoružanja masovnoga uništenja. Ova anksioznost preslikava se na zombi narative pa *voodoo* vrača zamjenjuje pomahnitali znanstvenik, koji, kako upućuje Bishop, zombije stvara kao svojevršno oružje (Bishop 2010: 19).

Kontrakulturni pokreti 1960-ih označili su liberalizaciju društva pa je horor od društveno konzervativnoga postao progresivni žanr (usp. Wood 2003). I Luckhurst i Bishop kraj 1960-ih i 1970-e godine određuju kao ključno razdoblje u genezi podžanra, kada nastaju djela koja koncipiraju figuru zombija kakva danas prevladava te stvaraju temeljne podžanrovske konture, a u navedenom su kontekstu ključna ostvarenja *Noć živih mrtvaca* i *Zora živih mrtvaca* Georgea A. Romera (Luckhurst 2015: 7, 8; Bishop 2010). Wood ih svrstava „među najmoćnije, najfascinantnije i najkompleksnije od modernih horor filmova“ (Wood 2003: 101, 102). Javlja se koncept invazije, koja se širi ugrizom te rasprostranjuje u obliku zaraze, nastaje horda zombija koji prakticiraju kanibalizam, može ih se ubiti metkom ili snažnim udarcem u glavu te spaljivanjem, a rezultat su mogućega djelovanja radijacije. Zombi tako postaje „bezumni mesožderi hodajući leš“ (Hunt i Lockyer i Williamson 2014: 1). U Romerovim ostvarenjima nema oštre polarizacije između spasitelja i čudovišta, nego je naglasak na ambivalenciji pa i zombiji i predstavnici zakona pokazuju problematična ponašanja. U prvom ostvarenju protagonisti se skrivaju na farmi – središtu ruralne Amerike i njezinih tradicionalnih

vrijednosti, koje su sada napadnute i pod opsadom. Kada naposljetku dolaze organi reda i sigurnosti, zabunom ubijaju posljednjega preživjelog, pobrkavši ga s čudovištima. U drugom djelu skupina preživjelih, u okrilju zombi apokalipse, spas traži u lokalnom trgovačkom centru, još jednom od simbola američkoga načina života, što je nagnalo mnoge da film iščitaju kroz metaforu o konzumerizmu i kapitalizmu (usp. Hunt i Lockyer i Williamson 2014: 2; Wood 2003: 106). Bishop stoga ova dva filma vezuje za razvoj narativa o zombi invaziji te korištenju figure u svrhu društvene metafore (usp. Bishop 2010).

Sljedeća važna etapa nastupa krajem 20. stoljeća, konkretnije 1990-ih, te traje do danas. Inicijalno je, prema Luckhurstovu mišljenju, vezana za kontekst kompjuterskih igara, napose *Resident Evil* (1996) Shinjija Mikamija (CAMCOM), što je dovelo do razvoja novoga podžanra, takozvanoga *survival* horora, koji se potom seli na filmsko platno (Luckhurst 2015: 8). Dakle, filmove o zombijevskoj invaziji sada zamjenjuju filmovi o preživljavanju tijekom zombi apokalipse, što je jedno od uporišnih mjesta vrlo uspješne filmske franšize *Resident Evil*, koja broji šest filmova, s tim da je sedmi – *Resident Evil: Welcome to Raccoon City* Johannes Roberta, kao *reboot* serijala, premijeru imao u studenome 2021. godine te nije ponovio komercijalni uspjeh prethodnika. Tijekom posljednjih dvadesetak godina javljaju se brojni primjeri *survival* podžanra u rasponu od filmova *28 dana kasnije* (*28 Days Later*, 2002) Dannyja Boylea, preko *blockbustera Svjetski rat Z* (*World War Z*, 2013) Marca Forstera, do uspješne televizijske serije *Živi mrtvaci* (*The Walking Dead*, 2010–2022, 11 sezona) autora Franka Darabonta. U sva tri slučaja pošast je rezultat djelovanja patogena. Tijekom ovoga razdoblja zombi prelazi granice američke kinematografije te se ukorjenjuje u različitim nacionalnim kinematografijama koje su „bile zainteresirane za indigenizaciju zombija posljednjih desetak godina“ (Wagner 2019: 519), čime je „postao istinski globalna figura – i neosporno središnja gotička figura globalizacije same“ (Luckhurst 2015: 8).

Kada govorimo o globalizaciji i prodoru zombi narativa u druge kinematografije i medijske forme, Južna Koreja vrlo je poticajan primjer. Do unazad petnaestak godina ta figura bila je relativno strana korejskoj kinematografiji i televiziji te vezana za zapadnjački kulturni kontekst. Nakon uvođenja, vrlo je brzo stekla popularnost te su nakon filmskoga hita *Vlak za Busan* (*Train to Busan*, 2016) u svega pet godina zombiji postali vrlo popularni protagonisti komercijalnih filmskih i televizijskih ostvarenja.

Victoria Kim se bavila metastaziranjem zombi fenomena u korejskoj kulturi, navodeći često ponavljanju tezu iz stručne i znanstvene literature o njihovoj pojavi kao posljedici socijalnih kriza, čime odražavaju recentne anksioznosti, te navodi *Vlak za*

Busan kao primjer. Povod za film propalo je spašavanje trajekta iz 2014. godine kada se utopilo stotine srednjoškolaca, a vlada nije imala primjerenu reakciju. Drugi poticaj bio je srednjoistočni respiratorni sindrom 2015. godine na koji vlada nije transparentno reagirala. Ujedno brzinu i frenetičnost, koje se podjednako očituju u tempu filma te načinu života protagonista, vidi kao odraz pritiska i brzine korejskoga društva. Autorica kao bitnu razliku korejskih zombi narativa u odnosu na zapadnjačke vidi u činjenici da u korejskim pričama redovito bivaju zaražene siromašne i marginalizirane mase.⁵ Diep Tran također govori o korejskom zombi fenomenu te podcrtava, kao i Kim, njegovu dvojnost: novi podžanr uvezen je u Koreju sa Zapada pa postojeće žanrovske konvencije smješta u osobiti korejski kontekst.⁶ Tiffany Conde slaže se sa stavovima Kim i Trama:

Trend *K-zombija* govori o dugotrajnim strahovima o kriznom upravljanju, gladi, financijskoj nestabilnosti i privilegijama više klase, kao i o stresu održavanja koraka s brzim, konkurentnim društvom.⁷

Svi autori podcrtavaju ambivalentnost fenomena jer predstavlja rezultat kroskulturalne razmjene Koreje i Zapada, no velika popularnost i činjenica da se munjevito ukorijenio u suvremenu korejsku popularnu kulturu sugeriraju bavljenje aktualnom i relevantnom društvenom problematikom, kojoj pristupa posredno, koristeći figure monstruoznih Drugih. Stoga se postavlja pitanje je li korejska kultura svesrdno prigrlila zombije jer još uvijek nije spremna izravno adresirati temeljne socijalne, političke i ekonomske probleme, stranputice i nedoumice sadašnjice pa to čini na posredan, zaobilazan način? Izbjegava li se time direktno suočavanje sa simptomom vremena pa ga se nastoji zamaskirati u zombi ruho? Je li trauma neoliberalizma toliko snažna i duboka da se ne uspijeva izravno verbalizirati?

Treba istaknuti da nisu svi bili naklonjeni razmatranoj pojavi te da poneki disonantni glas dolazi iz same Koreje. Kim Seong-kon u svojoj kolumni iskazuje popriličan skepticizam prema *K-zombi* trendu, a njegov tekst nastao je kao reakcija na članak Kim. Stava je da se odražavanje anksioznosti u korejskim zombi narativima temelji na „nehu-

⁵ Kim, Victoria: „Zombies are everywhere in South Korea, feeding on fears and anxieties“, *Los Angeles Times Online*, dostupno na: <https://www.latimes.com/world-nation/story/2021-02-23/zombies-are-everywhere-south-korea-fears>.

⁶ Tran, Diep: „How South Korean cinema is breathing new life into the zombie genre“, *NBC News Online*, dostupno na: <https://www.nbcnews.com/news/asian-america/how-south-korean-cinema-breathing-new-life-zombie-genre-n1241604>.

⁷ Conde, Tiffany: „Here's Why Zombies in South Korea or 'K-Zombies' Are Taking Over Netflix“, *Tripzilla.com*, dostupno na: <https://www.tripzilla.com/korean-zombie-movies-netflix/120800>.

manom društvenom miljeu u kojem ljudi trebaju preživjeti među velikom nesigurnošću u ekstremno kompetitivnom i nepovjerljivom (...) društvu,⁸ što primjerice odlično podcrtava recentna serija *Squid Game* (2021) Hwanga Donga-hyuka. Smatra da u toj državi mnogi, napose mladi osjećaju naklonost prema ovim krvoločnim figurama jer njihova pojava i ponašanje bude vjeru u prevrat te subvertiranje postojećega i nepravednoga društvenoga sustava: „Mlade generacije u Koreji danas doživljavaju one koji se nastoje zaštititi od gomile zombija kao bogate i privilegirane. Indoktrinirani su ljevičarskom propagandom...“⁹ Jednako je kritičan i prema vladinoj kulturnoj politici koja nastoji brendirati korejske zombije u *K-zombi* izvozni proizvod: „Umjesto da izvozi zombije, korejska vlada trebala bi nastojati spriječiti da Koreja postane zemlja zombija.“¹⁰ Autora je strah prevratničke, buntovne, odnosno subverzivne potke koju zombi narativi mogu potencijalno sadržavati, a ide ruku pod ruku s razočaranjem mlađe generacije u neoliberalne politike. Implicitno Kim Seong-kon figuru zombija povezuje s lijevim političkim orijentacijama, u kojima vidi opasnost po korejsko društvo.

