

Alicja Helman

Alicja Helman – teoretyk i historyk filmu, eseistka, tłumaczka. W latach 1955–1973 pracowała w Instytucie Sztuki PAN w Warszawie, była kierownikiem Zakładu Filmu i Telewizji Instytutu Literatury i Kulturoznawstwa Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach (1973–1986) i Zakładu Filmu i Telewizji Instytutu Filologii Polskiej Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie (od 1986). Kierownik Katedry Teorii Filmu w Instytucie Sztuk Audiowizualnych UJ, a następnie jego dyrektor (do 2007). Członek PAU, Polskiego Towarzystwa Semiotycznego, Deutsche Gesellschaft für Semiotic Studies, International Association for Semiotic Studies. Najważniejsze publikacje: *O dziele filmowym* (1970 i 1981), *Przedmiot i metody filmoznawstwa* (1985), *Podstawy wiedzy o filmie* (2008), *Historia myśli filmowej. Podręcznik* (2008), *Film faktów i film fikcji* (1977), *Historia semiotyki filmu* (1993), *Rola muzyki w filmie* (1996), *Twórcza zdrada. Filmowe adaptacje literatury* (1998), *Urok zmierzchu. Filmy Luchina Viscontiego* (2001), *Ten smutek hiszpański* (2005). W ostatnich latach koncentruje się przede wszystkim na badaniach związanych z twórczością reżyserów z Chin, którym poświęciła następujące książki: *Odcienie czerwieni. Twórczość filmowa Zhanga Yimou* (2010), uhonorowaną nagrodą im. Bolesława Michałka, i *Ścieżkami utraconego czasu. Twórczość filmowa Chena Kaige* (2012).

Zagadki pewnej biografii. Relacje chińsko-japońskie w filmie *Mistrz go* Tiana Zhuangzhuanga

DOI: <http://dx.doi.org/10.12775/LC.2014.037>

Kinematografia chińska pozostaje nadal dla widza polskiego fenomenem niezwykle i egzotycznym. Poza wielkimi filmami widowiskowymi, takimi jak *Hero* (2002), *Dom latających sztyletów* (2004) i *Cesarzowa* (2006) Zhanga Yimou czy *Przyczajony tygrys, ukryty smok* (2000) Anga Lee, jej najwybitniejsze osiągnięcia i najważniejsi twórcy pozostają nadal nieznani. Sporadycznie przypominają o nich programy telewizyjne. Nie o wszystkich wszakże, którzy na to zasługują.

Twórczość Tiana Zhuangzhuanga, należącego do ścisłej czołówki reżyserów Piątej Generacji, jeśli w ogóle nie najwybitniejszego z nich, nigdy nie była w Polsce prezentowana, żaden z jego filmów nie przemknął przez nasze ekrany. Ten, o którym będzie mowa w niniejszym tekście – *Mistrz go* (*Wu Qingyuan*) – pochodzi z 2005 roku, jest jego filmem przedostatnim. I choć dorobek twórczy Tiana jest nader różnorodny, a poszczególne dzieła jawią się jako diametralnie odmienne, nietrudno znaleźć dla wielu z nich dominujący rys wspólny. Czymkolwiek by się nie zajmował, na jakikolwiek temat nie wypowiadał, jego postawa znajduje wyraz w skłonności ku awangardowemu kinu poetyckiemu, które zaskakuje nowością i oryginalnością języka, łamie i przekracza konwencje gatunkowe, rozmija się z horyzontem oczekiwań widza, naruszając i kwestionując wszystkie jego przyzwyczajenia. Nawet w okresie Sturm und Drang Periode chińskiego kina, kiedy do głosu doszedł pierwszy rocznik Pekinńskiej Akademii Filmowej, który ukończył studia po dziesięcioletniej przerwie, spowodowanej Rewolucją Kulturalną, Tian okazał się zbyt radykalny. W jednym z wywiadów powiedział, że robi filmy dla publiczności XXI wieku, i tak właśnie go postrzegano¹. Jego pierwsze filmy: *Na ziemi łowców* (1985) i *Złodziej koni* (1987), pozostawały niezbrane, nawet rodzimej publiczności. Minimalna ilość kopii, niechęć władz wyrzuciły je na margines. To radykalnie inne kino, proponujące bardzo indywidualną formę wypowiedzi, zostało docenione znacznie później, i to przez obcokrajowców, Jorisa Ivensa i Martina

¹ Por. Yang Qing, *A Director Who is Trying to Change the Audience. A Chat with Young Director Tian Zhunag-zhuang* [w:] *Perspectives on Chinese Cinema*, red. Ch. Berry, London 1991.



