

AGNIESZKA KIEJZIEWICZ

UNIwersytet Jagielloński
Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej
Instytut Sztuk Audiovizualnych
E-MAIL: AGNES.KIEJZIEWICZ@GMAIL.COM

Wybrane aspekty rozwoju nowego japońskiego kina eksperymentalnego po 2000 roku na przykładzie twórczości Kazuhiro Goshimy

STRESZCZENIE

Celem niniejszego artykułu jest przedstawienie dokonań młodych japońskich reżyserów zajmujących się filmowym eksperymentem po 2000 roku, którzy próbują zmienić społeczny odbiór sztuki spoza głównego nurtu poprzez zainteresowanie widzów awangardą filmową w jej eksperymentalnej formie, przy jednoczesnym wykorzystaniu najnowszych osiągnięć technologicznych. Jednym z takich artystów jest Kazuhiro Goshima, koncentrujący się na opracowaniu pionierskich sposobów zastosowania najnowszych osiągnięć grafiki komputerowej w kinie eksperymentalnym. Goshima jest mistrzem rejestrowania gry światła i cieni w przestrzeni miejskiej, a „bohaterami” jego filmów są budynki oraz przedmioty codziennego użytku. Sztuka wizualna artysty łączy w sobie wiele kierunków działalności twórców nowego japońskiego kina eksperymentalnego: wykorzystanie metod animacji komputerowej, zainteresowanie przestrzenią miejską oraz postulat potrzeby pielęgnowania związku człowieka z naturą. Przedstawienie i analiza wybranych filmów autora pozwala na zobrazowanie najważniejszych cech charakterystycznych nowego japońskiego kina eksperymentalnego, co może stanowić wprowadzenie do dalszych badań.

SŁOWA KLUCZOWE

eksperyment audiowizualny, japoński film eksperymentalny, film, Kazuhiro Goshima, Collective [+], instalacja audiowizualna

Wstęp – nowe japońskie kino eksperymentalne

Japońskie kino eksperymentalne, stanowiące nowe pole poszukiwań granic percepcji widza, wyrosło na kanwie burzliwych wydarzeń lat sześćdziesiątych XX wieku¹. Pionierzy eksperymentu audiowizualnego z Kraju Kwitnącej Wiśni sięgali po unikalne formy ekspresji, zarówno twórczo wykorzystując dostępne nowinki technologiczne², jak i ukazując aktualną tematykę z życia społecznego poprzez polemikę z zastaną rzeczywistością³. Ponadto pierwsza fala japońskich eksperymentatorów, wśród których należy przywołać takie postaci, jak Toshio Matsumoto i Takahiko Iimura, pojmowała proces przetwarzania materii filmowej jako dążenie do rozwoju osobowości artystycznej⁴. Obrazy pierwszych japońskich eksperymentatorów, oscylujące między krytyką polityczną⁵, cielesnością i płciowością⁶, normami społecznymi⁷ oraz przemianami technologicznymi wpływającymi na osłabienie kontaktu jednostki z naturą⁸, stały się źródłami inspiracji także dla kolejnego pokolenia twórców. Kontynuatorzy filmowego eksperymentu, określają

¹ A. A. Adachi, *Infrastructure, Production, and Archive: American and Japanese Video Art Production of 1960s and 1970s*, [online] http://academicworks.cuny.edu/gc_etds/400/ [dostęp: 16.12.2016], s. 8–9. Jednym z wydarzeń, które wpłynęły na rozwój ruchów kontrkulturowych na gruncie japońskim, były protesty związane z wprowadzeniem traktatu ANPO (1960).

² A. Chandler, N. Neumark, *At a Distance: Precursors to Art and Activism on the Internet*, Cambridge 2005, s. 40–42. Przykładem pionierów wykorzystujących najnowsze dostępne technologie była działająca na gruncie japońskim w latach 1966–1969 grupa CTG (Computer Technique Group). Zrzeszała ona artystów i techników komputerowych, którzy współpracując z firmą IBM, zajmowali się tworzeniem projektów z pogranicza cybernetyki, eksperymentu audiowizualnego oraz sztuki komputerowej.

³ A. A. Adachi, op. cit., s. 8–12. Adachi zauważa, że z powodu braku instytucji wspierających działania eksperymentalne, podobnych do tych, które funkcjonowały w Stanach Zjednoczonych, nie wszyscy artyści mieli w Japonii dostęp do najnowszych osiągnięć techniki. Twórcy często korzystali ze sprzętu należącego do studiów telewizyjnych (na przykład Ando Kohei) lub gotowego materiału uzyskanego prywatnymi kanałami (Toshio Matsumoto).

⁴ T. Iimura, *The Collected Writings of Takahiko Iimura*, London–New York 2007, s. 18.

⁵ Przykładem może być twórczość Toshio Matsumoto (np. *Magnetic Scramble* z 1968 roku czy *Security Treaty* z 1959 roku).