Prvi korejski zombi film je *A Monstrous Corpse* (1981) Ganga Beom-gua, inače prepravak ostvarenja *No profanar el sueño de los muertos* (1974) Jorgea Graua. Radnja je smještena u ruralnu Koreju, a zračenje uzrokuje oživljavanje mrtvih. Zombiji se dakle u korejsku popularnu kulturu uvode pričom o invaziji. Podžanr u tamošnjoj kinematografiji doživljava obnovu relativno nedavno, točnije 2006. godine nezapaženim ostvarenjem *4 Horror Tales: Dark Forest* redatelja Kima Jeong-mina, koji se koristi tropom pogrešnoga skretanja, inače često korištenom u žanru horora. Četiri prijatelja tijekom planinarenja skrenu sa staze i odlaze u zabranjeni dio šume. Spomenuta dva djela predstavljaju čista žanrovska ostvarenja, još uvijek lišena društvenoga komentara i komponente. Dvije godine kasnije nastaje dugometražno igranofilmsko ostvarenje *The Guard Post* (2008) Kong Su-changa, koji se znakovito odvija u demilitariziranoj zoni, dakle ničijoj zemlji između Sjeverne i Južne Koreje, gdje vod umire na neobičan način. Retrospektivno organizirana naracija prati logiku istrage čiji je cilj odgovoriti na pitanje što se dogodilo, a odvija se putem ispreplitanja narativne sadašnjosti, koja je ograničena na jednu kišnu noć, te segmenata narativne prošlosti, koji analitički otkrivaju aspekte nepoznanice. Smrti su rezultat viralne zaraze, što djelo dovodi u okrilje fabularnih sklopova o konta-

⁸ Kim Seong-kon: „K-zombies are ubiquitous in Korea“, *Korea Herald Online*, dostupno na: <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20210316000313>.

⁹ Isto.

¹⁰ Isto.

minaciji i epidemiji, no film vješto izbjegava stalna žanrovska mjesta stavljajući naglasak na psihološki teror, ostvaren putem bogate atmosferičnosti te klaustrofobičnih odrednica prostora. Već u ovom ishodišnom filmu primjećujemo korištenje strategija podžanra: nasilno i krvavo ponašanje nemrtvih i koncept zaraze koja se nastoji suzbiti; no one su smještene u specifičan politički i društveni kontekst Koreje, u restriktivnu demilitariziranu zonu, kao neprestani podsjetnik na povijesne, političke i vojne prijepore dviju Koreja. U djelu izostaje motiv kanibalizma pa virus uzrokuje nasilno ponašanje, koje je sagledano kao rezultat povijesnih, političkih i vojnih procesa.

Društveno angažirana problematika u zombi ruhu osobito se ukorijenila u formi omnibusa jer omogućuje skupini autora da se okupe oko određene ideje ili problematike te je sagledaju iz različitih perspektiva, koje su često postavljene u dijaloški odnos.

The Neighbor of Zombies (2010) redatelja Oha Younga-dooa, Youna Junga Janga, Yeonga Geona i Hoona Ryua omnibus je od šest kratkih filmova, koje u cjelinu povezuje prostor Seula, izbijanje zombijevske epidemije, a ona je rezultat zastranjanja u proizvodnji cjepiva protiv AIDS-a. Mnogo više od viralnih i apokaliptičnih momenata te sumnje u farmaceutske kompanije i korporacije, na koje smo navikli u ovom podžanru, djelo se bavi nepovjerenjem u političke centre i seciranjem suosjećanja. Vlada želi evakuirati nezaražene, no mnogi odbijaju napustiti članove obitelji i partnere koji su se zombificirali te su osuđeni na odstrel kako bi se suzbilo širenje zaraze.

Doomsday Book (2012) trodijelni je omnibus, koji u cjelinu povezuje tema društvene propasti i tehnologizacije, a prvi segment naslovljen *Brave New World* redatelja Yima Pil-sunga također se dotiče izbijanja epidemije. Fabularni okidač predstavlja zaražena hrana, koja je uzrok epidemiji, a služi za društveno seciranje. *Horror Stories* (2012) je pak omnibus od četiri priče, od kojih *Ambulance on the Death Zone* Kima Goka i Kima Suna postavlja intrigantnu situaciju. Pet protagonista nalazi se u vozilu hitne pomoći, dok vani bjesni zombi apokalipsa, a među njima je potencijalno inficirana djevojka. Ostvarenje prati dinamiku odnosa u klaustrofobičnom prostoru u kojem se ukrštavaju različiti interesi. Posljedično se razmatra propast solidarnosti, suosjećanja i socijalne kohezije, a naglasak je stavljen na društvo u kojem pojedinci gledaju vlastiti interes (primjerice liječnik kao osoba na najvišem položaju oružjem štititi svoj status) te im temeljno nedostaje međusobnoga povjerenja. Neosporno je posrijedi niskobudžetno ostvarenje, no ostvareno je na efektan način: dinamični rezovi, pokretna kamera te naglasak na planovima lika vješto koriste ograničen prostor radi naglašavanja skučenosti i rasta tenzija među likovima.

Zombie School (2014) Kim Seok-junga neoriginalno je ostvarenje, koje polazi od Romerove *Noći živih mrtvaca* te radnju smješta u školu, gdje izbija epidemija. Polaznici se moraju organizirati da bi se zaštitili. Dva su momenta zanimljiva: antiautoritaran stav jer se učenici bore protiv zombificiranih profesora, koji utjelovljuju rigidan školski sustav i državnu indoktrinaciju te zastupaju stvaranje konformističkoga sebstva; sagledavanje odnosa prema životinjama te posredno prema industrijskoj agrikulturi, koja se ljudima obija o glavu.

Mad Sad Bad (2014) također je omnibus građen od triju kratkih filmova koje povezuje žanr horora i društvena problematika. Drugi dio *I Saw You* Hana Ji-seunga kreće od konteksta zombijevske pošasti u bliskoj budućnosti. Ona se suzbija razvojem lijeka, koji zaraženima vraća ljudska obilježja, no nuspojava je gubitak pamćenja, što dovodi do radnoga iskorištavanja „izliječenih“. Glavni protagonist kapitalistički je tlačitelj – nadglednik tvornice, koji beskrupulozno tretira bivše zombije – radnike. Osim naglasak na razmatranju ljudske empatije, priča predstavlja društvenu metaforu kapitalističkoga izrabljivanja.

Sasvim je drugačije ostvarenje *The Wailing* (2016) uglednoga korejskoga autora Naa Hong-jina, koje je pobudilo velik interes kritike. Tek rubno ga možemo svrstati u zombi podžanr jer je posrijedi djelo koje počiva na kanibalizaciji brojnih žanrovskih strategija, kao i kulturnih tradicija u rasponu od kršćanske do šamanističke te povezuje korejski folklor i vjerovanja s narativima o opsjednutosti i zombifikaciji. Film kreće od postulata kriminalističkoga podžanra s primjesama *Egzorcista* (*The Exorcist*, 1973) Williama Friedkina. Radnja je smještena u ruralnu Koreju, u kojoj policajac istražuje neobična ubojstva, navodno izazvana patogenom nepoznatoga porijekla, koji uzrokuju nasilno ponašanje. Javljaju se dva moguća tumačenja: medicinsko i nadnaravno, spiritualno, vezano uz opsjednutost, no film ih ostavlja otvorenima. Stanovnici pak sumnjaju na tajanstvenoga došljaka Japanca, koji živi na margini sela, što u razmatranje uvodi korejsku kolonijalnu prošlost te odnos naspram stranaca, odnosno Japanaca. *The Wailing* rekonceptualizira žanrovske naslijeđe horora te kao i *The Guard Post* ne slijedi strategije zombi podžanra jer izbjegava motive kontaminacije, invazije i preživljavanja. Naglasak stavlja na aspekte ponašanja: emocionalnu i intelektualnu otupjelost te ponašanje pod utjecajem neke izvanjske sile koja ovladava čovjekom. Opsjednutost i duhovi tako predstavljaju aspekte potisnute prošlosti. Ujedno poticajno uvodi tematski kompleks odnosa domaćega i stranog, koji će se često javljati u korejskim zombi narativima, pa tako i u specijalnoj epizodi *Kingdom – Ashin of the North*.