中華街医院

内科／外科／整形外科／皮膚科

院長 東健芳

左 曲り
斜め入る

元町・中華街駅
2番出口すぐ
662-8992

車に注意

神奈川電気 医療株式会社
TEL 045-324-0565



Chińska dzielnica
w Yokohamie,
luty 2011
(fot. S. Kołos)

Scorsese². Nawet najbliżsi koledzy Tiana mieli mu za złe, że marnuje czas i pieniądze na filmy, których nikt nie chce oglądać³. Zniechęcony twórca zajął się realizacją utworów *stricte* komercyjnych sam siebie określając jako „człowieka do wynajęcia”. Ale w 1993 roku zdecydował się powrócić do kina artystycznego, tworząc swoje arcydzieło – *Niebieski latawiec*. Ta odważna wypowiedź spowodowała dziesięcioletni zakaz twórczości. Tian zajął się wówczas działalnością producencką, otaczając opieką młodych, debiutujących twórców. Gdy po latach przymusowego milczenia zrealizował kameralną *Wiosnę w małym miasteczku* (2002), dokument *Delamu* (2004) i *Mistrza go*, okazało się, że jego talent, temperament artystyczny, pasja twórcza nie doznały żadnego uszczerbku. Pozostał nadal w pełni sobą, realizując filmy poza mainstreamem, na tematy niezwykle, w szczególny sposób ważne dla niego samego.

Jak zwykle, gdy próbujemy bliżej określić do jakiej kategorii należy dany film Tiana i w wypadku *Mistrza go* pojawiają się trudności. Ponieważ jego bohaterem jest tytułowy Mistrz, Wu Qingyuan, człowiek do dziś żyjący, pierwszym terminem, który się nasuwa, jest biopic. Pojawia się też pojęcie docudrama, twórca nie wykracza bowiem poza fakty. Ale zarazem nie ma tu narracji typowej dla dokumentu ani informacji w wyczerpujący sposób komentującej to, co przedstawione. Zdezorientowaniu krytycy amerykańscy pisali, że z filmu Tiana nie sposób zrekonstruować spójnego obrazu życia bohatera, ani dowiedzieć się, na czym polega gra w go.

Film Tiana bliższy jest w konsekwencji formule quasi-fabularnej, choć zapewne trudno byłoby go opowiedzieć w klasycznym porządku przyczynowo-skutkowym. Jest rodzajem suity swobodnie skomponowanych obrazów, urzekających wizualnym pięknem, przypominającej poetycki, eliptyczny styl reżysera z pierwszych filmów.

Choć Wu Qingyuan żył (i żyje nadal, dziś blisko stułetni) w burzliwych czasach, wszystkie fakty z jego życia łączą się z go.

Urodził się 29 maja 1914 roku w Fuzhou w południowych Chinach. Jego pierwszym nauczycielem był ojciec, szybko zasłynął jako cudowne dziecko, wykazując się profesjonalnymi umiejętnościami już jako dwunastolatek. Zainteresowali się nim gracze japońscy i w konsekwencji swoich sukcesów został zaproszony do Japonii, gdzie osiadł na stałe w 1928 roku. Szybko osiągnął szczyty kariery trafiając do ścisłej czołówki graczy. Uchodził za jednego z najlepszych zawodników, niemającego sobie równych wśród graczy XX wieku. Jego gwiazda świeciła nieprzerwanie ponad ćwierć stulecia. Zmierzch przyszedł wraz z wypadkiem, któremu uległ w 1961 roku. Oficjalnie przeszedł na emeryturę w 1983 roku.

Tian Zhunagzhuang nie był graczem ani fanem gry w go. O powodach, dla których zainteresował się Wu Qingyuan powiedział w wywiadzie udzielonym Michaelowi Berry:

To osobisty urok tego człowieka skłonił mnie do realizacji filmu. [...] Jest w nim absolutna czystość. Chociaż ma osiemdziesiąt osiem lat, jest taki sam jak wówczas, gdy miał lat czternaście – jedyne co zna – to szachy; to jest cały jego świat. Wszystko, co pozostawił poza grą jest rodzajem pustki. Przed laty bardzo interesował się religią i sądził, że każdy winien mieć system

² J. Ivens pełnił w Pekinie rolę doradcy w Ministerstwie do Spraw Kultury. Obejrzał *Ziemię łowców*, zachwycił się filmem i jednym telefonem do odnośnych władz spowodował odwołanie zakazu cenzury. Nie wiele to pomogło. Film był rozpowszechniany zaledwie w jednej kopii, podczas gdy zwykle wykonuje się ich sto. Martin Scorsese zobaczył *Złodzieja koni* podczas wizyty w Chinach i uznał go za rewelacyjny. Píše o tym w przedmowie do książki Michaela Berry'ego. Por. M. Scorsese, *Foreword* [w:] M. Berry, *Speaking in Images. Interview with Contemporary Chinese Filmmakers*, New York 2005, s. VII.

