

Magdalena Kempna-Pieniążek

ORCID 0000-0002-2569-5596

Uniwersytet Śląski w Katowicach

Przepisywanie krajobrazu. Azjatyckie pejzaże we współczesnej (pop)kulturze audiowizualnej – przypadek Dalekiego Wschodu

Krajobrazy Azji oglądamy dziś ze zgoła nieazjatyckiej perspektywy. Dotyczy to zarówno pejzaży Bliskiego Wschodu, skomercjalizowanych przez kino gatunkowe (na przykład biblijne czy wojenne), jak i widoków Indii (nawet tych rodem z Bollywoodu) czy Nepalu (w czym udział mają filmy górskie) oraz – szczególnie mnie tutaj interesujących – krajobrazów Chin, Korei i Japonii. Chociaż dzieje dalekowschodniego malarstwa pejzażowego sięgają przeszłości znacznie odleglejszej niż nowoczesne europejskie rozumienie pojęcia „krajobraz”, historycy sztuki oraz znawcy kultury wizualnej zgadzają się co do tego, że obecnie jest ono zbiorem tradycji i koncepcji trudno uchwytnych nawet dla odbiorców wywodzących się z kręgów kulturowych, w których powstało (Rimer, 1999: 152)¹. Przywoływane we współczesnym malarstwie, fotografii czy kinie funkcjonuje na prawach cytatu, aluzji lub inspiracji, na ogół jednak podlega rygorowi i ideologii mediów ukształtowanych przez zachodnią kulturę. O tym, że jeszcze w XX wieku stanowiło ono istotny punkt odniesienia dla mistrzów kina, świadczą dokonania takich autorów, jak Zhang Yimou, Akira Kurosawa czy Yasujiro Ozu². Nawet jednak w tych przypadkach badacze mówią nie tyle o ścisłym podążaniu za dalekowschodnimi tradycjami, co o próbach łączenia ich z zachodnimi praktykami konstruowania pejzażu. Nie oznacza to bynajmniej, że tradycje te całkowicie zanikają. Współcześni twórcy wciąż czerpią z bogatej symboliki tradycyjnych pejzaży, a sposób, w jaki wykorzystują filmowe środki ekspresji, często nawiązuje do właściwego kulturom Orientu rozumienia czasu i przestrzeni.

W studium na temat relacji między klasycznym chińskim malarstwem i kinem Ni Zhen zawarł spostrzeżenie, iż tego rodzaju wpływy są łatwiejsze do wytropienia w kinie lirycznym niż w filmach gatunkowych. Podsumowując swoje analizy dzieł Chena Kaige oraz Hou Hsiao-hsiena, autor postulował jednak uważniejsze

1 O powodach tego stanu rzeczy w kontekście japońskim pisze między innymi Tadao Sato (1999: 180).

2 W przywoływanych w niniejszym artykule pracach stosuje się różne formy zapisu leksemów, w tym nazwisk osób wywodzących się z azjatyckich kręgów kulturowych. W celu ich ujednolicenia stosuję podstawową transkrypcję pozbawioną akcentacji.

przyjrzenie się głównonurtowym realizacjom, wspierającym się na narracyjnych i dramaturgicznych technikach bliższych komercyjnej publiczności (Ni, 1999: 77). W niniejszym artykule traktuję tę sugestię jako inspirację do poszukiwań związanych z obecnością dalekowschodniej wrażliwości pejzażowej w najnowszych popkulturowych realizacjach audiowizualnych. Interesują mnie obecne w analizowanych tu dziełach ślady takiego postrzegania czasu i przestrzeni, które ukonstytuowało tradycyjne chińskie, japońskie i koreańskie strategie krajobrazowe. Uformowane na gruncie kultury popularnej i obliczone na kontakt z szeroką publicznością seriale, takie jak *The Untamed* (Chen Qing Ling, reż. Cheng W.-M., Chan K.L., 2019), *Kingdom* (King-deom, reż. Kim S.-h. 2019-) oraz *Barakamon* (Barakamon, reż. M. Tachibana i in., 2014), stanowią, moim zdaniem, świadectwo żywotności dalekowschodnich tradycji pejzażowych, a sposób, w jaki ich twórcy wykorzystują możliwości oferowane przez filmowe medium, nasuwa skojarzenia z rozwiązaniami charakterystycznymi dla orientalnego malarstwa.

Odniesienie się do tej tezy wymaga naszkicowania najważniejszych założeń wspomnianych tradycji. Przedstawiając pokrótce ten wątek w pierwszej części artykułu, jestem świadoma złożoności omawianej tematyki, a także tego, że dalekowschodnie malarstwo pejzażowe ewoluowało w czasie. Chociaż jednak uformowane w nim nurty i szkoły różniły się od siebie, zmieniając się pod wpływem okoliczności historycznych, a także lokalnych potrzeb, to wszystkie one wyrastały z tego samego podłoża ideowo-filozoficznego, ukształtowanego w Chinach, a następnie transmitowanego do Korei i Kraju Kwitnącej Wiśni. Ufundowane na konfucjańskiej wizji wszechświata, w pełni rozwinęły się one w oparciu o taoistyczną ideę harmonii człowieka i natury (Yi, 2012: 139/2145). Współczesne nawiązania do nich – jak na japońskim przykładzie pokazuje Donald Richie – zazwyczaj mają jednak skomplikowany rodowód, wszak „dwuwymiarowość japońskiego drzeworytu stała się dwuwymiarowością mangowego «rysunkowego» paska”, a „jednostajne spojrzenie (...) zwoju w stylu zen zostało przekształcone w nieruchome spojrzenie długiej, odległej sceny Mizoguchiego”, oczywiście z domieszką „cierpliwego spojrzenia Antonioniego” (Richie, 1999: 162). Oglądanie azjatyckich pejzaży wymaga zatem dużej ostrożności, wiele wskazuje bowiem na to, że są one obszarem intensywnych procesów transkulturowych³.

Czytanie zwoju

O odmienności zachodnich i dalekowschodnich koncepcji pejzażu świadczy już sama nomenklatura. Chińskie malarstwo pejzażowe określane jest za pomocą sformułowania *shanshui*, które – podobnie jak koreańskie *sansu* i japońskie *sansu-iga* – oznacza góry i wodę. Terminy te pozbawione są charakterystycznego dla zachodnich leksemów *landscape*, *Landschaft* czy *paysage* odniesienia do „zagarnięcia przestrzeni, obeznania lokacji, kraju, który powinno się poznać, lub tego, który jest

3 W niniejszym opracowaniu – z uwagi na jego ograniczone ramy – pomijam wiele istotnych kwestii związanych zarówno z historią, jak i poetyką poszczególnych azjatyckich kinematografii, szczegółowo omówione przez innych autorów (zob. np. Loska, 2009; Kletowski, 2009; Loska, 2013; Loska, 2022).

moim miejscem” (Kita, 2017: 7). Wątek ten nieustannie powraca w opracowaniach ukazujących różnice dzielące zachodnie i dalekowschodnie malarstwo pejzażowe: pierwsze z nich charakteryzowane jest jako świadectwo pragnienia zdominowania przestrzeni; w przypadku drugiego mówi się raczej o ukazywaniu człowieka jako drobnego elementu przyrody, „kropki w (...) szerokim i pozbawionym granic świecie”, postaci „scalonej z naturą” (An, 1999: 120). Ta podstawowa różnica wynika ze stosunku do przestrzeni, który w zachodnich kulturach ma charakter „poszukujący”, „kontrolujący”, „stawiający wyzwania” czy „eksploratorski” (Ni, 1999: 67). W taoizmie tymczasem „człowiek nie powinien zakłócać wielkości krajobrazu, lecz spokojnie być częścią jego kompletnej całości” (Yi, 2012: 132/2145). W systemie filozoficznym, który stał się podstawą chińskiego, japońskiego i koreańskiego malarstwa pejzażowego,

yu (nieskończona przestrzeń) i *zhou* (wszechczas) były rozumiane jako gigantyczna sfera otaczająca ziemię (...). Nieskończoność kosmosu i znikomość jednostki, niekończące się cykle oraz jedność Niebios i ludzkości – wszystko to wytworzyło czasoprzestrzenną relację, w której podmiot i przedmiot (...) są wzajemnie połączone (Ni, 1999: 66).

Zrodzone z takich założeń rozumienie czasu i przestrzeni poskutkowało wypracowaniem odmiennych niż na Zachodzie technik konstruowania pejzażu.

Dalekowschodnie malarstwo pejzażowe nie zna perspektywy zbieżnej, ideologicznie sprzecznej z charakterem społeczeństw, w których kolektywizm dominuje nad indywidualizmem. Nie zna także zjawiska *horror vacui* (Geist, 1999: 284), śmiało operując rozległymi pustymi przestrzeniami. Zamiast tworzyć iluzję głębi, opiera się na płaskości; zamiast preferować jeden konkretny punkt widzenia, oferuje wielość równorzędnych perspektyw; wreszcie zamiast ograniczającej ramy obrazu-okna wprowadza ideę zwoju, którego stopniowe odsłanianie w pionie lub poziomie odsyła do idei nieskończoności i nieograniczoności (Hao, 1999: 51). Charakterystyczny dla tej tradycji płynny, zmieniający się punkt widzenia wzbogaca pejzaże o wymiar czasowy. Dzieje się to jednak inaczej niż w europejskiej tradycji: „różnica polega na tym, że w zachodnim malarstwie wymiar czasowy rozciąga się w płaszczyźnie prostopadłej do powierzchni obrazu, podczas gdy w malarstwie orientalnym zostaje ucieleśniony w horyzontalnym lub wertykalnym przedłużeniu tej płaszczyzny”. W efekcie „ani pozycja widza, ani linia wzroku, ani rama nie są (...) ustalone” (Ni, 1999: 64).