Pravi zamah zombi podžanru dao je kino hit *Train to Busan* (2016) Yeona Sang-hoa. Seok-Woo

(Gong Yoo) visokopozicionirani je zaposlenik korporacije koji previše radi te je odveć usmjeren na poslovni i društveni uspjeh, što ga je udaljilo od obitelji: razveo se od supruge, a kćeri koja s njim živi ne posvećuje dovoljno vremena. Kao što vidimo, inicijalno priča postavlja obrasce drame u kojoj katastrofa treba zbliziti članove te ih usmjeriti da više pažnje posvećuju jedni drugima. Otudjenje je rezultat brzoga korejskoga načina života, težnje za usponom na poslovnoj, korporativnoj ljestvici uz postizanje boljšega društvenoga položaja. Soo-An zahtijeva vidjeti majku koja živi u Busanu, na što otac pristaje pa idu na brzi vlak iz Seula u osvit zombijevske apokalipse. U vlaku se dramatsko zaogrće u akcijsko i horor ruho, međutim, kao i u *Snowpierceru* (2013) Bonga Joon-hooa, koji je svakako poslužio jednim dijelom kao nadahnuće za film, vlak predstavlja presjek suvremenoga, u ovom slučaju korejskoga društva (brzi vlak ujedno je simbol tehnološki naprednoga kapitalističkog društva). Njegova klaustrofobičnost upućuje na klaustrofobične društvene odnose u Koreji, u kojoj pojedinci imaju druge kao konkurenciju pa govorimo o izrazito kompetitivnom okruženju. Navedeno se zrcali u liku generalnoga direktora, koji je društveno privilegiran te umjesto njega redovito umire netko klasno niže rangiran. *Train to Busan* se tako poigrava klasnom alegorijom, koja razmatra odnos privilegiranih i nepriviligiranih, društveni snobizam i sebični individualizam, gdje se glavni lik od korporativnoga treba prometnuti u čovjeka iz naroda, a pojedinci prevladati svoje sebične i partikularne interese naspram zajedničke dobrobiti. Wagner zaključuje da ostvarenje iskazuje „skepticizam oko kalkulativnih kapaciteta neoliberalizma za upravljanje katastrofama, epidemijama i klasnom dobrobiti“ (Wagner 2019: 515). Redatelj je snimio nastavak *Peninsula* (2020), čija se radnja odvija četiri godine nakon originala. Nezaraženi Koreanci evakuirani su u Hong Kong, a skupina plaćenika, koju angažira kineska mafija, treba se vratiti u devastiranu i zombificiranu Koreju kako bi se domogla novca. Neoriginalno se zombijevska apokalipsa povezuje s premisama filma o pljački. Posrijedi je više akcijski film nego društvena alegorija, stilski i oblikotvorno rađena pod utjecajem holivudskih *blockbustera*. Obilježava ga jednostavna priča, mnoštvo eksplozivnih akcijskih prizora, prevlast računalne animacije te postapokaliptična ikonografija. Ujedno se koristi stalnim žanrovskim mjestom: veća opasnost od zombija pojedine su skupine preživjelih (vod 631). Zanimljivosti radi, treba spomenuti da *Train to Busan* ima i animirani prednastavak koji potpisuje isti redatelj, a naslovljen je *Seoul Station* (2016), gdje se prate dogodovštine klasno niže rangiranih likova i njihova nastojanja da prežive. Postaja Seoul znakovito je mjesto iz dvaju razloga. Poznata je kao okupljalište beskućnika i inih gradskih otpadnika, koji čine oštar kontrast hiperkapitalistički uređenoj

korejskoj prijestolnici. Također je važno prometno čvorište, gdje se na dnevnoj bazi odvija protok mnoštva ljudi. U klasičnom animiranom filmu postaje socijalnom pozornicom koja svjedoči o opadanju društvene solidarnosti. Ona je karakterističnija za obespravljene koji pokazuju solidarnost, za razliku od bolje pozicioniranih društvenih skupina, koji iskazuju nastojanje za očuvanjem svoga privilegiranoga statusa. Zombifikacija kao metafora opresije eksplicira se u završnici kada zlostavljana prostitutka ugrize nasilnoga svodnika.

Rampant (2018) Kima Sung-hoona ponešto nalikuje na seriju *Kingdom*, ali lišen je društvenoga komentara te usmjeren na akciju i pustolovnost, podosta rutinskoga redateljskog rukopisa i tanke priče. Radnju smješta u prošlost, odnosno u razdoblje Jonseon te stvara dinamičan akcijski spektakl zaogrnut u pseudopovijesno ruho, baštineći brojne stilske strategije holivudskoga komercijalnog filma. Lee u djelu iščitava određeni strah od stranaca jer virus dolazi sa zapadnjačkim brodom čiji je cilj krijumčarenje oružja koje će potom biti iskorišteno u državnom udaru (Lee 2019: 151). Princ u izgnanstvu sukobljava se s ministrom rata, što se promeće u borbu za pravednu vlast naspram korumpiranih političkih elita, dok u pozadini bjesni zombi apokalipsa: „nekontrolirana glad zombija paralelna je gladi za moći“ (Lee 2019: 162).

U zapadnim kinematografijama često je povezivanje, odnosno zaogrtnanje zombi narativa u komediografsko ruho (primjerice *Shaun of the Dead* [2004] Edgara Wrighta), što je u Koreji rjeđi slučaj pa *The Odd Family: Zombie on Sale* (2019) Leeja Min-jaea predstavlja iznimku. Neobična fuzija koristi se radi oblikovanja društvene satire pod čijim su se udarom našli kapitalistički sustav i njegovi fetiši te gramzive korporacije. Obitelj Park zaraduje na prevarama dok ne otkriju zombija koji se skriva na njihovoj benzinskoj postaji. On je rezultat eksperimenta farmaceutske tvrtke, a njegov ugriz ljude ne pretvara u kanibale, nego ih pomlađuje. Parkovi u tome vide priliku za dobru zaradu, a laka komedija predstavlja prikrivenu moralku. Želja za brzim zgrtanjem novca (jedna od pripadnica obitelji bježi od pomahnitalih monstuma ne ispuštajući iz ruke torbu s novčanicama) ima pogubne posljedice.

Posljednji veliki uspjeh *K-zombija* predstavlja ostvarenje *#Alive* (2020) Ila Choa, koji nudi originalni koncept, još komorniji od *Train to Busan*. Sada je vlak zamijenjen stanom, u kojem je protagonist zarobljen dok se oko njega odvija zombi apokalipsa. Nije teško pretpostaviti da će lik biti suočen s nedostatkom resursa. Pritom asocijalni gejmer mora prevladati individualizam tako da se poveže sa susjedom. Cho vješto stvara korelacije između egzistencijalne situacije protagonista (tzv. *survival* horor, koji je potekao iz računalnih igara) i strategija računalnih igara, pa njegova životna situacija predstavlja njihovo ozbiljenje.

Zombi podžanr pomalo počinje prodirati u korejske televizijske proizvode. *Zombie Detective* (2020, 12 epizoda) redatelja Shima Jae-hyuna i scenarista Baek Eun-jina povezuje komediografsko s pseudokriminalističkim. Mladić otkriva da je zombi i nastoji naučiti humano ponašanje, da bi nakon niza peripetija preuzeo identitet privatnog detektiva te se zajedno s bivšom novinarkom upušta u istragu uzroka svoje zombifikacije. Serija je produkcijski jednostavna ali dopadljiva, s atraktivnim glumcima i apsurdnom pričom koja uključuje i unutarnji monolog zombija, a cilj joj je biti prijemčiva mladoj publici. Mnogo je ambicioznije ostvarenje *All of Us Are Dead* (2022) autora Leeja Jae-kyooa, Chuna Sung-ila i Kima Nam-sua koje se odvija u imaginarnom gradu Hyosanu pokraj Seula. Fabularni okidač predstavlja viralna zaraza koja kreće iz srednje škole te se dovodi u vezu s osuvremenjenim motivom o ludom znanstveniku, čije je djelovanje rezultat nastojanja da stane na kraj društvenom nasilju. Serija ulazi u domenu podžanra o preživljavanju, gdje se javlja više skupina likova, no temeljna je ona grupe učenika različitih klasnih pozadina te životnih problema i ambicija. Osim referenci na trenutačnu pandemiju koronavirusa, djelo razmatra kapacitete vlasti u suočavanju s kriznim izazovima, a škola Hyosan predstavlja društvo u malom, temeljeno na kompetitivnom nasilju i darvinističkom porivu za preživljavanjem. Protagonisti su pritom prepušteni sami sebi jer ih iznevjeravaju i roditelji i organi društvenoga reda oličeni u vojsci.