⁶ Tematyka cielesności i płciowości pojawiła się między innymi w obrazach filmowych Takahiko Iimury (zob. *Ai/Love* z 1962 roku).

⁷ Krytykę norm społecznych oraz obraz cielesności z feministycznego punktu widzenia podejmowała w swoich filmach Mako Idemitsu (zob. *What a Woman Made*, 1973).

⁸ Opozycja technologia/natura pojawia się w filmach Toshio Matsumoto (*Shift*, 1982) oraz w obrazach Iimury.

cy się jako ruch dążący do odnowienia kinematografii japońskiej, zaczęli odnosić sukcesy dopiero po 2000 roku. W latach dziewięćdziesiątych XX wieku, na fali rozkwitu kultury multipleksów w Japonii, a co za tym idzie fascynacji kulturą amerykańską i tamtejszym filmem, zainteresowanie eksperymentalnymi formami audiowizualnymi znacznie zmalało. Weteranami na froncie krótkich form niezależnych pozostali Takahiko Imura, który stworzył w tym czasie jeden siedmiominutowy film, oraz Mako Idemitsu, która nakręciła w latach 1990–2000 sześć filmów. Obecnie najbardziej znaną formacją zrzeszającą artystów opracowujących nowe sposoby transferu treści za pomocą połączenia filmu, performansu oraz widowiska audiowizualnego jest Collective [+]⁹. Jej założyciele – Takashi Makino i Rei Hayama – wraz z zafascynowanym ideą gry z percepcją widza Shinkanem Tamakim starają się stworzyć platformę współpracy, wymiany idei oraz finansowania dla japońskich artystów niezależnych.

Wśród artystów młodego pokolenia, działających poza kolektywem, warto wspomnieć o ukazującym zniekształcone, zaburzone światy koszmarów sennych Takashim Ito¹⁰ oraz Tomonarim Nishikawie¹¹, eksperymentalnym dokumentaliście życia metropolii. Jednakże postacią wyróżniającą się na tle innych reżyserów, zarówno pod względem stosowanych technik filmowych, jak i zakresu podejmowanych tematów, jest Kazuhiro Goshima. Także biografia artysty znacznie odbiega od życiorysów przywołanych artystów młodego pokolenia. Eksperymentator zainteresował się krótkimi formami filmowymi już w latach dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku, stając się jedną z niewielu postaci rozwijających swój warsztat przed rokiem 2000, co wiązało się z powrotem zainteresowania awangardą filmową na gruncie japońskim.

Twórczość Goshimy stanowi jednocześnie preludium do eksperymentów nowego pokolenia artystów niezależnych oraz kłamrę spajającą ich dokonania – w sztuce japońskiego reżysera można odnaleźć wiele wątków poruszanych przez innych twórców oraz technik przez nich wykorzystywanych. Goshima, inaczej niż przedstawiciele nurtu, zdaje się sięgać do róż-

⁹ *Plus Documents 2009–2013*, ed. T. Makino, Tokyo 2014. Collective [+] przedstawia swoje cele i założenia także na stronie internetowej: <http://plusscreening.org/about> [dostęp: 17.12.2016].

¹⁰ Zob. S. Schedelbauer, *Poetics of an Urban Darkness: Takashi Ito's Spectral Cinema*, "Language Constellations", [online] http://othercinema.com/otherzine/archives/index.php?issueid=25&article_id=121 [dostęp: 17.12.2016].

¹¹ Zob. K. Martin, *Daichi Saito and Tomonari Nishikawa. Interviewed by Katy Martin*, [online] <http://www.katymartin.net/assets/katy-martin-saito-nishikawa-interview-dec08.pdf> [dostęp: 17.12.2016].

nych środków wyrazu, a ponadto nie narzuca sobie ograniczeń tematycznych, dzięki czemu jego filmografia jest jednocześnie zaskakująca i stanowi odzwierciedlenie głównych tez stawianych przez młodych eksperymentatorów. Dlatego też celem niniejszego artykułu jest przybliżenie niektórych kierunków rozwoju nowego japońskiego kina eksperymentalnego na przykładach niezwykle zróżnicowanych obrazów filmowych Goshimy, co nastąpi poprzez ukazanie jego dokonań w zestawieniu z wybranymi pracami innych współczesnych artystów.

Kazuhiro Goshima – sylwetka artysty

Japoński twórca rozpoczął swoją przygodę z materia filmową na początku lat dziewięćdziesiątych, pracując nad komercyjnymi projektami reklam, grafiki użytkowej oraz gier. Gdy po sukcesach swoich pierwszych animacji Goshima, jeszcze jako student, otrzymał wyróżnienie w prestiżowym konkursie Multimedia Challenge '95¹², postanowił skupić się na rozwijaniu zainteresowań związanych z eksperymentem audiowizualnym. W tym celu założył własną firmę – Galactic Visions¹³. Na przestrzeni lat, w ramach komercyjnej działalności zgodnej z kierunkiem swojego wykształcenia, które zdobył w Kyoto Institute of Technology, Japończyk tworzył grafiki, animacje oraz krótkie metraże na zlecenie między innymi SONY, IBM Japan oraz NHK. Obecnie artysta wykłada na Okayama Prefectural University w Image Forum Visual Institute¹⁴ oraz prowadzi dalsze poszukiwania nowych form wyrazu, nagrywając co roku nawet do trzech filmów.

