

The Night Journey: „gra” Billa Violi w poszukiwaniu nowych przestrzeni

ANDRZEJ PITRUS

Sztuka wideo od początków istnienia starała się zdefiniować przestrzeń nieco inaczej niż kino. Wynikało to z jednej strony z intencji samych twórców pragnących podkreślić odrębność środków wyrazu nowego medium, z drugiej zaś – z czynników obiektywnych. Przestrzeń wideo po prostu jest czymś innym niż przestrzeń kinowa, zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę, że w pionierskim okresie video artu medium było najczęściej związane z użyciem monitora – projektory CRT były bowiem kosztowne i niedoskonałe, a technologia ciekłokrystaliczna upowszechniła się dopiero w połowie lat 80. Konsekwencją tego faktu było to, że obraz wideo był niejako z definicji wpisany w przestrzeń naturalną. Odbiorca – inaczej niż w kinie – obcował nie tylko z przestrzenią kadru, ale widział także urządzenie oraz był w stanie wpisać je np. w scenografię galerii. Bardzo szybko zresztą ta nowa sytuacja przestrzenna ruchomych obrazów stała się rodzajem inspiracji dla artystów. Wczesne realizacje typu *single channel video* szybko ustąpiły miejsca instalacjom, czy też wideo rzeźbom – tworzonym na przykład przez Nam June Paika. Jego „roboty”, wytwarzane przede wszystkim w latach 80., były konstrukcjami przestrzennymi w istocie przypominającymi pod wieloma względami klasyczne rzeźby, w których jako podstawowe elementy wykorzystano stare, ale nadal sprawne odbiorniki telewizyjne. Widz był więc zmuszony do niejako dwutorowego odbioru dzieła – jego „przekaz” zawierał się bowiem w samej bryle, ale także w ruchomych obrazach widocznych na monitorach.

Ta nowa sytuacja stała się jeszcze bardziej wyrazista w wypadku instalacji, którą można najkrócej scharakteryzować jako rodzaj zagospodarowania przestrzeni przez artystę. Odbiorca mógł tu dosłownie wejść w jej obszar, stając się częścią układu przestrzennego dzieła.

Odmienność przestrzeni wideo wynika także z innych czynników. Choć pierwsze prace performerów wideo były w ogóle pozbawione montażu, już w latach 70. pojawiły się liczne prace wykorzystujące nowe możliwości montażowe. Film – w klasycznym rozumieniu – montowany był liniowo, jako sekwencja ujęć. Wideo natomiast dawało sposobność wykorzystania strategii *mise-en-page*. Niektórzy teoretycy uważali, iż nawet strategie montażowe filmu są sprzeczne z „naturalnym” postrzeganiem świata. Bazin pisał: *Montaż niszczy realizm przestrzenny; zachowuje go natomiast tzw. głębia ostrości, pozwalająca oddać*

przestrzeń pomiędzy przedmiotami. Długie ujęcia i głębia ostrości wydobywają to, co jest istotą kina (...) ¹.

Z drugiej jednak strony klasyczny film zakłócał przestrzenną spójność tylko w jeden sposób – każąc odbiorcy nieustannie zmieniać punkt widzenia. Natomiast w obrębie jednego kadru była zachowana perspektywa centralna – postrzegana w zachodnim kręgu kulturowym jako naturalna, ale... jak chcą niektórzy autorzy – nacechowana ideologicznie ². Technika *mise-en-page*, czyli „układania na stronie”, zastosowana przez Billa Violę np. w pracy *The Reflecting Pool*, jest więc w podstawowy sposób dekonstrukcyjna. Połączenie różnych perspektyw w obrębie jednego kadru buduje dystans, ale jednocześnie wydaje się „nienaturalne” – zwłaszcza dla widza, który zbudował swoją kompetencję audiowizualną, opierając się opierając się na zachodniej tradycji sztuk przedstawiających.