Werner u kontekstu *K-zombija* ističe dvostrukost i koristi se terminom „glokalizacija“ (*glocalization*). Time upućuje na odnos suvremene Koreje naspram svijeta i procesa globalizacije (uključuje se u svjetski popularnokulturni trend vezan za figure zombija), a istodobno dolazi do korejske reinvenije zombi podžanra (Wagner 2019: 521). Navedeno je vezano za „glokalizaciju“, termin koji povezuje globalno i lokalno koje se u njemu susreću, čime nastaju hibridne kulturne forme (Wagner 2019: 521). Wagner navedeno tumači na primjeru *Train to Busan*, no proces je općenito primjenjiv na cjelokupni *K-zombi* trend pa tako i seriju *Kingdom*. Lokalno je vezano uz osobitu kulturnu, političku i gospodarsku situaciju, kako u suvremenoj Koreji tako i u prošlosti. Lee je stoga stava da zombi narativi u suvremenoj korejskoj kulturi posredno progovaraju o društvenim krizama, nedoumicama, sumnjama u sustav jer govorimo o zemlji u kojoj je bogatstvo akumulirano u rukama nekoliko obiteljskih korporacija te je korupcija naširoko rasprostranjena (Lee 2019: 151): „jezgreni tematski element južnokorejskoga zombi filma je kontrast između individualističkoga i prosocijalnoga ponašanja te klasičan kontrast između egoizma i altruizma-empatije koji ga podupire“ (Lee 2019: 153). Pritom je uočljiv niz fabularnih i idejnih konvencija koje se prerađuju ili razrađuju iz filma u

film te prenose u televizijske serije. Redovito je posrijedi zaraza, koja rezultira nastojanjima za preživljavanjem u novonastalim uvjetima; virus često bježi iz laboratorija ili je nastao kao nusprodukt medicinskih i/ili farmaceutskih istraživanja; skupina osoba nalazi se na izoliranom, ograničenom, često klaustrofobičnom prostoru (stan, vozilo hitne pomoći, vlak, demilitarizirana zona, selo); vlasti imaju neodgovarajuće reakcije; destruktivni individualizam karakterističan za neoliberalna društva treba biti sputan nauštrb kolektivnih interesa jer samo društvena kohezija može rezultirati preživljavanjem. Pritom se pod povećalo stavljaju neuralgične točke korejske suvremenosti: odnos privilegiranih i nepriviligiranih, kompetitivnost, želja za postizanjem društvenog i financijskog uspjeha, brz način života, tehnologizacija i dehumanizacija (koja je bliska zombifikaciji), antiautoritaran stav izražen iskazivanjem nepovjerenja u odluke vlade i ponašanje korporacija, kontaminirana hrana itd.

4.

Pozovemo li se na Bishopovu klasifikaciju, primijetit ćemo da se *Kingdom* nadovezuje na Romerovu koncepciju zombija: obilježava ih tijelo koje se raspada te su rane vidljive, nemaju razuma i osjećaja, predstavljaju statične pojave u smislu da su nepromjenjivi i lišeni reakcija osim nagona za ljudskim mesom i krvi, pojavljuju se kao skupina ili horda (usp. Bishop 2010: 20, 21). Time se izgledom, ponašanjem i sklonostima u seriji ne razlikuju od istih ili sličnih pojava u medijskim proizvodima zapadne kulture. Nadalje, kako se pošast širi, tako zauzimaju određeni prostor, koji je najčešće geografski izoliran, a može biti i stavljen u karantenu (usp. Bishop 2010: 22). Znakovito, u seriji epidemija izbija u ruralnom dijelu Koreje, južno od Seula, gdje se likovi zatvaraju u utvrđene gradove koje nemani opsjedaju, dok glavni grad od napasti brani vojska na povijesno važnom prijevoju Mungyeong Saejae, koji je u vrijeme dinastije Joseon povezivao Seul i Busan. Njegovim zatvaranjem južni dio zemlje doslovno je stavljen u izolaciju. U seriji navedeno sadrži političke i socijalno-povijesne konotacije jer upućuje na centralizaciju i zaštitu središta, njegovih povlastica i moći, čiji je krajnji rezultat zanemarivanje provincijskih područja zemlje i iskorištavanje njihovih resursa i radne snage. U situaciji kada se pošast širi, dolazi do propasti društvenih struktura (usp. Bishop 2010: 23), što u seriji ima i političke implikacije jer zaraza služi kao metafora za eskalaciju nezadovoljstva. Kako se socijalna struktura urušava, tako jedini imperativ postaje preživjeti, pa položaj u društvenoj hijerarhiji gubi na važnosti.

Općenito, Bishop dijeli zombi narative u dvije inačice: invazije i zaraze (Bishop 2010: 205), a *Kingdom* ulazi u okrilje potonjega jer zombifikaciju

uzrokuje parazit koji se širi ugrizom ili konzumiranjem kontaminiranog (ljudskog) mesa. Treba spomenuti da je Romerova vrsta zombija označila promjenu u poimanju ove figure, koju Lockhurst tumači kao rezultat medikalizacije. On smatra da je prvo promjena definicije smrti u medicini dovela do drugačijeg vala filmova o zombijima krajem 1960-ih, a potom je došlo do drugog vala medikalizacije kroz narative o izbijanju epidemija i pandemija, odnosno putem priča o infekcijama (Luckhurst 2015: 174–179)¹¹, na čijim temeljima počiva i *Kingdom*.

Iako je motiv bolesti zaista vezan za medikalizaciju zombi narativa, u ovom slučaju ima dodatne implikacije jer bolest o kojoj govorimo posredno upućuje na glad, a ona konotira šire društvene, ekonomske i političke procese, postupke i odluke. Gledatelj saznaje da postoji biljka plavih cvjetova koja raste isključivo u hladnijim predjelima te da napitak izrađen od nje uzrokuje zombifikaciju. Zombiji danju spavaju, a noću pustoše. Također su aktivni kada je toplo, a u uvjetima hladne klime hiberniraju. Iz određenog razloga boje se vode i vatre, a usmrtni ih se može spaljivanjem ili odrublivanjem glave. Kasnije liječnica Seo-bi (Bae Doona) otkriva da biljka ne uzrokuje simptome, nego stabljika cvijeta sadrži jajaška crvolikog parazita koji preko napitka dospijeva u ljudsko tijelo, uzrokuje smrt i potom zombifikaciju. Parazit tako simbolički predstavlja koloplet političkih, društvenih i ekonomskih odnosa, jer su oni doveli do uporabe opasne biljke te su posljedično rezultirali određenim vrstama ponašanja, koje se manifestiraju kroz iracionalnost gladi.

Serijska kreće od konteksta društveno-političke krize, koja predstavlja narativni okidač. Kraljevstvo je u nepovoljnoj situaciji, prijeti mu političko i društveno raspadanje, ponajviše zato što dolazi do osipanja vlasti i rasta društvenog nezadovoljstva. Visoka politika i borba klanova usmjerena je na zadovoljenje vlastitih interesa, očuvanje moći i zadržavanje povlastica, dok podčinjene mase životare u nezavidnim egzistencijalnim uvjetima.

Premijer Cho Hak-ju (Ryu Seung-ryong), otac kraljice Cho (Kim Hye-jun) i predvodnika kraljevske garde Choa Beom-ila (Jung Suk-won) te vođa moćnoga klana Haewon Cho, nastoji uzurpirati vlast, iako mu se suprotstavljaju ostali ministri i svećenstvo. Istodobno se širi glasina da je kralj mrtav. Vladar je uistinu preminuo, no premijer krije istinu od javnosti jer bi to potencijalno moglo oslabiti njegov položaj na dvoru. Stoga uz pomoć liječnika Leeja Seung-huija (Kwon Bum-taek) korištenjem specifične biljke nastoji oživjeti kralja, iako je svjestan da će ga postupak zombificirati te posljedično pretvoriti u krvoločnu zvijer. O kralju nikada

ne saznajemo detaljnije podatke: kakav je bio vladar, suprug i roditelj, pa on ostaje tek suputnik priče, iako mu se misteriozno stanje zahuktava. Njegova nedorečenost sugerira da je za života bio tek marioneta, dok se prava politika vodila iza njegovih leđa. Kako bi spriječili glasine, Cho i kraljica zabranjuju posjete vladarevim odajama. Princ Lee Chang (Ju Ji-hoon) je pak crna ovca u obitelji, a prepreku njegovu dolasku na prijestolje predstavljaju dvije činjenice: porijeklo (majka mu je konkubina) i navodna kraljičina trudnoća. Ako rodi sina, on kao zakoniti muški potomak ima prvenstvo na tron. Slab i pasivan, marginalizirani princ odlučuje saznati istinu o očevu stanju te posjećuje kliniku u Dongnae, gdje se susreće s pošasti zombija. Ona je rezultat kanibalističkog čina: izgledniji bolesnici pojeli su zaraženo ljudsko meso te su se inficirali.

Priču zapliću trivijalni motivi razgranatih dvorskih spletki, no oni su u seriji vješto izvedeni kako bi naglasili nedostatak političke i društvene kohezije u državi. Svaka od sukobljenih strana, pa i princ u početku, vođena je svojim partikularnim interesima: ministar pohlepom za vlašću, kraljica žudnjom za vlašću i nametanjem svoje moći naspram očeve, princ obiteljskom osvetom i samopotvrđivanjem. Nijedan od tih interesa nije vezan uz dobrobit države i zajednice, stoga govorimo o krizi vlasti. Politički razjedinjena zemlja posljedično ne može postići ni odgovarajuću razinu društvene kohezije.

