

Kilka uwag o przestrzeni w filmie japońskim

KRZYSZTOF LOSKA

We współczesnych badaniach nad kinematografią japońską zwraca się szczególnie uwagę na sposób organizacji przestrzeni ekranowej, całkowicie odmienny od klasycznych wzorców obowiązujących w filmie fabularnym, co tłumaczy się zwykle wpływem tradycyjnej estetyki oraz malarstwa średniowiecznego. Edward Hall, wybitny antropolog, pisał przed laty o różnicach kulturowych w postrzeganiu przestrzeni, podkreślał przy tym związek między wizualnym a kinestetycznym jej odbiorem, a także rolę doznań dotykowych w procesie percepcji, dowodząc, że ludzie z odległych kultur żyją w różnych światach percepcyjnych¹.

Różnice między sztuką japońską i europejską widać na wielu poziomach: w sposobie postrzegania przedmiotów, roli perspektywy, stosunku głębi do powierzchni, zależności między obrzeżami a centrum. Wszystko to znajduje odzwierciedlenie w konstrukcji obrazu filmowego. Musimy jednak pamiętać o ograniczeniach proponowanego przez historyków podejścia, wynikających z przyjęcia założenia o istnieniu esencjonalnych właściwości filmu japońskiego, którego wartość jest określana przez zestawienie z zachodnim modelem. Metodologiczne problemy nie dotyczą wyłącznie zagadnienia przestrzeni, ale całościowego stosunku do kinematografii dalekowschodnich uwikłanego w dyskurs orientalistyczny, w którym podkreśla się obcość ze względu na nieprzystawalność do norm estetycznych uznawanych za uniwersalne i powszechnie obowiązujące, choć wypracowanych na gruncie kina amerykańskiego.

Mimo że przestrzeń rzeczywista nie jest tożsama z przestrzenią przedstawioną w sztukach wizualnych, to jednak często wskazuje się na analogie wynikające z podobieństwa procesów percepcyjnych. W teoretycznych rozważaniach nad statusem przestrzeni filmowej wyróżnia się zazwyczaj przestrzeń graficzną, czyli kompozycję formalną, oraz scenograficzną, czy też diegetyczną, rozumianą jako całość świata przedstawionego, a konstruowaną przez widza na podstawie wskazówek narracyjnych².

Nie zamierzam rozważać szczegółowo tak obszernego zagadnienia, a jedynie zwrócić uwagę na kilka kwestii zasadniczych dla zrozumienia konstrukcji obrazu w kinematografii japońskiej, której najwybitniejsi przedstawiciele – Kenji Mizoguchi, Yasujiro Ozu i Akira Kurosawa – poszukiwali własnych zasad budowania przestrzeni wizualnej i posługiwali się systemem perspektywicznym wykorzystywanym w tradycyjnym malarstwie. W ich twórczości, zwłaszcza w przypadku dwóch pierwszych reżyserów, mamy do czynienia z odejściem od klasycznego paradygmatu w sposobie przedstawiania oraz wytworzeniem układów przestrzennych niepodporządkowanych przyczynowo-skutkowemu łańcuchowi zdarzeń³.

Pierre Francastel zauważył przed laty, że wszelkie przedstawienie jest zjawiskiem kulturowym, uwikłanym w kontekst społeczny i historyczny, że sposoby postrzegania świata niekoniecznie odpowiadają jego realnym właściwościom, ale są wytworem określonego czasu i miejsca oraz warunków widzenia, o czym przekonujemy się zwłaszcza w przypadku sztuki japońskiej⁴.

Mizoguchi zachęca widza, by zwrócił uwagę na zjawiska i przedmioty, które nie są bezpośrednio znaczące dla opowiadanej historii, by skupił się na stylu, czyli specyficznej organizacji materiału fabularnego, a nie na samych wydarzeniach. Mimo że twórca *Życia Oharu* (*Saikaku ichidai onna*, 1952) zachowuje ciągłość przestrzeni, dzięki zastosowaniu montażu wewnątrzkadrowego i głębi ostrości, czyni to w sposób szczególny, wskutek czego konstrukcja świata przedstawionego w jego filmach różni się od klasycznej kompozycji znanej z kina amerykańskiego.