Inaczej niż zachodnie obrazy, które można oglądać ze stosunkowo dużej odległości, orientalne zwoje służą do podziwiania ich z bliska – nie tylko zresztą do ich oglądania, lecz także do czytania, zawierają wszak zarówno wizualne, jak i językowe kody. Idealny scenariusz ich odbioru zakłada, że widz/czytelnik – odmiennie niż w europejskiej tradycji – nie będzie usytuowany naprzeciw obrazu, wręcz przeciwnie: „Długi horyzontalny zwój rozciąga się bez końca z lewej do prawej strony, (...) teoretycznie tworząc panoramiczny (...) świat, z widzem usytuowanym w jego środku” (Ni, 1999: 67). W usytuowaniu tym nie chodzi jednak o – znany nam obecnie z realizacji 3D czy kina VR – efekt wirtualnego przebywania w konkretnym pejzażu, lecz o wniknięcie w świat taoistycznych idei. Stąd też w „czytaniu” tych prac – tak samo jak w ich „pisanium” – fundamentalną rolę odgrywa wyobraźnia (Hao, 1999: 55).

Zasadniczo odmienne niż w zachodnim malarstwie podejście chińskich, koreańskich czy japońskich artystów do problemu ramy również ma źródła w postrzeganiu czasoprzestrzeni. W obrazowy sposób różnicę tę tłumaczy Donald Richie, stwierdzając, że jako przedstawiciele zachodniej kultury często mamy skłonność do zakładania, że „przestrzeń jest już tak wypełniona, iż wszystko, co musimy zrobić, to wyciąć jej porcję (...), umiejscawiając wokół niej ramę. W Japonii z kolei przestrzeń wydaje się tak pusta, że najpierw ustanawiamy ramę, a dopiero później wybieramy rzeczy, które można w niej umieścić” (Richie, 1999: 160). W tej optyce pustka nie stanowi problemu. O ile z zachodniej perspektywy nie posiada ona żadnej niezależnej funkcji, ponieważ „tylko to, co pełne, jest interesujące”, o tyle wschodnia estetyka sugeruje, że „to, co «puste», ma swój ciężar” (Richie, 1999: 158; Geist, 1999: 284).

Perspektywa stosowana w chińskim – a w konsekwencji również w japońskim i koreańskim – malarstwie nie opiera się na biologicznych mechanizmach ludzkiego oka, które stały się podstawą renesansowej perspektywy zbieżnej. Ta ostatnia co prawda ukonkretnia obraz i nadaje mu głębi, równocześnie jednak wymusza na widzu identyfikację z określonym punktem widzenia – przedstawiany widok jest „oglądany przez konkretną osobę w konkretnym czasie”. Tymczasem „chińskie malarstwo ciąży ku ponadczasowemu, kolektywnemu wrażeniu, które mogłoby stać się czymkolwiek udziałem, nie będąc zarazem sceną zaobserwowaną przez kogoś konkretnego” (Hao, 1999: 46). To dlatego punkt widzenia zazwyczaj wykracza w tych pracach poza perspektywę jednostki, a ludzkie sylwetki zajmują na obrazie mało miejsca; definiowane jako uczestnicy relacji, a nie autonomiczne podmioty, nie są one ukazywane w zbliżeniu.

Mimesis to kategoria obca tradycyjnym dalekowschodnim kulturom wizualnym. Chociaż na drzeworytach Katsushiki Hokusai z łatwością rozpoznamy górę Fuji, to idee stojące za powstaniem jego słynnego cyklu prac nie mają zbyt wiele wspólnego z charakterystycznym dla zachodniej sztuki pragnieniem wiarygodnego odwzorowania rzeczywistości. Na Dalekim Wschodzie krajobrazów „nie malowało się «z natury», lecz raczej ze wspomnień i wrażeń zrodzonych przez nie w umyśle malarza” (Wilkerson, 1999: 43), a góra nie była żadną konkretną górą, lecz „krajobrazem umysłu” (Yi, 2012: 159/2145). Malarstwo to nie ugięło się pod brzemieniem realistycznej reprezentacji i na ogół obierało ścieżkę uogólniania. Jednym ze sposobów na osiągnięcie tego celu było stosowanie zwielokrotnionej perspektywy lub lokowanie punktu widzenia znacznie wyżej niż linia horyzontu (Hao, 1999: 47). Celem artysty nie było ukazywanie prawdziwych rozmiarów jakiegoś obiektu ani też precyzyjne ujmowanie go w relacji z otaczającą przestrzenią. W związku z tym znaczącej redukcji ulegał kolor – zgodnie z buddyjską ideą uznawany za iluzję (Wilkerson, 1999: 44); ograniczono także operowanie światłem, które co prawda „ujawnia kształt rzeczy, ale rzeczy istnieją nawet bez światła” (Hao, 1999: 54). Artyści Dalekiego Wschodu żywili ambicję przedstawiania nie przemijających zewnętrznych wyglądków, lecz form wiecznej egzystencji, stosowali więc przede wszystkim podstawowe, płaskie oświetlenie.

Chociaż głównym tematem tradycyjnego orientального malarstwa jest natura, to niekoniecznie wyrasta ono z miłości do przyrody. Uwieczniane na zwojach, parawanach czy wachlarzach góry i rzeki służą przede wszystkim jako ilustracje

taoistycznych i buddyjskich idei (Sato, 1999: 165). Oczywiście z biegiem czasu egzotyczna dla Chińczyków czy Koreańczyków idea *mimesis* pojawiła się w krajach Dalekiego Wschodu. W Japonii stało się to w XIX wieku (Richie, 1999: 158), już wcześniej zdarzało się jednak, że – z powodów politycznych, kulturowych czy tożsamościowych – artyści aplikowali w swych pracach pewną dozę topograficznego konkretności. Na przykład w koreańskim malarstwie XVIII wieku nurt *jingyeong sansu* zaczął ukazywać autentyczne plenery, stanowiąc świadectwo narodowej dumy Koreańczyków (Yi, 2012: 191/2145). Wspólny fundament filozoficzno-ideowy nie eliminował jednak możliwości tworzenia lokalnych odmian i stylów, a nawet ukonstytuowania się narodowej specyfiki pejzażowego malarstwa. W przekonujący sposób pokazuje to Sherman Lee, konfrontując chińskie dzieła, w których dostrzega prymat racjonalizmu oraz dążenia do umiaru i harmonii, ze zdecydowanie bardziej emocjonalnymi pracami japońskimi, eksponującymi dominację natury nad człowiekiem (Lee, 1999: 24–28).

Przeniesienie do kina koncepcji pejzażu opartej na konfucjańskiej wizji świata i taoistycznych ideach jest rzeczą niebywale trudną, może wręcz niemożliwą – i to z kilku powodów. Jednym z nich, na co zwraca uwagę Douglas Wilkerson, jest to, że w kulturach Dalekiego Wschodu obraz nie ma autonomicznego statusu, zupełnie inaczej niż w zachodniej myśli i sztuce, gdzie zajmuje on uprzywilejowaną pozycję (Wilkerson, 1999: 43–44). Co więcej, taoizm jest filozofią introspekcyjną i niechętną technologii; sztuka wyrażająca jego idee kładzie nacisk na chwilową, indywidualnie doświadczaną inspirację i natychmiastową reakcję, a jej oddźwięk jest społecznie ograniczony. Film tymczasem jest owocem zaawansowanej technologii i zorganizowanej, długotrwałej współpracy zhierarchizowanej grupy osób, a przeznaczony jest do oglądania przez masy. Stąd przekonanie autora, że „być może film nie może być więcej niż tylko w połowie taoistyczny, jeśli jego twórcy liczą na publiczny odbiór” (Wilkerson, 1999: 42) – i to nawet mimo tego, że niektóre orientalne strategie pejzażowe mogą budzić skojarzenia z typowo filmowymi technikami. Chińskie ogrody były na przykład tak aranżowane, aby sceneria zmieniała się wraz z przemieszczaniem się spacerowicza, co przywodzi na myśl zasadę, na jakiej funkcjonują jazdy kamery, a praktyka stopniowego rozwijania zwoju przed oczami widza służy podobnym celom, co jazda towarzysząca (Hao, 1999: 52–53). Mimo tych zbieżności, jak twierdzi Donald Richie, „dla zachodniego oka natura nigdy nie wygląda tak jak w scenie z filmu Mizoguchiego, a domowa architektura tak jak w filmie Ozu” (Richie, 1999: 158). Podstawową kwestią jest tutaj bowiem spojrzenie ufundowane na odmiennym niż zachodnie rozumieniu czasu i przestrzeni – rozumieniu, które, w formie co prawda skomercjalizowanej i niekoniecznie świadomie aplikowanej, wciąż jest obecne we współczesnej dalekowschodniej kulturze wizualnej.

