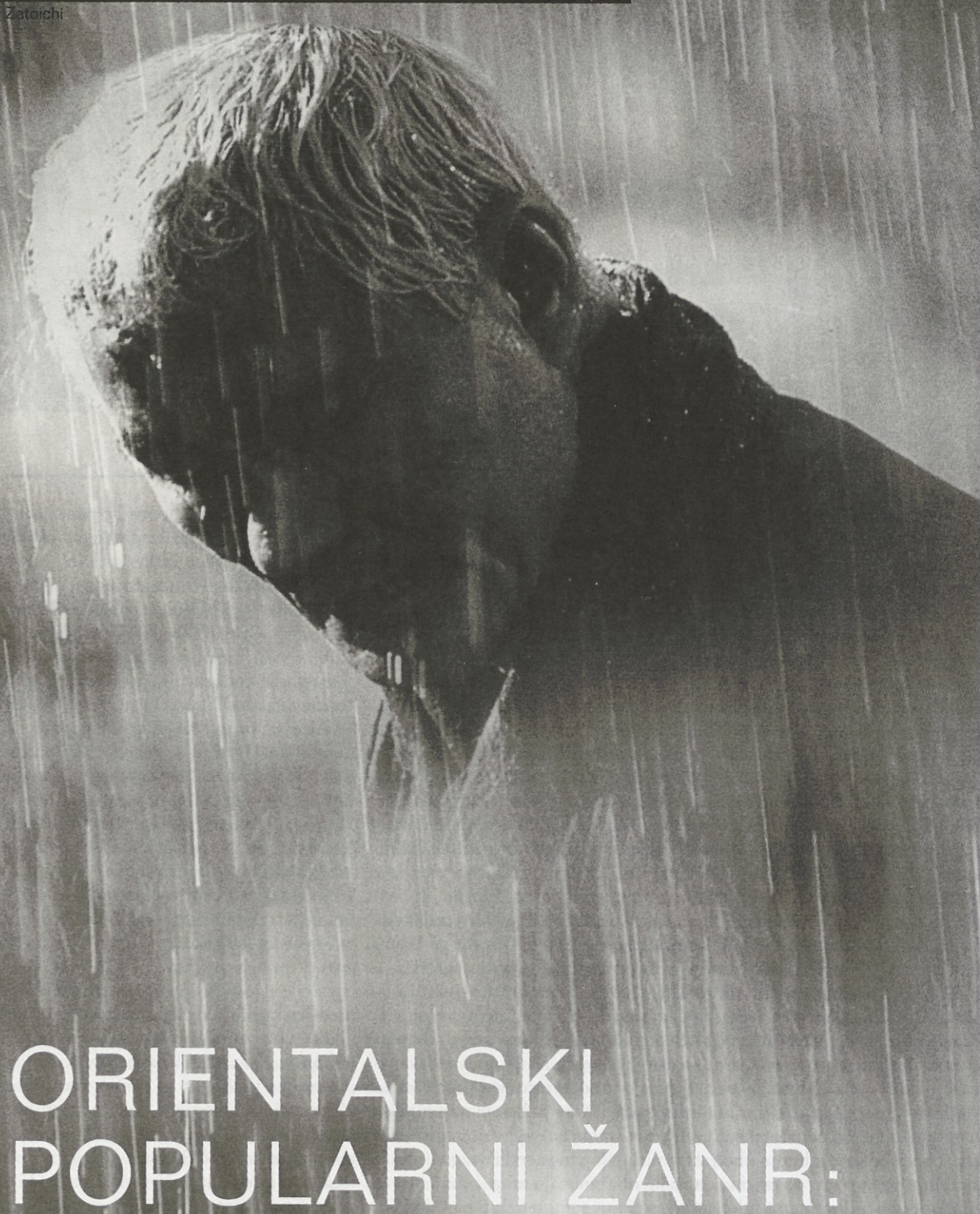


Zatoichi



# ORIENTALSKI POPULARNI ŽANR:

## zatoichi, ju-on, infernal affairs

Na začetku devetdesetih let se je pričel masovni eksodus orientalskih, predvsem hongkonških režiserjev v ZDA; njihov odhod so po eni strani omogočili uspešni filmi na azijskem in mednarodnem tržišču, po drugi strani pa so akterji vabila sprejeli v strahu pred bližajočim se datumom predaje angleške kolonije materi Kitajski, ki je v produkcijo vnesel dobrošno mero previdnosti, strahu in negotovosti. V tistem času je hongkonški film doživljal hudo krizo; najboljša in najbolj bankabilna imena (Tsui Hark, John Woo, Ringo Lam, Jackie Chan) so odhajala, produkcija je strmo upadala, množili so se na hitro skomponirani produkti, ki so nekdanje cvetoči kinematografiji jemali ugled. Reciklaža preverjenih vzorcev je postala *leitmotiv* tamkajšnje produkcije, Hongkong je v smislu kreativnega nazadovanja postal duplikat Holivuda, obubožani gigant v iskanju identitete. V tem času so se okrepile ali na novo vzniknile druge kinematografije v širši regiji; Japonska je predstavila novo generacijo





Ju-on



Zatoichi

žanrskih režiserjev – predvsem grozljivk –, dokaj popularni in vplivni sta postali tajška in singapurska produkcija, za največji tektonski premik pa je brez dvoma zaslužna Južna Koreja, ki je v nekaj letih postala vodilna velesila Daljnega vzhoda, tako v produkciji art kot komercialnih filmov, marketinški prepoznavnosti ter agresivnem promoviranju festivala v Pusanu, ki je v kratkem pometel s konkurenco (konkretno, s festivaloma v Hongkongu in Tokiu) in postal centralni vzhodnoazijski festivalski dogodek.

Nas v pričujočem tematskem bloku ne zanimajo produkcijske metode, temveč predvsem način, kako so se nekatere kinematografije, njihovi avtorji, scenaristi in producenti v tem času obnašali, se afirmirali oziroma reafirmirali, kako so ustavili preseljevanje na Zahod in trend v nekem trenutku celo obrnili ter, predvsem, kako so se znova (zlasti v Hongkongu) zavedli korenin. Kdo in kaj je hongkonškemu popularnemu filmu ponovno dvignil(o) ugled? In zakaj so japonski žanrski filmi zadnje čase tako učinkovito strašljivi? Zdi se, da je prišlo do vsesplošnega mešanja vplivov in senzibilnosti, do zgodovinske, lokalne in celo medkontinentalne izmenjave idej in talentov, do velikanskega talilnega lonca, kjer je dovoljeno vse. Takeshi Kitano v *Zatoichiju* vzame ikono japonskega samurajskega filma in ga predela, modernizira, karikira, a kljub vsej eksotičnosti ohranja spoštljiv odnos do tradicije – tako žanrskega lika kot zgodovine japonskega filma; Takashi Shimizu v svoji tetralogiji *Ju-on* na videz prekopira vse standardne prijeme novega japonskega *horrorja* (najbolj očitna referenca je trilogija *Ring*), pa vendar ustvari unikatno, malodane abstraktno vizijo moderne groze; Alan Mak in Andrew Lau v gangsterski tetralogiji *Infernal Affairs* pobereta najboljše in najpomembnejše zahodnjaške (predvsem ameriške) vplive ter ustvarita eno najkompletnejših in najbolj vznemirljivih gangsterskih sag. Vsem je skupno eno, na izrazito originalen način obravnavajo tako sami sebe kot sebi podobne, skratka, so tako reflektivni kot samoreflektivni – do lastnega izraza, kinematografije, kateri pripadajo, in kinematografije, kateri se klanjajo. Kot običajno so Vzhodnjaki bolj senzibilni kot Zahodnjaki. Mak in Lau sta z *Infernal Affairs*, denimo, ustvarila svojo variacijo Cop-polove gangsterske sage, medtem ko Holivud stvari po običaju poenostavi; tam kupijo pravice za rimejk in stvar posnamejo po svoje. *Ring* je že zdavnaj dobil ameriško različico, *Ju-on* jo je dobil – spet v režiji Shimizuja – pred kratkim, *Infernal Affairs* bo šel v Scorsesejevi režiji v produkcijo naslednje leto. Nas tule zanimajo izvirniki, *Zatoichi*, *Ju-on* in *Infernal Affairs*, trije izredno popularni in vplivni predstavniki daljnovzhodnega popa, ki so zadnji dve leti vzburljali perceptivne registre ljubiteljev eksotike in žanra.