Interesującym przykładem alternatywnej organizacji przestrzeni, a zarazem próbą eksperymentu formalnego, który polegał na konsekwentnym stosowaniu długich ujęć sekwencyjnych oraz wyeliminowaniu planów bliskich, jest film *47 wiernych samurajów* (*Genroku chūshingura*, 1941-1942). Mizoguchi wykorzystał system perspektywiczny malarstwa *yamato-e*, w którym linie tworzyły układ równoległy i nie zbiegały się w jednym punkcie, oraz nawiązał do średniowiecznych ilustracji na zwojach *emaki*, w których obowiązywała perspektywa diagonalna, linie ukośne i spojrzenie z „lotu ptaka”⁵. Zastosowanie owych zasad podważało zespół oczekiwań właściwy dla klasycznego filmu fabularnego, ale tworzyło spójny system estetyczny.

Na niezwykłą kompozycję kadru zwracamy uwagę już w pierwszej scenie filmu, napaści pana Asano na Kirę, rozgrywającej się w pałacu szoguna, w której kluczową rolę odgrywają nie tyle obiekty i ludzie, ile przestrzeń pomiędzy nimi, interwały określane w tradycyjnej estetyce jako *ma*. Długie i płynne ujęcia podkreślają brak przestrzeni negatywnej oraz podziału na plan pierwszy i tło. Następująca po ataku sekwencja przesłuchania Asano została sfilmowana przy użyciu perspektywy równoległej, z dwoma punktami zbiegu, z wysokim ustawieniem kamery spoglądającej na wszystko z góry, pod pewnym kątem, co podkreśla zarówno modularizm japońskiej architektury wnętrz (w której dominują przesuwane drzwi oraz ozdobne parawany), jak i swoistą „nieskończoność”, ze względu na brak perspektywy centralnej i jednego punktu zbiegu⁶. Wszystko to sprawia, że nie powstaje wrażenie całościowej i jednorodnej przestrzeni, na którą widz mógłby spoglądać z uprzywilejowanego i nieruchomego punktu widzenia.

Przekonujemy się, że przestrzeń, zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz, została geometrycznie podzielona na segmenty za pomocą wprowadzenia różnorodnych elementów graficznych – jak drewniane słupy, filary czy parawany – które ograniczają widoczność i nierzadko utrudniają identyfikację ukrywających się za nimi postaci. David Bordwell zauważył, że w filmach Mizoguchiego dominuje myślenie architektoniczne, jako że bohaterowie są podporządkowani ruchom kamery i zostały wykorzystane przekątne ekranu oraz przestrzeń pozakadrowa⁷. Postaci ludzkie w jego filmach nie poruszają się ani w przód, ani w tył, ale zwykle na boki, podobnie jak kamera unikająca najazdów i odjazdów. Japoński reżyser sugeruje istnienie świata poza ramą, wskazuje na czasoprzestrzenne continuum, czasem wyobrażeniowe i niedookreślone, innym razem konkretne i namacalne.



Niebo i piekło, reż. Akira Kurosawa (1963)

W opinii wielu krytyków zasadniczym wyróżnikiem stylistycznym twórczości Mizoguchiego jest kompozycja kadru wzorowana na ilustracjach ze średniowiecznych zwojów. Zastosowana w nich perspektywa, alternatywna wobec renesansowej, tworzy odmienny system oczekiwań co do ruchu oraz pozycji obiektów, a przede wszystkim inaczej definiuje relacje między głębią a powierzchnią⁸. W *47 wiernych samurajach* reżyser wykorzystał jeszcze jedną oryginalną technikę malarską, określaną jako *fukinuki-yatai* (zasada „zdmuchniętego dachu”), która pozwalała na przedstawianie wnętrza pałacowych przez usunięcie dachu lub sufitu pomieszczenia mieszkalnego⁹.