Niezależnie od tego, czy interesuje nas uwikłanie ideologiczne problematyki przestrzeni, trzeba przyznać, że spacjalny wymiar dzieła sztuki nowych mediów był istotnym tematem podejmowanym przez artystów z tego kręgu w zasadzie od czasów pionierskich realizacji Nam June Paika czy Bruce’a Naumana. Trop ten został zresztą przejęty z obszaru kina awangardowego, które – podobnie jak później wideo, instalacja czy sztuka interaktywna, próbowało określić się wobec wcześniejszej tradycji. Kino głównego nurtu przejęło bez zastrzeżeń spuściznę renesansowej perspektywy centralnej, podczas gdy eksperymentatorzy starali się przekraczać ramy przestrzeni filmowej. Podobnie było w wypadku technologii obrazu elektronicznego. Media głównego nurtu bardzo szybko doprowadziły do funkcjonalizacji nowych możliwości technicznych. Dla artystów eksperymentujących na obszarze wideo, czy też późniejszych form sztuki nowych mediów, przestrzeń stała się jednym z najistotniejszych wyzwań.

W filmie awangardowym jednym z ważniejszych artystów eksperymentujących z przestrzenią był niewątpliwie Stan Brakhage. W swoich nonkamerowych – choć nie oczywiście nie tylko w nich – realizacjach próbował docierać do istoty powstawania złudzenia kinematograficznego, a także przestrzeni filmowej. Jego krótkie filmy – malowane, czasem wydrapywane lub wytrawiane żrącymi substancjami – istnieją w sposób zdwojony: jako „statyczne” kompozycje plastyczne, które można wziąć do ręki i oglądać bez użycia sprzętu projekcyjnego, oraz jako projekcje własne, w których na działania artysty malarza nakłada się technologia, dokonująca niejako mechanicznego wyboru obrazów. Brakhage nie malował obrazów w obrębie z góry definiowanych kadrów, lecz posługiwał się taśmą jak płótnem, którego przestrzeń miała w istocie niewiele wspólnego z tym, co można było później zobaczyć na ekranie.

Ciekawe wydaje się pytanie, czy istnieje jakiś wspólny obszar poczynań Brakhage’a i twórczości Billa Violi. Twórca *Mothlight* był przecież artystą bardzo silnie związanym ze sferą materialności. Jego prace – w sposób mniej lub bardziej dosłowny – „wydzierane” były rzeczywistości. Viola natomiast od początku kariery posługiwał się medium opartym na zanegowaniu relacji między przedmiotem a obrazem: (...) *obrazy wideo cechuje ontologiczna obecność fundamentalnie różna od obrazu filmowego. Wideo dwukrotnie elektronicznie „przekłada” „obecność” fotografowanego przedmiotu, w istotny sposób przetwarzając więź między przedmiotem, przestrzenią a obrazem. Przetwarzanie występuje po raz pierwszy wtedy, gdy elektronowe skanowanie zamienia światło w woltaż, i po raz drugi wtedy, gdy taśma*

analizująca koduje wahania woltażu w postaci sygnału elektronicznego. Wideo rekonstruuje światło w drodze wielokrotnego przetwarzania. Dla porównania: „obecność” obrazu filmowego utworzona zostaje przez bezpośrednie fotograficzne „kalkowanie” utrwalanego przedmiotu. Wideo osłabia „kontakt” między przedmiotem, odbitym światłem a utrwalającym medium³.

Spostrzeżenie Lipkina, niezbyt może precyzyjne od strony technologicznej, ale celne w swej istocie, może być mottem dla wczesnej twórczości Violi. Obraz elektroniczny nie ma takiej podstawy, jak taśma filmowa zawierająca analogową odbitkę rzeczywistości lub będąca – jak w nonkamerowych pracach Brakhage’a – fizycznie istniejącym obiektem odwzorowywanym potem na ekranie.

Brakhage i Viola – mimo różnic wynikających z wykorzystania przez nich odmiennych mediów – mają jednak pewne wspólne obszary zainteresowań, przekładające się także na sposób traktowania przez nich przestrzeni.