## v hiši straši

Na začetku je bila trilogija *Ring* (1998–2000), klasična japonska srhljivka, ki je mešala vse ustaljene obrazce tamkajšnjega *mainstreama*; doga-

janje je bilo postavljeno med srednješolce, preganjalo jih je nedefinirano zlo, ključnega pomena za gibanje prekletstva je bila moderna tehnologija, konkretno, video trak in telefon, ki sta v tednu dni zaznamovala in pogubila nevedneže in radovedneže (več o seriji smo v *Ekranu* pisali že leta 2000). Uspeh *Ringa* je kakopak hitro motiviral številne posnemovalce, med drugim Takashija Miikeja, ki je s filmom *One Missed Call* (2003) – tam srednješolci prejemajo telefonska sporočila iz prihodnosti, posnetke lastne smrti – posnel sicer učinkovit, a za svoj status precej konvencionalen film.

Shimizujev *Ju-on*, ki je že v japonski različici dobil mednarodni podnaslov *The Grudge*, so mnogi pretirano vneto primerjali z *Ringom*, verjetno zavoljo podobnih marketinških prijemov in prepoznavnega motiva široko razprtega očesnega zrkla. S tem se njuna podobnost tudi konča; *Ju-on* je namreč unikum t.i. J-horrorja, nepotrebnih dodatkov okleščena srhljivka, katere genialnost leži v dejstvu, da gledalca kontinuirano straši z minimalnimi izraznimi sredstvi, včasih zgolj z zvokom. V času, ko se franšize poslužujejo vse “drznejših” in ekstravagantnih prijemov (od nepotrebnih veder krvi do spektakularnih specialnih efektov), je *Ju-on* presenetljivo prizemljena srhljivka. Njena izjemnost leži v vsakdanjosti dogajanja, pripovedni abstrakciji in dejstvu, da se večina dogajanja odvije podnevi. Središče dogajanja je hiša na robu mesta, kjer se je pred leti zgodila družinska tragedija; ljubosumni mož Saeki je v besu ubil svojo ženo Kayako in sina Toshia ter nazadnje sodil še sebi. Odtlej je hiša zakleta, prekletstvo Kayakine groze v trenutkih pred smrtjo se prenese na vsakogar, ki stopi v njeno notranjost. V štirih filmih se med obiskovalci izmenjujejo novi najemniki, socialne delavke, inštruktorji, učitelji, policaji, nepremičninski agenti, vsi pa doživljajo podobno grozo; najprej srečajo Toshia, malega albina, očitno duha ubitega sina, v trenutkih pred smrtjo pa še Kayako, ki se – pospremljena z grozljivim grlenim zvokom – praviloma priplazi po stopnicah iz prvega nadstropja. Takashi Shimizu se ne ozira na narativne konvencije, pomembna mu ni koherentnost zgodbe, temveč atmosfera in slogovna dodelanost. Kako nepovezana je naracija v seriji, pove že podatek, da Shimizu številna nedefinirana razmerja prve video izdaje razkrije in osmisli šele v njenem nadaljevanju, najbolj linearni in posledično najmanj zadovoljivi epizodi, kjer se zdi, da mu je vse skupaj ušlo z vajeti, saj smo nazadnje pričali epidemiji “obsedencev”, ki spominjajo na zombijevske klasike Georgea A. Romera.

*Ju-on* razen krvavega incidenta iz preteklosti pravzaprav nima konkretne zgodbe, vsi štirje filmi so razdeljeni na kratke vinjete, markirane z imeni žrtev, ki se brez izjeme sklonejo pred kakršnim koli nasilnim dejanjem. Ne, v filmih ni krvavih prizorov, Shimizu suspenz tipičnega segmenta gradi do razkritja duha enega izmed umrlih družinskih članov, nakar epizodo diskretno zaključí s prehodom v črnino. Kar pomeni, da izvor groze ni v dogajanju po prihodu “duha”, temveč v njegovi prezen-





Zatoichi and the Chest of Gold



The Tale of Zatoichi Continues



Blind Swordsman Vengeance

taciji. *Ju-on* je grozljivka, ki se zaveda moči filmskega medija; v nasprotju s trilogijo *Ring*, ki je bila zasnovana na literarni predlogi in je bolj ali manj sledila zakonitostim naracije, je *Ju-on* produkt samega medija; njegova groza izhaja predvsem iz obrtniške spretnosti in natančnosti, pozicije kamere, montaže, osvetljevanja in sugestivne zvočne kulise. Shimizujeva serija so "filmi gledanja" oziroma "opazovanja"; žrtve vidijo Kayako in Toshia, ali še slabše, Kayako in Toshio vidita njih.

