

ANTONINA WRÓBEL¹

SON GOKŪ I *POWER RANGERS* W GALICJI ZASTOSOWANIE ELEMENTÓW POPKULTURY JAPOŃSKIEJ W TWÓRCZOŚCI GALICYJSKIEGO MURALISTY YOSEBY MP

Słowa kluczowe: hybrydyzacja, globalizacja, sztuka japońska, kultura galicyjska, superbohater

Fascynacja Japonią nie jest zjawiskiem ograniczonym do współczesności. Już w XVI wieku Hiszpania i Portugalia w ramach swoich działań chrystianizacyjnych w Azji Wschodniej nawiązały pierwsze kontakty z tą kulturą. Przywożenie w XVI wieku przez misjonarzy i dyplomatów dzieł sztuki zapoczątkowało modę na Azję w Europie, ale nie wpłynęło znacząco na sztukę europejską. Dopiero w XIX wieku, wraz z rosnącym zainteresowaniem drzeworytem japońskim, zaczął rodzić się nowy nurt artystyczny – japonizm. Wpływ japońskiej kultury widać także we współczesnej sztuce. W niniejszym artykule omówię zjawisko przepływu stylu i tematyki zaczerpniętej z popkultury japońskiej, analizując przykładowe prace galicyjskiego muralisty Yoseby MP.

Analiza wybranych przykładów ma posłużyć do odpowiedzi na następujące pytania: (1) W jaki sposób elementy popkultury japońskiej przenikają się z elementami kultury galicyjskiej?; (2) Jakie funkcje spełnia zastosowanie elementów zaczerpniętych z popkultury japońskiej?; (3) W jaki sposób wykorzystanie japońskiej popkultury wpływa na wizerunek kobiet galicyjskich przedstawionych na muralach? Celem artykułu jest pogłębiona refleksja nad zmianami, jakie generuje zastosowanie elementów japońskiej popkultury w innym obszarze kulturowym.

¹ Szkoła Doktorska Nauk Społecznych UJ (SDNS UJ); ORCID: 0000-0002-8426-7516; antonina.wrobel@doctoral.uj.edu.pl.

W artykule kluczowym pojęciem jest transfer kulturowy, który polega na przepływie treści z jednej kultury do drugiej, w wyniku czego w tej drugiej dochodzi do przemian. Jak zauważa Dominik Pick (2013, 256), „[c]zynnikiem umożliwiającym transfer jest nie siła oddziaływania kultury obcej, z której czerpane są nowe treści kulturowe, ale gotowość do recepcji tych treści w kulturze przyjmującej”. Sprawia to, że kultury przyjmujące są w tym procesie podmiotami aktywnymi i świadomymi swoich działań.

Kolejnym pojęciem jest globalizacja. W mojej pracy podążam za myślą Victora Roudometofa, według którego możliwe jest postrzeganie procesu globalizacji jako fali, która przechodzi przez lokalność w ten sam sposób, w jaki światło przechodzi przez szkło. Rezultatem jest nie tylko odbicie jego cech z powrotem na scenę światową, ale także załamanie przez lokalność (Roudometof 2016, 403). Globalizacja jest wynikiem załamania globalizacji przez lokalność, gdzie kultury przyjmujące są filtrami, przez które przechodzą treści globalne. Takie podejście pozwala na refleksję nad mechanizmami selekcji oraz kształtem produktu kulturowego, który powstaje w wyniku tego procesu.

Ostatnim pojęciem jest hybrydyzacja, polegająca na mieszaniu się co najmniej dwóch kultur, w wyniku czego powstają nowe, hybrydowe. Nie tylko uchodzi ona za cechę sztuki współczesnej (Gude 2004, 10), ale jest także procesem adaptacji nowych elementów kulturowych i tworzenia nowej estetyki/symboliki. Wymiana może zachodzić między kulturami tradycyjną i nowoczesną lub między tradycyjnymi i nowoczesnymi sposobami produkcji. W wyniku tego procesu kultury tradycyjne nie ulegają całkowitemu zatraceniu, lecz w sposób kreatywny przekształcają się w nowe formy (Young 2005, 21–22). Co więcej, jak zauważa Appadurai, jeden z bardziej cenionych teoretyków globalizacji, „[n]ie istnieje nic, co odnosiłoby się jedynie do lokalności” (2005, 31).