Poza wspomnianym wyróżnieniem w konkursie Multimedia Challenge Goshima zdobył grand prix za film *FADE into White #2* (2000) na Image Forum Festival w 2001 roku. W tym samym roku zdobył Excellence Award podczas piątej edycji Japan Media Arts Festival, gdzie został doceniony jego kolejny film z serii czarno-białych animacji CG, pt. *FADE into WHITE #3* (2001)¹⁵. Obraz ten otrzymał także nagrodę na festiwalu filmów animowa-

¹² Japanese Media Arts Festival Archive, *Excellence Award, 5th 2001*, [online] http://archive.j-mediaarts.jp/en/festival/2001/digital-art-non-interactive/works/05dn_FADE_into_WHITE_3/ [dostęp: 18.12.2016].

¹³ K. Goshima, *Galactic Visions*, [online] http://www.goshiman.com/hp/05gv_e.html [dostęp: 18.12.2016].

¹⁴ Goshima prowadzi zajęcia z projektowania wizualnego, a prace przygotowywane wraz ze studentami zamieszcza w serwisie YouTube. Zob. idem, *PHENACISTOSCOPE 2016*, [online] <https://www.youtube.com/watch?v=oDvAqXUJhF4> [dostęp: 18.12.2016].

¹⁵ Japanese Media Arts Festival Archive, *Excellence Award, 5th 2001*, op. cit.

nych Annecy¹⁶. Jury Japan Media Arts Festival doceniło również inne dokonania Goshimy – postapokaliptyczny film *Z reactor* (2004) podczas ósmej edycji konkursu w 2004 roku¹⁷ oraz instalację audiowizualną *This may not be a movie* (2014) w edycji osiemnastej¹⁸, ponownie przyznając artyście Excellence Award.

Japoński twórca poza aktywnym uczestnictwem w rodzimych i międzynarodowych konkursach odwiedza festiwale oraz organizuje pokazy, a także udostępnia swoje filmy galeriom na całym świecie. W 2016 roku Goshima promował swój najnowszy film, pt. *BUMPY*, na Image Film Forum Festival w Tokio oraz brał udział w festiwalach ZA Cinema in Summer w Nagoce i Japan Media Arts Festival w Tokio. Ponadto jego obrazy były wyświetlane w Australii i w Polsce. Obraz *Shadowland* (2013), ukazujący grę cieni w przestrzeni miejskiej, był wyświetlany od maja do grudnia 2016 roku we Wrocławiu w ramach Eco Expanded City, wydarzenia organizowanego przez WRO ART Center¹⁹. Czternastominutowa projekcja filmu, zapętlona w celu zachowania ciągłości pokazu, była wyświetlana obok prac innych japońskich artystów (między innymi Ai Hasegawy, Takahiko Iimury i Takamasy Iwasakiego), wpisując się w ramy projektu ukazującego podejście artystów niezależnych do problematyki przepływu, kumulacji i interpretacji danych.

Mimo że Goshima nie dzieli się swoimi postulatami oraz poglądami na sztukę filmową publicznie, w jego działaniach można odnaleźć elementy wspólne z założeniami przyjętymi przez członków Collective [+]. Podobne są źródła inspiracji młodego pokolenia niezależnych artystów, którzy odwołują się do mistrzów japońskiej awangardy i eksperymentu. Podkreślają oni, że estetyka i narzędzia używane przez twórców takich jak Shuji Tera-yama, Takahiko Iimura czy Toshio Matsumoto stanowiły jednocześnie punkt wyjścia ich poszukiwań, jak również kanon, który próbują przekroczyć (i wzbogacić) dzięki nowym technologiom²⁰. Przykładem inspiracji „starymi

¹⁶ K. Goshima, *Galactic Visions*, op. cit.

¹⁷ Japanese Media Arts Festival Archive, *Excellence Award 8th 2004*, [online] http://archive.j-mediaarts.jp/en/festival/2004/art/works/08a_z_reactor/ [dostęp: 18.12.2016].

¹⁸ Japanese Media Arts Festival Archive, *Excellence Award 18th 2014*, [online] http://archive.j-mediaarts.jp/en/festival/2014/art/works/18a_This_may_not_be_a_movie/ [dostęp: 18.12.2016].

¹⁹ WRO ART Center, *Eco Expanded City 2016*, folder wystawowy, Wrocław 2016; WRO ART Center, *Kazuhiro Goshima (JP) Shadowland*, [online] <http://wrocenter.pl/en/kazuhiro-goshima-jp-shadowland/> [dostęp: 18.12.2016].