Shimizuja bi lahko razglasili za kralja moderne *horror* eksploatacije, od leta 1999 je živél tako rekoč zgolj od enega produkta. Kot nadarjenega študenta ga je opazil Kiyoshi Kurosawa in mu omogočil režijo trminutnega filma za serijo televizijskih grozljivk. Opazil ga je tudi Taka Ichise, "David O. Selznick J-horrorja", in produciral prvi celovečerni izdaji *Ju-ona* (obe 2000), namenjeni video tržišču, po zaslugi hitrega širjenja po internetu in vzpostavljenega kulturnega statusa pa sta tri leta pozneje nastali še kinematografski verziji (obe 2003). Letos je v kinematografe prišla še ameriška različica in znova jo je podpisal Shimizu; s tem se je pridružil tradicionalno "pogubljeni" družini režiserjev, ki so se ameriške rimejke svojih prelomnih del odločili režirati sami. Če se spomnite Georgea Sluizerja (*Spoors* (1988) je postal *The Vanishing* (1993)) in Oleja Bornedala (*Nattevagten* (1994) je postal *Nightwatch* (1996)), potem se spomnite učinkovitih *chillerjev*, ki so se v ameriški produkciji spremenili v anemične, kompromisarske pol-izdelke s *happy-edom*. Shimizu se je prekletstvu rimejka, presenetljivo, izognil, po svoje zato, ker je že doma posnel štiri variacije na isto temo. *The Grudge* je koproduciral Sam Raimi, in zavoljo ameriškega tržišča je film, logično, precej bolj linearen; v smislu eksplikacije "prekletstva" še najbolj spominja na Shimizujevo drugo video izdajo, sicer pa *The Grudge* med vsemi inkarnacijami še najbolj verodostojno obrazloži genezo preklete hiše. Na neki način je ameriška verzija skupek motivov vseh štirih predhodnikov. Kaj bo prinesel tretji japonski del, ki je že v pripravi, bo verjetno jasno že čez nekaj mesecev.

## slepi vandravec

Kako posebna, skrivnostna in nikoli dovolj odkrita je japonska kinematografija, priča fenomen *Zatoichija*, enega najpopularnejših in najbolj eksploatiranih junakov japonskega filma in televizije, ki je bil zahodnemu gledalcu pred letom 2003, ko je Takeshi Kitano posnel svojo verzijo popularnega samuraja, praktično neznan. Kitano se je projekta lotil nekaj let po smrti Shintara Katsuja (1931–1997), zvezdnika vseh 25. *Zatoichijev*, realiziranih med leti 1962 in 1973, ter producenta in režiserja testamentarne izdaje, posnete leta 1989. Kitano je rimejk predlagala Madame Saito Chieko, lastnica vseh pravic za lik Zatoichija, ki je poprej bojda že zavrnila Takashija Miikeja. Razlog je bil preprost, Miike je v sebi lastnem slogu film hotel nasloviti *The Last Zatoichi Movie*, glavnega junaka pa na koncu ubiti, kar je bilo za Saito Entertainment

kakopak nesprejemljivo. Prav spoštljiv do lika *Zatoichija* v svojem rimejku ni bil niti Kitano – sam jih je videl malo, v resnici so ga dolgočasili –, sploh če poznamo Katsujeve izvirnike (režirali so jih številni režiserji, še največkrat Kenji Misumi, Kazuo Ikehiro in Tokuzo Tanaka), precej tradicionalne akcijske pustolovščine, kjer dobrohotni lik Zatoichija – slepi ronin (samuraj brez gospodarja), ki se preživlja z masiranjem in občasnim kockanjem – vedno stoji na strani zatiranih, največkrat eksploatiranih kmetov ali ogroženih žensk, praviloma prostitutk, katerih usluge Zatoichi, presenetljivo, z veseljem sprejema. Levičarske simpatije, ki jih je serija gojila od samega začetka, so se v *Zatoichi the Outlaw* (1967, #16), prvem filmu, posnetem za Katsujevo produkcijsko hišo, konkretizirale; v filmu nekdanji samuraj, zdaj pacifist, kmete uči, kako povečati pridelek, z njegovo pomočjo ustanovijo celo nekakšen sindikat! Družbeno-politična klima po celem svetu se je leta 1967 očitno dotaknila tudi Zatoichija; da je šlo za zavesten maneuver v levo, je potrdilo tudi angažiranje pro-komunističnega režiserja Yamamota Satsua.