METODOLOGIA

Pomysł na artykuł zrodził się w trakcie przeprowadzania pogłębionej kwerendy bibliotecznej do pracy doktorskiej, w której analizuję sztukę murali galicyjskich w wymiarach społecznym, artystycznym i politycznym. W ramach netnografii szukałam, przy użyciu słów kluczowych, materiałów, które dotyczą sztuki murali w Galicji. Znalazłam prace naukowe traktujące o wpływie sztuki japońskiej na hiszpańską, w tym także na galicyjską

(Rodao 2000; López Vázquez 2014). W tym samym czasie miałam już listę nazwisk galicyjskich muralistów i motywów, które wykorzystują w swojej pracy artystycznej. W ten sposób udało mi się zdefiniować temat niniejszego artykułu. Następnie na podstawie zamieszczanych przez artystę hashtagów, takich jak #powerranger, #songoku, #saiyan, #dragonball, #galicia i #power, wyselekcjonowałam prace, które odnoszą się bezpośrednio do japońskich wytworów popkulturowych.

HISTORYCZNY ZARYS RELACJI HISZPAŃSKO-JAPOŃSKICH

Pierwsze udokumentowane kontakty międzykulturowe Hiszpanii i Japonii miały miejsce w XVI wieku, kiedy to Franciszek Ksawery (hiszp. Francisco Javier), jezuicki misjonarz, rozpoczął misję ewangelizacyjną na wyspach japońskich. Następnie, w latach 1613–1620, miała miejsce misja dyplomatyczna Tsunenagi Hasekury, która uchodzi za pierwszą próbę nawiązania kontaktów dyplomatycznych między Japonią a Europą. Dyplomata zawitał także na dwór hiszpańskiego króla Filipa III Habsburga, jednak niedługo po zakończeniu jego misji nastąpił zwrot w polityce japońskiej. Z obawy przed dominacją przybywających do kraju Europejczyków kraj wprowadził politykę izolacjonizmu, znaną jako *sakoku*, oraz rozpoczął wzmoczone prześladowania chrześcijan. Sam Hasekura popadł w zapomnienie, a jego imię zostało niemal całkowicie wymazane z historii aż do czasu, gdy Japonia ponownie otworzyła się na świat w XIX wieku.

Warto jednak pamiętać, że od co najmniej XVI wieku w Europie fascynowano się azjatycką ceramiką. W jej wytwarzaniu przodowały Chiny, ale w mniejszym stopniu ceramikę przeznaczoną na eksport do Europy wykonywano także na terenie dzisiejszej Japonii, Mjanmy czy Tajlandii. Moda na azjatycką ceramikę doprowadziła z czasem do tego, że wiele europejskich przedsiębiorstw zajęło się jej produkcją. Tak było na przykład w przypadku Królewskiej Fabryki Fajansu Sargadelos założonej w miejscowości Cervo w Galicji, która swój najlepszy okres przeżywała wtedy, gdy produkowała porcelanę w stylu orientalnym (1845–1862), o czym można się dowiedzieć, zwiedzając Muzeum Prowincji Pontevedry. Przyczyniało się to do wytwarzania i utrzymywania specyficznego wyobrażenia na temat Azji Wschodniej jako miejsca fantastycznego, egzotycznego, odrealnionego, a wręcz pożądanego.

Duże zmiany nastąpiły dopiero w drugiej połowie XIX wieku. Podpisanie Traktatu o Przyjaźni, Handlu i Żegludze w 1868 roku rozpoczęło drugi

etap relacji hiszpańsko-japońskich (Varón Vásquez 2022). Ważnym wydarzeniem była także wystawa światowa, którą zorganizowano w Barcelonie w 1887 roku. Japonia była tam praktycznie jedynym reprezentantem państw azjatyckich (Bru 2016, 45), ale jej wystawa cieszyła się dużym zainteresowaniem, a towarzyszący jej nimb tajemniczości i egzotyki dodatkowo zachęcał odwiedzających do spędzenia tam czasu. Pawilony wystawowe, według badaczki tematu Susan J. Napier (2005), stanowiły wczesną formę *fantasyscape*, która w szczególności odnosi się do dzisiejszej popkultury japońskiej i możliwości zanurzenia się i ucieczki w świat fantastyki.