²⁰ Zapis wywiadu z członkami Collective [+]: S8cinema, *Presentación Colectivo [+]* Tokyo. *Takashi Makino, Rei Hayama e Shinkan Tamaki*, [online:] <https://www.youtube.com/watch?v=S-UWJRVu77c> [dostęp: 18.12.2016].

mistrzami” w sztuce Goshimy mogą być obrazy opuszczonego miasta. Metropolia obserwowana przez „wielkie oko” w filmie *Phantom* (1975) Toshio Matsumoto odtworzona została później w poprawionej wizualnie formie w *Different Cities* (2006). W filmie Goshimy funkcję „wszechwiedzącego oka” pełni demiurg, kontrolujący budowane przez siebie miasto snu.

Techniki animacji

Pierwsze eksperymenty Kazuhiro Goshimy to seria animacji *FADE into WHITE*, która powstała w latach 1996–2003. Japoński artysta już w swoich pierwszych obrazach podkreślał zainteresowanie grą światła i cienia, powodującą zniekształcenie perspektywy widzenia przedmiotów związanych z codziennością. W otwierającym serię *FADE into WHITE #1* (1996) poza onirycznym sposobem ukazywania otoczenia, znanym z komercyjnych projektów autora²¹, Goshima zarysowuje także tematy i motywy, które powrócą potem w jego kolejnych filmach. W pięciominutowej produkcji można odnaleźć studium ruchu pociągu, ponownie przywołane w *Relative Position* z 2012 roku, a także wizję opuszczonego japońskiego miasta. Wąskie uliczki, nad którymi zwieszają się girlandy kabli elektrycznych i betonowe bryły, składające się na sterylny miejski organizm, pojawiają się również w produkcjach takich, jak *Shadowland* (2013), *Different Cities* (2006) czy *Z reactor* (2004). Z kolei czarno-białe studia prostych przedmiotów w pierwszym filmie autora przywodzą na myśl obrazy innego młodego twórcy – Shinkana Tamakiego²². Współzałożyciel Collective [+] podejmuje grę z percepcją widza, prezentując wybrane zjawisko w powiększeniu uniemożliwiającym jego jednoznaczny identyfikację ze znanym kształtem. Przykładami takich filmów mogą być obrazy *Africa I* (2010), w którym artysta przedstawia w powiększeniu skórę poruszającego się słonia, oraz *Nacht en Dei* (2011), stanowiący studium wzburzonego morza.

W *FADE into WHITE #2* (2000), drugiej z animacji stworzonych w ramach serii, Goshima kontynuuje przyjęte założenia formalne, podkreślając transfigurację obiektów widzianych okiem kamery i ich rozpad na abstrakcyjne, wirujące kształty, wymykające się kategoriom poznawczym. Jednakże *FADE #2* w swojej warstwie znaczeniowej stanowi także zapis „świata, który przeminął”, będąc najbardziej autobiograficznym obrazem w całym do-

²¹ J. Vacheron, *Kazuhiro Goshima: After the Metabolic Cities*, [w:] *12th Biennial of Moving Images in Geneva*, [online], <http://joelvacheron.net/visual-culture/kazuhiro-goshima-after-the-metabolic-cities/> [dostęp: 19.12.2016].

²² S. Tamaki, *About*, [online] <http://shinkantamaki.net/about/> [dostęp: 19.12.2016].

robku twórcy. Animacja, połączona z przetworzonymi komputerowo obrazami *live-action*, jest zapisem wspomnień Goshimy związanych z operacją i cierpieniem jego ojca. Film otwiera sekwencja zbliżającego się do widza, czarno-białego oka, które jest dekodowane przez artystę na dwa sposoby: jako spojrzenie śmierci oraz pełne strachu spojrzenie ojca Goshimy²³. Poruszane przez grę światła i cieni przedmioty zyskują tutaj nowe znaczenie – niedoskonałego i niepełnego zapisu wspomnień, a zarazem manifestu sposobu widzenia świata minionego przez artystę.

Traktowanie taśmy filmowej jako formy pamiętnika złożonego z chaotycznych obrazów, wymykających się ułożeniu w ciąg przyczynowo-skutkowy, można odnaleźć także w twórczości Tomonariiego Nishikawy. Eksperymentalny dokumentalista, zainspirowany obrazami Kena Jacobsa²⁴, w serii filmów *Sketch (2005–2007)*²⁵ ukazuje rozwój swoich umiejętności operatorskich, jednocześnie traktując taśmę filmową jako szkicownik, dokumentujący poszukiwania inspiracji w otaczającym artystę środowisku miejskim.