Obydwaj interesowali się percepcją i tym, jak medium może pośredniczyć w postrzeganiu świata i jak może wytwarzać przestrzeń fikcyjną. Temat ten powracał w wielu performance’ach Billa Violi z pierwszej połowy lat 70. Wspólne są też ich niektóre poglądy. Brakhage sięgał w swojej twórczości między innymi do idei Alfreda N. Whiteheada uważającego, że świat opiera się na trwaniu i stałości, na przepływie raczej niż rzeczywistej zmianie. Podobnie jak Whitehead, Brakhage⁴ negował dualizm materii i przestrzeni, zmierzając do zespolenia ze światem zewnętrznym, polegającego na zrównaniu percepcji i uczestnictwa. Whitehead polemizował z wizją człowieka jako „bytu osobnego”, który dla istnienia potrzebuje jedynie siebie samego. Uważał zaś, że każde zakłócenie porządku jakiegokolwiek bytu skutkuje naruszeniem ogólnej struktury świata. Podobnie Brakhage, szukający dla siebie miejsca w kosmicznym porządku.

Bill Viola jest mu w pewien sposób bliski, choć bezpośrednie inspiracje tego artysty są nieco inne. Twórca *The Reflecting Pool* sięgał raczej wprost do filozofii Wschodu⁵, ale jego poglądy wydają się niejednokrotnie wręcz trawestacją słów autora *Principia Mathematica: Natura jest strukturą trwającego procesu. Rzeczywistość jest procesem*⁶ – ta wypowiedź wydaje się wręcz podstawą dla definicji wideo, jaką proponuje Viola. Dla amerykańskiego artysty⁷ medium, którym się posługuje, jest przedłużeniem pierwotnego dźwięku⁸ – niezakłóconego trwania, odzwierciedlonego w ciągłym przepływie warunkującym istnienie elektronicznego obrazu⁹. Człowiek jest wedle Violi częścią tego przepływu. Istnieje wobec niego, ale także wewnątrz. Nie tyle obserwuje przestrzeń, ile zatapia się w niej.

Manifestacją tych poglądów są już wczesne prace, a także instalacje o charakterze immersywnym, w których odbiorca miał nie tyle stać się obserwatorem, ile zatopić się w zamkniętej przestrzeni dzieła¹⁰. Ale szczególnie interesująca wydaje się tu realizacja odstająca nieco od głównego nurtu twórczości artysty. Viola przez długie lata nie uległ pokusie interaktywności: tylko niektóre jego dzieła – jak np. *He Weeps for You* (1979) – zawierały elementy podlegające modyfikacji na skutek obecności odbiorcy. Nigdy nie były to jednak dzieła o stricte interaktywnym charakterze. Projekt *The Night Journey (work in progress)* jest więc w pewnym sensie zwiastunem nowego, choć to nie pierwsza tego rodzaju realizacja w dorobku artysty¹¹.

Innowacyjność instalacji zaprezentowanej już podczas kilku imprez i festiwalu¹² polega przede wszystkim na sposobie zaadresowania dzieła. Wcześniej Viola, mimo że zainteresowany „sztuką intymną”, tworzył prace przeznaczone

przede wszystkim do ekspozycji w galeriach. Choć czasem – jak w wypadku *The Tree of Knowledge* – z dziełem mogła obcować tylko jedna osoba na raz¹³, niemożliwe było przeniesienie go w prywatną przestrzeń. *The Night Journey* wykorzystuje dość zaskakującą platformę. Docelowo praca ma być dostępna w formacie Playstation 3 – a więc działać z wykorzystaniem konsoli używanej przede wszystkim do gier wideo¹⁴. Dotychczasowe publiczne prezentacje miały oczywiście nieco odmienny charakter – indywidualni użytkownicy mieli możliwość sterowania instalacją, ale tylko w przestrzeni galerii, często będąc obserwowanymi przez innych zwiedzających.