Političku i društvenu krizu također uvjetuju raširena korupcija i nepotizam: premijer trguje utjecajem da zaštiti vlastiti položaj i osigura, odnosno konsolidira moć. Ujedno postavljanjem članova obitelji na istaknute funkcije (sin) i rodbinskim odnosima (otac kraljice) stvara mrežu odnosa koje mu omogućuju vršenje snažnog utjecaja na političke, a posljedično i gospodarske te društvene procese u zemlji. Tako u četvrtoj epizodi prve sezone kaže kćeri da je nije postavio na poziciju da bi mu se suprotstavljala. Cho je slika diktatora u nastanku koji premreženim rodbinskim i interesnim odnosima nastoji uzurpirati vlast, pa mu je uklanjanje opozicije prvi cilj u učvršćivanju položaja. U početku slabi princ ne predstavlja prijetnju, nego oni koji ga podržavaju, jer uz njihovu pomoć može biti ustoličen kao novi vladar. Stoga Cho mora neutralizirati otpor predvođen svećenikom Kimom (Kim Jong-soo).

Socijalno nezadovoljstvo također je rezultat odnosa centra i periferije. Sav kapital odlazi u glavni grad, a periferija, tj. provincija postavljena je u nepovoljan položaj rada radi zadovoljstva središta moći – Hanyanga (Seul). Serijska u prvoj sezoni u vizualnom sloju kontrapunktira centar i periferiju tako što u glavnom gradu prevladavaju jarke, napadne boje. Općenito je taj fabularni rukavac koloristički vrlo bogat, što tradicionalno sugerira imućnost i prosperitet. Provincijski segment koloristički je jednoličniji: kostimografija je jednostavna, u dosluhu s nižim društvenim položajem ljudi,

¹¹ Navedeno je povezano s neoliberalnom globalizacijom (Luckhurst 2015: 183).

prevladava siva boja. Na marginama kraljevstva ljudi žive skromno, često siromašno te su snažno izražene klasne razlike. Pritom plemstvo isključivo misli na sebe, što evidentnim postaje u četvrtoj epizodi prve sezone: vodstvo grada i pripadnici više klase prvo se bezbrižno zabavljaju, a potom bježe jedrenjakom ostavljajući za sobom obični puk da se snađe u uvjetima epidemije; majka odbija da se njezin sin pokopa u masovnoj grobnici te da mu se tijelo spali jer to ne dolikuje plemiću, dovodeći u opasnost cjelokupno stanovništvo radi klasnih privilegija i tradicija. Kako Lee tumači:

Tri društvene skupine na brodu u bijegu u seriji *Kingdom* – aristokrati, vladini dužnosnici i viši vojni dužnosnici – funkcioniraju kao paralele s društveno-političkom strukturom moderne Južne Koreje. Povijesne drame u Južnoj Koreji uvijek se odnose na sadašnjost te spremno ukazuju na paralele između, primjerice, aristokrata u Joseon razdoblju koji posjeduju i troše velik dio resursa zemlje i modernih *chabola*, nasljednih obiteljskih tvrtki koje čine 1% stanovništva i kontroliraju 60% bogatstva zemlje. (Lee 2019: 159)

Kako bi centar namaknuo financije i resurse za lagodan život, niže klase na periferiji visoko su opozivane, što rezultira neimaštinom i gladi. Motiv gladi uvodi se u lječilištu u Dongnaeu, kadrom tanjura juhe, koja se sastoji od tekućine neprivlačne, trule zelene boje i skuhanog komadića nekakve nedefinirane zeleni. Nije teško zaključiti da je posrijedi nutricionistički oskudno jelo. Zbog loše prehrane prevladava mišljenje da će bolesni prije pokleknuti zbog gladi nego od same bolesti. U razgovoru liječnikove pomoćnice Seo-bi i tajanstvenog lovca na liječenje Yeonga-shina (Kim Sung-kyu), saznajemo da je vlada obećala poslati rižu. Sugovornik nije uvjeren, tvrdeći da svaki dan nekoliko ljudi umre od gladi. Potom slijedi novi kadar jela, ovoga puta juhe koju kuharica miješa u velikom loncu, uz komentar pomoćnice da lijekovi ne djeluju jer bolesnici ne jedu dovoljno ili odbijaju jesti neukusnu hranu. Ipak, uskoro stižu namirnice.

Yeong-shin objašnjava Seo-bi porijeklo mesa: posrijedi je jelen kojega je ubio u obližnjoj šumi, no ona uzvraća pitanjem je li dobio odobrenje vlade da ustrijeli životinju. Implicitno se naznačava da su resursi u rukama malobrojne elite pa lovac odgovara protupitanjem: treba li odobrenje od vlade i da umre jer državni vrh ima vlast nad egzistencijom pučanstva time što kontrolira dostupnost primarnih životnih agensa.

Redatelj Kim Seong-hun upečatljivo postavlja u prvoj epizodi prve sezone scenu jedenja mesa. Pacijenti, nakon dugotrajnoga gladovanja, konzumiraju mesni obrok. Atmosfera je ponajviše dočarana zvukovnim slojem, odnosno šumom: smijehom, ugodnim razgovorom, mljackanjem, grickanjem kostiju, srkanjem te polutotalom gdje su objekti raspoređeni po dvorištu, objasni suncem, da

se stvori dojam sklada i ugone. Nakon što pomoćnica otkrije porijeklo mesa, atmosfera se iznenada mijenja: prevladavaju krupni planovi proždiranja mesa i glodanja kostiju, grozničavi i impulzivni pokreti ljudi, brzi i nagli rezovi s neugodnim zvukovima srkanja i struganja zubi o kosti, koje gotovo podsjećaju na njihovo lomljenje, dok u zvukovnom sloju dominira naglašena i zlokobna izvandijegetska glazba. Time se stvara dojam impulzivnosti, iracionalnosti gladi, a sam čin jedenja, lišen gracioznosti i dostojanstva te u suprotnosti s načinom konzumacije hrane prije otkrića njezina podrijetla, stvara poveznice s instinktivnim, nasilnim, bezumnim načinom hranjenja zombija.

Okidač epidemije upravo je nastojanje da se utaži glad: Yeong-shin dobronamjerno odluči skuhati meso tragično skončalog mladića, ne znajući da je ono kontaminirano. Pritom odbacuje napade Seo-bi, koja je zgrožena kršenjem jednoga od temeljnih civilizacijskih tabua, riječima da treba porazmisliti kako su ljudi inače preživljavali na jugu jer ih kralj zasigurno nije spašavao od gladi. Serija u razmatranje uvodi problematike kronične, endemske gladi, koja je toliko snažna da njezino utaživanje ne može spriječiti ni civilizacijski tabu, a ujedno podcrtava politički odnos centra i margine, koja je lišena i mogućnosti odlučivanja i resursa. Navedeno je dodatno eksplicirano u trećoj epizodi uvođenjem lika Ahna Hyeona (Heo Joon-ho), prinčeva učitelja i saveznika, koji krije tajnu iz prošlosti. Naime, pomogao je premijeru Chou u ratu protiv Japanaca tako što je zombificirao selo bolesnih i gladnih ljudi, inače rođaka Yeonga-shina, kako bi neutralizirali japansku prijetnju. Moralno dvojben čin ponovno upućuje na iskorištavanje obespravljenih, koje se može žrtvovati jer se smatra da su ionako na teret društvu jer nemaju nikakvu korist u produkciji resursa. U trećoj epizodi druge sezone Seo-bi otkriva da se ne zombificiraju svi koji su ugrizeni, nego su se simptomi promijenili nakon konzumiranja ljudskog mesa. Jedenje ljudskog mesa u našoj kulturi predstavlja monstrozno čin, pa je osoba dovedena u situaciju prakticanja kanibalizma lišena ljudskosti i svedena na animalnu, instinktivnu razinu. Takav je čin u seriji doveden u usku vezu s eksploatacijom i preživljavanjem te porastom društvene krize i nezadovoljstva. U završnoj epizodi druge sezone Yeong-shin u razgovoru s magistratom Dongnaea Choom Beom-palom (Jeon Seok-ho), sedam godina nakon završetka epidemije, kaže da je opasna biljka prisutna u drugim provincijama te joj princ Lee i Seo-bi nastoje ući u trag i iskorijeniti je. Dakle, stabilnost i prosperitet u zemlji još nisu uvedeni, klica nezadovoljstva i dalje postoji te samo čeka na plodno tlo za razvoj.