W okresie Meiji (1868–1912) Japonia przeszła intensywny proces modernizacji militarnej i ekonomicznej na wzór zachodni. Państwo przekształciło się w bardzo aktywnego gracza na arenie międzynarodowej, a kultura zaczęła pełnić funkcję jego ambasadora. W XIX wieku wzrósł popyt na japońskie dobra kulturowe za granicą, z których szczególną uwagę przyciągał drzeworyt (jap. *mokuhanga*). W tym czasie wielu artystów naśladowało technikę i styl tych dzieł w swojej twórczości, co zapoczątkowało nurt zwany japonizmem.

W tym kontekście warto zwrócić szczególną uwagę na Galicję, region, w którym w XIX wieku poszukiwano wyrazu własnej tożsamości i odrębności wobec reszty Hiszpanii. Głównym tematem malarzy galicyjskich stała się natura. Zafascynowani sposobem jej ukazania na drzeworycie japońskim, szczególnie w nurcie *ukiyo-e*, starali się go kopiować, a z czasem nadawać mu cechy „typowo galicyjskie”. Galicyjski badacz José Manuel B. López Vázquez (2014, 278) opisuje techniki, które jeden z najbardziej znanych galicyjskich malarzy – Alfonso Castelao – zaczerpnął z japońskiego drzeworytu. Castelao miał także powiedzieć Joaquinowi Pesqueirze: „[j]estem dumny z jednej rzeczy; [...] tylko japoński ilustrator rysuje sosny tak dobrze jak ja” (López Vázquez 2014, 275).

Współcześnie Japonia i Hiszpania utrzymują ze sobą liczne kontakty dyplomatyczne i ekonomiczne (Tanehashi 2013). Przykładem kulturowej wymiany może być wzajemne promowanie Szlaku św. Jakuba i Szlaku Kumanokodō (trasa pielgrzymkowa na wyspie Sikoku i częściowo na Honsiu). Partnerstwo trwa od 1998 roku, przy czym w 2015 roku powstał program podwójnego pielgrzymowania, który połączył te jedyne na liście UNESCO szlaki pielgrzymkowe.

SUPERBOHATER W (POP)KULTURZE JAPOŃSKIEJ

Jako że postać superbohatera jest głównym motywem wykorzystywanym w pracach Yoseby MP, pragnę zarysować kontekst kulturowy, z jakiego został zaczerpnięty. W przedwojennej Japonii dużą popularność zyskał teatr uliczny zwany *kamishibai*. Osoba odpowiedzialna za narracje historii przekładała plansze znajdujące się w drewnianym pudełku przypominającym niewielką scenę. Zainteresowanie nowinkami technologicznymi i dostarczanie stosunkowo taniej rozrywki stanowiły ważne kroki na drodze rozwoju kinematografii japońskiej. Jedną z gwiazd ówczesnego teatru *kamishibai* była postać z pożółkłą twarzą w kształcie czaszki, ubrana w kostium muszkietera i nosząca szpadę. Nazwano ją Ōgon Batto, co można przetłumaczyć jako „Złoty Nietoperz”. Uchodzi za pierwszego na świecie superbohatera, a zatem postać obdarzoną supermocami.

Jednak dopiero w okresie powojennym zaczyna się prawdziwa fascynacja superbohaterami. Japonia po przegraniu wojny doświadczała ogólnego kryzysu. Wychowanie w duchu patriotycznym i wojenna propaganda przyczyniły się do powszechnej utraty nadziei i wiary we wspólnie podzielane wartości (Bednarz 2019). W pogrążonym w dekadencji społeczeństwie rozwój rynku mangi, a później anime, zaczął odgrywać ważną rolę. Postać Astro Boya (z jap. *Tetsuwan Atomu*, czyli „Żelaznoręki Atom”), która pojawiła się już w 1952 roku, przywracała radość i nadzieję na lepsze jutro. Chłopiec stał się nie tylko odzwierciedleniem futurystycznych pragnień odradzającego się z porażki wojennej społeczeństwa japońskiego, ale także ucieczką od traumy po Nagasaki i Hiroszynie (Gibson 2013). Z czasem przyszedł czas na kino z kategorii *tokusatsu* (dosł. „efekty specjalne”). Narodziny postaci takich jak Super-Sentai, czyli „Super-Szwadronu” kolorowych superbohaterów, pobudzały nie tylko wyobraźnię, ale także marzenia o ponownej potędze militarnej (*sentai* to określenie pochodzące z żargonu wojskowego).