Dla entuzjastów sztuki Violi *The Night Journey* musiała być zaskoczeniem. Artysta po raz pierwszy nawiązał do technologii stosowanych w grach – jego praca nie tylko wykorzystuje stworzoną do gier platformę technologiczną, ale także typową dla tego rodzaju rozrywki mechanikę. Całość jest bowiem sterowana za pomocą manipulatora, wykorzystywanego obecnie – w nieco różniących się od siebie wariantach – w konsolach Playstation 2, Playstation 3 oraz X Box 360. Przed przystąpieniem do „rozgrywki” interaktant otrzymuje nawet stosowne instrukcje bardzo zbliżone do tych, jakie są oferowane użytkownikowi gier komercyjnych. Są one tylko znacznie skromniejsze – Viola bowiem traktuje interfejs w sposób zredukowany: są aktywne jedynie dwa drążki analogowe służące do poruszania się i manipulowania wirtualną kamerą oraz przycisk X, któremu przypisano dość tajemniczą funkcję nazwaną „reflect”. W grze nie ma także żadnych oponentów, co jest bardzo istotną cechą realizacji Violi. W klasycznych produkcjach przeznaczonych na konsole – niezależnie od gatunku – mamy do czynienia z takim czy innym rodzajem interakcji z wirtualnymi bytami. Najczęściej jest to konfrontacja, choć nie zawsze. Tu jedynym „partnerem” użytkownika jest przestrzeń, po której poruszamy się na zasadzie swobodnej eksploracji.

The Night Journey to zatem autorski wariant gry typu *sandbox*¹⁵, której strategii zostały potraktowane w sposób minimalistyczny. Ograniczona została liczba opcji – większość klawiszy manipulatora jest nieaktywna. Bardzo powolna jest także „rozgrywka” – sam Viola określił ją mianem *slow-moving game*¹⁶.

Bill Viola odwołał się do gier wideo nie z powodu mody czy też chęci dotarcia do nowej publiczności. Wątpliwe jest, że gdy *The Night Journey* zostanie udostępniona do domowego użycia, sięgną po nią w masowej skali gracze – nawet ci zainteresowani ambitniejszymi projektami, mającymi pewne walory artystyczne. Wydaje się raczej, że dla artysty pociągające było nowe środowisko, które nie przypomina tych, z jakimi miał wcześniej do czynienia. Jego specyfika polega przede wszystkim na swoistej organizacji przestrzennej podlegającej zresztą kontroli ze strony użytkownika.

Gry komputerowe mają już ponadpółwieczną historię. Za pierwszą uważa się wymyśloną w 1952 r. prostą zabawkę *Tennis for Two*, w której wykorzystano ekran oscyloskopu. Rozwinięciem gry był pochodzący z lat 70. *Pong* – prosta symulacja gry w tenisa, w której rakiety reprezentowane były przez krótkie odcinki „odbijające” świecący punkt symbolizujący piłeczkę. Choć gry te nie miały wiele wspólnego z dzisiejszymi realizacjami na konsole typu Nextgen¹⁷, to jednak oferowały doświadczenie przestrzeni odbiegające od tego, co miał do zaproponowania film. Różnica polegała na możliwości ingerencji – gry operowały ustalonym kadrem i niezmiennym punktem widzenia, ale pozwalały sterować elementami widocznymi na ekranie zgodnie z wolą gracza.

Violę interesuje jednak złożoność współczesnych gier i to dopiero one stają się dla niego punktem odniesienia. Stephen Heath¹⁸ wskazał trzy sposoby istnienia przestrzeni w klasycznym filmie. Po pierwsze sam kadr, będący rzutem trójwymiarowego świata na płaszczyznę przynosi odbiorcy wiedzę na temat przestrzeni: by ją zrekonstruować potrzebna jest znajomość przestrzeni rzeczywistej, a także kompetencja wynikająca z oswojenia z regułami filmowego przedstawiania. Dziś widzowie nie uciekają z kina, widząc pociąg wjeżdżający na stację, niektórzy jednak nadal podrywają się z miejsc podczas trójwymiarowych pokazów w salach wyposażonych w system IMAX. Drugim elementem przestrzeni jest ten, który wiąże się z ruchem kamery. Kamera jest rodzajem poznającego podmiotu eksplorującego rzeczywistość profilmową. Wybory operatora – a także innych osób odpowiedzialnych za pracę aparatu – w nieuchronny sposób zostają narzucone widzowi. Możemy zobaczyć rzeczywistość tylko z jednej perspektywy – uprzednio zdefiniowanej. Trzeci rodzaj artykulacji przestrzeni wynika z montażu. Przestrzeń filmowa to nie tylko to, co widać, ale także – a nawet w wielu wypadkach przede wszystkim – to, czego nie widać. Rekonstruowanie przestrzeni jest procesem opartym na aktywności, a także ponownie na kompetencji. Widzowie filmów Szkoły Brighton nie od razu byli skłonni zaakceptować przeskoczenie od planu ogólnego do zbliżenia. W *Grandma's Reading Glass* (1900, reż. George A. Smith) potrzebne było umotywowanie przeskoku przestrzennego (było nim użycie szkła powiększającego przez bawiące się dziecko). W późniejszym o trzy lata *Sick Kitten* tego samego reżysera nie było to już potrzebne – wystarczyła sugestia, że to na tytułowym kotku ma się skupić uwaga widza.