Zmienna perspektywa: *The Untamed*

Zdaniem Ni Zhena chińskie kino zostało określone przez konflikt tradycji oraz medium – i to nie tylko w zakresie estetyki, lecz także narracji, która w Państwie Środka – zarówno w sztukach wizualnych, jak i literaturze – opierała się na zasadach zgoła odmiennych od reguł zachodniej dramaturgii (Ni, 1999: 72). W efekcie taoistyczne

idee są realizowane tylko przez nieliczne chińskie filmy, które na ogół nie spotykają się z szerszym oddźwiękiem ani w rodzimym kraju, ani za granicą, co w przekonujący sposób pokazuje An Jingfu na przykładzie *Króla dzieci* (*Hai zi wang*, 1987) Chena Kaige – filmu korespondującego z tradycją, która dla większości widzów jest już obca, zawierającego ponad sto ujęć pejzażowych, których tematem jest rozległa pustka (An, 1999: 117–122). Zarówno w tym dziele, jak i w *Żółtej ziemi* (*Huang tu di*, 1984) Chena Kaige oraz *Ju Dou* (*Ju Dou*, 1990) Zhanga Yimou, krytycy widzą próby stosowania wielu perspektyw, eksponowania pustych przestrzeni, płaskiego kadrowania, unikania światłocienia i akcentowania ekspresywnych, „kaligraficznych” konturów filmowanych obiektów (Wilkerson, 1999: 41; Ni, 1999: 72; Kwok Wah Lau, 1999: 127–144). Cechy te są charakterystyczne dla jednego z najbardziej znanych stylów chińskiej sztuki, zwanego Szkołą Południową. Z kolei inspiracją dla stosowania w tych filmach wyrazistych kolorów mogła być tradycja ludowa, do której chętnie odwoływali się wspomniani autorzy Piątej Generacji, którym na przełomie lat 70. i 80. XX wieku udało się w efektywny sposób zintegrować cechy tradycyjnego chińskiego malarstwa ze specyfiką uformowanego na Zachodzie filmowego medium (Hao, 1999: 55).

Wzmocnionemu zainteresowaniu tradycją chińskiego pejzażu w ostatnich dekadach XX wieku sprzyjało to, że „w pewnym sensie wiele filmów Piątej Generacji to filmy drogi. Jedna z postaci przemierza góry i doliny, a kontemplujące spojrzenie kamery ukazuje otwarty krajobraz” (Helman, 2010: 48). Liczne przykłady takich rozwiązań Alicja Helman znajduje w dziełach Zhanga Yimou, na przykład w *Czerwonym sorgo* (*Hong Gao Liang*, 1987). Co istotne – za sprawą swoich późniejszych realizacji, takich jak *Hero* (*Ying Xiong*, 2002) czy *Dom latających szybyletów* (*Shi Mian Mai Fu*, 2004) – reżyser ten stał się jednym z autorów najbardziej odpowiedzialnych za włączenie elementów tradycyjnej chińskiej wrażliwości pejzażowej do komercyjnego obiegu.

Platformą upowszechniania tych wpływów jest gatunek *wuxia*, który na przełomie wieków odniósł wielki sukces na Zachodzie, o czym świadczy między innymi nagrodzenie kilkoma Oscarami filmu Anga Lee *Przyczajony tygrys, ukryty smok* (*Wo Hu Cang Long*, 2000). O tym, co odróżnia tego typu realizacje od zachodniego kina akcji, wypowiadał się sam Zhang Yimou, podkreślając, że „główne znaczenie przywiązuje się w nich do estetyki, nawet do poezji – można by powiedzieć: do piękna całej historii” (cyt. za: Helman, 2010: 252). Podporządkowując się temu estetycznemu imperatywowi, reżyser nie szczędził czasu i sił, by konstruować spektakularne filmowe widowiska, w których „koncepcja plastyczna i choreograficzna były zdecydowanie ważniejsze niż sama historia, która niekiedy wręcz wydaje się zakłócać harmonijne następstwo wspaniałych sekwencji wizualnych” (Helman, 2010: 291).

Obecnie realizacje *wuxia* – oraz pokrewnych gatunków, takich jak *xianxia* – święcą międzynarodowe triumfy za sprawą seriali internetowych, spośród których największym fenomenem ostatnich lat okazał się *The Untamed*. Zrealizowana w 2019 roku wystawna (i zarazem mocno ocenowana) adaptacja powieści Mo Xiang Tong Xiu zatytułowanej *Mo Dao Zu Shi* przykuwa uwagę badaczy zajmujących się praktykami fandomowymi (Rogers, 2022), transmedialnością (Olej, 2022) przepływami treści kulturowych (Guo, Jiang, 2019) oraz tematyką LGBTQ+ (Springman, 2021). W coraz liczniejszych krytycznych opracowaniach serialu

pojawia się również wątek sposobu, w jaki *The Untamed* promuje chińską kulturę i tradycję (Yuan Qin, Cheong, 2022). Autorka powieści wykreowała złożony świat, z dużą liczbą bohaterów pogrupowanych w klany mające swe siedziby w różnych częściach kraju. Ponieważ czas akcji nie jest tu jasno określony, twórcy serialu zdecydowali się na zintegrowanie w jego obrębie elementów kojarzonych z panowaniem różnych dynastii, m.in. Shang (ok. 1600–1046 p.n.e.), Tang (618–907) i Song (960–1279). Z kolei tworząc muzykę do serialu, kompozytor Lin Hai sięgnął do tradycyjnych instrumentów, takich jak guqin (siedmiostrunowa cytra), dizi (flet poprzeczny) oraz xiao (flet prosty). Wszystko to sprawia, że serial nie tyle prezentuje konkretną epokę w dziejach Chin, co promuje wizję ogólnie pojętej „chińskości”, eksponując elementy szczególnie atrakcyjne z perspektywy współczesnego widza: widowiskową fantastykę, spektakularne pojedynki kung-fu, wchodzące w skład obsady gwiazdy mandapopu oraz różnorodne krajobrazy. Wiele ujęć pejzażowych na potrzeby serialu nakręcono w naturalnych plenerach prowincji Guizhou (Keujczou), a spektakularność tych fragmentów – wzmocniona dzięki najnowszej technice realizacji i obróbki zdjęć – jest jednym z elementów wyróżniających *The Untamed* na tle innych popularnych chińskich internetowych seriali, takich jak *Joy of Life* (*Qing Yu Nian*, reż. Sun H., 2019), *Legend of Fei* (*You Fei*, reż. Ng G.Y., 2020) czy *Word of Honor* (*Shan He Ling*, reż. G. Sing i in., 2021), w których sposób ukazywania miejsc akcji jest mniej różnorodny.

Promowanie chińskiej kultury za pomocą atrakcyjnego pejzażu umożliwiła tematyka adaptowanej powieści. Jej główni bohaterowie – utalentowani kulturyści Wei Wuxian i Lan Wangji – realizują trudną misję, w związku z którą niemal nieustannie podróżują. Wraz z ich wędrówką zmieniają się otaczające ich pejzaże: od wodospadów prowincji Gusu, z której pochodzi Lan Wangji, po lotosowe jeziora Yunmeng i górzyste tereny Yiling – regionów istotnych dla Wei Wuxiana. *The Untamed* jest serialem drogi – i to nawet drogi podwójnie przebytej, scenarzyści zadbali bowiem o to, by realizacja miała strukturę opartą na symetrii i zwierciadlanych odbiciach: wiele miejsc bohaterowie odwiedzają dwukrotnie – przed i po tragedii, która dokonała się w Beznocnym Mieście. To stoczona w nim krwawa walka, w której wyniku Wei Wuxian stracił ukochaną przybraną siostrę, a następnie sam zginął, stanowi kilkakrotnie przywoływany w serialu ośrodek fabuły, wyznaczający granicę w biografii protagonisty – o ile jego wcześniejsze dzieje były historią upadku, o tyle późniejsze losy będą opowieścią o wychodzeniu z cienia hańby i docieraniu do prawdy o samym sobie. Przywrócony po szesnastu latach do życia za pomocą mrocznego rytuału Wei Wuxian wyrusza z Lan Wangjim w podróż, która wiedzie szlakiem już raz przez nich przemierzonym. Chociaż jednak bohaterowie odwiedzają znane sobie miejsca obciążeni złymi wspomnieniami, to pejzaże, które napotykają, są niezmiennione – Zacisze Obłoków, rezydencja klanu Lan, nadal jest ostoją spokoju, a Kopce Pogrzebowe, w których Wei Wuxian niegdyś mieszkał, to targany wichrami nieużytek. Stałość natury stanowi przeciwagę dla burzliwych losów protagonistów.

Jako serial promujący chińską kulturę *The Untamed* zawiera odniesienia do tradycyjnych sztuk plastycznych, niekiedy zresztą eksplicytnie. Przebywający w bibliotece Zacisza Obłoków Lan Wangji ukazywany jest na tle zwoju prezentującego góry; tematyka *shanshui* pojawia się również na ulubionym wachlarzu jednego