Uważa się, że postać superbohatera w Japonii wiąże się z wymogiem dostosowywania się do społecznych oczekiwań. Świat fantastyki pozwala na chwilę ucieczki od społecznych norm, presji czy hierarchii, o czym szerzej piszą Klaudia Adamowicz i Kamila Sosnowska (2018). W jaki jednak sposób postać superbohatera została zaadaptowana do kontekstu galicyjskiego? Jako że superbohaterką w pracach Yoseby MP jest postać kobieca, warto omówić mit matriarchatu galicyjskiego, by następnie przejść do analizy wybranych prac artysty.

MATRIARCHAT GALICYJSKI

Samo pojęcie matriarchatu galicyjskiego zaczęło funkcjonować przede wszystkim w nowożytnej historii Galicji. Niektórzy historycy dopatrywali się podwalin tego systemu już w kulturach preromańskich, w których to córki, a nie synowie, miały dziedziczyć po rodzicach (González Arias 2013, 582). Wpływ na jego wykształcenie miały mieć następujące czynniki: fakt, że rozwój ekonomiczny regionu jest oparty głównie na przemyśle morskim, który implikuje długą nieobecność mężczyzn (Boguszewicz i Gajewska 2020, 36); emigracja, na którą w XIX wieku udało się wielu mężczyzn poszukujących pracy za oceanem, co wiązało się z tym, że kobiety pozostały same i musiały przejąć wiele „męskich” obowiązków (González Arias 2013, 583). W ten sposób miał wykształcić się, jak zauważa Pilar Caglio Vila (1997, 49), swoisty „matriarchat przymusowy” (*matriarcado forzado*), w którym kobieta musiała wziąć na siebie liczne obowiązki z powodu nieobecności mężczyzny.

Współcześni autorzy zauważają, że mit matriarchatu galicyjskiego nosił cechy ideologiczne. Według tego założenia postać kobiety miała spełniać głównie funkcje reprodukcyjne – jako matka narodu była odpowiedzialna za krzewienie patriotyzmu w młodym pokoleniu, przez co należał jej się szczególny szacunek (González Fernández 2009, 65). Faktem jest, że w okresie wzmożonej emigracji wiele kobiet musiało wypełniać męskie role społeczne, jednak nie przekładało się to na posiadanie większego czy choćby takiego samego zakresu władzy i praw.

Galicyjski matriarchat jest mitem i można uznawać go za ukrytą formę patriarchy, stworzoną na potrzebę narodotwórczą. Rola żeńska nie była w nim dominującą. Należy jednak zwrócić uwagę, że ideologiczna wiara w istnienie matriarchatu zakorzeniła się w myśli społecznej i ma swoje przełożenie na praktykę społeczną. Sprawia to, że postać superbohatera może być z powodzeniem implikowana do sztuki galicyjskiej, gdyż umożliwia podjęcie dialogu z klasyczną wersją mitu galicyjskiego matriarchatu.

ANALIZA WYBRANYCH PRZYKŁADÓW PRAC YOSEBY MP

Na muralu znajdującym się w mieście Vigo przedstawiona została kobieta w starszym wieku. Znajduje się w centralnym miejscu, zatem wydaje się być postacią najważniejszą. Jej ubranie jest ewidentnie robocze i ocieka wodą, postać nie nosi obuwia – te elementy mogłyby świadczyć o tym, że

kobieta nie jest kimś, kto wyróżniałby się na tle społeczeństwa. Zaskakujący jest jednak fakt, że delikatnie balansuje ona na znajdującej się pod nią boi, nie tracąc przy tym równowagi.

Bezpośrednio za kobietą znajduje się podłużna postać smoka. Nie wydaje się on jednak groźny, lecz raczej poskromiony przez kobietę, na której rozkaz wyłania się z wody. Po przybliżeniu widać, że potwór składa się z małży, które hodowane są w ujściach rzek do oceanu na specjalnie do tego przeznaczonych platformach. Jedną z takich platform widać tuż za kobietą. Obie te postaci, kobiety i smoka, zdają się stanowić naturalny element krajobrazu, wpisywać się w niego.

Jak wynika z postu zamieszczonego przez artystę, na muralu została przedstawiona matka jego koleżanki, Eugenia, która przez całe życie była *bateeira*, czyli pracowała na platformie, hodując małże. Motyw ten ma wyjątkowe znaczenie, gdyż zawody rybackie stanowią istotny filar tradycyjnej gospodarki Galicji, a wiele z nich jest wykonywanych głównie przez kobiety. Są to zajęcia wymagające dużej zwinności i wytrwałości – kobieta na muralu autorstwa Yoseby MP wydaje się uosobieniem tych cech.