Od końca lat trzydziestych Mizoguchi buduje przestrzeń, stosując głębie ostrości, długie ujęcia sekwencyjne w planach pełnych i średnich oraz niemal całkowicie eliminując zbliżenia. Zamiast tego pokazuje wydarzenia w sposób wywołujący wrażenie decentralizacji akcji i postaci, które zostają zepchnięte na obrzeża¹⁰. W dodatku scenografia przytłacza bohaterów, wyraźnie dominuje nad nimi, gdyż ci są odwrócenii tyłem do kamery, ukrywają się w głębi sceny, kierując spojrzenie poza kadr, dzięki czemu wzrasta napięcie między tym, co obecne, a tym, co nieobecne w obrazie. Musimy zwrócić uwagę na swoiste podejście do inscenizacji z głębią ostrości, swoiste, bowiem japoński reżyser odrzuca zasadę przejrzystości, utrudnia widzowi prawidłowe odczytanie związków między ludźmi i przedmiotami oraz podważa mechanizm identyfikacji¹¹.

Zgodnie z klasycznymi regułami konstruowania przestrzeni wydarzenia powinny być przedstawione w taki sposób, by tworzyły wrażenie ciągłości, komunikatywności i przezroczystości, ale oglądając filmy Mizoguchiego, często nie wiemy, kto mówi i do kogo. W czasie rozmowy bohaterowie nie patrzą się na siebie, toteż nie ma wymiany ujęć i przeciwujęć. Reżyser wprowadza przestrzeń 360-stopniową, narusza oś akcji, wskutek czego nie dostarcza widzowi niezbędnych wskazówek wizualnych pozwalających na orientację w przestrzeni.

Donald Kirihara zauważył, że struktura przestrzeni w filmach Mizoguchiego przypomina plan złożony z nakładających się na siebie warstw, na których rozgrywa się równocześnie akcja, przy czym kluczowe wydarzenia i dialogi prowadzone są zazwyczaj w głębi, nieco z boku, co podkreśla szczególną rolę ramy, wskazuje na istnienie rzeczywistości poza ekranem. Rama w zasadniczy sposób warunkuje kompozycję przestrzeni wewnątrzkadrowej, buduje jej dynamikę oraz wypukla znaczenie relacji między obecnością a nieobecnością¹².

Widz klasycznego filmu fabularnego nie był zmuszony do zwracania uwagi na marginesy, gdyż postacie były rozmieszczone centralnie. Natomiast u Mizoguchiego ludzie pełnią funkcję kompozycyjną, stają się elementem graficznym, podkreślającym wertykalne linie w kadrze. Stopniowo przekonujemy się, że to nie bohaterowie są kluczowymi składnikami obrazu, ale scenografia, ruch i ustawienia kamery. Specyficzne rozmieszczenie obiektów na krawędziach nie służy bynajmniej przesunięciu tam akcji, ale odwróceniu uwagi od wydarzeń fabularnych. Można zauważyć, że stosowana przez Mizoguchiego strategia tworzy wrażenie obcości, wprowadza element krytycznego dystansu wobec świata, ale uświadamia równocześnie, że perspektywa linearna jest tylko jednym z możliwych sposobów przedstawiania. Jego rozumienie przestrzeni wyrażało określony stosunek do świata, wyrastało z przeświadczenia, że człowiek nie jest miarą wszechrzeczy, nie ma uprzywilejowanej pozycji, ale jest częścią naturalnego środowiska, żyje w otoczeniu przedmiotów.