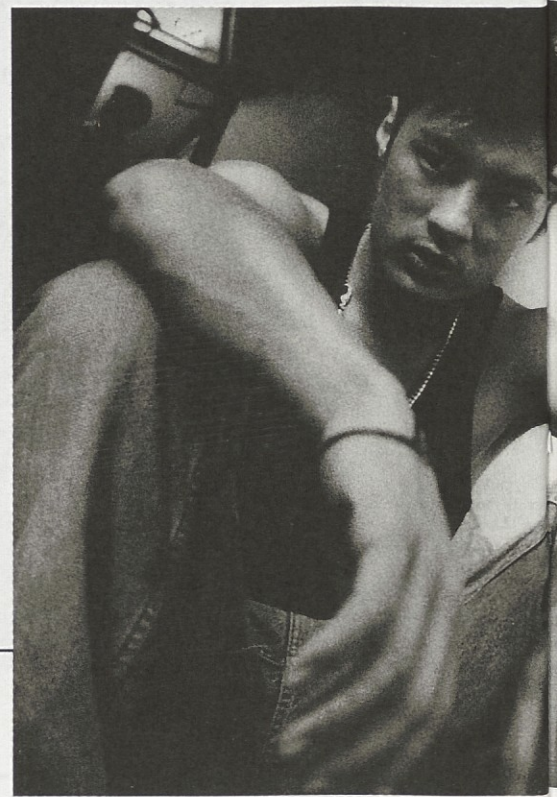
Ključ do neverjetne popularnosti Zatoichija je nedvomno ležal v zvezdniku Katsuju, njegovi topli interpretaciji občutljivega in plemenitega lika, ter dejstvu, da je serija povzela zelo redko značilnost šund literature (Kan Shimosawa), po kateri je bil njegov lik zasnovan: lik "dobrodelnega", ki je na vsakem koraku bolj zanimiv in karizmatičen od njegovih nasprotnikov. Serija je postavljena v sklepno fazo obdobja Edo (sredina 19. stoletja), ko je šogunska oblast postala izrazito skorumpirana. Zatoichjevo ozadje se skozi hipne opazke postopoma kristalizira v uvodnih epizodah; bil je sirota, vid je izgubil v zgodnji adolescenci, postal je maser, vseskozi se je boril proti predsodkom in preziru, ki so ga ljudje izkazovali njegovemu razredu. Mečevanja se je očitno naučil sam, v nobenem segmentu serije namreč ni sledi o konkretnem učitelju. Večina epizod se konča z Zatoichijevim odhodom iz vasi, kjer je "služboval" oziroma pomagal zatiranim marginalcem; prav podoba osamljenega, dobrodušnega vandravca brez doma je mnoge spodbudila k primerjavi s Chaplinovim *Potepuhom*.

Serija o Zatoichiju praviloma prinaša dokaj standardne zaplete, še posebej v poznejših fazah, ko se je produkcija povsem industrializirala (najbolj plodno je bilo leto 1964, ko so nastali štirje filmi), kar še ne pomeni, da ni prinašala izjemnih del. Prve tri izdaje (*A Tale of Zatoichi*, 1962; *The Return of Masseur Ichi*, 1962; *Masseur Ichi Enters Again*, 1963) oblikujejo zaključeno celoto, saj so producenti *Zatoichijeve* avanture koncipirali zgolj kot trilogijo. Prvi *Zatoichi* je brez dvoma najboljši in najbolj "netipičen" del serije; preseneča s svojim pesimizmom, tematenostjo in malodane *kammerspiel* senzibilnostjo. Film bi težko razglasili za akcijskega, še manj za avanturističnega (kar je splošna definicija serije); Zatoichi svoj meč na primer prvič potegne šele po 30. minutah, dogajanje se povečini odvija v zaprtih sobah in ponoči, še zaključna masovna bitka se iz strateških razlogov (razmerje sil 2:1) iz odprtega, na-





Infernal Affairs I



Infernal Affairs II

ravnega prostora preseli v vasico z ozkimi uličicami. Film v celoti preveva mračna, pesimistična melanholija, med protagonisti prevladujejo laži, hinavščina in manipulacija, osrednji motiv je kakopak smrt. Skratka, gre za netipično "pilotsko" epizodo, ki naj bi gledalca stimulirala in ga navdušila za nove avanture. Med drugim presenečajo tudi latentni gejevski podtoni, ki se pojavljajo v treh uvodnih epizodah, česar se bo serija kasneje izogibala.