Jak zaznacza artysta, mural stanowi nawiązanie do anime z czasów jego dzieciństwa, *Dragon Balla*, co wynika już z tytułu jego pracy: *Eugenia e dragón de batea* (2021), czyli „Eugenia i smok z platformy”. Warto zwrócić uwagę na fakt, że świadomy wybór danego elementu popkultury pozwala na transfer kulturowy. Smok z wymienionego anime miał ukazać się po zebraniu wszystkich smoczyczych jaj, by spełnić życzenie tego, komu się to uda. Na muralu boja, na której stoi Eugenia, przypomina smoczą kulę, co sugeruje, że ma miejsce coś szczególnie ważnego.

W treści pracy zachodzi jednak zmiana. Smok stanowi raczej reprezentację natury, która zostaje okiełznana przez kobietę przy pomocy supermiejętności. Jak wiadomo, superbohater Son Gokū był obdarzony ponadnaturalną siłą i odpornością na zranienia, w tym nawet postrzały z broni palnej. Postać kobiety nabiera jednak innych supermocy, co wynika z kontekstu, w jakim funkcjonuje. W tym wypadku szczególnie widać dwa procesy: hybrydyzacji, gdyż dochodzi do wymieszania się elementów popkultury japońskiej z elementami kultury galicyjskiej, oraz globalizacji, gdyż postać i supermoce Son Gokū zostają dopasowane do lokalnego kontekstu, by w ten sposób móc trafniej wyrazić codzienne zmagania osób pracujących w zawodzie rybackim, ale także wyjątkowość, z jaką ów zawód się wiąże.

Transformacja Eugenii w superbohaterkę sprawia, że cechy typowe dla jej osoby, ale i dla całego zawodu, zostają dowartościowane. Zaczyna je

otaczać aura niesamowitości. Zawód z typowego dla regionu przeradza się w wyjątkowy, leżący na granicy rzeczywistości i cudu, a kobieta z typowej jego reprezentantki staje się personifikacją samej Galicji. W ten sposób nie tylko jej postać staje się niesamowita, ale dochodzi także do podkreślenia wyjątkowości całego regionu.



Fot. 1. *Eugenia e dragón de batea* (2021)

Źródło: zdjęcie własne autorki

W swojej pracy artystycznej Yoseba MP już wcześniej podjął się interpretacji *Dragon Balla*. Mowa o krótkiej animacji *Recoller cabazas estilo saiyán* (2017), czyli „Zbierając dynie w stylu saiyanina”, i obrazie *Recoller os cabazas* (2018) – Zbierając dynie. Oba dzieła przedstawiają kobietę w polu uprawnym. Jej ubranie jest bardzo skromne, wygląda jakby było przez nią zakładane do pracy w przydomowym ogrodzie. Dookoła niej znajdują się zabudowania gospodarcze, las oraz inne pola uprawne, co świadczy o tym,

że zdarzenie ma miejsce w przestrzeni wiejskiej. Krajobraz jest raczej statyczny i poza kobietą nie ma tam innych osób. Względna monotonia otoczenia zostaje przełamana przez zjawisko paranormalne – w powietrzu widać unoszące się dynie. Niebieski płomień, którym pokryta jest postać, wskazuje, że to ona dokonuje tej niesamowitej czynności.

Tytuł animacji jasno wskazuje na nawiązanie do *Dragon Balla*, niemniej w tym wypadku dotyczy bardziej zaawansowanego poziomu transformacji bohatera w tzw. Super-Saiyanina, co stało się w 24 odcinku *Dragon Ball Super* (2015–2018, Japonia). Cechą charakterystyczną tego poziomu są niebieskie włosy i niebieski płomień jaki otacza Son Gokū, co Yoseba MP wykorzystał również w swoich pracach. Co więcej, Super-Saiyanin ma także pewne dodatkowe umiejętności, których nie posiadał podczas transformacji na niższych poziomach. Przykładem może być ultrainstynkt, który pozwala na instynktowne poruszanie się bez tracenia czasu na myślenie podczas wykonywania ataków i uników. Na krótkim filmie stworzonym przez Yosebę MP widać wyraźnie moment transformacji. Z – mogłoby się wydawać – niczym niewyróżniającej się postaci kobieta przemienia się w superbohaterkę, która posiada moc telekinezy, czyli przenoszenia przedmiotów przy pomocy umysłu.