W filmach Yasujirō Ozu, podobnie jak u Mizoguchiego, mamy do czynienia z kształtowaniem własnego zespołu norm stylistycznych oraz oryginalnym sposobem przedstawiania. Żaden z twórców nie przywiązuje wagi do czasowego, linearnego modelu narracji, w którym kluczową rolę odgrywałyby zależności przyczynowo-skutkowe, rozwój fabuły i ewolucja postaci, ale wprowadza model przestrzenny oparty na swobodnym strumieniu i epizodyczności. Nie jest w nim ważna dynamika wydarzeń, nie ma rozwiązania sytuacji konfliktowych ani zamkniętego zakończenia¹³. Dzieła obu reżyserów dostarczają znakomitych przykładów przestrzeni architektonicznej, zawsze podzielonej i fragmentarycznej, alternatywnej wobec modelu zachodniego.

Przekonujemy się, że Ozu potrafi w szczególny sposób wykorzystać teatralny aspekt przestrzeni domowej, podkreślić jej modularyzm, regularność kształtów oraz geometryczne uporządkowanie. W granicach pojedynczego ujęcia tworzy autonomiczny świat, zgodny z jego własnym poczuciem piękna i harmonii. W przeciwieństwie do Mizoguchiego niezwykle rzadko stosuje kompozycję diagonalną, wybiera raczej układ horyzontalny, odmiennie też rozmieszcza postaci w kadrze. Bohaterowie zajmują zwykle pozycję siedzącą, zwracając się przodem do kamery, toteż montaż oparty na schemacie ujęć i przeciwujęć wygląda tu zupełnie inaczej. Reżyser, nie respektując reguły 180 stopni, ukazuje wszystkie cztery ściany pomieszczeń, w których rozgrywa się akcja, usuwa rampę oddzielającą scenę od widzów.

Mimo fascynacji kinem amerykańskim, licznych zapożyczeń i odniesień intertekstualnych oraz wykorzystania klasycznych konwencji gatunkowych (co widać zwłaszcza we wczesnym okresie jego twórczości, w którym odwoływał się do schematów filmu gangsterskiego, melodramatu, komedii slapstickowej), jego koncepcja obrazu była radykalnie odmienna od norm hollywoodzkich. Możemy

zwrócić uwagę na kilka specyficznych sposobów organizacji przestrzeni filmowej w dziełach Ozu. Po pierwsze należy wskazać na obecność tzw. ujęć przejściowych (*transition shots*), obrazów rozdzielających poszczególne sceny, które zwykle były wypełnione przedmiotami codziennego użytku (czajnik, butelka, filiżanka, lampa, wazon, fotel, krzesło). Ozu często pokazywał w nich fragmenty przestrzeni sugerujące przejściowość, jak korytarze, lub w sposób pośredni wskazywał na miejsce, w którym rozgrywać się będzie akcja w następnej scenie (budynek z zewnątrz, sztyl restauracji), a wreszcie przywoływały charakterystyczne elementy krajobrazu, niekoniecznie związane ze sceną wydarzeń (widok góry lub rzeki).

Możemy powiedzieć, że w ujęciu przejściowym nic się nie dzieje, nie pojawiają się w nim główne postacie, służy ono bowiem rozdzieleniu sąsiadujących ze sobą scen. Niektórzy krytycy nazywali je „pustymi ujęciami”, choć w różny sposób interpretowali znaczenie pustki. Donald Richie wskazywał na związek ze strumieniem wydarzeń fabularnych, podkreślał symboliczną funkcję tych ujęć inspirowanych tradycyjną estetyką japońską oraz buddyzmem zen. Należy wszak zauważyć, że symbolicznego znaczenia nie miał przedmiot sam w sobie, gdyż dodatkowy sens wyłaniał się dopiero z uchwycenia jego związku ze światem przedstawionym. Autor pionierskiej rozprawy na temat twórczości Ozu odwoływał się do pojęcia *mu*, czyli pustki, rozumianej nie jako wartość negatywna, ale jako pozytywny składnik wypełniany przez odbiorcę. W ten sposób ujęcia przejściowe tworzą celowe pęknięcia, przerwy, które należy odczytywać we właściwym kontekście¹⁴.