Serija je zelo hitro prevzela pozitivističen *spin*. *Masseur Ichi on the Road* (1963; #5) se je očitno že zavedal junakove izjemne popularnosti; Zatoichi je že prepoznavna ikona samurajskega žanra, zato mu tudi pripada uvodni *teaser*, v kratkem prologu pred najavno špico v bondovskem slogu demonstrira svoje spretnosti, vsi ga prepoznavajo in mu izkazujejo strahospoštovanje, skratka, zdaj je Player, kakor veleva njegov vzdevek, *Ichi* ("številka 1"). Motivika mladih samurajev, ki hočejo poraziti Ichija in se proslaviti kot "tisti, ki je ubil Zatoichija", verjetno izhaja iz ikonografije vesterna, ki je bil tudi na Japonskem zelo popularen. Še bolj očitno je – predvsem s tradicijo leonejevskega italovesterna – vplival na epizodo *Zatoichi Meets Yojimbo* (1970; #20), v kateri sta se združili samurajski ikoni, Shintaro Katsu in Toshiro Mifune, zvezdnik Kurosawove *Telesne straže* (*Yojimbo*, 1957), in *Sanjura* (1962), kjer je odigral slovit vlogi osamljenega samuraja brez imena. *Zatoichi Meets Yojimbo* je tradicijo klasičnega samurajskega filma (Kurosawa) in špageti vesterna (Leone) podaljšal v lepo artikuliran pop hibrid, s katerim je bila že nakazana dekadentna faza serije, ki se bo v iskanju novih izzivov Zatoichija združila še s kitajskim akcijskim junakom, Enorokim mečevalcem (*Zatoichi and the One-Armed Swordsman*, 1972; #22).

Kitano se je v svojem rimejku, dokaj presenetljivo, oklenil "levičarskega" aspekta Katsujeve serije; v ospredje je postavil zatirane vaščane, izkoriščevalske klane in ogroženo tradicijo regije. Vsej tradicionalni ikonografiji navkljub pa Kitano preseneča na vsakem koraku; njegovo vizijo bi brez pretiravanja lahko poimenovali tudi "tehno-Zatoichi". Kitano ne bi užival privilegirane statusa najpopularnejše in najbolj čaščene medijske osebnosti na Japonskem, če se ne bi neprestano poigraval z ustaljenimi formulami in na videz preživeto obliko dvignil na novo raven. Njegov *Zatoichi* je popolna zmaga forme in navdiha nad konzervativno vsebino; obenem je samurajski film, komedija, film z uganko, melodrama, musical in teater absurda, predvsem pa brezhibno zrežirana avantura. Kitano navdušuje s perfektno orkestriranimi sekvencami, posrečenim mešanjem realnih zvokov in minimalistične glasbe, kar ustvari

impresivno zvočno paletu. Film je zelo ritmičen, nekakšna "simfonija ruralne Japonske", kar lepo ilustrirajo tri sekvence (nastopajo člani plesne skupine The Stripes), ki se sklenejo v finalnem dodatku, masovnem *step-dance* karnevalu osvobojenih in srečnih vaščanov. Kitano si je po lastnih besedah še pred zasnovanim scenarijem zamislil ekstravagantno plesno sekvenco, vendar gledalcev v vodo ni želel vreči nepripravljenih, zato jih je najprej ogrel; prvič v prizoru s poljedelci, ko narekujejo ritem z motikami in grabljami, in drugič med gradnjo hiše, kjer mesto instrumentov prevzamejo gradbena orodja. Prav sklepna sekvenca, masovni plesni karneval, na videz najbolj "heretičen" del Kitanovega filma, ki naj bi z izvirniki ne imel nič skupnega in se iz njih celo norčeval, v resnici prinaša najbolj elementaren, arhetipski zaključek zgodbe o Zatoichiju ter hkrati odgovarja na vprašanja, zakaj Zatoichija ni med plesalci. Kitano je dal jasno vedeti, da je plesni prizor del organske celote filma in ne zgolj mašilo za učinkovit zaključek. Vaščani praznujejo izkoreninjenje zla, osvoboditev vasi, in ker Zatoichi kot večni vandravec ni "lokallec", temveč se je v vasi na poti kdovekam zgolj ustavil, tja pač ne spada, zato – v skladu s podobo osamljenega ronina – nadaljuje pot v neznano.