³ Opinie tę przytacza H. H. Kuoshu. Por. idem, *Celuloid China. Cinematic Encounters with Culture and Society*, Carbondale and Edwardsville 2002, s. 202.

przekonań w tej mierze, aczkolwiek on sam nie miał żadnego. Jest on rzeczywiście człowiekiem fascynującym, ma pewien rodzaj siły woli, która chroni go przed rozpaczą. Przeżył straszny wypadek samochodowy, który spowodował uszkodzenie mózgu, przez to wszystko, pozbawiając go pewnych funkcji umysłowych, ale w zdumiewający sposób osiągnął możliwość gry w szachy. Jego tajemnicza moc nie wywodzi się z naszej codziennej rzeczywistości. Żył w czasach Republiki, wojny chińsko-japońskiej, komunistycznych rządów, powojennego kryzysu ekonomicznego w Japonii, wybuchu bomby atomowej, przeszedł przez to wszystko – ale nie sposób dostrzec najbliższych blizn czy śladów, jakie to na nim pozostawiło; dla niego tym, co realnie istnieje, jest tylko szachownica. Rzadko spotykamy takich ludzi, tak skoncentrowanych i czystych. [...] Nigdy nie myśli o pieniądzach ani o tym, co będzie jadł następnego dnia; wszystkie te praktyczne sprawy, którymi ludzie zajmują się na co dzień, są dla niego nieważne. Podobnie jest z miłością, nigdy naprawdę się tym nie interesował. Ktoś go przedstawił przyszłej żonie i poślubił ją, to było chyba najlepszym dla niego rozwiązaniem.

Tym, co mnie tak urzekło, był ów duchowy świat, który wokół siebie zbudował, rzadko można zobaczyć coś takiego. Czasami myślę, że wewnętrzny duchowy świat ludzi jest tym, co nas nieustannie fascynuje. Ten duchowy świat stanowi o wyjątkowości i pięknie Wu Qingyuana⁴.

Zgodnie z tą deklaracją Wu Qingyuan pozostaje nieprzerwanie głównym i jedynym obiektem uwagi reżysera. Zaczyna swój film jeszcze przed czołówką od prezentacji bohatera i jego żony, którzy żyją w Odawara. Ten króciutki fragment nie mówi jednak niczego istotnego, nie zawiera żadnego przesłania. To jedynie urywek potocznego dialogu, w którym mowa jest o małpach odwiedzających ogród i zjadających owoce. Ten rodzaj wprowadzenia zdaje się zapowiadać film dokumentalny i takie są też oczekiwania widza, które początek filmu zdaje się potwierdzać. Instancja narracyjna nie jest jednak jednoznacznie określona. Tian posłużył się autobiografią Wu, ale to nie bohater prowadzi nas przez opowieść. Wprawdzie pojedyncze zdania z jego tekstu pojawiają się co pewien czas, ale konkuruje z nimi inny tekst słowny bądź dopełniający to, co powiedział Wu, bądź niezależnie od jego wypowiedzi. Narracja słowna jest jednak tak skromna i fragmentaryczna, że trudno jej przyznać rolę wiodącą. Zwłaszcza że informacje, które uzyskujemy tą drogą są niepełne. Na przykład dowiadujemy się, kiedy Wu wystąpił z sekty Jiu Kyone, ale wcześniej nie było mowy o tym, kiedy wraz z żoną do niej wstąpił. Tym, który ponosi odpowiedzialność za opowieść, jest demonstrator obrazów, który przypomina kogoś, kto właśnie przegląda album z fotografiami lub fragmenty taśm domowego kina, pokazując je nam przy okazji. A ów pojawiający się tekst słowny to rodzaj komentarza, pochodzący od kogoś innego, kto co pewien czas opowiada nam, co mianowicie oglądamy, bądź co wydarzyło się wcześniej lub właśnie teraz. Można by zaryzykować supozycję, że sposób opowiadania odpowiada temu, jak postrzega i przeżywa świat Wu Qingyuan, dla którego rzeczywistością jest to, co wiąże się z go i poszukiwaniem prawdy na drodze religii, przy czym obie te sprawy najczęściej stanowią dlań jedność. Najwcześniej, w pewnym bowiem momencie porzuca nawet swoje powołanie, którym przede wszystkim jest go, by całkowicie poświęcić się pracy na rzecz sekty.

Niemniej, jeśli ten sposób doznawania świata przypiszemy bohaterowi, którego umysł zdaje się odsiewać wszystko, co go nie interesuje, to istnieje wyraźny rodzaj korespondencji między osobowością bohatera a metodą twórczą Tiana, wykrystalizowaną w latach 80., gdy powstawały jego filmy awangardowe.

⁴ Tian Zhuangzhuang, *Stealing Horses and Flying Kites*, [w:] M. Berry, op. cit., s. 77.

Na ziemi łowców i *Złodzieja koni* charakteryzowano jako filmy etnograficzne bądź zaliczano je do tzw. *minority genre*, oba traktowały bowiem o mniejszościach narodowych – mongolskiej i tybetańskiej, uchylając punkt widzenia i orientację etniczną, dominującej większości – Han⁵. Były to więc filmy o obcych, innych, często trudnych do zrozumienia. *Mistrz go* nie należy do żadnej z tych kategorii, ale ma z nimi pewien rys wspólny. Bohaterem jest Chińczyk, który całe swoje dorosłe życie spędził w Japonii, będąc obcym, przynależnym do mniejszości, niechętnie widzianym, a nawet – w czasie wojny – traktowanym wrogo.