W odmienny sposób interpretuje owe wstawki Noël Burch, który dostrzega w nich nawiązanie do chwytu retorycznego znanego z poezji japońskiej, a określanego jako *makurakotoba* („słowa-poduszki”) oraz do modernistycznej strategii narracyjnej, mającej na celu stworzenie krytycznego dystansu. Ujęcie przejściowe rozbija wrażenie rzeczywistości, niszczy całościowy efekt diegetyczny, w chwili gdy w centrum uwagi pojawia się obiekt zupełnie nieistotny z punktu widzenia logiki wydarzeń. Zabieg ten rozbija przestrzeń narracyjną, nie przekazuje bowiem żadnych ważnych informacji fabularnych. Kilkusekundowe obrazy rzadko są związane z sąsiadującymi scenami lub z postaciami. W ten sposób należałoby je rozpatrywać nie tylko jako przerwę w łańcuchu semantycznym, ale rozważać jako ujęcia usytuowane na zewnątrz świata przedstawionego, co podkreślałoby dwuznaczność przestrzeni ekranowej¹⁵.

Możemy się zgodzić, że wprowadzenie wstawek między scenami narusza strumień wydarzeń, zawiesza narrację, a może nawet odrywa nas od ludzkich dramatów, gdyż buduje krytyczny dystans wobec świata przedstawionego. Wątpliwości budzi natomiast interpretacja symboliczna oraz teza o pozadiegetycznym charakterze ujęć przejściowych. Nie jest prawdą, iż ich zasadniczym wyróżnikiem jest brak koniecznego związku z wydarzeniami fabularnymi, gdyż okazuje się – zwłaszcza w późniejszych filmach – że łączą się one z przestrzenią, w której rozgrywa się akcja lub z przedmiotami należącymi do bohaterów¹⁶. W klasycznym kinie także mieliśmy wstawki, które przerywały ciągłość narracji, ale pełniły inną funkcję, pozwalały na wydobycie znaczącego przedmiotu z tła i pokazanie go w zbliżeniu. W filmach Ozu więz z poprzedzającym ujęciem nie ma charakteru przyczynowego, gdyż japoński reżyser nie posługuje się montażem analitycznym, ale działa według dominanty i nadtonu.

David Bordwell wskazuje na związek ujęć przejściowych z pojęciem interwału (*ma*), czyli rozdzielenia czasu i przestrzeni. W ten sposób wstawka sugeruje widzowi, że między dwoma sąsiadującymi ze sobą ujęciami istnieje zasadnicza nieciągłość, uświadamia mu obecność krawędzi i granicy. „*Ma*” jest równocześnie pustą przestrzenią i pauzą (...), luką, która potencjalnie może zostać wypełniona znaczeniem¹⁷. Zgodnie ze stanowiskiem Bordwella wszystkie odmiany ujęć przejściowych moglibyśmy potraktować jako rozliczne warianty dialektyki obecności i nieobecności.

Najlepszym przykładem odmiennego podejścia do klasycznych wzorów konstruowania przestrzeni filmowej jest pokazywanie scen dialogowych w sposób, który narusza zasadę 180 stopni, zgodnie z którą akcja powinna się rozgrywać wyłącznie po jednej stronie osi (jej przekroczenie musi być silnie umotywowane). W przypadku filmów Ozu wiązało się to z przyjęciem 360-stopniowego modelu przestrzeni oraz odrzuceniem typowego schematu montażowego, co pozwalało pokazać ten sam obiekt z różnych stron. Możemy nazwać stosowany przez niego model mianem przestrzeni kubistycznej lub dialektycznej, gdyż podważa on koncepcję ciągłości i linearności, a w ich miejsce wprowadza wielowymiarowość i nierozstrzygalność¹⁸.