FADE into WHITE #3 (2001), kolejny film z cyklu Goshimy, stanowi następny krok w doskonaleniu techniki Japończyka. Widz może podziwiać już nie tylko proste efekty animacji, ale również dopracowane wizje czarno-białego miasta, grę światła padających na powierzchnię przedmiotów oraz długie ujęcia kamery, podkreślające złożony charakter przedstawianego otoczenia. Co więcej, artysta sięga tutaj do autotematyzmu, pokazując proces myślowy towarzyszący twórcy podczas wyboru odpowiednich plenerów i sytuacji godnych zapisania na nośniku – odbiorca wielokrotnie ogląda wydarzenia przez soczewki aparatu lub kamery²⁶. Ostatnia praca z cyklu inicjującego poszukiwania twórcze Goshimy, *FADE into WHITE #4*, to studium różnych technik animacji używanych przez reżysera. Jak sam zaznacza, jego celem było przybliżenie widzom podobieństw i różnic między animacjami generowanymi komputerowo (CG) i tymi wymagającymi stworzenia modeli, poddanych potem przeróbkom cyfrowym²⁷.

Niesłabnące zainteresowanie przeniesieniem animacji na grunt nowego eksperymentu można odnaleźć także u innych japońskich twórców niezależnych. Przykład mogą stanowić tutaj wizje kosmosu proponowane przez

²³ K. Goshima, *FADE into WHITE #2*, [online] http://www.goshiman.com/hp/03ttls/02_fade2_e.html [dostęp: 19.12.2016].

²⁴ K. Martin, op. cit., s. 7.

²⁵ T. Nishikawa, *Tomonari Nishikawa Film Works*, [online] <http://www.tomonarinishikawa.com/film.html> [dostęp: 2.12.2016].

²⁶ Japanese Media Arts Festival Archive, *Excellence Award, 5th 2001*, op. cit.

²⁷ K. Goshima, *FADE into WHITE #4*, [online] http://www.goshiman.com/hp/03ttls/04_fade4_e.html [dostęp: 20.12.2016].

Takashiego Makino, które stały się nieustannie powracającym motywem w jego twórczości²⁸. Abstrakcyjne animacje kreowane przez artystę z użyciem efektów 3D mają, w swoim założeniu programowym, ukazywać związek eksperymentu audiowizualnego z możliwościami oferowanymi przez nowe technologie oraz zachęcać widza do poddania się kontemplacyjnemu nastrojowi proponowanych filmów.

Zagubieni w mieście albo konflikt natury z cywilizacją. Obszary tematyczne w nowym eksperymencie japońskim

Jednym z głównych tematów filmów Kazuhiro Goshimy jest problem zagubienia człowieka w przestrzeni miejskiej. Metropolia portretowana przez autora jawi się jako miejsce nieprzyjazne, odrealnione i sterylne. Jak zauważa Joel Vacheron, Goshima dostrzega niemożliwość jednoznacznego opisu relacji pomiędzy nowoczesnym miastem a jego mieszkańcami, dlatego też jego sztuka to zakrojone na szeroką skalę poszukiwania ontologicznej bazy, pozwalającej opisać te relacje²⁹. Miasto u Goshimy nosi cechy żywej istoty, podlegającej przemianom i napędzanej przez niewidzialną siłę, dzięki której moloch zdaje się oddychać oraz wciągać obserwatora w labirynty identycznych uliczek. Taki obraz metropolii można odnaleźć w filmie *Shadowland* (2012), stanowiącym połączenie animacji i autorskiej techniki stereoskopowej³⁰. Obraz Japończyka ukazuje nocne życie miasta, jednak uwaga kamery nie jest skierowana na jego mieszkańców, lecz na cienie, zniekształcające otoczenie i jednocześnie stanowiące „oddech metropolii” – znak, że organizm miejski w trakcie snu mieszkańców ulega niedookreśloneму przeobrażeniu.

Przestrzeń zabudowana, rozpatrywana w kontekście sennych koszmarów o zagubieniu wśród wieżowców z betonu i szkła, pojawia się także we wcześniejszym filmie autora – *Different Cities* (2006). Próby wyrwania się bohaterów ze świata rządzącego się niezrozumiałymi dla nich prawami mogą stanowić także metaforę poszukiwań metafizycznych sposobów opisanego sensu istnienia. Na kontemplację istnienia „tu i teraz” oraz otwarcie się na wizualne, nieopisane słowami doznania nastawione są też „kosmiczne” filmy Takashiego Makino. Jego obrazy, wśród których warto wspomnieć

²⁸ J. Ross, *Interview: Takashi Makino*, „Filmcomment”, [online] <http://www.filmcomment.com/blog/interview-takashi-makino/> [dostęp: 20.12.2016].

²⁹ J. Vacheron, op. cit., s. 42.