z drugoplanowych bohaterów, Nie Huaisanga. Wachlarz ten staje się istotnym rekwizytem w scenie, która nie ma szczególnego znaczenia dla rozwoju fabuły, oświetla jednak przemianę, która dokonała się w Wei Wuxianie. W czasie swojej wędrówki główni bohaterowie wypytyują Huaisanga o niezwykle wydarzenia mające miejsce w grobowcu jego rodu. Pod koniec rozmowy Wei Wuxian kieruje zamyślane spojrzenie na wachlarz, przypominając sobie, że oglądał go już przed laty, kiedy wraz z innymi młodymi kultystami pobierał nauki w Zaciszu Obłoków. Wówczas zareagował obojętnym wzruszeniem ramion na zachwyty kolegi związany z pejzażem uwiecznionym na wachlarzu, teraz powtarza jego komentarz: „Dzieło delikatnie wykonane i doskonale skomponowane”. Wzruszenie towarzyszące jego słowom to wyraz żalu i tęsknoty za czasem aroganckiej, ale i beztroskiej młodości; uwaga, z jaką przygląda się pejzażowi, zdaje się jednak znamionować głębszą przemianę świadomości. Góry i niewielkich rozmiarów budynek widoczne na obrazie to elementy okalające pustą przestrzeń – jednym z tematów pejzażu jest nieskończoność, o której kontemplowaniu pisał Ni Zhen: „Kiedy Chińczycy odnajdują nieskończoność w skończoności albo powracają z nieskończoności do skończoności, ich zainteresowanie leży nie w nieograniczonym ruchu, lecz w cyklu ruchu zwrotnego” (Ni, 1999: 67). Jest to stan doskonale znany Wei Wuxianowi, na którego dzieje składają się takie właśnie zwroty i powroty. W istocie cała struktura *The Untamed* (serialu w większym stopniu niż powieści) opiera się na motywie przyływów i odpływów: kolejne sytuacje są odwróconymi powtórzeniami wydarzeń już minionych, a raz wypowiedziane słowa powracają w innym kontekście. Kopce Pogrzebowe dwukrotnie doświadczają obłąkania przez kultystów (zresztą już wcześniej toczono tam krwawe boje), Beznocne Miasto ogląda dwie okrutne bitwy, a sam Wei Wuxian dwa razy jest zmuszony stawić czoła wrogo nastawionym przedstawicielom wszystkich klanów. Kontemplując pejzaż na wachlarzu Nie Huaisanga, bohater wykonuje krok w stronę zrozumienia własnego losu w taoistycznym duchu – proces ten osiągnie kulminację nieco później, gdy Wei Wuxian uświadomi sobie, że w swoim poprzednim życiu odegrał rolę kozła ofiarnego i porzucił dawne urazy. Scenie tej, rozgrywającej się w Zaciszu Obłoków nocą, na skraju bambusowego lasu, towarzyszyć będą płatki śniegu symbolizujące zarówno niewinność protagonistów, jak i żałobę po tych, którzy odeszli.

W powieści będącej literacką kanwą serialu autorka zawarła wiele nawiązań do chińskiej kultury, w szczególności do literatury. Na kartach książki znajdziemy jednak stosunkowo niewiele opisów krajobrazu. Chociaż bohaterowie pozostają w ruchu, informacje na temat przestrzeni, w jakich przebywają, są oszczędne i służą głównie określeniu atmosfery danego miejsca. W związku z tym „wysokie góry i strome klify” nachylają się ku Miastu Trumien tak, „jakby w każdej chwili mogły na nie runąć” (Mo Xiang, 2022, t. 2: 13), z kolei Zacisze Obłoków jest opisywane jako oaza spokoju: „Pośród ogrodów z uroczo rozporoszonymi wodnymi pawilonami ciągnęły się długie, niekończące się białe mury z czarnymi dachami, przez cały rok zasnuwane górskimi mgłami. Przebywanie wśród nich przypominało stanie w transcendentnym morzu chmur” (Mo Xiang, 2021, t. 1: 119).

W serialu, inaczej niż w powieści, pejzaże odgrywają istotną rolę. Malownicze krajobrazowe ujęcia nie odwzorowują wiernie chińskiej tradycji plastycznej, a ich funkcja jest kontemplacyjna w estetycznym raczej niż w duchowym sensie. Tryb

ich wprowadzania oraz prezentowania posiada jednak cechy pozwalające na powiązanie ich ze wspomnianą tradycją. Paleta barw jest w nich ograniczona – pejzaż Gusu maluje się w ciemnych odcieniach zieleni i śnieżnej bieli, wzgórze Yiling pokrywa żółta trawa, Beznocne Miasto jest czarno-czerwone, a Kopce Pogrzebowe ciemnobrązowe i szare. Kamera towarzysząca bohaterom w tych przestrzeniach ma tendencję do przyjmowania ptasiej perspektywy. Niekiedy oddala się tak bardzo, że ludzkie sylwetki całkowicie nikną w ukazywanym w *slow motion* pejzażu – tak jak we fragmencie 33. odcinka, w którym w ujętym w planie totalnym widoku wodospadu z trudem można dostrzec (jak zwykle ubranego na biało) Lan Wangjiego. Czasem z kolei kamera zdaje się największą wagę przywiązywać do detali – na przykład zarówno w odcinku 43., jak i we fragmencie finałowego epizodu koncentruje się na polnych kwiatach, a sylwetki bohaterów przesuwały się w tle niczym rozmazane cienie.

Redukcja głębi ostrości nie jest jedynym sposobem na spłaszczenie przestrzeni – istotną rolę odgrywa tu też oświetlenie. Twórcy *The Untamed* unikają stosowania światłocienia – nawet w scenach rozgrywających się w nocy lub przy teoretycznie nikłym świetle sylwetki postaci i kolory są doskonale widoczne. Chociaż zatem w jednej z emocjonalnych sekwencji na lotosowym jeziorze bohaterom towarzyszy zaledwie jeden lampion, to łódź, na której się znajdują, jest doskonale oświetlona, przez co tło (toń jeziora, zarys gór, światła osad) sprawia wrażenie dalekie od realnego. Podobnie rzecz ma się z rozpoczynającą serial sekwencją walki w Beznocnym Mieście – mimo iż toczy się ona w nocy, postaci są doskonale widoczne, a kamera – wędrując za mrocznym obiektem pożądania walczących, magicznym artefaktem – pełni funkcję przywodzącą na myśl rozpościeranie zwoju; przemieszczając się horyzontalnie, ukazuje panoramę przemocy i okrucieństwa.



Fot. 1. Zmienna perspektywa i bohater usytuowany wewnątrz pejzażu.

Kadr z finałowej sekwencji serialu *The Untamed* (Chen Qing Ling, reż. Cheng W.-M., Chan K.L., 2019)

Wiele ze wspomnianych rozwiązań pojawia się także w innych realizacjach związanych z uniwersum *Mo Dao Zu Shi*, szczególnie w animowanym serialu

(*donghua*) pod tym samym tytułem (*Mo Dao Zu Shi*, reż. Xiong K. i in., 2018–2019). Estetycznym znakiem rozpoznawczym 35-odcinkowej serii jest to, że nawet we fragmentach o dużym natężeniu emocji, w których zachodni widz mógłby się spodziewać klasycznej frazy ujęcie-przeciwujęcie, oglądamy nie tylko twarze postaci, lecz także detale takie jak liście poruszane wiatrem czy opadający kwiat albo rozległy pejzaż, w którym sylwetki protagonistów są prawie lub w ogóle niewidoczne. W *The Untamed* tymczasem najbardziej charakterystycznym zabiegiem towarzyszącym ujęciom pejzażowym jest zmienna perspektywa. Ten sam krajobraz może być w obrębie jednej sekwencji pokazany w różnych (na ogół dalekich) planach i z wielu odmiennych punktów widzenia. Niekiedy – tak jak w finale rozgrywającym się w górach Yiling – zabieg ten prowadzi wręcz do zakłócenia kierunku ruchu postaci; nawet jeśli na początku sekwencji Wei Wuxian zmierza w lewą stronę, a Lan Wangji w prawą, to za moment może się okazać, że jest odwrotnie. Ruchy kamery fotografującej scenę z dużego dystansu i z różnych położeń prowadzą tu do efektu usytuowania bohaterów – a także widza – nie na tle, lecz wewnątrz pejzażu, zgodnie ze wspomnianą wcześniej ideą panoramicznego zwoju (Ni, 1999: 67). Rozwiązanie to – pojawiające się w sekwencji będącej odwróceniem sceny otwierającej, w której Wei Wuxian również stał ze swoim dizi na szczycie klifu – ma zarazem symboliczne znaczenie: skoro lewa strona może stać się prawą, a ruch postaci może być odbierany jako zmierzanie zarówno w górę, jak i w dół, to także rozstanie bohaterów, będące tematem tej sekwencji, może w gruncie rzeczy być ich ponownym spotkaniem – podpowiada to zresztą nie tylko znajomość literackiego pierwowzoru (w którym bohaterowie tworzą szczęśliwy związek), lecz także ostatni fragment sceny, w którym Wei Wuxian słyszy dobiegający zza pleców głos Lan Wangjiego. Koniec i początek, życie i śmierć, czerń i biel w *The Untamed* są ze sobą ściśle zespolone – tak jak człowiek i natura w chińskim pejzażu.

Góry i rzeki: *Kingdom*

W Korei Południowej autorytarny system polityczny przez lata wymuszał koncentrację na ideologicznych raczej niż estetycznych aspektach prezentowanych w kinie krajobrazów (Yecies, Shim, 2016: 63–67). Z kolei dla współczesnych twórców z Półwyspu Koreańskiego istotną kwestią okazał się wpływ chińskiej kinematografii, której estetyka tylko w ograniczonym stopniu koresponduje z koreańskim sposobem postrzegania „koloru ziemi i nieba, kształtu gór i rzek, a także reakcji człowieka na świat natury” (Yecies, Shim, 2016: 241). O tym, że autorzy kina południowokoreańskiego poszukiwali i wciąż poszukują w tym zakresie własnych rozwiązań wizualnych, świadczą między innymi (doceniane także na Zachodzie) filmy Kim Ki-duka (*Wiosna, lato, jesień, zima... i wiosna / Bom yeoreum gaeul gyeoul geurigo bom*, 2003) czy Bonga Joon-ho (*The Host: Potwór / Goi-mool*, 2003). W świetle problemów poruszanych w tym artykule szczególnie ciekawą realizacją jest *Chihwaseon* (2002) – jeden z późnych filmów „ojca koreańskiego kina” Im Kwon-taeka, opowiadający o malarzu Jang Seung-eopie, znanym jako Owon.