Wspominałem już, że postaci w kadrze spoglądają bezpośrednio w kamerę, a nie są zwrócone do siebie pod kątem, co zaburza mechanizm identyfikacji. W dodatku odnosimy wrażenie, że linie wzroku nie są dopasowane, że spojrzenia protagonistów rozmiągają się, przez co powstaje „pęknięcie” w przestrzeni scenograficznej (choć widz szybko oswaja się z takim sposobem przedstawiania). Ozu z powodzeniem stosuje dezorientującą widza strategię polegającą na wprowadzaniu ujęć, które podważają poczucie pewności. Wydaje nam się, że rozmieszczenie przedmiotów w kadrze zostało odwrócone, a bohaterowie zamienili się miejscami (osoba siedząca po lewej stronie stolika w następnym ujęciu zostaje pokazana po jego prawej stronie). Takie uporządkowanie wymaga od widza nieustannej aktywności oraz przekonuje go, że konstruowanie przestrzeni filmowej jest procesem angażującym nie tylko zmysły, ale również pamięć i wyobraźnię.

Na kompozycję kadru wpływa również specyficzne położenie kamery – widoczne zwłaszcza w późniejszych filmach Ozu – umieszczonej poniżej linii wzroku. Większość krytyków szukała realistycznego wytłumaczenia tej strategii przedstawiania, wskazywała na związek z tradycyjnym punktem widzenia osoby siedzącej na macie (*tatami*) lub dziecka spoglądającego na świat dorosłych, nieliczni dostrzegali w tym wyróżnik gatunkowy *shomin-geki* („opowieści o zwykłych ludziach”), obecny w filmach innych reżyserów. Nie dostarcza to jednak przekonującego uzasadnienia, zwłaszcza że kamera zmienia położenie w zależności od pozycji filmowanego obiektu (choć niemal zawsze spogląda z niskiego kąta). Tadao Satō wyjaśnia, że nie ma nic naturalnego w takim ustawianiu kamery, gdyż nie daje nam ono najlepszej pozycji do oglądania wydarzeń, co więcej: utrudnia całościowy ogląd postaci¹⁹. Mamy więc do czynienia z arbitralnym wyborem, świadomą decyzją artystyczną, jeszcze jednym – oprócz stosowania ujęć przejściowych, montażu według dominanty i nadtonu czy 360-stopniowego modelu przestrzeni – wyznacznikiem stylistycznym kina według Ozu.

W przypadku filmów Akiry Kurosawy, nazywanego najbardziej europejskim z japońskich reżyserów, można by przypuszczać, że konstrukcja przestrzeni bę-

dzie wzorowana na klasycznych schematach zachodnich, z uwzględnieniem perspektywy centralnej i ciągłości narracyjnej, a jednak twórca *Siedmiu samurajów* (*Shichinin no samurai*, 1954) nie respektuje reguły 180 stopni, preferuje kompozycję diagonalną, konsekwentnie wprowadza ujęcia odwrócone (*donden*), stop-klatkę, wielokrotnie powtarza ten sam obraz oraz zniekształca stosunki przestrzenne, stosując teleobiektywy²⁰.

Kurosawa, podobnie jak Mizoguchi, dzieli przestrzeń na segmenty, fragmentaryzuje kadr, wprowadza „ramy w ramach”, czego znakomitym przykładem jest *Zbłąkany pies* (*Nora inu*, 1949), w którym reżyser narusza zasadę komunikatywności, ogranicza widoczność, przedstawiając bohaterów zasłoniętych różnymi obiektami: schodami, filarami, drzewami. W wielu scenach pojawiają się papierowe parawany, bambusowe rolety, rozsuwane zasłony, które z jednej strony przeszkadzają w prawidłowym odbiorze, z drugiej zaś uświadamiają rolę mechanizmów percepcyjnych w konstruowaniu przestrzeni. W dodatku twórca posługuje się dezorientującymi widza zbliżeniami stóp, oczu i innych części ciała, które od początku dominują w kadrze. Donald Richie zauważył, że najbardziej charakterystycznym elementem kompozycyjnym jest takie rozmieszczenie postaci, że w czasie rozmowy bohaterowie są zwrócenii do siebie tyłem lub bokiem, spoglądają nie tylko w różne strony, ale i pod innym kątem, co ilustrują liczne sceny w *Niebie i piekle* (*Tengoku to jigoku*, 1963)²¹.