³⁰ Ars Electronica 2014, *Shadowland*, [online] <http://prix2014.aec.at/prixwinner/12220/> [dostęp: 20.11.2016].

o *Phantom Nebula* (2014) i najnowszym *Origin of the Dreams* (2016), mają stanowić dla widza pretekst do kontemplacji wykraczającej poza doktryny filozoficzne i religijne³¹. Podobne założenia przyjmuje w swoim filmie *Lumphini 2552* (2009) Tomonari Nishikawa, tworząc instalację audiowizualną złożoną z szybko zmieniających się zdjęć zieleni wykonanych w parku Lumpini w Bangkoku. Schematycznie i rytmicznie migające kadry tworzą unikalny klimat transu, pozwalający na chwilowe odcięcie się od codzienności³². Inne filmy Nishikawy, będące eksperymentalnymi dokumentami ukazującymi przestrzeń wybranych miast (Japonii, Stanów Zjednoczonych czy Wenezueli), przedstawiają wizję metropolii jako organizmu poruszanego (i żyjącego) dzięki obecności masy ludzkiej, dynamicznie przemieszczającej się pomiędzy statycznymi zabudowaniami. Społeczność, postrzegana jako siła napędowa miejskiej maszyny, została ukazana także przez Goshimę w filmie *Tokyo Three Dimensional Suite* (2010)³³.

Z tematyką urbanizacji wiąże się również nieustannie powracający w twórczości eksperymentalnych reżyserów motyw konfliktu natury i modernizacji, a co za tym idzie teza o utracie przez współczesnego człowieka kontaktu z naturą. U autora *Different Cities* ciekawe spojrzenie na opisywaną problematykę można odnaleźć także w filmie *In the forest of shadows* (2008)³⁴, ukazującym cienie rzucane przez rośliny na ściany studia filmowego. Hasłem przewodnim obrazu jest zdanie „To tylko cienie”, co ma podkreślać ambiwalentny charakter zjawiska. Autor pragnie podkreślić, że obserwowany las, wykreowany przez niego w studiu, jest widoczny (zatem istnieje) tylko wtedy, kiedy jest oświetlany przez lampy – wytwór technologiczny³⁵. Inny obraz, prezentujący tęsknotę za bezpośrednim kontaktem z naturą, utraconym w wyniku procesów urbanizacyjnych, pojawia się w *Grass/Sleep* (2010)³⁶ Goshimy. Reżyser przedstawia w nim sielankową atmosferę swoich wspomnień o dziecięcych zabawach w chowanego wśród dzikiej przyrody. Jednakże całkowity powrót do czasów młodości burzą odgłosy życia miejskiego

³¹ T. Makino, *Still in Cosmos*, [online] <http://lightcone.org/en/film-7445-still-in-cosmos> [dostęp: 20.12.2016].

³² T. Nishikawa, *Film/Video*, [online] <http://www.tomonarinishikawa.com/film.html> [dostęp: 11.12.2016].

³³ K. Goshima, *Tokyo Three Dimensional Suite*, [online] http://www.goshiman.com/hp/03ttls/14_three_e.html [dostęp: 17.12.2016].

³⁴ Idem, *In the forest of shadows*, [online] http://www.goshiman.com/hp/03ttls/08_forest_e.html [dostęp: 19.12.2016].

³⁵ Ibidem.

³⁶ Idem, *Grass/Sleep*, [online] http://www.goshiman.com/hp/03ttls/13_grass_e.html [dostęp: 19.12.2016].

docierające do enklawy zieleni, przez co próba ukazania spokojnych chwil jest niedoskonała, stając się jedynie odtworzeniem, a nie rzeczywistym powrotem na łono nienaruszonej natury.

Zestawienie dziewiczej natury ze sztucznością środowiska miejskiego oraz postulat głoszący potrzebę odnowienia kontaktu z przyrodą stanowią centralny motyw filmów Rei Hayamy³⁷. Zarówno w *Emblem* (2012)³⁸, który przedstawia przenikające się obrazy zagrożonego gatunku ptaka, kryjącego się w ściółce leśnej, jak i w innych produkcjach³⁹ autorka odwołuje się do niedostrzeganego na co dzień ulotnego piękna natury. Hayama podkreśla, że sens człowieczeństwa można odnaleźć dzięki znalezieniu płaszczyzny koegzystencji z Innym, którym w tym przypadku są organizmy różne od człowieka (*nonhuman*)⁴⁰. Z kolei natura jako katalizator wprowadzający jednostkę w kontemplacyjny nastrój pojawia się, poza wspomnianym wcześniej *Lumphini 2552* Nishikawy, także w filmie *Wordless in Woods* (2014) Takashiego Makino. Korzystając z estetyki wypracowanej w trakcie tworzenia „cyklu kosmicznego”, artysta ukazuje wirujące poszycie leśne, zmieniające się kolorystycznie do akompaniamentu nastrojowej muzyki Tary Jane O’Neil⁴¹.

Zakończenie

Granice nowego japońskiego eksperymentu audiowizualnego podlegają nieustannym przesunięciom za sprawą aktywności twórczej artystów, poszukujących nowatorskich technik najlepiej oddających ich aktualne fascynacje. Kazuhiro Goshima, którego dokonania posłużyły za punkt wyjścia do refleksji nad aspektami technologicznymi oraz obszarami zainteresowań społeczności eksperymentatorów, każdego roku zaskakuje odbiorców kolejnymi wartymi uwagi instalacjami, filmami oraz propozycjami interaktywnych spotkań z widzem. Wybrane techniki animacji przywołane w niniejszym artykule są jednymi z wielu rozwiązań stosowanych przez współczesnych artystów niezależnych – analiza ich wszystkich wymagałaby stwo-

³⁷ Destifilm, *Interview: Rei Hayama*, [online] <http://desistfilm.com/interview-rei-hayama/> [dostęp: 18.12.2016].