Po raz kolejny dochodzi do dostosowania supermocy do kontekstu. Jako że Son Gokū był w gruncie rzeczy wojownikiem, jego supermoce wiązały się z potrzebą stawiania czoła złu. W przypadku Galicji umiejętności, które pozwalają na poskromienie natury, są znacznie bardziej przydatne. Co więcej, ciężka praca na roli, często wykonywana także przez kobiety, może być niezauważana. Artysta wskazuje, że ich supermoce nie są znane reszcie społeczeństwa.

Yoseba MP zdaje się w świadomy sposób wykorzystywać elementy popkultury japońskiej. W momencie tworzenia przez niego omawianych prac – obrazu i animacji – *Dragon Ball Super* stanowił najnowszą odsłonę losów Son Gokū, dlatego warto podkreślić stosunkowo szybką adaptację nowego poziomu bohatera do danego projektu artystycznego. Super-Saiyanin pojawia się w Galicji jako kobieta obdarzona mocą telekinezy. Hybrydowa postać świetnie dostosowuje się do lokalnego kontekstu, ucząc się nowych umiejętności. Artysta, poprzez połączenie elementów japońskich i galicyjskich, sprawia, że postać kobiety nabywa wyjątkowych cech i zaczyna funkcjonować jako superbohaterka w szerszym kontekście społecznym. Przez ten zabieg możliwe jest przełamanie niewidoczności kobiet wiejskich, wzbudzenia szacunku wobec ich umiejętności, a nawet wykreowania pewnej fascynacji galicyjskimi superbohaterkami pośród odbiorców sztuki artysty.



Fot. 2. *Recoller os cabazas* (2018)

Źródło: https://www.instagram.com/p/BoRTJ5hBI_6/ – 18 XI 2023



Fot. 3. *Dragon Ball Super*

Źródło: <https://www.cda.pl/video/617139883> – 18 XI 2023

Ostatnim przykładem jest mural znajdujący się w galicyjskiej miejscowości Baio. Przedstawia pięć postaci – trzech mężczyzn i dwie kobiety – ubranych w kolorowe stroje. Nawiązanie do amerykańskiej adaptacji *Super Sentai*, czyli *Power Rangers*, jest ewidentne. Nie wskazują na to jedynie

kostiumy, ale także sam tytuł dzieła: *Os Power Letters*, który w swojej nazwie i stylistyce (symbol pioruna) nawiązuje do oryginalnej wersji. Artysta przemienia pisarki i pisarzy galicyjskich w superbohaterów. Od lewej strony można wyróżnić: Emilię Pardo Bazán, Ramona Marię del Valle Inclán, Alfonsa Castelao, Ramona Otero Pedrayo i Rosalię de Castro, czyli najważniejszych pisarzy narodowej literatury galicyjskiej. Ich bronią, jak można się domyślać, jest moc słowa.

W tym kontekście warto zwrócić uwagę na kolory strojów superbohaterów, gdyż historycznie najstarszy *sentai* był czerwony. Reprezentujący go Castelao znajduje się w centrum dzieła. Według Bernta Ostermana (2012, 652):

Jedną z bardziej powszechnych i oczywistych technik zwrócenia uwagi odbiorcy na to, co najważniejsze na obrazie, jest przede wszystkim umieszczenie tego w centrum kadru. Inną jest ich zwielokrotnienie względem mniej ważnych elementów. Jeżeli na obrazie znajduje się trzech ludzi, ale tylko jeden z nich będzie zajmował środkowe miejsce, będzie jednocześnie jedną osobą, której właściwości będą wyraźnie widoczne.

Tak wyraźne wyróżnienie postaci Castelao do pewnego stopnia nie dziwi, szczególnie ze względu na jego duży wkład w sztukę i myśl polityczną Galicji. Warto jednak zauważyć, że jego postać nie jest dużo większa niż pozostałych, przez co nie pomniejsza wagi ich obecności. Yoseba MP decyduje się na „założenie” niebieskiego kostiumu Emilii Pardo Bazán, a różowego – Ramonowi Marii del Valle Inclán, tym samym podważając utarte stereotypy. Ponadto nie zakrywa twarzy postaci i nie poddaje ich estetyzacji w stylu mangi czy anime, co pozwala na łatwą identyfikację pisarzy i podkreślenie ich galicyjskiego pochodzenia.