Kurosawa z powodzeniem wprowadza horyzontalny lub wertykalny podział przestrzeni, który pełni funkcję formalną i tematyczną. W *Rashomonie* (1950) na przemian stosuje układ pionowy i poziomy – w sekwencjach rozgrywających się przy tytułowej bramie dominują linie wertykalne, zaś w scenach przesłuchań świadków i oskarżonych horyzontalne. W jednym z ujęć filmu *Zły śpi spokojnie* (*Warui yatsu hodo yoku nemuru*, 1960) ściana pośrodku pomieszczenia służy zarówno jako element graficzny, jak i fabularny, wskazuje bowiem na rozdzielenie pary kochanków. W dziele tym Kurosawa zwraca też uwagę na teatralny wymiar przestrzeni filmowej, podkreśla jej rytualny charakter, widoczny zwłaszcza w sekwencji przyjęcia weselnego, w której przestrzeń scenograficzna została podzielona na autonomiczne obszary, odseparowane wyraźną granicą, przedstawioną graficznie w postaci ramy lub proscenium²².

Akira Kurosawa jest uważany przez krytyków za jednego z nielicznych reżyserów, którzy w umiejętny sposób potrafili rozbić ciągłość czasoprzestrzenną, zastosować perspektywę równoległą, stworzyć wrażenie wielowymiarowości i polifoniczności tekstu (między innymi dzięki używaniu kilku kamer i różnych punktów widzenia) oraz wykorzystać możliwości anamorficznych obiektywów²³. Panoramiczny obraz filmowy przypominał średniowieczne ilustracje, rozkładane parawany (*byōbu*) albo ozdobne przesuwne drzwi (*fusuma*), sugerował też wrażenie nieskończoności, przekraczania ram kadru, był wreszcie ostatnim elementem składowym alternatywnego modelu przestrzeni używanego w kinie japońskim, który zrywał z iluzjonistycznym przedstawieniem, przezroczystością narracji i pozwalał wyrazić własny sposób postrzegania świata, nieoparty na jednym punkcie widzenia, perspektywie centralnej oraz wrażeniu realności.