Kada govorimo o gladi, Vernon ističe da je možemo poimati dvojako: kao „kulturnu kategoriju“ i „materijalno stanje“, a pritom „ima kulturnu povijest koja proturječi njezinom očito dosljednom

materijalnom obliku“ (Vernon 2007: 8). Glad¹² kao materijalno stanje temelje ima u pristupu hrani i stabilnosti opskrbe, pa je „temeljno uzrokovana nesigurnošću hrane“ (Adams 2020: 2), što je po Adamsovu tumačenju uzrokovano jednim od četiriju čimbenika: dostupnošću (zastoj u domaćoj proizvodnji i/ili uvozu), pristupom (zbog zastoja u proizvodnji i distribuciji, ograničavanja pristupa pojedinim skupinama, političkih odluka ili procesa, nepogoda), korisnošću hrane (slab nutricionistički sadržaj), stabilnosti (ponavljanje zastoja i kriza) (Adams 2020: 2). Ovi faktori u seriji međusobno su isprepleteni, iako ih objedinjuje problematika pristupa hrani. Navedeno može imati četiri uzroka: politički, ekonomski, okolišni, internacionalni¹³ (Adams 2020), od kojih serija na poticajan način razmatra prva dva. Siromaštvo odnosno nedovoljna materijalna sredstva Adams poima kao primarni okidač gladi, koji za sobom poput lančane reakcije povlači ostale probleme. Kada pojedinci ili skupine i dođu do određene hrane, ona je nutricionistički mahom slabije kvalitete, što se posljedično negativno odražava na ljudsko zdravlje, što je eksplicirano u prvoj epizodi prve sezone. Tijelo koje ne dobiva sve potrebne nutrijente u odgovarajućim količinama postaje izloženo bolestima, zbog čega ne može dovoljno dobro raditi. Zato su siromaštvo i glad Adamsu međusobno neraskidivo povezani te se u konačnici podupiru: slabo tijelo ne može dovoljno privređivati, što naposljetku znači da ima ograničene materijalne resurse koje može potrošiti na hranu (Adams 2020: 6). U seriji je ekonomski segment implicitno naznačen, a vezan je uz klasnu stratifikaciju, povijesne uvjete, a posebice kroz političke odnose. Rat s Japanom ostavio je za sobom ekonomsku nestabilnost, koja se odrazila na proizvodnju i distribuciju hrane. Seljaci, na početku sklonjeni u lječilištu, istaknuto je, ne dobivaju sve potrebne nutrijente, a upravo se „pothranjenost obično definira kao nedovoljan unos kalorija, (...) kao neravnoteža u potrošnji hranjivih tvari, obično zbog nedostatka ključnih vitamina ili minerala“ (Atkins i Bowler 2001: 125). Nutritivno bogatu hranu treba poslati vlast iz glavnoga grada, no ona nikako ne dolazi, što govori o naravi vlasti. Kako Atkins i Bowler navode, „pristup hrani varira ovisno o skupnome prihodu, klasi i geografskom području“ (Atkins i Bowler 2001: 123), što je u priči nužno isprepleteno jer govorimo o kriznom razdoblju, klasno niže pozicioniranim skupinama i području devastiranom ratom, ali i o ruralnom dijelu države. No, temeljni povod je političke prirode:

Zato što ruralne zajednice imaju malo političkoga utjecaja, politike javnoga sektora rijetko su strukturirane da zadovolje njihove potrebe. Većina javnih resursa odlazi u gradove, a ne na selo. (Adams 2020: 7)

Kako sam ranije naznačio, serija se poigrava odnosom centra i periferije, koji je sagledan kroz političku optiku. Seljaci, tj. farmeri, moraju plaćati visoke poreze u naturi (prehrambenim proizvodima), koji odlaze u glavni grad i ostala politička središta. Ono što preostaje, nije dovoljno da zadovolji primarne egzistencijalne potrebe. Ujedno, ruralne zajednice gotovo nemaju politički utjecaj, pa moraju ispunjavati zahtjeve vlasti. Problem nastaje kada ta ista država izgubi sluh za njih, odnosno kada pojedinci počinju zlorabiti položaj u ime vlastite koristi, pa ljude koji su ionako u lošoj poziciji stavljaju u još pogubniju. Razmatrani procesi posljedice su političkog odlučivanja i djelovanja, stoga glad postaje metafora za društveno opadanje, nestabilnost i nesigurnost.

Korelacija gladi i zombija u seriji više je nego očita, pa zombifikaciju trebamo shvatiti kao prevrat obespravljenih masa, koje više nemaju što izgubiti. Zombiji pokazuju sumanuto, nerazumno ponašanje te ih isključivo vodi bjesomučni nagon za ljudskim mesom i krvlju. Gladni ljudi također pokazuju znakove iracionalnog ponašanja jer zadovoljenje poriva gladi i žeđi predstavlja temeljne životne potrebe, dakle one o čijem zadovoljenju ovisi opstanak života samoga. Kao svaka životinjska vrsta, tako i ljudska životinja u graničnim situacijama, onima koje prijete opstojnosti života, neće prezati ni od kakvih postupaka da se održi na životu. *Kingdom* tako sugerira da su gladni ljudi opasni te da bi ih se političari trebali bojati jer, kada je goli život pojedinca i njegovih najbližih doveden u pitanje, navedeno može rezultirati propašću prepoznatljivoga društvenog uređenja.

U zombi narativima, primjećuje Bishop, redovito se javljaju dvije prijetnje. Prva se odnosi na činjenicu da pošast zombija može rezultirati apokaliptičnim ishodom, odnosno propašću društva. Drugi sugerira da takav rezultat iziskuje nastojanje da se preživi, prilikom čega veću opasnost od zombija predstavljaju drugi ljudi u okruženju koje je lišeno bilo kakvih socijalnih normi i institucija koje bi mogle zaštititi pojedince (Bishop 2010: 19). Nakon što epidemija eruptira i počne metastazirati, dolazi do prijetnje opstojnosti društvu koje likovi poznaju pa pošast treba ako ne suzbiti, onda barem pokušati kontrolirati. *Kingdom* intrigantno povezuje motiv potencijalne zombijevske apokalipse s metaforičkim prikazom urušavanja, odnosno destruiranja društva tako što uvodi spomenutu socijalnu komponentu kroz motiv gladi, sugerirajući prevratničku snagu pobunjenih masa. U prve dvije sezone pošast je suzbijena i kontrolirana, no pravi neprijatelji nisu nemrtvi, nego politička vrhuška koja je vladala u sjeni iz kraljeva dvora.

¹² Najjednostavnija definicija gladi bila bi da se „javlja kada je dnevni unos kalorija osobe manji od njihove minimalne 'prehrambeno' potrebne energije“ (Adams 2020: 1).

¹³ Okolišni uvjeti rezultat su „neuravnoteženosti između populacije zemlje i njezinih prirodnih resursa“ (Adams 2020: 9), a internacionalni uvjeti ovise o stanju i procesima u globalnoj ekonomiji (Adams 2020: 12).

Iako *Kingdom* isprepliće ekonomske i političke elemente, temeljni problem vidi u ponašanju političkih elita. Pošast zombifikacije kreće iz ruralnih dijelova, u kojima epidemija primarno izbija, no nju je prouzročio premijer, što zemlju dovodi na rub građanskog rata jer ne samo da se bune obespravljani, nego se počinju sukobljavati i oprečne političke opcije. Alex de Waal u studiji *Mass Starvation: The History and Future of Famine* (2018) vrlo poticajno raspravlja o konceptu gladi, masovne gladi i izgladnjivanja, no akcent njegova proučavanja više nije stavljen na nutricionističke, ekonomske i društvene uzroke gladi nego na političke. Drugim riječima, autora zanima kako se glad i izgladnjivanje koriste u političke svrhe da bi se obespravilo, uništilo i ponizilo cijele društvene skupine. Moć nad hranom, odnosno mogućnost uskrate njezine dostupnosti, snažno je političko oružje koje otvara mogućnost političke kontrole i zlouporabe moći. Stoga kaže da

glagol „gladovati“ treba shvatiti prvenstveno u tranzitnom smislu koji označava da su neki (moćni) ljudi izgladnjivali druge (nemoćne) ljude, ostavljajući ih da umru – od gladi, bolesti, iscrpljenosti ili nasilja. (de Waal 2018: 6)

U seriji je glad simbol za siromaštvo i nejednaku raspodjelu dobara, odnosno ona je

rezultat pokušaja degradiranja ili ponižavanja osobe ili osoba s ciljem pokazivanja nadmoći ili prisiljavanja na nešto poput napuštanja njihovih domova. To može biti jednako činu mučenja. (de Waal 2018: 24)

Tu se javlja čvrsta korelacija sa sadašnjicom. U prethodnom poglavlju naveo sam da se *K-zombi* trend bavi neuralgičnim točkama korejske suvremenosti. Mnoge od njih općenito su zamjetne i u novijim K-dramama, što uostalom pokazuje i uspjeh serija poput *Squid Game*, koje ozbiljno shvaćaju problem korejskih klasnih odnosa. *Kingdom* se nastavlja na ova socijalna razmatranja sugerirajući da suvremena Koreja predstavlja duboko podijeljeno društvo snažno izraženih socijalnih polariteta, s problematičnim političkim i gospodarskim elitama te njihovom nehajnom stavu prema većini pučanstva.

