

Od redakcji

W *Turystach* (*Sightseers*, 2013) Bena Wheatleya pewna zakochana para przemierza kamperem malownicze przestrzenie północno-zachodniej Anglii. Im dalej prowadzi droga, tym mocniej ujawniają się dziwaczne, mordercze skłonności Chrisa i Tiny. Gwałtownemu odsłanianiu się mrocznego szaleństwa bohaterów (i osuwaniu się samego filmu w horror) towarzyszy majestatyczny, malowniczy pejzaż – coraz bardziej odludny i surowy. Oczywiście, zestawienie to najłatwiej interpretować właśnie w kategoriach surowości, jakiegoś ogołocenia, obcości, odhumanizowania – przewrotnego, jak to zwykle bywa w kinie Wheatleya. Jednak warstw interpretacyjnych jest tu więcej. Mamy bowiem do czynienia nie tylko z psychologizacją przestrzeni czy też odpsychologizowaniem postaci coraz mocniej wsiąkających w naturę. Krajobraz staje się w pewnym sensie mapą odzwierciedlającą linie podziałów klasowych, przez co sam film nieoczekiwanie nabiera charakteru złośliwego komentarza politycznego.

Krajobraz nigdy nie jest fenomenem jedynie estetycznym, o czym wiedzą wszyscy współcześni twórcy wykorzystujący go jako istotny środek wyrazu. Dziki, industrialny, naturalny, wyniszczony, urokliwy, odstręczający, dający wytchnienie, przytłaczający – zawsze nasycy film głębszymi znaczeniami, czasem kontrującymi te powierzchowne, oczywiste. Tworzy osobne terytorium sensów równoległych. Do takich refleksji chcieliśmy zainspirować naszych autorów.

W pierwszej części tomu prezentujemy teksty, w których zostało opisane to, co poza zwyczajową – znaną, ludzką, ziemską – mapą. Pojęcie antropocenu, już uświadomione, ale wciąż wymykające się twardemu opisowi, stanowi centrum refleksji w dwóch pierwszych artykułach; uwidacznia się w hiperobiekciech, odciska swoje ślady na materialnej skorupie świata – eksplorowanej, eksploatowanej, trwającej. Kolejną wspólną ramę stanowi perspektywa postkolonialna – w odniesieniu do filmów bezpośrednio dotyczących kolonializmu, ale też do krajobrazu, a więc przestrzeni krajobrazowej wpisanej w gry wideo. Całkowite oderwanie od ziemskiej swojskości (i obrazu) oferują czytelnikowi rozważania o fonosferach pozaziemskich w kinie science fiction.

Drugi zbiór tekstów odsyła do mniej lub bardziej realnych miejsc i terytoriów – czy będzie to Irlandia (nawet jeśli ucieleśniona jako fikcyjna wyspa Inisherin), pustkowiec stanu Oregon w USA czy też wizualna tożsamość hiszpańskich miast. Te konkretne, pozwalające się zmapować obszary sprzyjają refleksji nad sposobem i filozofią zamieszkiwania krajobrazu, nad znaczeniem peryferyjności albo też egzotyacją bądź reifikacją znanego wszystkim pejzażu. Tom zamyka tekst osobny, w którym twórczemu namysłowi został poddany szczególnie film Abbasa Kiarostamiego i obecne w nim napięcie między obrazem a rzeczywistością.

Przestrzeń, a zatem to, czego wszyscy doświadczamy na co dzień – wielozmysłowo, a przecież zwykle niezauważalnie – w obrazie filmowym krystalizuje się w konkret. Ten konkret zawsze mówi przez formę, relację z innymi elementami w kadrze, ale też z realnością, wewnętrznym światem widza oraz jego wyobraźnią. Miejsca są zawsze tekstem, nawet jeśli nie do końca umiemy go odczytać.

Karolina Kosińska