W swoich filmach awangardowych Tian bez reszty zawierzył obrazowi – także i ta cecha łączy je z *Mistrzem go*. W latach 80. żywił i głosił przekonanie, że istnieje podstawowa różnica między historią opowiedzianą w słowach a tą, którą potrafi przekazać obraz. Zakładał, że wizualne, czysto filmowe środki wyrazu potrafią oddać każdy odcień nastroju i atmosfery. Starał się posługiwać dialogiem tak oszczędnie, jak to tylko było możliwe, powierzając kamerze funkcję jedynego wyraziciela intencji odautorskiej⁶. W *Mistrzu go* ten rodzaj estetyki, bliskiej estetyki kina niemego, powraca z pełną ostentacją. Skądinąd nie bez diegetycznego uzasadnienia. Gracze w go nie mówią. Gra toczy się w całkowitym milczeniu, pomijając powitanie i grzecznościowe formuły końcowe. Ten rodzaj zachowania udziela się im także w życiu prywatnym.

Mistrz go zawiera materiał o charakterze dokumentacyjnym, choć – jak się rzekło – nie jest dokumentem *sensu stricto*. Nie ma tu komentarza objaśniającego znaczenie tego rodzaju materiału. To, co pojawia się w formie słownej jako *voice over*, nie pełni klasycznej funkcji informacyjnej i komentującej, choć adresowane jest do widza. Dialog, który podejmują postaci, ma najczęściej charakter intradiegetyczny, służy komunikowaniu się bohaterów między sobą, a oni rzadko odczuwają pokusę wymiany zdań.

Podobnie jak dwa pierwsze filmy Tiana, także *Mistrz go* narzuca uderzające wrażenie inności tak silne, że publiczność czuje się niekiedy wykluczona ze spektaklu, którego znaczenie nieustannie jej się wymyka. Całość nie koresponduje z oczekiwaniami, które publiczność ta zwykle żywi wobec „egzotycznego” kina, raczej osławiającego tę inność niż serwującego ją *in crudo*. Zapewne jednak Tian chciał raczej mocno wyeksponować ów efekt obcości niż nas, widzów, z czymkolwiek oswajać.

Wu Qingyuan, rodowity Chińczyk, żyje w kraju, który pozostaje dlań obcy; on też aż do końca jest obcym dla Japończyków. Sfera jego przeżyć i doświadczeń jest sferą ducha, jak to podkreślił w swej wypowiedzi Tian; cała jego egzystencja, wybory, przeżycia wszelkiej natury przekładają się na język doznań wewnętrznych. To, co podlega uzewnętrznieniu, zostaje udostępnione obrazem: obrazem człowieka pochłoniętego grą, pogrążonego w modlitwie, szukającego w krajobrazach wspomnienia ojczyzny, trawionego chorobą, rozpaczającego po śmierci Mistrza i rozstaniu z żoną.

Ale w ostatecznej konsekwencji nie jest to film o alienacji, wyłączający tego nader osobliwego bohatera ze świata, w którym się znalazł. Mówi o tym sam reżyser:

⁵ Por. na ten temat: Yingjin Zhang, *From „Minority Film” to „Minority Discourse”. Questions of Nationhood and Ethnicity in Chinese Cinema*, [w:] *Transnational Chinese Cinema. Identity, Nationalhood, Gender*, red. Sheldon Hsiao-peng Lou, Honolulu 1997.

⁶ M. Berry, op. cit., s. 78.

Stosunek między człowiekiem i jego światem był dla mnie zawsze czymś bardzo ważnym. Nawet w *Mistrzu go* zajmuję się tą relacją. Aczkolwiek on sam koncentrował się wyłącznie na grze, jeśli weźmiemy pod uwagę to wszystko, co działo się w Chinach i Japonii w dwudziestym wieku, zauważymy, że film mimo wszystko mówi o więzi między nim i otoczeniem⁷.

Świat Wu Qingyuana to świat go, o którym dowiadujemy się tak niewiele. Tian, gdyby interpelować go w tej kwestii, odpowiedziałby zapewne podobnie, jak wtedy, gdy zarzucono mu, że nie objaśnia obrzędów, które ukazał w *Złodzieju koni*. Zalecał wówczas lekturę książek na temat Tybetu. Gdyby chciał objaśnić go i wykorzystać dramaturgię rozgrywek jako integralną część fabuły (bądź dokumentalnej eksplikacji), musiałby poddać swój film całkowitej restrukturalizacji i w rezultacie zrealizować całkiem inne dzieło⁸.

Nie potrafię odpowiedzieć na pytanie, czy ktoś grający w go będzie umiał zorientować się, co dzieje się na planszy (*goban*) w tych fragmentach, gdy pokazuje się zawody i widzimy rozgrywającego partię bohatera i jego przeciwnika. Gra ta obecnie zdobywa popularność w świecie (także w Polsce), lecz mimo że jest pochodzenia starochińskiego, w czasach gdy Wu Qingyan święcił triumfy, rozwijała się przede wszystkim w Japonii i tylko tam można było osiągnąć pełnię doskonałości i zrobić karierę w tej dziedzinie.

Legendarne początki go sięgają drugiego tysiąclecia p.n.e., lecz udokumentowane świadectwa pochodzą z czasów późniejszych, epoki Walczących Królestw. Za autora pierwszego podręcznika gry w go uchodzi historyk chiński Ban Gu (żył w latach 92–30 p.n.e.)⁹.