Pochodzący z niższych warstw społecznych i obdarzony doskonałą pamięcią wzrokową bohater nieustannie oscyluje między dogmatycznie traktowaną (chińską)

tradycją a pragnieniem znalezienia własnego (w domyśle: koreańskiego) stylu. Istotną rolę w filmie odgrywają dialogi, w których różne postaci – aspirujący artyści, przedstawiciele arystokracji czy przybysze spoza Korei – dyskutują o obrazach bohatera, odsłaniając zarazem przed widzem najważniejsze teoretyczne założenia i dylematy tradycyjnego dalekowschodniego malarstwa. „Wyobraźnia musi tchnąć w obraz energię. Od kresek ważniejsze jest to, co znajdujemy pomiędzy nimi. Pędzlem powinien kierować tylko skupiony umysł” – słyszy bohater od jednego ze swoich mentorów. „Wydaje się, że przestrzega reguł, a jednak je łamie” – komentują jego późniejsze obrazy członkowie koreańskiej elity społecznej i intelektualnej. Owon jest artystą nieustannie poszukującym, a kamera w filmie Im Kwon-teaka zdaje się dzielić z nim ten stan, szukając sposobu na odwzorowanie unikatowego sposobu percypowania świata przez malarza. Wiele ujęć ukazuje bohatera w trakcie pieszych wędrówek. Krajobrazy, którym protagonista się przygląda, są rozmaite: czasem surowe i zimne, czasem majestatyczne, niekiedy zaś piękne w swej ulotności. Już w jednej z pierwszych sekwencji kamera, wznosząc się ponad dachami ruchliwego miasta spoczywającego u stóp gór, powoduje stopniowe przekształcenie scenerii w obraz, swoją kompozycją nawiązujący do tradycyjnych przedstawień; w innym miejscu koncentruje się na detalach takich jak liście czy pąki kwiatów, które następnie pojawiają się na obrazach Owona; z kolei prezentując jeden ze zwojów autorstwa protagonisty, „kontempluje” pejzaż, ukazując go nie jednorazowo i w całości, lecz stopniowo, fragment po fragmencie, przemieszczając się pionowo, zgodnie z logiką „czytania zwoju”.

Im Kwon-taek przywołuje obrazy Owona na zasadzie cytatu, a niekiedy także poszukuje ich możliwych inspiracji w widokach natury; nie stara się jednak wcielić w życie taoistycznych idei stojących za dalekowschodnią tradycją malarstwa. Koresponduje to z twórczością Jang Seung-eopa, która – podobnie jak dokonania artystów takich jak Yi Han-cheol czy An Jung-sik – rozpoznawana jest jako naśladowująca styl chińskiej Południowej Szkoły tylko powierzchownie, z pominięciem jej właściwych celów, historii i ideologii (Yi, 2012: 1783/2145). W wielu dialogach protagonista sugeruje zresztą, że jego głównym celem jest samorozwój; przekazywanie za pomocą własnych obrazów taoistycznych idei nie jest dla niego tak interesujące, jak doskonalenie własnego warsztatu artystycznego: „Co mają reguły do mojego malarstwa?” – pyta już w otwierającej scenie.

Poszczególne sekwencje filmu często są od siebie oddalone w czasie i przestrzeni; twardy montaż niejednokrotnie nie pozwala się zorientować, ile lat (i ile kilometrów) dzieli wydarzenia, które zostały ze sobą bezpośrednio zestawione. Informacje na temat czasu i miejsca akcji są dawkowane jedynie w zakresie niezbędnym do podstawowego zorientowania się w fabule, której istotnym kontekstem są niepokoje polityczne targające Półwyspem Koreańskim w drugiej połowie XIX wieku. Wędrówki Owona nie mają wszak charakteru krajoznawczego, lecz służą poszukiwaniu inspiracji. W związku z tym to nie krajobraz Korei jest tematem filmu, lecz podjęta przez bohatera próba znalezienia własnej drogi między tradycją chińskiego pejzażu a osobistym doświadczeniem widoków otaczającej go natury. To, że jest to doświadczenie o charakterze czysto estetycznym, sprawia, że pejzaże ukazywane w *Chihwaseon* ani nie pełnią funkcji ideologicznej, ani nie odgrywają roli komentarza społecznego. Warto o tym wspomnieć, ponieważ – oglądając południowokoreańskie seriale, od

fantastyczno-romantycznej *Koreańskiej odysei* (*Hwa-yu-gi*, reż. Kim J.-h. i in., 2017) po społecznie zaangażowaną *Squid Game* (*O-jing-eo Ge-im*, reż. Hwang D.-h., 2021-) – można wysnuć wnioszek, że współczesne filmowe i serialowe pejzaże Korei najczęściej mają do zrealizowania jedno z dwóch zadań: promować kulturę tego kraju lub w metaforyczny sposób ujmować zachodzące w nim socjoekonomiczne transformacje.

Kingdom – realizowany od 2019 roku pierwszy w pełni koreański serial platformy Netflix – wydaje się przypadkiem ciekawym, ponieważ realizuje obie te funkcje, niekiedy wykorzystując w tym celu nawiązania do tradycyjnej dalekowschodniej wrażliwości pejzażowej. W zakresie fabuły i kreacji postaci realizacja jest zasadniczo zdominowana przez zachodnie konwencje. *Kingdom* to gatunkowa hybryda, której akcja toczy się w XVI-wiecznej Korei zmagającej się z problemami politycznymi (walka o władzę), społecznymi (klęska głodu) oraz z rozpoczynającą się właśnie epidemią zombie. Jako horror i dramat polityczny z silnymi wpływami estetyki *neo-noir*, serial tylko w luźny sposób nawiązuje do swojego komiksowego pierwowzoru – pierwszej części internetowej powieści graficznej *The Kingdom of the Gods*, której bohaterem jest młodociany książę Yi Moon, niedoszła ofiara politycznego zamachu, przemierzający w towarzystwie przypadkowo spotkanego bandyty koreańską prowincję, na której – jak sugeruje narracja, z powodu wymuszonej klęską głodu plagi kanibalizmu – pojawiła się epidemia zombie. Książę Lee Chan – protagonista netfliksowego serialu – nie jest dzieckiem, lecz dorosłym mężczyzną, jest także postacią zdecydowanie bardziej aktywną niż jego komiksowy pierwowzór – z własnej inicjatywy udaje się w podróż po kraju, a kiedy napotyka mieszkańców prowincji atakowanych przez żywe trupy, zabiega o ich bezpieczeństwo i przywrócenie porządku.

Chociaż w serialu mamy do czynienia z alternatywną, nie zaś z historycznie ugruntowaną wizją XVI-wiecznej Korei, to do kwestii geografii twórcy podchodzą nader skrupulatnie – każda zmiana miejsca akcji jest sygnalizowana poprzez stosowne napisy, a także opatrywana wizytówkowymi ujęciami pozwalającymi zidentyfikować regiony, w których przebywają bohaterowie. W niektórych odcinkach pojawiają się także mapy obrazujące kierunek przemieszczania się postaci lub skalę rozprzestrzenienia się epidemii zombie. Taka strategia zasadniczo różni się od estetyki komiksu, w którym ekspresyjne, bliskie, często klaustrofobiczne kadry dominują nad ukazywaniem krajobrazów. Co jednak ciekawe, nieliczne pejzaże pojawiające się na kartach *The Kingdom of the Gods* można powiązać z dalekowschodnim malarstwem – góry o charakterystycznym kształcie, samotne drzewa i przecinające niebo czarne ptaki tworzą scenierię, w której toczy się pierwsza rozmowa księcia i bandyty, będących niewielkimi elementami w rozległej przestrzeni, a momentowi wkraczania bohaterów do Jiyulheon towarzyszy panorama miasta, którego architektura ukazana jest z pominięciem zbieżnej perspektywy. Wydaje się, że autora wizualnej koncepcji powieści graficznej, Kyung-il Yanga, inspirował przede wszystkim widok gór utrwalony między innymi przez artystów z nurtu *jingyeong sansu*, do dzisiaj uważanego za unikatowe i największe osiągnięcie koreańskiej sztuki (Yi, 2012: 1603/2145), odróżniające je zarazem od malarstwa chińskiego. Twórców serialu *Kingdom* tymczasem, przynajmniej w zakresie nawiązań do tradycyjnej sztuki, w większym stopniu zdaje się inspirować woda.