### najgloblji krog pekla

Če bi me konec devetdesetih let vprašali po imenih Alan Mak ali Andrew Lau (ne gre ga mešati s pop zvezdnikom in igralcem Andyjem Lauom), bi zgolj odmahnil z roko. Oba sta se "proslavila" s serijo idiot-skih akcijskih avantur, no, Andrewu Lauu lahko v olajševalno okoliščino štejejo vsaj dejstvo, da je nase opozoril kot direktor fotografije, med drugim za zgodnja filma Wong Kar-waija (*As Tears Go By*, 1988; *Chungking Express*, 1994). Potem se je zgodilo. Konec leta 2002 je v kina prišel gangsterski triler *Infernal Affairs*, pometil s konkurenco in očaral kritiško javnost. Po dolgem času je hongkonška filmska industrija (oziroma kar je od nje ostalo) sproducirala inteligenten žanrski film, ki ne gradi na akcijskih elementih, temveč na zgodbi, karakterizaciji in sugestivnih detajlih. Kako vitalna je lahko tamkajšnja industrija, predvsem pa, kako hitro zna reagirati na ugodne komercialne rezultate, priča podatek, da so trije deli *Infernal Affairs* v kina prišli v razmiku dobrega leta dni (med oktobrom 2002 in decembrom 2003), pri čemer je treba upoštevati, da trilogija še zdaleč ni bila načrtovana ter da sta avtorja za drugi in tretji del potrebovala minimalen "reakcijski čas". Trilogija *Infernal Affairs* odpira povsem novo poglavje hongkonškega žanra, ki ga je konec devetdesetih s svojimi gangsterskimi filmi nakazal že Johnnie





Infernal Affairs III

To, ko je za kvalitetnejše predloge novačil celo francoske scenariste. Johnnie To je danes (skupaj s sodelavcem Wai Ka-faijem) *de facto* prepoznani kot ključna figura premostitvenega petletnega obdobja, od predaje Hongkonga Kitajski do leta 2002, ko je tamkajšnja industrija dobila novo samozavest, njegovi minimalistični, melvilovski trilerji (*A Hero Never Dies*, 1998; *Mission*, 1999; *Where a Good Man Goes*, 1999; *Running Out of Time*, 1999; *Fulltime Killer*, 2001; *PTU*, 2002) pa kot redke kvalitetne izjeme v borni žanrski ponudbi. Dolga senca Tojeve tradicije je lepo vidna tudi pri *Infernal Affairs*; Andrew Lau in Alan Mak sta namreč ustvarila tako inteligentno, trdno zgrajeno in sofisticirano prepleteno gangstersko dramo, da gledalec sploh ne pogrēša običajnih akcijskih vložkov (ki jih ne pogrēšamo niti pri Toju). V hongkonškem žanru se je zgodila mala revolucija, film ne ponuja zgolj akcijskih užikov, temveč od gledalca pričakuje aktivno participacijo.

Zgodba na prvi pogled ni nič posebnega: Hongkonška policija bije dolgoleten boj z gangsterskimi triadami, vendar ima pri aretacijah vse manj uspeha, zato policijski inšpektor Wong (Anthony Wong) v tolpo najvernejšega in najspretnjšega kriminalca Sama (Eric Tsang) pošlje svojega človeka, Yana (Tony Leung). Da bi bil Yan prepričljiv *undercover* policaj, Wong izbriše njegovo uradno kartoteko. Yan si po treh letih v Samovi tolpi pridobi zaupanje šefa, inšpektorju Wongu pa redno pošilja dragocene informacije o Samovi trgovini z drogami. Ne Wong ne Yan pa se dolgo časa ne zavedata, da si je svojega ovaduha v policiji že pred leti omislil tudi Sam. Ming (Andy Lau) je končal policijsko akademijo in postal član oddelka za notranje zadeve (*Internal Affairs*), toda v resnici je član Samove tolpe. Po ponesrečeni akciji se obe strani zavesta, da imata v svojih vrstah skrivnega ovaduha.