Detalj koji nam ne smije promaknuti jest da je upravo premijer, uz pomoć uglednoga liječnika, radi očuvanja utjecaja na dvoru, posegnuo za radikalnim rješenjem oživljavanja umrlog čovjeka, od kojeg se potom zaraza širi. Političar izaziva epidemiju nesmotrenom odlukom donesenom u svrhu zaštite i osiguravanja vlastitog položaja i moći. U tome mu pomažu znanost i medicina, čime je niz bitnih društvenih diskursa, kojima je cilj djelovanje za opće dobro, instrumentaliziran u nastojanju da se moć očuva i zadrži u posjedu odabranih skupina. Premijerova žudnja za vlašću time dovodi do društvenih ugnjetavanja, perturbacija i posljedično pobu-

ne. Kim Seong-kon seriju smatra problematičnom jer po njegovu mišljenju počiva na stereotipima i klišejima: zombiji predstavljaju obespravljene i marginalizirane, koji su ujedno nasilni, destruktivni i osvetoljubivi pa tu vidi pretjeranu društvenu polarizaciju. Stava je da „zombiji jednostavno ne predstavljaju viktimizirane ili otuđene mase.“¹⁴ Međutim, nasilje, osvetoljubivost i destruktivnost možda trebamo shvatiti kao reakcije na ponašanje određenih društvenih skupina. Uostalom, nasilje i destruktivnost pojedinih socijalnih grupacija nisu prikazani kao njihova inherentna svojstva, nego kao posljedice socijalne opresije, tj. predstavljaju reakcije na nju. I u drugoj kolumni autor zombije u seriji odbija tumačiti kao odraz obespravljenih te ih poima kao ljude zavedene ideologijom. Korelaciju pronalazi u činjenici da se pošast brzo širi i pretvara ljude u zvijeri kao što to čine i političke ideologije: zombiji napadaju one koji su drugačiji od njih i ne pokazuju reakcije, što je analogno izostanku reakcija ljudi koji su indoktrinirani političkim ideolozima.¹⁵ Tumačenje je problematično te probija iz autorova straha od lijevih političkih opcija, u kojima očito vidi opasnost po korejski društveni i ekonomski poredak. Srž korejskoga neoliberalnog sustava počiva na temeljima eksploatacije pa ovaj aspekt ne bi trebao biti izostavljen, no kada bi to Kim Seong-kon priznao, značilo bi da treba priznati i postojanje opresora. Stoga su zombiji u seriji *Kingdom* element političke alegorije: predstavljaju ljude koji postaju kolateralne žrtve zlouporabe moći i vlasti. Nisu reprezentacija masa bezumno zavedenih ideologijom, nego odraz očajničkog ponašanja ljudi koji nemaju što izgubiti jer ih je politika lišila humanosti.

Robin Wood u studiji *Hollywood od Vijetnama do Reagana* postavlja temeljnu žanrovsku formulu horora: „čudovište predstavlja prijetnju normalnosti“, gdje je značenje potonje imenice znakovito: „konformnost naspram dominantnih društvenih normi“ (Wood 2003: 71). *Kingdom* preuzima temeljnu formulu, a cilj je, odnosno žudnja serijalne naracije, ponovno uspostaviti narušen društveni poredak, tj. socijalnu uravnoteženost i kompromis, što je svrha djelovanja princa. Zombiji tako predstavljaju pobunu protiv dominacije određenih društvenih skupina i njihovih ekonomskih, pravnih, političkih i socijalnih povlastica, gdje glad postaje simbol političkog, društvenog i ekonomskog ugnjetavanja.

Vratimo se nakratko na Romerove ishodišne filmove za suvremeno poimanje figure zombija: *Noć živih mrtvaca* i *Zora živih mrtvaca*. Kako Wood pronicljivo tumači, u Romerovom prvom filmu imamo

¹⁴ Kim Seong-kon: „K-zombies are ubiquitous in Korea“, *Korea Herald Online*, dostupno na: <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20210316000313>.

¹⁵ Kim Seong-kon: „Zombies and factional scuffles in 'Kingdom'“, *Korea Herald Online*, 7. siječnja 2020, <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20200106000737>.

obitelj, predstavnike zakona i zombije; prvi i drugi upućuju na normalnost, a predstavnici zakona žele uspostaviti društveni red (Wood 2003: 105). U drugom filmu nema predstavnika zakona, nego se javlja banda, koju sagledava kao entitet koji ne želi uspostaviti društveni red, nego profitirati na kaosu (Wood 2003: 105). Po Woodovu (2003: 71) mišljenju normalno i monstrozno povezuje motiv obitelji, koji bismo ovdje mogli sagledati u proširenoj inačici: kao državu. *Kingdom* poticajno izokreće ovu situaciju često prisutnu u zombi narativima, gdje živi ljudi i predstavnici zakona brane normalnost, te zamagljuje granice destruktivnosti između oživjelih mrtvih i svite premijera Choa: vojsci i predstavnicima zakona nije cilj zaštititi društveni red, nego one na položajima, stoga su instrumentalizirani u svrhu zaštite centara moći. Time se odnos normalnosti i monstroznosti zaogrće u ambivalenciju. Ako ćemo dalje slijediti Woodovu logiku povratka potisnutoga, zombiji u *Kingdomu* zaista uključuju komponentu ambivalencije (Wood 2003: 72): istodobno u gledatelju bude odbojnost i suosjećanje jer ih se neprestano podsjeća na njihovo porijeklo i razlog zombifikacije, tj. glad. Dodatno će to biti naglašeno u *Ashin of the North*, gdje skupina zombija doslovno predstavlja članove obitelji i suseljene naslovne protagonistice, koji su žrtva političkoga licemjerja i inženjeringa. U navedenom ključu, ako monstrozni Drugi predstavlja projekciju onih osobina koje skupina na poziciji moći odbacuje od sebe kao neprimjerene te ih projicira na Drugoga (usp. Wood 2003: 65, 66), tada su zombiji u *Kingdom* odraz slike marginaliziranih kako ih vide klasno više pozicionirane skupine.

U slučaju princa Leeja, priča slijedi klasični obrazac potrage, vezan za frajevsku romansu (usp. Fry 2000), u kojoj je izmještanje analogno stjecanju iskustva, tj. odrastanju i stasanju. Princ, koji se cijelog života nije maknuo iz kraljevske palače i nije imao priliku vidjeti kako živi običan puk, iznenada biva primoran krenuti na opasno putovanje, koje je ujedno i bijeg. Stoga je razlog odlaska dvostruk: na dvoru mu je život u opasnosti jer ne zna kome može vjerovati, a s druge strane treba saznati što se dogodilo s njegovim ocem. Kako bi spasio vladara i kraljevstvo, putuje na drugi kraj zemlje u Dogeamu da pronade medicinara koji je liječio kralja. Posrijedi je arhetipska priča o rađanju junaka. Neiskusni princ ne može biti dobar vladar jer za to nema znanja, vještina ni političkog iskustva zato što je neprestano držan na obiteljskim marginama. Ujedno je slab subjekt: kraljica mu priječi vidjeti oca, želi ga ukloniti s prijestolja, on nema ni volje ni snage, često je neodlučan i pokazuje znakove nezrelosti. Na putu ga prati vjerni pomagač, pripadnik kraljevske garde, a za petama su mu premijerov sin i vojska, koji su ga proglasili izdajnikom. Princ ne samo da se suočava s prijjetnjom zombija, nego nastoji i organizirati obranu od njih. Prijelomni trenutak u njegovu stasanju

predstavlja četvrta epizoda prve sezone. Za razliku od elita koje napuštaju grad jedrenjakom ostavljajući stanovnike iza sebe, on odlučuje ostati i pomoći ljudima te organizirati otpor.

Princ Lee neprestano prijeti da će stati na kraj najmoćnijoj obitelji u državi. U prvoj epizodi druge sezone kaže da ne želi prijestolje, nego kazniti i ukloniti klan Haewon Cho jer je obeščastio kralja i zemlju koju je politički i društveno razjedinio. Time se zalaže za balans nacionalnih interesa, gdje će prava i interesi svih građana biti poštivani naspram nasljednih privilegija manjine koja svoju dobrobit temelji na eksploataciji nižih društvenih slojeva. Klanovski segment (usp. Kwang-kyu 2003) povijesno je prisutan u Koreji te je utjecao na strukturu političkih i društvenih odnosa u zemlji. Njegova patrijarhalna baza opstala je do suvremenosti jer se pokazao iznimno prilagodljivim u odnosu na povijesne promjene. Danas je evidentan u postojanju obiteljskih korporacija poput primjerice Samsunga, koje imaju velik utjecaj ne samo na politički nego i na društveni život Južne Koreje. Međutim, princ zastupa interese vladajućih i kada misli da to ne čini: on se bori protiv zombija, svojih izgladnijih podanika da bi ugušio njihovu pobunu, ali i protiv pohlepnog premijera, dakle političkih centara moći koji su doveli do epidemije. Stoga on utjelovljuje srednje ili kompromisno rješenje: mora balansirati između obiju strana i ukloniti nepodobne političare, ali i neutralizirati pobunu nižih društvenih slojeva. O idealu „zlatne sredine“ koju zastupa svjedoči i njegova pratnja, koju čine predstavnici marginaliziranih: pomoćnica liječnika koja mora prkositi svom patrijarhalnom okruženju, ratni veteran i bivši lovac, neimućni pripadnik kraljevske garde kojeg princ u početku hvata u krađi hrane kako bi nahranio trudnu suprugu.

5.