W grach najnowszej generacji wszystkie trzy parametry prezentują się inaczej. Po pierwsze nie są one odzwierciedleniem świata określanego w wypadku filmu jako profilmowy. Czasem stosuje się przy produkcji gier technikę *motion capture*, ale ostatecznie mamy tu do czynienia z trójwymiarowymi światami stworzonymi od podstaw z poligonów (wielokątów) pokrytych tak zwanymi teksturami, czyli mapami bitowymi symulującymi dowolną powierzchnię. Trójwymiarowość gier polega jednak na czym innym niż przestrzenność filmu oglądanego w IMAX. Film jest w istocie podwojonym zapisem z dwóch kamer lub – w wypadku filmu animowanego czy zrealizowanego w systemie *performance capture* (np. *Avatar*, 2009, reż. James Cameron) – renderingiem. W rezultacie na ekranie wyświetlone zostają dwa obrazy – przeznaczone dla lewego i prawego oka, a ich separację zapewnia użycie okularów z filtrem polaryzującym lub – w nowszych technologiach – ciekłokrystalicznym. Widz nie ogląda prawdziwego obrazu 3D, ponieważ nie może zmienić narzuconej mu perspektywy. Uzyskuje jedynie wrażenie głębi, tak jakby oglądał świat za szklaną szybą. W grze trójwymiarowość polega na czym innym. Widzimy oczywiście płaski obraz będący perspektywicznym bądź izometrycznym rzutem wirtualnego świata zawsze obecnego i gotowego do aktualizacji. Innymi słowy obraz oglądany na ekranie może zostać w każdej chwili odwrócony – komputer czy też konsola (to w istocie także rodzaj komputera dedykowanego specjalnym zadaniom) zawiera wszystkie informacje na temat wykorzystanych obiektów trójwymiarowych. I tu pojawia się kolejna różnica. W filmie ogląd świata był zawsze predefiniowany przez ruch kamery – zapisany na taśmie wraz z innymi elementami utworu. W grze może to być bardziej złożone. Michael Nitsche¹⁹ wyróżnia kilka możliwości. Oczywiście zdarza się, że pozycja wirtualnej kamery

jest niezmienna, np. w grach z gatunku *survival horror*, gdzie niejednokrotnie ważne jest, by nie dać graczowi możliwości eksplorowania całej zaprogramowanej przestrzeni. Kiedy indziej kamera przyjmuje – jak w grach FPS – punkt widzenia awataru i jej ruch jest ograniczony do symulacji ruchów jego głowy. Inne możliwe pozycje to kamera podążająca za postacią i ukazująca ją w perspektywie trzecioosobowej lub kamera spoglądająca z góry – często wykorzystywana w rozgrywkach strategii czasu rzeczywistego. Niemal w każdym wypadku gracz ma możliwość swobodnej aktualizacji kąta widzenia, a czasem także innych parametrów (np. zbliżenie – z użyciem wirtualnych przyrządów optycznych, takich jak celownik w karabinie snajperskiej).

Przestrzeń gier nawiązuje do filmowej także na trzecim z wyróżnionych przez Heatha poziomów. Zdarza się bowiem, że w grze pojawiają się elementy segmentacji przypominające montaż. Najczęściej dzieje się tak w nieinteraktywnych introdukcjach i tzw. *cinematics*²⁰, ale nie tylko. W *Grand Theft Auto* dodatkowym utrudnieniem jest zmiana wirtualnej kamery w trakcie interakcji, w tym wypadku – jazdy samochodem.