Obok spektakularnych, lecz zarazem konwencjonalnych ujęć pejzażowych, obliczonych na promowanie turystycznej atrakcyjności Półwyspu Koreańskiego,

znajdziemy w *Kingdom* krajobrazy uwikłane w szczególną relację z tradycją. Zarówno w powracającym widoku górskich szczytów tonących w chmurach, jak i w ujęciach pałacowych ogrodów istotniejszą rolę niż geograficzny konkret lub aspekt promocyjny zdaje się odgrywać dekonstrukcyjny potencjał tego typu przedstawień. O ile tradycyjne chińskie malarstwo czyniło takie widoki środkiem do przekazywania taoistycznych idei, a twórcy z nurtu *jingyeong sansu* włączali je w narrację o charakterze narodowo-tożsamościowym, o tyle autorzy *Kingdom* nasączają je niepokojem, który koresponduje ze społeczną wymową serialu. Cichy staw otoczony drzewami o różnobarwnych liściach opromienionych słońcem skrywa dowody zbrodni frakcji zabiegającej o przejęcie władzy w kraju. „Jak myślisz, ile ciał leży na dnie tego stawu?” – pyta swoją córkę, królową, główny antagonista serialu w chwili, w której oboje – zatopieni w urzekającym pejzażu – patrzą na spokojną scenerię. Świadomość zła czającego się pod powierzchnią idealnie skomponowanego krajobrazu przekreśla możliwość kontemplacji widoku. Podobnie rzecz ma się z innymi scenami, w których kompozycje inspirowane dalekowschodnim malarstwem naznaczone zostają jakąś skazą czy niepokojącym kontekstem. Harmonijny taoistyczny pejzaż przedstawiający szczyty gór zakłóca smużka dymu sygnalizującego rozpoczęcie kolejnej fazy walki z żywymi trupami, a często stosowana w dalekowschodnim malarstwie ptasia perspektywa – wprowadzona w scenach rozgrywających się w pałacu w Hanyang – służy budowaniu atmosfery pełnej napięcia, nie zaś spokoju – ułożone ponad dachami oko kamery nie tyle kontempluje, co śledzi pałac, w którym toczy się brutalna walka o władzę. Również zrealizowane z pominięciem perspektywy zbieżnej ujęcie z 5. odcinka pierwszego sezonu, przedstawiające statek na brzegu rzeki, w którego stronę zmierzają ledwo widoczne z ptasiej perspektywy ludzkie sylwetki, zawiera w sobie pierwiastek grozy; kontemplacja ustępuje miejsca suspensowi, skoro widz – w odróżnieniu od postaci – wie już, że cisza panująca na statku jest złowieszczym znakiem (żywej) śmierci wszystkich jego pasażerów. Także w tym przypadku nawiązanie do tradycji nie jest hołdem dla przeszłości, lecz wyrazem krytycznego do niej podejścia, wszak statkiem podróżowali arystokraci salwujący się ucieczką z miasta opanowanego przez zombie. Nieświadomi, że zaraza jest już z nimi na pokładzie, przedstawiciele uprzywilejowanej klasy porzucili na pastwę losu bezbronną ludność.

W serialu, którego jednym z głównych tematów jest społeczna niesprawiedliwość, malarskie kompozycje służą zadawaniu pytań o to, na jak wielkiej krzywdzie społecznej i na jak wielu ofiarach wspierała (a może nadal wspiera się) cywilizacja, która stworzyła tak estetycznie wysmakowaną tradycję artystyczną. Wątek ten wpisuje *Kingdom* w szerszy fenomen, jakim jest społeczny komentarz obecny w wielu współczesnych południowokoreańskich serialach. W czasach, gdy *Rookie Historian Goo Hae-ryung* (*Sin-ib-sa-gwan Gu-hae-ryeong*, reż. Han H.-h., Kang I.-s., 2019) za pomocą historycznego kostiumu opowiada o emancypacji kobiet, *Squid Game* rozlicza się z brutalnym kapitalizmem, a w romantycznych serialach, takich jak *Koreańska odyseja* i *Goblin* (*Sseul-sseul-ha-go Cha-ran-ha-sin-do-ggae-bi*, reż. Lee E.-b., 2016), pojawia się wiele scen, których tematem jest radykalne ekonomicznie rozwarstwienie, *Kingdom* z łatwością może zostać odczytane jako opowieść o ciemnych stronach społeczeństwa wciąż podzielonego na klasy.



Fot. 2. „Jak myślisz, ile ciał leży na dnie tego stawu?”.

Harmonijny krajobraz skrywający zło w serialu *Kingdom* (*King-deom*, reż. Kim S.-h. 2019–)

Powroty: *Barakamon*

Jak dotąd najbardziej szczegółowo o związkach filmu z tradycyjnym dalekowschodnim malarstwem pejzażowym pisano w kontekście japońskiego kina autorskiego. Już w opublikowanym pod koniec lat 80. XX wieku obszernym studium na temat kina Yasujiro Ozu David Bordwell pokazywał między innymi, w jaki sposób poetyka twórcy *Tokijskiej opowieści* (*Tokyo Monogatari*, 1953) kształtowała się na styku zachodnich i dalekowschodnich konwencji wizualnych (Bordwell, 1988). W kolejnych dekadach Donald Richie pisał o znaczeniu pustki w filmach Naruse Mikio, o horyzontalnych podziałach kadru charakterystycznych dla dzieł Kona Ichikawy oraz o słynnych „pustych ujęciach” wspomnianego już Ozu (Richie, 1999: 159). W kontekście związków z tradycją zwracano również uwagę na ptasią perspektywę w filmach Masaki Kobayashiego (Contreras, 1999: 249) czy o typowym dla japońskich zwojów motywie „zdjętego dachu”, często przywoływanym w filmach Kenji Mizoguchiego (Sato, 1999: 170–171). Poszukiwanie dalekowschodniej wrażliwości pejzażowej w japońskim kinie głównego nurtu, od późnych lat 40. wystawionym na silne oddziaływanie kina amerykańskiego (Kletowski, 2009: 43), nie jest proste. Zdaniem Thomasa Rimera warto zwrócić w tym kontekście szczególną uwagę na dwa charakterystyczne obszary. Po pierwsze, o wpływie tradycji można mówić w tych realizacjach, w których da się dostrzec prymat sugestywności, uprzywilejowania tego, co intuicyjne, względem tego, co literalnie wyrażone, na przykład w specyficznym kadrowaniu, skonstruowanym w taki sposób, by „nakłaniać widza do szukania sugestii istnienia większego świata, wykraczającego poza ograniczenia ekranu” (Rimer, 1999: 150). Po drugie, zgodnie z ideą całego orientального malarstwa, tradycyjne japońskie pejzaże (także filmowe) stanowią „próbę raczej sugerowania esencji tego, co jest ukazywane, niż imitowania wyglądnów zewnętrznych” (Rimer, 1999: 150).

Zabiegi, które służą osiągnięciu takich efektów, obejmują kilkakrotnie już tutaj wspomniane: ukazywanie pustki lub „nieznanej przestrzeni”, nawiązywanie do płaskości przedstawień drzeworytniczych, preferowanie kompozycji horyzontalnych oraz tworzenie sytuacji sprzyjających aktywnemu odbiorowi, a nie tylko podążaniu za fabułą (Rimer, 1999: 151).

Szczególnie ciekawym polem do eksploracji w tym zakresie wydaje się *anime*, zwłaszcza w tym obszarze, w którym spotyka się ono z mangą, która – przynajmniej w pewnym zakresie – może zostać uznana za dziedziczkę japońskich sztuk plastycznych (Berndt, 2008: 33–47), w szczególności w zakresie odróżniającego je od sztuki chińskiej stosunku do narracji – wszak to Japończycy uczynili ze zwoju narzędzie służące opowiadaniu historii (Lee, 1999: 24). Określenie związków mangi z tradycją stanowi jednak nie lada wyzwanie, ponieważ, jak zauważa Jacqueline Berndt, „to, co dziś jest powszechnie rozpoznawane jako styl mangi, w gruncie rzeczy stanowi wynik międzykulturowej wymiany” – tak samo zresztą jak drzeworyty Hokusai, które częściowo adaptowały na swoje potrzeby europejską centralną perspektywę; w przypadku mangi sprawę komplikuje jednak rozległość nawiązań i inspiracji, rozciągających się od chińskiego malarstwa, przez europejskie tradycje, po zachodnią karykaturę, fotografię, kino i animację oraz amerykańskie komiksy o superbohaterach (Berndt, 2008: 47). Podobnych trudności nastrocza analizowanie japońskich animacji, które zresztą niejednokrotnie są adaptacjami mang, a za sprawą swojej międzynarodowej popularności coraz mocniej wikłają się w to, co Anita Pierzchała nazywa grą w „obce” i „swoje”, charakterystyczną dla japońskiego kina co najmniej od lat 80. XX wieku (Pierzchała, 2005: 12).

Dziś można się zastanawiać nad tym, na ile sugestywne pejzaże obecne w filmach Hayao Miyazakiego zostały wykreowane przez japońską wrażliwość, a na ile przez zachodnią tradycję oraz w jakim stopniu – łącząc geograficzny konkret z symbolicznymi przedstawieniami (na przykład śniegu czy kwiatu wiśni) – Makoto Shinkai składa hołd tradycji. Chociaż niejednokrotnie trudna do wytropienia i ściśle zintegrowana z możliwościami filmowego medium, tradycja ta z pewnością wciąż jest obecna w *anime* – czasem zresztą dosłownie, czego świadectwem jest m.in. *Sarusuberi: Miss Hokusai* (*Sarusuberi*, reż. K. Hara, 2015). Główną bohaterką nakręconej przez Keiichiego Harę adaptacji mangi Hinako Sugiury jest córka słynnego artysty Katsushiego Hokusai, sama będąca aspirującą malarką o nieprzeciętnym talencie i charakterze. Zarówno partnerując ojcu w pracy, jak i na własną rękę doskonaląc swoje umiejętności, panna Hokusai doświadcza sytuacji, w których sztuka przenika się z życiem. Przenikanie jest też kluczowym zabiegiem estetycznym w filmie Hary, w którym niektóre kadry niemal niepostrzeżenie zmieniają się w cytaty z japońskich drzeworytów. Tak oto wyprawa łodzią, jaką bohaterka odbywa z niewidomą młodszą siostrą, staje się pretekstem do zaprezentowania *Wielkiej fali w Kanagawie*, a malowane przez protagonistów smoki ożywają i nawiedzają miasto.

Mimo podjętej tematyki, *Sarusuberi...* nie jest filmem o japońskiej sztuce, lecz raczej opowieścią zadłużoną w konwencjach *coming of age*, w której cytaty z prac Hokusaia ilustrują drogę głównej bohaterki do osiągnięcia osobowej i artystycznej pełni. W procesie tym panna Hokusai rozlicza się ze swojej zależności od pochłoniętego pracą ojca, eksploruje własną seksualność, a także konfrontuje się

z doświadczeniem śmierci bliskiej osoby. Tymczasem w szczególnie interesującym mnie tutaj miniseriale *Barakamon* jest odwrotnie – współczesna historia dojrzewania głównego bohatera (jako człowieka i jako artysty) staje się metatematyczną opowieścią o powrocie do korzeni japońskiej kultury wizualnej.