Akcijski segment je zreduciran na minimum, prevladujejo subtilna igra prevar, manipulacij, motivi etike, zaupanja ter pripadnosti. Skratka, hongkonški žanr zdaj tudi misli, čeprav si zavestno sposoja, predvsem od ameriških klasikov. Motiv policijskega ovaduha ni v kriminalkah nič novega (Lau in Mak ga celo podvojita), v zadnjem času ga je v *Mestnih psih* (*Reservoir Dogs*, 1992) najpopolneje izpeljal Tarantino, a treba je vedeti, da je tudi njemu kot ključna referenca služil *City on Fire* (1986) Ringa Lama. *What Goes Around, Comes Around*. Drži, "vse se vrača na prvotno mesto" je mantra tako medkontinentalne kulturne izmenjave, mafijskega šefa Haua (Francis Ng), ki v drugem delu obračuna s tekmeči, kot izvirnega koncepta *Infernal Affairs*, ki temelji na budistični doktrini reinkarnacije, neprestanega kroženja oziroma neskončnega

trpljenja. V tem smislu je pomemben kitajski naslov filma (Wujian Dao), ki je veliko bolj specifičen od angleškega; lahko bi ga prevedli kot *Po poteh Wujiana*, kar pomeni pot v globino pekla, saj Wujian v budistični mitologiji predstavlja najgloblji, osmi krog pekla. Kontinuirano trpljenje.

Drugi del se odvija med letoma 1991 in 1997 ter opisuje leta formacije obeh ovaduhov, Yana in Minga, postopni vzpon Sama, predstavi pa tudi lik Hauja, mafijskega dediča, ki se po nasilni smrti svojega očeta odloči eliminirati nasprotnike in zavladati podzemlju. Alan Mak, scenarist izvirnika ter kreator generalne podobe in strukture trilogije, ni skrival vplivov Coppolovega *Botra*; Hau je njegova variacija Michaela Corleoneja, podobno kot sta drugi in tretji del, z razbito narativno strukturo in neprestanim preskakovanjem v času, očitna "dediča" drugega *Botra*. Sklepni del trilogije se ob prvem gledanju zdi morda odvečen, vendar kljub precejšnji razpuščenosti in vdorom sentimentalnosti prinaša lucidno sklepno besedo; po smrti Yana, Wonga in Sama se osredotoči na Minga, njegov poskus integracije v "legalno" družbo ter moralno razdvojenost in postopno psihično kapitulacijo. Pot kakopak vodi skozi pekel. Izbrisati mora vse sledi svoje gangsterske preteklosti ter hkrati razkriti še drugega Samovega ovaduha (Yeunga), ki prav tako službuje na Oddelku za notranje zadeve. *Infernal Affairs III*. najlepše funkcioniira na simbolnem nivoju Rdečega kroga – kakor je neizbežno, usojeno srečanje treh popolnih neznancev ilustriral Jean-Pierre Melville ("Možje, četudi popolni neznanci, se bodo, ne glede na to, kaj počnejo in kam so namenjeni, na določeni dan neizbežno srečali v rdečem krogu."), režiser, katerega filme je prav tako inspirirala budistična mitologija –, na poklicani, usodni, mesijanski povezanosti vseh treh ovaduhov. Minga in Yana režiserja tako ali tako vseskozi prikazujeta kot dve strani istega kovanca, nazadnje pa v "alianso" simbolno vpleteta še Yeunga, ki nikoli ne bi postal inšpektor, če Yan po ukazu inšpektorja Wonga ne bi sprovciral lastne izključitve iz policijske akademije (tako je postal *undercover* policaj), s tem pa Yeungu sprostil edino preostalo mesto. Teleologija se na posled izpolni tako na simbolni kot geopolitični ravni; *Infernal Affairs* (I.–III.) namreč med drugim ponuja zanimivo konstelacijo podob Hongkonga v treh zgodovinskih obdobjih, pod britansko upravo (1991–1996), v času predaje (1997) in kot Posebno administrativno regijo Kitajske (1998–2003).•