W „grze” Billa Violi wykorzystano – mimo wspomnianego wcześniej minimalizmu realizacji – wszystkie możliwości manipulowania przestrzenią, jakie daje współczesna technika. Perspektywa *The Night Journey* jest pierwszoosobowa, przy czym zwykle nie widzimy żadnego fragmentu ciała awataru. Przypomina to rozwiązanie znane z gry *HalfLife*, w której przez część czasu trwania rozgrywki gracz utożsamia się ze wzrokiem bohatera i nie widzi nawet swoich kończyn.

Posługując się lewym dźwazkiem game-padu możemy powoli przemieszczać się przez monochromatyczny pejzaż widziany jakby przez noktowizor, zamazany i nieostry. Prawy dźwazek odpowiada za kierowanie okiem kamery, która – ponownie jak w grze z perspektywą pierwszoosobową – jest „przytwierdzona” do niewidocznego ciała awataru interaktanta. Klawisz X ma dość nietypową funkcję. Bywa on często nazywany *action button*, ponieważ jego naciśnięcie najczęściej pozwala realizować zadania przypisywane w komputerze klawiszowi „enter”. W instalacji Billa Violi nie dochodzi jednak do żadnego działania. Naciśnięcie X sprawia, że kamera niejako zagląda w głąb jaźni grającego. Pojawiają się obrazy nie do końca związane z wirtualną przestrzenią, w której się znajdujemy. Czasem mamy wrażenie przeniesienia się w czasie – budowla, do której wkraczamy, zamienia się w ruinę. Jednak nie na naszych oczach, lecz tak, jakbyśmy powracali po latach do znanego miejsca.

Bill Viola dokonuje tu więc z jednej strony adaptacji możliwości technicznych, jakie daje gra, ale także na swój sposób dekonstruuje mechanikę klasycznej rozgrywki. Nie tylko nie mamy oponentów, zdefiniowanego celu ani też wyzwań – na wędrowca nie czyhają żadne niebezpieczeństwa – ale także nasze działanie jest w istocie „antydziałaniem”, wycofaniem się do wnętrza własnej jaźni.

Carrie Heeter²¹, pisząc o typach obecności w przestrzeni wirtualnej, wskazuje trzy obszary: obecność osobista, obecność społeczna, obecność środowiskowa. Gry wideo niejednokrotnie – choć nie zawsze – aktualizują wszystkie trzy obszary. Pierwszy jest związany z osobistym poczuciem obecności w świecie wirtualnym i wiąże się z pojęciem immersji, będącym jednym z najważniejszych wyznaczników satysfakcji gracza. Drugi dotyczy świadomości innych uczestników fikcyjnej przestrzeni i realizuje się najpełniej w grach *multiplayer*, w których

uczestniczą osoby mogące przebywać w jednej fizycznej przestrzeni lub gracze znajdujący się w dowolnym miejscu i niemający możliwości bezpośredniego kontaktu. Trzecia sfera dotyczy reakcji wirtualnego świata na obecność gracza – w wielu współczesnych realizacjach możliwe jest kształtowanie środowiska w sposób widoczny także dla innych graczy – np. w sieciowym *Second Life*, gdzie można tworzyć wirtualne obiekty architektoniczne i kreować dowolne przedmioty, czy w grze *Fracture* pozwalającej zmieniać ukształtowanie terenu.

The Night Journey w istocie skupia się na immersji. Drugi obszar został tu całkowicie wyłączony, praca Billa Viola jest bowiem przeznaczona dla pojedynczego użytkownika w domowym zaciszu, docelowo zanurzającego się w wirtualnej przestrzeni. Trzeci też ma szczególny charakter – działania „gracza” mają wpływ na wirtualną przestrzeń, ale odbywa się to nieco inaczej niż w klasycznych grach. Zmiany są bowiem nietrwale, nie pozostawiają w rezultacie śladów na wygenerowanych komputerowo przedmiotach, a jedynie stają się chwilowymi wrażeniami, uludami, które po chwili znikają.

Takie podejście jest naturalną konsekwencją strategii wspomnianej już wcześniej. Bill Viola stosuje tu bowiem często wykorzystywaną metodę, mocno zresztą zakorzenioną w tradycji dwudziestowiecznej sztuki awangardowej. Aby przekroczyć granice medium, dokonuje on redukcji, wskazując te obszary, które są dla niego szczególnie istotne.