Kontynuując, tło, na którym został napisany tytuł muralu, to w istocie kontury Galicji, a użycie niebieskiego koloru pozwala na skojarzenie z flagą regionu. Zatem celem muralu jest podkreślenie wyjątkowości regionu poprzez ukazanie galicyjskich pisarzy jako superbohaterów. Sam artysta zapisuje swój pseudonim w taki sposób, że litera „o” zawiera w sobie symbol pioruna, podobnie jak w nazwie serialu *Power Rangers*. W ten sposób może podkreślać swoje zaangażowanie w promocję regionu.

Tak jak w przypadku pozostałych prac artysta zdecydował się na wybór postaci superbohatera i dostosował ją do specyfiki regionu. Połączenie cech popkultury japońskiej i lokalnego kontekstu pozwala mu na dokonanie własnej interpretacji matriarchatu galicyjskiego. Przy pomocy transferu

kulturowego tworzy hybrydowe postaci, które mogą zaistnieć poza Galicją, ale nie tracą swojego galicyjskiego pierwiastka.



Fot. 4. *Os Power Letters* (2020)

Źródło: https://www.instagram.com/p/CBfXIoAiSX3/?img_index=3 – 18 XI 2023

WNIOSKI I REKOMENDACJE DLA DALSZYCH BADAŃ

Galicyjski muralista Yoseby MP czerpie z japońskiej popkultury, ale dostosowuje ją do lokalnego kontekstu. W każdym z omówionych przykładów artysta przełamywał globalny trend zafascynowania japońskimi superbohaterami poprzez wykorzystanie elementów kultury galicyjskiej, takich jak przywiązanie do morza/oceanu i kontakt z naturą. W ten sposób wykreowane przez niego hybrydowe postaci stały się bardziej rozpoznawalne i czytelne dla odbiorców.

Zabieg polegający na łączeniu elementów zaczerpniętych z innej kultury z elementami rodzimej spełnia w pracach artysty kilka funkcji. Po pierwsze,

pozwała na dowartościowanie postaci kobiety i pracy, którą wykonuje, oraz przełamanie w ten sposób tradycyjnego mitu matriarchatu galicyjskiego, w którym kobieta spełniała głównie funkcje reprodukcyjną i patriotyczną. W tym wypadku generuje dumę z pracy, którą te osoby wykonują całe swoje życie, gdyż, jak warto przypomnieć, autor często wykorzystuje prawdziwe historie poznanych kobiet. Zatem kolejną funkcją jest odwrócenie zanonimizowania poprzez nadanie kobietom cech charakteru, imion itd., przez co mogą stać się znane szerszej grupie osób i uzyskać należny im szacunek. Jego dzieła pozwalają także na utwalenie pamięci o tradycyjnych zawodach galicyjskich, które są coraz rzadziej wykonywane bądź które pozostają niewidoczne dla ogółu społeczeństwa. W przypadku pisarek i pisarzy mural spełnia funkcje patriotyczne. Noszone przez pisarki i pisarzy kostiumy, poprzez odwołanie do postaci *Power Rangers*, wskazują na posiadane przez nich wyjątkowe cechy. Przy pomocy słowa walczą o ratowanie całego świata, tak samo jak ich amerykańsko-japońscy odpowiednicy. W ramach tego zabiegu artysta podkreśla, że zastępują na światowe rozpoznanie.

Istnieje wiele wątków, które można by rozwijać w dalszych badaniach. Warto zastanowić się, czy wykorzystywanie elementów popkulturowych jest szerszym fenomenem w sztuce galicyjskiej i z jakim odbiorem się spotyka. Dodatkowo badania można wzbogacić o wywiady z artystami i rozważenie kwestii transformacji tożsamości galicyjskiej w szerszym kontekście społecznym.

BIBLIOGRAFIA

- Adamowicz, K., Sosnowska, K. 2018. *Oblicza kawaii*, Bydgoszcz.
- Appadurai, A. 2005. *Nowoczesność bez granic. Kulturowe wymiary globalizacji*, Kraków.
- Bednarz, K. 2019. *Wstęp*, w: O. Dazai, *Zmierzch*, przeł. M. Melanowicz, Warszawa.
- Blat Martínez, A. 2015. *Cultura popular japonesa del s. XXI en España y japonismo del siglo XIX*, w: P. Folguera et al. (red.), *Pensar con la historia desde el siglo XXI. XII Congreso de la Asociación de Historia Contemporánea*, Madryt, 6495–6508.
- Boguszewicz, M., Gajewska, M. A. 2020. El matriarcado gallego, el matriarcado vasco: revisión del mito en „Matria” de Álvaro Gago y „Amama” de Asier Altuna, *Madrygal Revista de Estudios Gallegos*, 23, 35–50, <https://doi.org/10.5209/madr.73603>.
- Bru, R. 2016. Japón en la Exposición Universal de 1888, *Estudios de arte español y latinoamericano*, 17, 41–52.
- Cabañas Moreno, P. 2009. El arte español y su relación con lo japonés, *Bulletin of Nagasaki Prefectural Art Museum*, 2, 65–72.
- Cagiao Vila, P. 1997. *Muller e emigración*, Santiago de Compostela.