³⁸ R. Hayama, *Emblem*, [online] <http://reihayama.net/> [dostęp: 17.12.2016].

³⁹ Przykładami takich produkcji mogą być obrazy filmowe *Their Bird* (2010–2012), *Some Smallness Coming from Land* (2015) czy *1/8* (2016).

⁴⁰ Light Cone, *Rei HAYAMA*, [online] <http://lightcone.org/en/filmmaker-2639-rei-hayama> [dostęp: 19.12.2016].

⁴¹ T. Makino, *Films*, [online] <http://makinotakashi.net/> [dostęp: 20.12.2016].

rzenia obszernej monografii. Osobne opracowanie zostało przez autorkę poświęcone technologiom takim jak efekty 3D czy użycie własnoręcznie wywołanych fragmentów kliszy, a także technikom montażu stosowanym przez japońskich eksperymentatorów⁴². Jednakże w kontekście sztuki Goshimy to właśnie nowatorskie spojrzenie na animację komputerową stało się punktem wyjścia do dalszych poszukiwań i co za tym idzie pierwszym krokiem do zarysowania estetyki nowego kina eksperymentalnego w Kraju Kwitnącej Wiśni. Fascynujące Goshimę tematy, skupiające się głównie na opisach relacji zachodzących między człowiekiem a jego otoczeniem, których echa można odnaleźć także w sztuce innych wspomnianych reżyserów, nie są jedynymi motywami powracającymi w nowym eksperymencie. Warto wspomnieć tutaj o wizjach katastrofy, zarówno w kontekście reinterpretacji oraz komentarza do wydarzeń historycznych, jak i mrocznych przypuszczeń związanych z niedaleką przyszłością. W tym przypadku na głębszą refleksję zasługuje przede wszystkim wątek narodowej tragedii w filmach powstających po awarii reaktorów elektrowni w Fukushima.

THE DEVELOPMENT OF A NEW JAPANESE EXPERIMENTAL FILM AFTER THE YEAR 2000: THE CASE OF KAZUHIRO GOSHIMA'S VISUAL ART

ABSTRACT

The purpose of this article is to present the achievements of the young generation of the Japanese experimental artists, working after the year 2000, who try to introduce a new way of perceiving avant-garde art to the global community of viewers. Among them, Kazuhiro Goshima, a director focused on searching for new ways of applying computer graphic animation into experimental projects, should be mentioned. Goshima, mainly interested in presenting the "living" urban environment on screen, has mastered the principles of displaying light and shadow, what makes him able to create a unique, uncanny atmosphere. Goshima's visual art embraces a lot of technologies and topics that can be found in the works of other Japanese experimental artists: methods of computer animation, the topic of urbanization and the discourse about the relationship between the human and nature. The presentation and analysis of Goshima's selected films allow emphasizing the most common features of the new Japanese audiovisual experiments.

KEYWORDS

audiovisual experiment, Japanese experimental film, film, Kazuhiro Goshima, Collective [+], audiovisual installation

⁴² A. Kiejziewicz, *The Technologies of Experimental Filmmakers in the Digital Era*, "Transmissions: The Journal of Film and Media Studies" 2016, No. 1 (1).