Zdolny dwudziestotrzyletni mistrz kaligrafii Seishu Handa przeżywa twórczy i egzystencjalny kryzys, kiedy jego zwycięska praca konkursowa zostaje skrytykowana przez doświadczonego kustosa jako przejaw akademickiego podejścia do sztuki. Wysłany przez ojca na jedną z wysp archipelagu Goto bohater poszukuje inspiracji, w czym w równym stopniu zdają się pomagać, jak i przeszkadzać mu mieszkańcy wioski, w której się zatrzymuje. Przyzwyczajony do niekończącej się rutynowej pracy w komfortowym domu w Tokio Handa zmaga się z niezapowiedzianymi wizytami okolicznych dzieciaków i na różne sposoby jest zmuszany do angażowania się w życie wspólnoty opartej na tradycyjnych relacjach. Komputer w pewnym momencie odmawia posłuszeństwa, podobnie jak telefon komórkowy, którego jedyną funkcją (po tym, jak bohater traci możliwość odbierania SMS-ów i dzwonienia) wydaje się prezentowanie umieszczonej na ekranie startowym tapety pokazującej (azjatycki w swej kompozycji) widok nieba z przecinającymi go skośnie liniami wysokiego napięcia. O tym, że podróż na wyspę będzie dla Handy wędrówką do serca orientalnej wrażliwości pejzażowej, świadczy już scena rozgrywająca się przed budynkiem lokalnego lotniska. „Pustki” – mówi rozczarowany bohater, rozglądając się wokoło. „Nic tu nie ma” – dodaje, jadąc do wioski. Fundamentalne dla dalekowschodniej sztuki doświadczenie pustki staje się dla bohatera punktem startu w drodze do wypracowania własnego stylu kaligrafii – sztuki we wschodniej tradycji pozostającej w ścisłym związku z malarstwem.



Fot. 3. „Nic tu nie ma”. Doświadczenie pustki jako początek wędrówki do serca orientalnej wrażliwości pejzażowej. Kadr z pierwszego odcinka serialu *Barakamon* (*Barakamon*, reż. M. Tachibana i in., 2014)

Twórcy serialu w świadomy sposób operują pustymi przestrzeniami. Wyposażenie wiejskiego domu Handy jest minimalistyczne; nawet po miesiącu przebywania bohatera na wyspie są w nim pokoje, w których nie ma niczego oprócz zalegających na podłodze kartek z próbkami kaligrafii. Na swój sposób puste są też otaczające protagonistę pejzaże – ciągnące się po horyzont morze, na którym zazwyczaj nie ma żadnego statku oraz z rzadka tylko uczęszczane drogi, w których tle widać wzgórza naszkicowane w stylu dalekim od realizmu. Płaskiej kompozycji wielu kadrów towarzyszy skłonność twórców do unikania centralnej perspektywy w prezentowaniu architektury, dom Handy bardzo często ukazywany jest w specyficznym półzbliżeniu, z linią dachu skośnie przecinającą kadr. Część z tych zabiegów ma swój rodowód w mandze Satsuki Yoshino, w której jednak krajobrazy są znacznie rzadziej eksponowane niż w miniseriale.

W obcym sobie otoczeniu, wrzucony w społeczność posługującą się dialektem trudnym do zrozumienia dla współczesnego tokijczyka i wciąż kultywującą dawne zwyczaje, Handa myśli, że rozwija swój styl, w gruncie rzeczy jednak na nowo uczy się sztuki kaligrafii, do czego przyczynkiem jest odkrycie natury. O tym, że jego „edukacja” w gruncie rzeczy jest powrotem do prostoty i najbardziej podstawowych idei, świadczy już to, że jego przewodnikami po nowej dla niego rzeczywistości są starcy (będący nośnikami tradycji) oraz dzieci, na czele z rezolutną siedmiolatką Naru. Wśród postaci otaczających bohatera w zasadzie nie ma jego rówieśników, spotyka osoby albo niedorośle, albo w wieku co najmniej średnim.

Gdy jeden z mieszkańców wioski żąda od Handy wykonania napisu na nowej łodzi, przerażony możliwością niesprostania zadaniu bohater tkwi w zawieszeniu, dopóki Naru i jej mali przyjaciele nie zaczną odciskać na białym kadłubie statku dłoni umazanych czarną farbą. Akt dziecięcej kreatywności (czy też – patrząc z perspektywy bohatera – wandalizmu) zmusza Handę do reakcji. Kiedy wreszcie udaje mu się wykonać napis zasłaniający ślady rąk, przyznaje, że przełamał się dopiero wtedy, gdy zaczął postrzegać biały kadłub statku jak papier pobrudzony tuszem. Jest to kolejna wypowiedź, która znamionuje powrót Handy do idei kluczowych dla wschodniej sztuki, w której pustka „pojawia się dopiero wtedy, gdy pierwszy znak zostaje postawiony na papierze. Dopiero wtedy, dzięki kontrastowi, powierzchnia staje się pusta” (Richie, 1999: 158). Uświadomienie sobie tego wyzwala w bohaterze proces twórczy.

Pod wpływem opartych na spontaniczności, pozbawionych rutyny kontaktów z mieszkańcami wioski oraz z naturą zmienia się też styl pracy bohatera, regularne ćwiczenia polegające na doskonaleniu własnej sztuki zostają zastąpione przez wybuchy natchnienia i pracy podejmowanej w chwilach olśnienia. W sposób dla siebie niezauważalny Handa przechodzi z pozycji artysty o akademickich skłonnościach na stanowisko bliższe malowaniu/pisaniu pod wpływem impulsów płynących z kontaktów z przyrodą. W ten sposób powstaje jedna z jego najciekawszych prac, *Gwiazda*, będąca wynikiem czasu spędzonego samotnie pod rozgwieżdżonym niebem.

Finał *Barakamona* wskazuje na pomyślne zakończenie procesu dojrzewania Handy jako człowieka – do tej pory skupiony na sobie i swojej karierze kaligraf otwiera się na innych, z którymi chce tworzyć świadome i dojrzałe relacje. Co

jednak ciekawe, serial nie sugeruje, że bohater dojrzał jako artysta. Wręcz przeciwnie, umiarkowany (i ze spokojem przyjęty) sukces pracy wykonanej w nowym stylu zostaje opatrzony komentarzem, z którego wynika, że zarówno Handa, jak i jego bliscy wiedzą, iż bohater wciąż będzie pracował nad doskonaleniem swojej sztuki. Z perspektywy wątków podjętych w tym artykule szczególnie ciekawe jest to, że ten wciąż nieukończony proces rozpoczyna się od powrotu do źródeł i idei konstytutywnych dla sztuki Dalekiego Wschodu. Aby stać się w pełni sobą, Handa musi wejść w istotne relacje społeczne; z kolei aby stać się prawdziwym mistrzem kaligrafii, musi na nowo doświadczyć czasu i przestrzeni. Fabuła *Bakaramona* sugeruje, że i jedno, i drugie jest wyjątkowo trudne dla współczesnego mieszkańca Tokio. Ulokowanie akcji na prowincji sprawia, że serial (podobnie jak manga) nabiera nostalgicznego charakteru i staje się wyrazem tęsknoty za tym, co minęło lub właśnie mija – za kulturą opartą w większym stopniu na wspólnocie niż na indywidualizmie, na nielinearnym postrzeganiu czasu i docenianiu pustki – oraz za sztuką, która jest wyrazem tej kultury. Równocześnie jednak *Barakamon* nie zatrzymuje się na tym nostalgicznym poziomie – ostatecznie Handa, jako bohater przemieszczający się (i mediujący) między zanurzoną w przeszłości prowincją a ultranowoczesnym Tokio, przyjmuje postawę świadcząca o pragnieniu zatrzymania tradycji we współczesności, ponownego nawiązania z nią dialogu i zachowania jej żywotności.

Powroty do orientalnej tradycji pejzażowej przyjmują dziś różne formy. Unikając estetycznego radykalizmu, twórcy współczesnych tekstów kultury popularnej sięgają po jej elementy, włączając je w obszar ożywionej wymiany wciąż zachodzącej między Wschodem a Zachodem. Fenomen *The Untamed* wskazuje na potencjał, jaki niesie dalekowschodnia wrażliwość pejzażowa w zakresie promowania azjatyckich kultur, w *Kingdom* nawiązania do tradycji stają się narzędziem krytyki społecznej, z kolei w *Barakamonie* budują aurę nostalgii, skłaniając równocześnie do zadawania pytań o to, jakie miejsce Azja zajmuje dziś na mapie sztuk wizualnych: czy bezpowrotnie uległa zachodnim wpływom, tracąc estetyczną swoistość i autonomię, czy też może ma jeszcze do zaoferowania odbiorcom nową perspektywę.

Zaprezentowany tutaj – siłą rzeczy powierzchowny – szkic miał na celu wykazanie, że ślady dalekowschodnich tradycji pejzażowych wciąż są możliwe do wytropienia we współczesnej kulturze audiowizualnej – i to nie tylko w dziełach należących do kina autorskiego. Włączane do estetycznie i gatunkowo hybrydycznych tekstów współczesnej popkultury są one transmitowane do kultury zachodniej, z którą oddziałują i zapewne wciąż będą oddziaływać w sposób nadal czekający na szczegółowe zbadanie.