Gra Billa Viola rozgrywa się bowiem „do wewnątrz”, a nie „na zewnątrz”, jak to ma miejsce w popularnych realizacjach gier – nawet tych, które zdradzają „artystyczne” ambicje. Istotą klasycznej gry wideo jest bowiem symulacja działania – użytkownik może w niej zasiąść za kierownicą sportowego samochodu, wcielić się w detektywa lub złodzieja, walczyć z przeciwnikami, strzelać etc. Progresja w realizacji amerykańskiego artysty jest natomiast odwróceniem tych standardowych działań.

Choć *The Night Journey* jest w dorobku Viola przedsięwzięciem nowego rodzaju, bez trudu dostrzeżemy w tej pracy kontynuację wcześniejszych fascynacji twórcy. Już sama warstwa wizualna zawiera odniesienia do pracy artysty, budząc najsilniejsze skojarzenia z pracą *single channel The Passing* (1991). Wydaje się to nieprzypadkowe, bo monochromatyczne wideo z początku lat 90. jest jedną z najbardziej osobistych realizacji artysty. Po raz pierwszy też z taką mocą w pracy Viola pojawiły się wątki egzystencjalne, związane przede wszystkim z przemijaniem. Wideo zostało zbudowane wokół trzech najważniejszych obrazów: śmierci matki, narodzin dziecka i wspomnienia wypadku z dzieciństwa, podczas którego Viola otarł się o śmierć. Obraz człowieka zanurzonego w wodzie, tonącego, a jednocześnie całkowicie „oddanego” immersji powracał zresztą wielokrotnie. Jest on także obecny w *The Night Journey*.

Kluczem do sensów pracy są też teksty przywołane w głównym menu „gry”. Viola po raz kolejny dekonstruuje wykorzystywane medium. „Instrukcje” – zwykle dostępne w początkowej fazie rozgrywki – mają tu zdwojony charakter. Interaktant otrzymuje wskazówki, jak posługiwać się interfejsem, ale przede wszystkim, gdzie szukać odniesień pozwalających rozpoznać intencje artysty.

Mottem pracy – czy też jednym z wielu – są słowa Kabira, średniowiecznego mistyka uważanego za świętego sikhizmu i sufizmu. Słowa: *Wherever You are is the entry point*²² – odnoszą się z jednej strony do specyficznej mechaniki gry, niemającej

początku ani końca, pozbawionej klasycznej progresji i jednoznacznego celu – z drugiej zaś – do najważniejszych inspiracji Violi. Artysta ten chętnie sięga do sufizmu. Choć nie jest w tradycyjnym rozumieniu religijny, bliskie mu jest eklektyczne podejście do kwestii absoulutu, jakie znajdziemy w pismach sufistów²³.

Sufizm jest mistyczno-ascetyczną drogą poznania Boga, a przy tym często jest uważany za ruch o charakterze ekumenicznym, zwłaszcza przez „wyznawców” New Age. Viola odkrył go także dzięki muzyce, będącej zarówno podstawą sufickiego mistycyzmu²⁴, jak i jego myślenia o medium wideo, które w rozumieniu artysty jest przedłużeniem czy też współczesną inkarnacją technologiczną pierwotnego dźwięku.