Oczywiście ani znajomość gry, ani poznanie jej reguł nie jest nam nieodzowne do interpretacji filmu Tiana. Widz zostaje ustawiony na pozycji przygodnego obserwatora, nieznającego obowiązujących reguł. Dostrzeże towarzyszące grze rytuały w postaci wymienionych przez graczy ukłonów, a więc raczej reguły grzecznościowe niż te, które należą do samej gry. Wielokrotnie oglądamy samą kwadratową planszę przecinaną liniami pionowymi i poziomymi. Gracze kładą swoje kamienie w miejscach skrzyżowań linii. Pudełka zawierające białe i czarne kamienie (każdy z graczy gra jednym kolorem) są zawsze przygotowane. Sporadycznie otrzymujemy jakieś przypadkowe informacje – na przykład, że w jednym z turniejów Wu rozegrał sto partii lub że jedna z nich trwała trzy dni.

Jeśli jednak chcemy zobaczyć Wu Qingyuana w świecie międzyludzkich kontaktów, musimy rzutować jego losy na obszar relacji chińsko-japońskich, które zdeterminowały każdy z wymiarów jego egzystencji, nie tylko ten, który wiązał się z go.

Relacje chińsko-japońskie zostały wszelako zobrazowane w filmie w sposób równie eliptyczny i częstkowy, jak wszystkie inne sprawy. Są one jednak obecne w innej formie – stosunku między tym, co w filmie zawarte, a tym, co wnosi percepcyjna dyspozycja widza. W domniemaniu może nic nie wiedzieć o go ani kim był Wu Qingyuan, natomiast winien wiedzieć wystarczająco dużo o wojnie japońsko-chińskiej, zajęciu Mandżurii, udziale Japonii w II wojnie światowej, okresie przymusowej demokratyzacji tego kraju pod okupacją amerykańską; winien też zdawać sobie sprawę, że mający obywatelstwo japońskie bohater nie miał czego szukać w komunistycznych Chinach. Korespondencja między tym, co w tekście, a wiedzą odbiorcy spoza tekstu tworzy właściwy pełny przekaz. Czy reżyser ma prawo żywić takie oczekiwania pod adresem widzów? Jak sądzę, twórcy spod znaku awangardy re-

⁷ Ibidem, s. 78.

⁸ Za: Yang Ping, op. cit., s. 128–129.

⁹ Odsyłam do bogatej literatury przedmiotu, którą można odnaleźć dzięki wyszukiwarce Google.

alizowali swoje dzieła dla publiczności, która nie tylko je kontemplowała, lecz także zdolna była uruchomić dyskurs interpretujący ich znaczenie, posługując się w tym celu wiedzą już posiadaną bądź sięgając do właściwych źródeł tej wiedzy. Przekonanie Eisensteina, że film toczy się w umyśle widza, można bez ryzyka błędu przypisać Tianowi, a *Mistrz go* jest w tej mierze nader przekonującym dowodem.

Wu Qingyuan wyjeżdża do Japonii wraz z matką z 1928 roku. Ma wówczas czternaście lat, uchodzi za cudowne dziecko, wyróżniał się znaczącymi osiągnięciami w go. O życiu chłopca w Chinach i jego więzi z ojczystym krajem nie dowiadujemy się praktycznie niczego. Ot tyle, co z pierwszych zdjęć w albumie. W Japonii zyskuje od razu możliwych protektorów i opiekunów w osobach barona Kihachiro Okury i przyszłego premiera Inukai Tsuyoshi. Jego mistrzem zostaje Segoe Kensaku, nauczyciel słynnych japońskich graczy w go. Błyskawiczne sukcesy młodego człowieka prasa komentuje jako chińsko-japońskie starcie, a fakt, że zwycięża Chińczyk, raczej nie zjednuje mu sympatii. Go jest przecież grą narodową Japonii, a Chińczyk to obcy; jego zwycięstwa nad czołowymi zawodnikami japońskimi odbierane są jako agresywny atak.

Rozmowa Wu z Mistrzem należy do tych nielicznych fragmentów, które pozwalają widzowi „zakotwiczyć się” w filmie i uzyskać informacje w położeniu i zamysłach bohatera. Mistrz tłumaczy mu, że go jest grą, która nie ma narodowości, ale perspektywa wojny chińsko-japońskiej utrudni Wu życie. Nie może jednak przeciwstawić się swojemu przeznaczeniu, którym jest go, został bowiem obdarzony wyjątkowym talentem. Jeśli wróci do Chin, nie będzie mógł dalej grać, jeśli zechce zostać w Japonii, powinien przyjąć obywatelstwo japońskie, by zapobiec kłopotom. Wybór, którego dokonuje Wu, nie jest jednak tylko sprawą jego oddania grze. Mistrz jest także jego przewodnikiem duchowym. Zamierza go prowadzić ku najwyższemu oświeceniu, które zapewni mu pełną harmonię ducha i ciała, oddzieli od przyziemnych spraw egzystencji.