Bibliografia

- An, J. (1999). *The pain of a half Taoist: Taoist principles, Chinese landscape painting, and king of the children*. W: L.C. Ehrlich, D. Desser (red.), *Cinematic Landscapes. Observation on the Visual Arts and Cinema of China and Japan* (117–125), University of Texas Press: Austin 1999.

- Berndt, J. (2007). Traditions of contemporary manga (1). Relating comics to premodern art. *SIGNS: Studies in Graphic Narratives*, 1: 33–47.
- Bordwell, D. (1999). *Ozu and the Poetics of Cinema*, Princeton: Princeton University Press.
- Contreras, C. (1999). *Kobayashi's widescreen aesthetic*. W: L.C. Ehrlich, D. Desser (red.), *Cinematic Landscapes. Observation on the Visual Arts and Cinema of China and Japan* (241–261), Austin: University of Texas Press.
- Geist, K. (1999). *Playing with space: Ozu and two-dimensional design in Japan*. W: L.C. Ehrlich, D. Desser (red.), *Cinematic Landscapes. Observation on the Visual Arts and Cinema of China and Japan* (283–298). Austin: University of Texas Press.
- Guo, L., Jiang, J. (2019). The market effect of cultural transmission in Chinese costume dramas: A case study of “The Untamed”. *Advances in Economics, Business and Management Research*, nr 109: 617–620.
- Hao, D. (1999). *Chinese visual representation: Painting and cinema*. W: L.C. Ehrlich, D. Desser (red.), *Cinematic Landscapes. Observation on the Visual Arts and Cinema of China and Japan* (45–62). Austin: University of Texas Press.
- Helman, A. (2010). *Odcienie czerwieni. Twórczość filmowa Zhanga Yimou*, Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- Kita, B. (2017). *Pejzaż za oknem. Europejskie widokówki filmowe – wprowadzenie*. W: B. Kita, M. Kempna-Pieniążek (red.), *Filmowe pejzaże Europy* (7–24). Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Kletowski, P. (2009). *Kino Dalekiego Wschodu*, Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej.
- Kwok Wah Lau, J. (1999). “*Judou*”: *An experiment in color and portraiture in Chinese cinema*. W: L.C. Ehrlich, D. Desser (red.), *Cinematic Landscapes. Observation on the Visual Arts and Cinema of China and Japan* (127–145). Austin: University of Texas Press.
- Lee, S. (1999). *Contrasts in Chinese and Japanese art*. W: L.C. Ehrlich, D. Desser (red.), *Cinematic Landscapes. Observation on the Visual Arts and Cinema of China and Japan* (15–36). Austin: University of Texas Press.
- Loska, K. (2009). *Poetyka filmu japońskiego*. Kraków: Rabid.
- Loska, K. (2013). *Nowy film japoński*. Kraków: Universitas.
- Loska, K. (2022). *W cieniu Imperium Wschodzącego Słońca. Japoński projekt kolonialny i kultura filmowa w Azji Wschodniej*. Kraków: Universitas.
- Meng, Y. (2021). Intercultural communication of “The Untamed” overseas, *Advances in Economics, Business and Management Research*, 594: 772–776.
- Mo Xiang Tong Xiu (2021). *Grandmaster of Demonic Cultivation: Mo Dao Zu Shi*, vol. 1, tłum. Suika and Pengie, Los Angeles: Seven Seas Entertainment.
- Mo Xiang Tong Xiu (2022). *Grandmaster of Demonic Cultivation: Mo Dao Zu Shi*, vol. 2, tłum. Suika and Pengie, Los Angeles: Seven Seas Entertainment.
- Mo Xiang Tong Xiu (2022). *Grandmaster of Demonic Cultivation: Mo Dao Zu Shi*, vol. 3, tłum. Suika and Pengie, Los Angeles: Seven Seas Entertainment.
- Ni, Z. (1999). *Classical Chinese painting and cinematographic signification*. W: L.C. Ehrlich, D. Desser (red.), *Cinematic Landscapes. Observation on the Visual Arts and Cinema of China and Japan* (63–80). Austin: University of Texas Press.
- Olej, P. (2022). Nieokiełznane opowieści-kłaczka. „Mo Dao Zu Shi” i „Chen Qing Ling” jako przykłady transmedialności na gruncie chińskim. *Panoptikum*, 28: 28–59.

- Pierzchała, A. (2005). *Obcość przezwyjęzona? Film japoński a kultura europejska*. Kraków: Universitas.
- Richie, D. (1999). *The Influence of Traditional Aesthetics on the Japanese Film*. W: L.C. Ehrlich, D. Desser (red.), *Cinematic Landscapes. Observation on the Visual Arts and Cinema of China and Japan* (155–163). Austin: University of Texas Press.
- Rimer, T. (1999). *Film and Visual Arts in Japan: An Introduction*. W: L.C. Ehrlich, D. Desser (red.), *Cinematic Landscapes. Observation on the Visual Arts and Cinema of China and Japan* (149–154). Austin: University of Texas Press.
- Rogers, L.P. (2022). *Hierarchies of Queer Representation in "The Untamed's" Transcultural Fandom*, <https://stars.library.ucf.edu/cp2022/program/yellow/18/>, dostęp: 1.09.2022.
- Sato, T. (1999). *Japanese Cinema and the Traditional Arts: Imagery, Technique, and Cultural Context*. W: L.C. Ehrlich, D. Desser (red.), *Cinematic Landscapes. Observation on the Visual Arts and Cinema of China and Japan* (165–186). Austin: University of Texas Press.
- Springman, A. (2021). Rabbits as a visual symbol of relationships in "The Untamed". *In Media Res: A Media Commons Project*, <https://mediacommons.org/imr/content/rabbits-visual-symbol-relationships-untamed-0>, dostęp: 5.09.2022.
- Wilkerson, D. (1999). *Film and the Visual Arts in China: An Introduction*. W: L.C. Ehrlich, D. Desser (red.), *Cinematic Landscapes. Observation on the Visual Arts and Cinema of China and Japan* (39–44). Austin: University of Texas Press.
- Yecies, B., Shim, A. (2016). *The Changing Face of Korean Cinema 1960 to 2015*. London–New York: Routledge.
- Yi Song-mi, *Korean Landscape Painting. Continuity and Innovation Through the Ages*, Seoul: Korea Foundation, e-book.
- Youn In-wan, Kim Eun-hee, Yang Kyung-il (2022). *The Kingdom of the Gods*, tłum. Ch. Dashiell, San Francisco: Viz Media.
- Yuan Qin Lucy, Cheong Kong F. (2022). *Gender, Death, and the Supernatural in "The Untamed" ("Chen Qing Ling")*. W: R. Gibson, J.M. Vanderveen (red.), *Global Perspectives on the Liminality of the Supernatural. From Animus to Zombi* (18–31). London: Lexington Books.

Przepisywanie krajobrazu. Azjatyckie pejzaże we współczesnej (pop)kulturze audiowizualnej – przypadek Dalekiego Wschodu

Abstrakt:

Tematem artykułu jest obecność dalekowschodniej wrażliwości pejzażowej w najnowszych popkulturowych realizacjach audiowizualnych. Autorkę interesują ślady takiego postrzegania czasu i przestrzeni, które ukonstytuowało tradycyjne chińskie, japońskie i koreańskie strategie krajobrazowe. W tym celu analizie poddane zostają seriele *The Untamed* (2019), *Kingdom* (2019–) oraz *Barakamon* (2014). Uformowane na gruncie kultury popularnej i obliczone na kontakt z szeroką publicznością, stanowią one, zdaniem autorki, świadectwo żywotności dalekowschodnich tradycji pejzażowych, a sposób, w jaki ich twórcy wykorzystują możliwości oferowane przez filmowe medium, nasuwa skojarzenia z rozwiązaniami charakterystycznymi dla orientalnego malarstwa.

Słowa kluczowe: pejzaże Dalekiego Wschodu, filmowe pejzaże, kino Dalekiego Wschodu, Azja – serie telewizyjne i internetowe

Rewriting the Landscape. Asian Filmscapes in Contemporary Audiovisual (pop)culture – the Case of the Far East

Abstract:

The subject of the article is the presence of Far Eastern landscape sensibility in recent pop-cultural audiovisual productions. The author is interested in traces of such perceptions of time and space that have constituted traditional Chinese, Japanese and Korean landscape strategies. To this end, she analyses three TV/web series: *The Untamed* (2019), *Kingdom* (2019–) and *Barakamon* (2014). Formed on the basis of popular culture and calculated to connect with a wide audience, they are, according to the author, a testament to the vitality of Far Eastern landscape traditions, and the way their creators exploit the possibilities offered by the cinematic medium brings to mind solutions characteristic of oriental painting.

Key words: landscapes of The Far East, cinematic landscapes, cinema of The Far East, Asia – TV and web series

Magdalena Kempna-Pieniążek – dr hab., profesor Uniwersytetu Śląskiego w Instytucie Nauk o Kulturze. Prowadzone przez nią badania dotyczą audiowizualnej astrokultury, filmowego autorstwa, pejzaży filmowych, estetyki noir i neo-noir oraz problemów duchowości w kinie. Autorka kilku monografii, m.in. *Formuły duchowości w kinie najnowszym* (2013), *Neo-noir. Ciemne zwierciadło czasów kryzysu* (2015), *Lekcje ciemności. Kino dokumentalne Wernera Herzoga* (2020), a także artykułów publikowanych na łamach czasopism takich jak „Kwartalnik Filmowy”; współredaktorka tomów *Filmowe pejzaże Europy* (2017) oraz *Filmowe pejzaże Ameryk* (2020).