KRZYSZTOF LOSKA

- ¹ Zob. E. Hall, *Ukryty wymiar*, tłum. T. Hołówna, Muza, Warszawa 2003, s. 71-72, 93.
- ² Takie rozumienie przestrzeni filmowej proponuje David Bordwell w pracy *Narration in the Fiction Film*, Madison: University of Wisconsin Press 1985. Kwestię neoformalistycznego podejścia do powyższej problematyki omawia obszernie Elżbieta Ostrowska w drugim rozdziale książki *Przestrzeń filmowa*, Rabid, Kraków 2000, s. 43-68.
- ³ Na alternatywny sposób konstruowania przestrzeni w filmach japońskich zwrócili uwagę Kristin Thompson i David Bordwell w tekście *Space and Narrative in the Films of Ozu*, „Screen” 1976, t. 17, nr 2, s. 41-73.
- ⁴ Zob. P. Francastel, *Twórczość malarska a społeczeństwo*, tłum. J. Karbowska, A. Szczepańska, PIW, Warszawa 1973, s. 81.
- ⁵ Więcej informacji na temat *emakimono* można znaleźć w artykule Hideo Okudairy *Emaki jako forma sztuki*, przeł. W. Laskowska, w: *Estetyka japońska*, tom 2. *Słowa i obrazy*, red. K. Wilkoszewska, Universitas, Kraków 2005.
- ⁶ Wnikliwą analizę 47 wiernych samurajów, ze szczególnym uwzględnieniem wpływu tradycyjnej estetyki i systemów perspektywicznych malarstwa średniowiecznego, przedstawia Darrell William Davis w artykule *Genroku Chūshingura and the Primacy of Perception*, w: *Cinematic Landscapes: Observations on the Visual Arts and Cinema of China and Japan*, red. L. C. Ehrlich, Austin: University of Texas Press 1994, s. 187-217. Opowieść o zemście 47 samurajów była wielokrotnie przenoszona na ekran przez najwybitniejszych reżyserów.
- ⁷ Zob. D. Bordwell, *Mizoguchi and the Evolution of Film Language*, w: *Cinema and Language*, red. S. Heath, P. Mellencamp, Frederick: University Publications of America 1983.
- ⁸ Porównanie sposobu organizowania przestrzeni filmowej u Mizoguchiego do *emakimono* wprowadził jako jeden z pierwszych Noël Burch w książce *To the Distant Observer: Form and Meaning in Japanese Cinema*, Berkeley: University of California Press 1979, s. 228-229. Z koncepcją Burcha polemizowali lub ją twórczo rozwijali Donald Kiriara, David Bordwell i William D. Davis.
- ⁹ Wspomina o tej technice Hideo Okudaira w *Emaki jako forma sztuki*, dz. cyt., s. 176.
- ¹⁰ Znakomita scena oświadczyń w *Opowieści o późnych chryzantemach* (*Zangiku monogatari*, 1939) została nakręcona w trzyminutowym ujęciu sekwencyjnym, w którym para bohaterów była zwrócona tyłem do kamery, wywołując u widza uczucie frustracji, jak i wrażenie dystansu wobec opowiadanej historii.
- ¹¹ Zob. D. Bordwell, *Mizoguchi and the Evolution of Film Language*, dz. cyt., s. 110.
- ¹² D. Kiriara, *Patterns of Time: Mizoguchi and the 1930s*, Madison: University of Wisconsin Press 1992, s. 88-91.
- ¹³ Pojęciem przestrzennego modelu narracji posługuje się Catherine Russell w tekście *Too Close to Home: Naruse Mikio and Japanese Cinema of the 1950s*, w: *Global Cities: Cinema, Architecture, and Urbanism in a Digital Age*, red. L. Krause, P. Petro, New Brunswick: Rutgers University Press 2003, s. 102.
- ¹⁴ Zob. D. Richie, *Ozu*, Berkeley: University of California Press 1977, s. 170-174.
- ¹⁵ Zob. N. Burch, dz. cyt., s. 160-161, 170-171.
- ¹⁶ Z interpretacją Burcha polemizuje David Bordwell w monumentalnej pracy *Ozu and the Poetics of Cinema*, Princeton: Princeton University Press 1988, s. 107.
- ¹⁷ Tamże, s. 145.
- ¹⁸ Na kubistyczny charakter przestrzeni ekranowej w filmach Ozu zwrócił uwagę Edward Branigan w artykule *The Space of Equinox Flower*, „Screen” 1976, t. 17, nr 2, s. 95-97. Przykładów bezpośredniego związku między ujęciami przejściowymi a fabułą dostarczają wstawki z filmu *Kwiat równonocy* (*Higanbana*, 1958).
- ¹⁹ Fragmenty dzienników Tadao Satō, opublikowanych w tłumaczeniu angielskim w latach 70., cytuję za K. Thompson, *Late Spring and Ozu's Unreasonable Style* w: teże, *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*, Princeton: Princeton University Press 1988, s. 332.
- ²⁰ Znakomitych przykładów zastosowania ujęć odwróconych (*donden*) dostarcza film *Sanjuro – samuraj znikąd* (*Tsubaki Sanjurō*, 1962).
- ²¹ Zob. D. Richie, *The Films of Akira Kurosawa*, Berkeley: University of California Press 1996, s. 234.
- ²² Na konstrukcję przestrzeni w sekwencji przyjęcia weselnego zwrócił uwagę Mitsuhiro Yoshimoto w książce *Kurosawa: Film Studies and Japanese Cinema*, Duke University Press 2000, s. 276.
- ²³ Warto wspomnieć o interesującej analizie funkcji estetycznych ekranu panoramicznego, jaką przedstawiła Cynthia Contreras w tekście *Kobayashi's Widescreen Aesthetic*, w: *Cinematic Landscapes*, dz. cyt., s. 241-261.