BIBLIOGRAFIA

1. Adachi A. A., *Infrastructure, Production, and Archive: American and Japanese Video Art Production of 1960s and 1970s*, [online] http://academicworks.cuny.edu/gc_etds/400/ [dostęp: 16.12.2016].
2. Ars Electronica 2014, *Shadowland*, [online] <http://prix2014.aec.at/prixwinner/12220/> [dostęp: 20.11.2016].
3. Chandler A., Neumark N., *At a Distance: Precursors to Art and Activism on the Internet*, Cambridge 2005.
4. Destifilm, *Interview: Rei Hayama*, [online] <http://desistfilm.com/interview-rei-hayama/> [dostęp: 18.12.2016].
5. Goshima K., *FADE into WHITE #2*, [online] http://www.goshiman.com/hp/03ttls/02_fade2_e.html [dostęp: 19.12.2016].
6. Goshima K., *FADE into WHITE #4*, [online] http://www.goshiman.com/hp/03ttls/04_fade4_e.html [dostęp: 20.12.2016].
7. Goshima K., *Galactic Visions*, [online] http://www.goshiman.com/hp/05gv_e.html [dostęp: 18.12.2016].
8. Goshima K., *Grass/Sleep*, [online] http://www.goshiman.com/hp/03ttls/13_grass_e.html [dostęp: 19.12.2016].
9. Goshima K., *In the forest of shadows*, [online] http://www.goshiman.com/hp/03ttls/08_forest_e.html [dostęp: 19.12.2016].
10. Goshima K., *PHENACISTOSCOPE 2016*, [online] <https://www.youtube.com/watch?v=oDvAqXUjhF4> [dostęp: 18.12.2016].
11. Goshima K., *Tokyo Three Dimensional Suite*, [online] http://www.goshiman.com/hp/03ttls/14_three_e.html [dostęp: 17.12.2016].
12. Hayama R., *Emblem*, [online] <http://reihayama.net/> [dostęp: 17.12.2016].
13. Iimura T., *The Collected Writings of Takahiko Iimura*, London–New York 2007.
14. Japanese Media Arts Festival Archive, *Excellence Award, 5th 2001*, [online] http://archive.j-mediaarts.jp/en/festival/2001/digital-art-non-interactive/works/05dn_FADE_into_WHITE_3/ [dostęp: 18.12.2016].
15. Japanese Media Arts Festival Archive, *Excellence Award 8th 2004*, [online] http://archive.j-mediaarts.jp/en/festival/2004/art/works/08a_z_reactor/ [dostęp: 18.12.2016].
16. Japanese Media Arts Festival Archive, *Excellence Award 18th 2014*, [online] http://archive.j-mediaarts.jp/en/festival/2014/art/works/18a_This_may_not_be_a_movie/ [dostęp: 18.12.2016].
17. Kiejziewicz A., *Interchangeable Dimensions of the Megalopolis. The World of Dreams in Kazuhiro Goshima's Film „Different Cities”*, „Maska. Magazyn Antropologiczno-Społeczno-Kulturowy” 2016, nr 30, s. 169–178.
18. Kiejziewicz A., *Kino eksperymentalne z Japonii*, „Ekrany” 2016, nr 6 (34), s. 18–21.
19. Kiejziewicz A., *The Technologies of Experimental Filmmakers in the Digital Era*, “Transmissions: The Journal of Film and Media Studies” 2016, No. 1 (1), s. 99–114.
20. Light Cone, *Rei HAYAMA*, [online] <http://lightcone.org/en/filmmaker-2639-rei-hayama> [dostęp: 19.12.2016].
21. MacDonald S., *An Interview with Taka Iimura*, “Journal of the University Film Association” 1981, No. 33, s. 21–44.
22. Makino T., *Films*, [online] <http://makinotakashi.net/> [dostęp: 20.12.2016].

23. Makino T., *Still in Cosmos*, [online] <http://lightcone.org/en/film-7445-still-in-cosmos> [dostęp: 20.12.2016].
24. Martin K., *Daichi Saito and Tomonari Nishikawa. Interviewed by Katy Martin*, [online] <http://www.katymartin.net/assets/katy-martin-saito-nishikawa-interview-dec08.pdf> [dostęp: 17.12.2016].
25. Nishikawa T., *Film/Video*, [online] <http://www.tomonarinishikawa.com/film.html> [dostęp: 11.12.2016].
26. Nishikawa T., *Tomonari Nishikawa Film Works*, [online] <http://www.tomonarinishikawa.com/film.html> [dostęp: 2.12.2016].
27. *Plus Documents 2009–2013*, ed. T. Makino, Tokyo 2014.
28. Rees A., *History of Experimental Film and Video*, London 1999.
29. Ross J., *Interview: Takashi Makino*, "Filmcomment", [online] <http://www.filmcomment.com/blog/interview-takashi-makino/> [dostęp: 20.12.2016].
30. Ross J., *Projection as Performance: Intermediality in Japan's Expanded Cinema*, [w:] *Impure Cinema: Intermedial and Intercultural Approaches to Film*, eds. L. Nagib, A. Jerslev, London–New York 2013.
31. Schedelbauer S., *Poetics of an Urban Darkness: Takashi Ito's Spectral Cinema*, "Language Constellations", [online] http://othercinema.com/otherzine/archives/index.php?issueid=25&article_id=121 [dostęp: 17.12.2016].
32. S8cinema, *Presentación Colectivo [+] Tokyo. Takashi Makino, Rei Hayama e Shinkan Tamaki*, [online:] <https://www.youtube.com/watch?v=S-UWJRVu77c> [dostęp: 18.12.2016].
33. Tamaki S., *About*, [online] <http://shinkantamaki.net/about/> [dostęp: 19.12.2016].
34. Vacheron J., *Kazuhiro Goshima: After the Metabolic Cities*, [w:] *12th Biennial of Moving Images in Geneva*, [online], <http://joelvacheron.net/visual-culture/kazuhiro-goshima-after-the-metabolic-cities/> [dostęp: 19.12.2016].
35. *Vital Signals: Early Japanese Video Art*, ed. A. A. Adachi, New York 2009.
36. WRO ART Center, *Eco Expanded City 2016*, folder wystawowy, Wrocław 2016.
37. WRO ART Center, *Kazuhiro Goshima (JP) Shadowland*, [online] <http://wrocenter.pl/en/kazuhiro-goshima-jp-shadowland/> [dostęp: 18.12.2016].