Logika priče slijedi obrazac: političarevo nerazborito ponašanje dovodi do političke i društvene krize, čiji je simbolički okidač glad, koja se potom brzo širi i zahvaća velik broj stanovnika. Političar je ujedno na čelu imućnoga obiteljskoga klana koji utjecajem bitno usmjerava politički i ekonomski život zemlje. Nije teško uočiti da serija zaista stvara poveznice s političkim, društvenim i gospodarskim procesima u suvremenoj Koreji. Neuralgične točke koje pritom razmatra odnos su privilegiranih i nepriviligiranih: politički i državni dužnosnici te njihove obitelji i suradnici imaju velike povlastice, kojih su obične mase lišene, a omogućuju im da još više akumuliraju kapital dok se politički i društveno štiti *status quo*. Kroz odnos Haynaga i juga države zrcali se odnos centra i periferije te problem centralizacije. Suvremena Južna Koreja centralizirana je zemlja u kojoj polovica stanovništva živi u metropo-

litanskoj zoni Seula, Incheona i okolne provincije Gyeonggi-do. Serija sugerira da bi balans, koji bi u obzir uzeo interese različitih društvenih skupina a ne samo najbogatijih, trebao biti imperativ suvremene korejske politike. Glad stoga simbolički upućuje na suvremene polarizacije i nepravednu raspodjelu dobara, čime se serija u skiciraju problemskih točaka korejske suvremenosti uvelike nastavlja na preokupacije *K-zombi* i K-drama trenda.

IZVORI

#Alive (#Saraitda), r. Il Cho, Zip Cinema – Perspective Pictures, Južna Koreja, 2020.

All of Us Are Dead (Jigeum Uri Hakgyoneun), a. Lee Jae-kyoo i Chun Sung-il i Kim Nam-su, JTBC Studios – Kim Jong-hak Production, Južna Koreja, 2022.

Doomsday Book (Inryu myeongmang bogoseo), r. Kim Jee-woon i Yim Pil-sung, Zio Entertainment – TimeStory Group, Južna Koreja, 2012.

4Horror Tales: Dark Forest (Juk-eum-yi soop), r. Kim Jeong-min, CJ Entertainment, Južna Koreja, 2006.

Horror Stories (Museoun Iyagi), r. Im Dae-woong, Jung Bum-sik, Hong Ji-young, Kim Gok, Kim Sun, Min Kyu-dong, Daisy-Cinergy Entertainment – Soo Film, Južna Koreja, 2012.

Kingdom (Kingdeom), a. Kim Eun-hee, Astory, Južna Koreja, 2019–2021.

Mad Sad Bad (Sin-chon-jom-bi-ma-hwa), r. Ji-Seung Han, Tae-yong Kim, Seung-wan Ryoo, KAFA Films, Južna Koreja, 2014.

Peninsula (Bando), r. Yeon Sang-ho, Next Entertainment World – RedPeter Film – New Movie, Južna Koreja, 2020.

Rampant (Changgwol), r. Kim Sung-hoon, Leeyang Film – Rear Window – VAST Entertainment & Media, Južna Koreja, 2018.

Seoul Station, r. Yeon Sang-ho, Finecut – Next Entertainment World – Studio Dadashow, Južna Koreja, 2016.

The Guard Post (GP506), r. Kong Su-chang, Motis Productions, Južna Koreja, 2008.

The Neighbor of Zombies (Yieutjib Jombi), r. Oh Young-doo, Youn Jung Jang, Yeong Geon, Hoon Ryu, Južna Koreja, 2009.

The Odd Family: Zombie on Sale (Gimyohan gajok), r. Lee Min-jae, Cinezoo – Oscar 10 Studio, Južna Koreja, 2019.

The Wailing (Gokseong), r. Na Hong-jin, Side Mirror – Fox International Production Korea, Južna Koreja, 2016.

Train to Busan (Busanhaeng), r. Yeon Sang-ho, Next Entertainment World – RedPeter Film – Movic Comics, Južna Koreja, 2016.

Zombie Detective (Jombitamjeong) r. Shim Jae-hyun i s. Baek Eun-jin, RaemongRaein, Južna Koreja, 2020.

Zombie School (Jombiseukul), r. Kim Seok-jung, Peter Pan Pictures, Južna Koreja, 2014.

LITERATURA

Adams, Francis. *Right to Food: The Global Campaign to End Hunger and Malnutrition*, London: Palgrave Macmillan, 2020.

Atkins, Peter i Bowler, Ian. *Food in Society: Economy, Culture, Geography*, London: Arnold, 2001.

Bishop, Kyle William. *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*, Jefferson, NC, i London: McFarland & Company, 2010.

Conde, Tiffany. „Here’s Why Zombies in South Korea or ‘K-Zombies’ Are Taking Over Netflix“, *Tripzilla.com*, 30. ožujka 2021, dostupno na: <https://www.tripzilla.com/korean-zombie-movies-netflix/120800>, pristup 6. srpnja 2021.

de Waal, Alex. *Mass Starvation: The History and Future of Famine*, Cambridge: Polity Press, 2018.

Frye, Northrop. *Anatomija kritike: četiri eseja*, Zagreb: Golden marketing, 2000.

Hunt, Leon; Lockyer, Sharon i Williamson, Milly. „Introduction: Sometimes They Come Back – The Vampire and Zombie on Screen“, u: *Screening the Undead: Vampires and Zombies in Film and Television*, ur. Leon Hunt, Sharon Lockyer i Milly Williamson, London i New York: I. B. Taurus, 2014, str. 1–18.

Jenner, Mareike. *Netflix & the Re-invention of Television*, London: Palgrave Macmillan, 2018.

Ju, Hyejung. *Transnational Korean Television: Cultural Storytelling and Digital Audiences*, Landham i London: Lexington Books, 2020.

Kim, Seong-kon. „K-zombies are ubiquitous in Korea“, *Korea Herald Online*, 14. ožujka 2021, dostupno na: <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20210316000313>, pristup 8. srpnja 2021.

Kim, Seong-kon. „Zombies and factional scuffles in ‘Kingdom’“, *Korea Herald Online*, 7. siječnja 2020, dostupno na: <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20200106000737>, pristup 8. srpnja 2021.

Kim, Victoria. „Zombies are everywhere in South Korea, feeding on fears and anxieties“, *Los Angeles Times Online*, 23. veljače 2021, dostupno na: <https://www.latimes.com/world-nation/story/2021-02-23/zombies-are-everywhere-south-korea-fears>, pristup 6. srpnja 2021.

Kim, Youna. „Introduction“, u: *The Korean Wave: Korean Media Go Global*, ur. Youna Kim, London i New York: Routledge, 2013, str. 1–27.

Lee, Sung-Ae. „The New Zombie Apocalypse and Social Crisis in South Korean Cinema“, *Coolabah*, br. 27, 2019, str. 150–166.

Levine, Elana i Newman, Michael Z. *Legitimizing Television: Media Convergence and Cultural Status*, London i New York: Routledge, 2012.

Luckhurst, Roger. *Zombies: A Cultural History*, London: Reaktion Books, 2015.

Park, JaeYoon. „Introduction“, u: *The Rise of K-Dramas Essays on Korean Television and Its Global Consumption*, ur. JaeYoon Park i Ann-Gee Lee, Jefferson, NC: McFarland & Company, 2019, str. 1–4.

Roy Choudhury, Saheli. „Netflix to spend \$500 million in South Korea this year to develop new content“, *CNBC Online*, 25. veljače 2021, dostupno na: <https://www.cnb.com/2021/02/25/netflix-nflx-to-spend-500-million-in-south-korea-in-2021.html>, pristup 6. srpnja 2021.

Song, Su-hyun. „Netflix claims its investment has created economic effect worth 5.6 trillion won in Korea“, *Korea Herald*, 30. rujna 2021, dostupno na: <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20210929000806>, pristup 30. rujna 2021.

Thompson, Robert J. *Television's Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER*, New York: Syracuse University Press, 1997.

Tran, Diep. „How South Korean cinema is breathing new life into the zombie genre“, *CNCB News Online*, 5. listopada 2020, dostupno na: <https://www.nbcnews.com/news/asian-america/how-south-korean-cinema-breathing-new-life-zombie-genre-n1241604>, pristup 8. srpnja 2021.

Vernon, James. *Hunger: A Modern History*, Cambridge i London: The Belknap Press of Harvard University Press, 2007.

Wagner, Keith B. „Train to Busan (2016): Globalization, Korean Zombies, and a Man-Made Neoliberal Disaster“, u: *Rediscovering Korean Cinema*, ur. Sangjoon Lee, Ann Arbor: University of Michigan Press, 2019, str. 515–532.

Wood, Robin. *Hollywood from Vietnam to Reagan... and beyond*, New York: Columbia University Press, 2003.

SUMMARY

K-ZOMBIES, QUALITY TV AND SOCIAL UPEHAVAL: THE CASE OF THE *KINGDOM* SERIES

Korean TV-series *Kingdom*, created by Kim Eun-hee, has been a huge success on both Korean and the global market, owing its hype to the success of the Korean wave, K-zombie trend, and the revival of horror in South Korean cinema in the late 1990s. It is special in that it situates the zombie narrative in a particular historical period creating an alternative version of the Korean Middle Ages. The argument considers the series in comparison to contemporary developments in so-called “quality TV” as well as its relationship to the K-zombie trend, while it emphasizes the way that the series uses the zombie figure and the motif of hunger in order to consider contemporary social, economic, and political relations in the country.

Key words: TV series, zombie, the Korean Wave, *Kingdom*, hunger