Na sugestię, by przyjął obywatelstwo japońskie, Wu nie odpowiada, ale w następnej scenie widzimy go w urzędzie, gdzie składa aplikację. Twarz młodego człowieka jest nieprzenikniona, ale moment, w którym składa podpis, sugeruje jednak pewne wahanie, jakby Wu nie był pewien, czy podjął trafną decyzję.

Pobyt w Japonii przerywa krótki epizod chiński. Po śmierci swego Mistrza bohater wraca do ojczyzny. Kieruje się do domu akademickiego, gdzie kolega zwraca mu uwagę, by szybko zmienił swój japoński strój, bowiem mogą go spotkać przykrości. Wu – źle widziany Chińczyk wśród Japończyków, staje się źle widzianym naturalizowanym Japończykiem wśród Chińczyków.

Motywy go ustępuje wątkowi związanemu z rozwojem duchowym bohatera. Pierwszym ważnym dlań spotkaniem, o które zabiega, jest spotkanie z Li Yutangiem, przywódcą sekty Hongwan. Wyjaśnia on, że celem Hongwan jest unikanie wszelkiego zaangażowania politycznego, czy wiązania się z jakąkolwiek partią bądź stronnictwem. Członkowie sekty winni w swoich działaniach zażegnywać konflikty i działać na rzecz światowego pokoju. Tian nie zajmuje się rolą, jaką odgrywał Wu w ramach Hongwan, widzimy go przez chwilę na spotkaniu członków sekty. Epizod ten obrazuje kształtowanie się fundamentu przekonań bohatera, który stawia się poza i ponad wszelkimi podziałami, także narodowymi. Postrzega sam siebie jako poszukiwacza prawdy i zawodnika go.

Po powrocie do Japonii zapada na gruźlicę. Pod troskliwą opieką przyjaciół powoli wraca do zdrowia. O tym, że wojna w końcu wybuchła, dowiadujemy się właśnie od nich. Na

ten temat pada dosłownie jedno zdanie. O tym, co czuje Wu Qingyuan, nie dowiadujemy się właściwie niczego. Chen Chang, który odtwarza tę postać, rzadko daje ujście emocjom. Z reguły wydaje się wycofany, pogrążony w swoim wewnętrznym świecie, nieujawniający niczego nikomu. To od jego przyjaciela otrzymujemy sygnał informujący nas o tym, że Wu czyta klasyków chińskich, by ukoić ból duszy. On sam pisze, że w czasach, gdy świat jest pełen zamętu i ulega gwałtownym przeobrażeniom, tylko świat go jest spokojny jak tafla jeziora. Chroni się w tym właśnie świecie, jedynym, w którym potrafi żyć.

W rzeczywistym świecie, on, Chińczyk – obywatel japoński, pozostaje obcy. Możemy jedynie domniemywać, że identyfikuje się ze swoim rodzinnym krajem, a nie z otoczeniem, wśród którego przebywa. Jedna scena pokazuje to dobitnie. Gwar głosów, odgłosy pieśni sprawiają, że Wu porzuca swoje ćwiczenia i biegnie, by zobaczyć, co się dzieje wśród studenckiej braci. Panuje atmosfera radosnego podniecenia. Zebrani wymachują japońskimi flagami. Dopiero po chwili Wu orientuje się, że świętują kolejne zwycięstwa, zaznaczając na mapie miasta zdobyte w Chinach. Bohater ucieka.

Wkrótce okazuje się jednak, że rzeczywistość chińsko-japońskiego konfliktu dosięga także oazy, którą Wu uważał za wolną od szowinistycznych i nacjonalistycznych nacisków. Właśnie rozgrywa mecz z Kitani Minoru, z którym, niezależnie od rywalizacji na polu gry, jest serdecznie zaprzyjaźniony. Kamień wrzucony nocą do mieszkania Wu na załączonej kartce zawiera ostrzeżenia. Co może się stać, jeśli Wu pokona Kitaniego? Czy nie lepiej byłoby odwołać zawody niż się narażać? Przyjaciel, do którego matka Wu udaje się po radę, nalega jednak na kontynuację meczu. Ale nie ukrywa, że napięta atmosfera może prowadzić do groźnych rezultatów. Gracz go musi brać pod uwagę nawet śmierć!

Matka bohatera decyduje się wrócić do Chin, ale więzi, które łączą Wu z Japonią, ulegają dalszemu zacieśnieniu. Poznaje młodą japońską studentkę Nakahara Kazuko, którą darzy sympatią. Żeni się z nią, ale raczej z inicjatywy najbliższego otoczenia niż z własnej woli i wyboru. Nic nie narusza jego *splendid isolation*, acz między nim i Kazuko panuje zgoda i harmonia.

O tym, że Japonia przystąpiła do wojny atakiem na Pearl Harbour dowiadujemy się ze sceny badań lekarskich, którym poddani są poborowi. Wu na skutek gruźlicy zostaje zwolniony, Kitani udaje się na front.