- Gibson, A. 2013. *Out of Death, an Atomic Consecration to Life: Astro Boy and Hiroshima's Long Shadow*, w: F. Lunning (red.), *Mechademia 8. Tezuka's Manga Life*, Minneapolis, 313–320, <https://doi.org/10.1353/mec.2013.0009>.
- González Arias, F. 2013. *El tema de la emigración en los cuentos de Emilia Pardo Bazán*, w: C. Reverte Bernal (red.), *Diálogos culturales en la literatura iberoamericana*, Madryt, 577–585.
- González Fernández, H. 2009. *Género y Nación. La construcción de un espacio literario*, Barcelona.
- Gude, O. 2004. Postmodern Principles: In Search of 21st Century Art Education, *Art Education*, 57(1), 6–14, <https://doi.org/10.1080/00043125.2004.11653528>.
- Iwabuchi, K. 1994. Complicit Exoticism: Japan and Its Other, *Journal of Media & Cultural Studies*, 8, 49–82, <https://doi.org/10.1080/10304319409365669>.
- Jensana, A. 2013. Las relaciones entre España y Japón. *Anuario Internacional CIDOB*, 357–360.
- López Vázquez, J. M. B. 2014. *El influjo de la estampa japonesa en la pintura gallega*, w: C. Fernández Martínez, J. M. Monterroso Montero (red.), *La huella impresa: textos e imágenes para una historia del arte gallego*, Santiago de Compostela, 265–290.
- Napier, S. J. 2005. *Anime: From Akira to Howl's Moving Castle*, Houndmills.
- Nishihara, D. 2005. Said, Orientalism, and Japan, *Alif: Journal of Comparative Poetics*, 25, 241–253.
- Osterman, B. 2012. *Obrazowe opowieści*, w: M. Bogunia-Borowska, P. Sztompka (red.), *Fotospołeczeństwo. Antologia tekstów z socjologii wizualnej*, Kraków, 647–664.
- Pick, D. 2013. *Czym jest transfer kultury? Transfer kultury a metoda porównawcza. Możliwości zastosowania transferts culturels na gruncie polskim*, w: M. Zielińska, M. Zybura (red.), *Monolog, dialog, transfer. Relacje kultury polskiej i niemieckiej w XIX i XX wieku*, Wrocław, 93–108.
- Rodao, F. 2000. Las frágiles imágenes mutuas. España y Japón, *Economía Exterior*, 13, 113–122.
- Roudometof, V. 2016. Theorizing Glocalization: Three Interpretations, *European Journal of Social Theory*, 19(3), 391–40, <https://doi.org/10.1177/1368431015605443>.
- Varón Vázquez, A. 2022. Comercio y diplomacia: el inicio de las relaciones entre España y Japón (1853–1863), *Revista Gerónimo De Uztaiz Aldizkaria*, 36, 69–84, <https://doi.org/10.58504/rgu.36.5>
- Young, R. 2005. *Colonial Desire: Hybridity in Theory, Culture and Race*, New York, <https://doi.org/10.4324/9780203992203>.

SON GOKŪ AND POWER RANGERS IN GALICIA: THE USE OF JAPANESE POP CULTURE IN THE ARTWORK OF GALICIAN MURALIST YOSEBA MP

Abstract: My paper discusses the influence of Japanese art on Galician art. Firstly, I provide a historical overview of the Spanish-Japanese relations, with particular emphasis on Galicia. Second, the analysis of the works of Galician artist Yoseba MP allows reflection on the changes generated by the application of elements of Japanese pop culture to another cultural area. I put particular emphasis on the figure of the superhero and his transformation to the local context,

so as to show how the author engages in a cultural dialogue about the myth of the Galician matriarchy. Although the research part is based on the analysis of the works of only one artist, it allows new approach to Galician culture and the position of women in this society.

Keywords: hybridization, glocalization, Japanese art, Galician culture, superhero