Akademia go zostaje ewakuowana, bowiem Tokio narażone jest na nieustające bombardowania. Wu odmawia jednak opuszczenia miasta, nie chce wziąć udziału w zawodach organizowanych w Hiroszimie. On i jego żona całym sercem oddani są sekcje religijnej Jiu Kyou, na której czele stoi młoda kobieta Jikou Son, mieniąca się wcieleniem bogini, przypisująca sobie misję zbawienia ludzkości. Tian nie informuje widzów o czasie ani okolicznościach, w jakich małżonkowie przyłączyli się do sekty ani o motywach, którymi się kierowali. Zgodnie ze strategią przyjętą na użytek całego filmu zostajemy postawieni w obliczu faktu, który się już dokonał i nie jest w żaden sposób komentowany. Jikou Son (w dalszym ciągu opowieści okazuje się zdolną manipulatką), w czasach nieustającego niebezpieczeństwa, grozy, niepewności jutra obiecuje, że ocali tych, którzy jej zaufali. Pewien rodzaj charyzmy sprawia, że ludzie skłonni są jej wierzyć. Wu tak dalece, że na dwa lata zarzuca grę w go, by lepiej i skuteczniej służyć sprawom sekty. Ale Jikou Son skłania go do zmiany zdania. Chce wykorzystać jego sławę i rozgłos dla szerzenia wpływów i poglądów sekty. Wątek związku obojga małżonków z sektą prowadzony jest dalej bardziej konsekwentnie niż inne wątki. Oglądamy incydent z policją, będący rezultatem naruszenia przez sektę przepisów



**Chińska dzielnica
w Yokohamie,
luty 2011**
(fot. S. Kołos)

dotyczących dystrybucji żywności. Następnie Jikou wysłała Wu ze specjalną misją do jednej z dawnych członkiń sekty, pani Kaneki, oczekując, że nakłoni ją do powrotu i przekazania na rzecz zgromadzenia swego domu nad jeziorem. Kaneki zdecydowanie odmawia, tłumacząc, że Jikou jest obdarzona potężnymi siłami duchowymi, lecz opanował ją demon psychy i żądzy władzy. Kaneki już jej nie ufa i tłumaczy Wu, że przywódczyni wykorzystuje go dla własnych celów. Informuje go też, że sekta popadła w kłopoty. Pewien bogaty człowiek ofiarował jej swoją siedzibę, co wzbudziło gniew jego rodziny, która zaatakowała Jikou i jej ludzi. Wu odnajduje sektę i swoją żonę. Powitanie małżonków jest czule i radosne, ale już wkrótce, udając się na mecz, Wu otrzymuje list od Kazuko, która informuje go, że porzuciła sektę, gdy zdała sobie sprawę, że nie może dłużej ufać Jikou, która ich wykorzystywała i wpędzała w kłopoty. Ma zamiar odwiedzić rodziców na Hokkaido, a potem będzie czekać na niego w Tokio. Gwałtowny wybuch rozpaczy bohatera świadczy o tym, że jego uczucia są podzielone między przywiązaniem do sekty i pragnieniem odzyskania żony. Jesteśmy świadkami jego powrotu do domu i pogodzenia się małżonków, ale nie wiemy jak i dzięki czemu rozwiązał swój dylemat. Tian każe się nam zadowolić krótką notką informującą o tym, że Wu opuścił sektę w 1948 roku. Wrócił do nauczania go młodych adeptów.

Recenzje konsekwentnie podkreślają całkowite wyobcowanie bohatera z otaczającej go rzeczywistości. Nie jest to do końca zgodne z prawdą. Choć pochłonięty jest grą w go, którą uważa za swoje przeznaczenie, to przecież – jak wskazuje na to kilka wcześniej rozpatrzonych sugestii – postrzega siebie jako Chińczyka wśród obcych. Ważne są dlań także emocje czysto osobiste. Spór z panią Kaneki i gwałtowna reakcja bohatera, który zapada w gorączkę i deliryczne majaki, a także wydaje się zmierzać do samobójstwa, wskazuje na jego silny związek z sektą. Wu wierzy w posłanie Jikou i w to, że dzięki niej trafił na ścieżkę, którą zmierza do poszukiwanej przez siebie prawdy.

Scena na plaży, gdy Wu wita się z żoną, świadczy o wzajemnym przywiązaniu małżonków, którego wprawdzie nie ujawniają w codziennym życiu, ale dochodzi ono do głosu w wyjątkowych okolicznościach. Nie inaczej jest w scenie powrotu Wu do domu. Kazuko jest niepewna, obawia się, że porzucając sektę, zawiodła męża, Wu jednak przygarnia ją i pociesza.

Dowód szczególnej wrażliwości daje bohater w scenie odwiedzin w szpitalu, gdy po raz pierwszy ogląda swojego nowo narodzonego syna. Na dworze jest chłodno, Wu przychodzi zmarznięty, ma zimne ręce. Zbliżając się do dziecka, które chce dotknąć, chucha na palce, by je ogrzać. Wszelako w jego życiu nadal dominuje go. W 1955 roku mógł napisać: „Zdominowałem świat go od pierwszego turnieju, pokonałem wszystkich moich współzawodników”.

O dalszym życiu Wu Qingyuana miał jednak zdecydować przypadek. Potrącony przez motocykl w 1961 roku doznał bardzo poważnego urazu głowy, po którym nigdy w pełni nie wrócił do zdrowia. Uszkodzenie systemu nerwowego pozbawiło go niektórych władz umysłowych. Utracił swoje wyjątkowe umiejętności. Umierali jego starzy przyjaciele. Nie wziął już udziału w żadnym turnieju, lecz uroczystość jego odejścia na emeryturę odbyła się dopiero w 1984 roku.

Tian zobrazował sylwetkę i losy swojego bohatera w typowy dla siebie eliptyczny sposób. Zgodnie też z przeświadczeniem, że życia ludzkiego nie można opowiedzieć zgodnie z regułami, których domaga się spójna narracja. Byłaby to jedynie chybiona próba narzucenia pewnego rytmu, porządku i systemu prawidłowości tam, gdzie ich nie było. Fragmenta-

ryzacja, punktowanie wydarzeń z życia bohatera niewielką serią krótkich ujęć, ograniczenie ładunku informacyjnego pozwalały oddać swego rodzaju naturalność w przebiegu jego losu.

Jak wspomniałam, żaden z wątków, które spletały się w historię Wu – jego kariera gracza, działalność w sektach, życie osobiste, powikłania polityczne wynikające z jego narodowości – nie otrzymuje konsekwentnej, pełnej wykładni, którą można by objaśnić, odwołując się do kategorii przyczyny i skutku bądź celowości. Wątek wskazany podtytułem umieszczony jest raczej w tle, jeśli nie w ogóle w domyśle, rzadko pojawiając się mocnym akcentem na pierwszym planie.

Jest rzeczą charakterystyczną, że postawa Tiana jako autora wydaje się korespondować ze swoistym światopoglądem bohatera. Żaden z nich nie osądza, nie feruje wyroków. W odróżnieniu od innych filmowców chińskich, w których dziełach Japonia pojawia się jako odwieczny wróg, a Japończyków określa się mianem diabłów, Tian nie wprowadza komentarsza sugerującego negatywne emocje. Wojna jest głęboko przeżywanym osobistym nieszczęściem Wu, wyobcowuje go z japońskiej rzeczywistości, w której zdecydował się żyć, ale nie skłania do oskarżeń kogokolwiek. Wu postrzegał świat zewnętrzny przez pryzmat swego powołania i dążenia do prawdy, jego rzeczywistość, to, czym naprawdę żył, miała charakter duchowy. A zaangażowanie w grę traktował jak wypełnianie zadania, do którego był stworzony. Jego talent został mu dany od boga i nie mógł się mu sprzeniewierzyć nigdy, w żadnych okolicznościach.

Szczególny charakter przeżywania świata przez zawodników go pokazuje Tian także w scenach i sytuacjach niezwiązanych bezpośrednio z głównym bohaterem. Jeden z wybitnych graczy popełnia samobójstwo, gdy wraz ze starością przychodzi zanik dawnych umiejętności. Gdy nie może dalej grać, życie traci dla niego sens.

O tym, czym była dla graczy go wojna i cały dramatyzm zdarzeń z nią związanych, najlepiej świadczy scena przytaczana niemal we wszystkich recenzjach z filmu. Zrzucenie bomby atomowej na Hiroszimę zastaje grupę graczy przy planszy, odbywają się zawody. Nagły rozbłysk, wstrząs jest dla nas sygnałem tego, co się wydarzyło. Oni tego nie wiedzą (Tokio stale jest obiektem gwałtownych bombardowań), otrzepując się z kurzu i odgarniając gruz, wracają do gry.

W filmie nie znajdziemy na ten temat wiele materiału, ale wiadomo, że kiedy Wu nie mógł już brać udziału w turniejach, jego świat pozostał nadal światem go. Wraz z żoną nauczał młodych adeptów, promował go, a przede wszystkim pisał. Jego wkład w teorię go powszechnie uznawany jest za bardzo znaczący. Wraz z Minoru Kitanim uchodzą za twórców unowocześnionego go. Napisał szereg książek. Za swój wkład w rozwój go otrzymał wysokie japońskie odznaczenie.

Tian Zhuangzhuang w swoich filmach zrealizowanych w Mongolii (*Na ziemi łowców*), w Tybecie (*Złodziej koni*) i w Japonii (*Mistrz go*) nie zajmował postawy obserwatora, opisującego kulturę inną niż jego własna, kultura przedstawiciela dominującej większości – Han. Starał się mówić z wnętrza tej kultury, jej własnym głosem na ile to tylko było możliwe. W *Mistrzu go* próbuje przybliżyć świat nie tyle obcej kultury, w tym wypadku japońskiej, ile duchowy świat człowieka, przeżywającego rzeczywistość inaczej, poprzez pryzmat wielkiej pasji i całkowitego oddania grze, o której my, widzowie jego filmu, najczęściej nic nie wiemy. Reżyser ma do dyspozycji wygląd, zachowania, gesty, fizyczne reakcje, zewnętrzny wyraz emocji. Ich duchowy wyraz nie kryje się za nimi, tkwi właśnie w nich.