Sufizm stawia także na doświadczenie niewerbalne. Koresponduje z tym kolejny cytat – tym razem ze św. Jana od Krzyża: *(...) nie starczy mądrości ludzkiej, by je pojąć, ani doświadczenia, by je zdolać wyjaśnić. I ten tylko, kto to przeżywa, będzie je mógł pojąć, ale nie zdola objaśnić*²⁵ (*Human science is not capable of understanding it, nor experience of describing it. Only one who has passed through it will know what it means, though there will be no words for it*). Szesnastowieczny karmelita pojawia się jako punkt odniesienia twórczości Violi nie po raz pierwszy. Już w 1983 r. artysta poświęcił mu jedną ze swoich wcześniejszych instalacji – *Room for St. John of the Cross*. Violę interesuje św. Jan jako mystyk – tym razem należący do tradycji chrześcijańskiej – ale być może nawet bardziej jako poeta – autor miłosnej liryki niosącej w istocie przesłanie wiary, nadziei i miłości, będących środkami służącymi zespoleniu z Bogiem. Już w instalacji z 1983 r. Viola zwraca uwagę na niezwykłą umiejętność świętego: jego najpiękniejsze wiersze powstały bowiem w czasie, gdy był więźniem Inkwizycji. Święty był zdolny wytworzyć alternatywny wobec rzeczywistości duchowy świat, antycypujący immersywne doświadczenie oferowane przez prace Violi. *Nie jest to teoria, spekulacja ani żadna konstrukcja ideologiczna. Jest to wiedza, tylko innego rodzaju, wiedza duchowa, oświetlająca człowieka niezależnie od poznania umysłowego* – pisała o hiszpańskim mistyku Edith Stein²⁶. Takiej właśnie wiedzy poszukuje Bill Viola, a wraz z nim podróżnik po *The Night Journey*.

Dalej towarzyszą mu Plotyn²⁷ – twórca koncepcji Jedni – doskonałej acz niepoznawalnej substancji, ale także Dżalaluddin Rumi²⁸ – trzynastowieczny poeta suficki i twórca zakonu wirujących derwiszy. Jego słowa: *My body learned from the soul its mode of journeying; now my body has renounced the bodily mode of journeying. It journeys secretly, without form* – w zaskakujący sposób korespondują z elektroniczną podróżą, w której pozbawiony ciała wędrowiec spotyka dalszych przewodników – Ibn Arabiego²⁹, Dogena³⁰, czy też Anandy Coomaraswamy’ego³¹. Ten ostatni pisał: *Język tradycyjnej sztuki – pisma, epiki, folkloru, obrzędu i wszelkich sztuk spokrewnionych – jest symboliczny; będąc językiem naturalnych symboli jest językiem uniwersalnym, nie zaś prywatnym wymysłem przyjętym przez ugodę lub czczy obyczaj. Symbol jest materialnym ucieleśnieniem, zależnie od okoliczności w dźwięku, kształcie, kolorze lub geście, imitowalnej formy idei, którą ma komunikować, która to forma jest formalną przyczyną dzieła sztuki. Symbol istnieje przez wzgląd na ideę, nie zaś dla samego siebie: aktualna forma musi być w swym odniesieniu albo symboliczna, albo będzie jedynie niezrozumiałym kształtem, który można podług gustu preferować lub nie. Większa część współczesnej estetyki zakłada (jak sugerują słowa „estetyka” i „empatia”), że sztuka*

w całości składa się, lub powinna się składać z takich niezrozumiałych kształtów, i że uznanie sztuki polega, lub powinno polegać na właściwych reakcjach emocjonalnych. Ponadto przyjmuje się, że cokolwiek posiada trwałą wartość w tradycyjnych dziełach sztuki jest właśnie tego rodzaju, całkowicie niezależne od ich ikonografii i znaczenia. Oczywiście mamy prawo mówić, że wybieramy rozpatrywanie estetycznej powierzchowności sztuk antycznych, orientalnych czy ludowych; lecz jeśli to robimy, nie możemy w tym samym czasie oszukiwać się mniemaniem, że historia sztuki, w sensie „historii” jako wyjaśnienia „czterech przyczyn”, może być poznana lub opisana z jakiegokolwiek takiego, ograniczonego punktu widzenia³².

Choć Viola nie cytuje w *The Night Journey* tego fragmentu, mógłby on znaleźć się wśród słów, które faktycznie zamieszczono w pracy. Viola często oskarżany o eklektyzm³³ z pewnością sam prowokuje takie zarzuty, sięgając do tak odległych od siebie źródeł inspiracji.

Niezależnie jednak, czy zgodzimy się podążać razem z nim ścieżką, mającą doprowadzić nas do poznania jakiegoś tajemniczego „prasymbolu”, trzeba przyznać, że jego propozycja jest intrygującym rozwinięciem ważnego tropu awangardowej sztuki. Związani z tą opcją artyści bardzo często zaczęli od eksplorowania możliwości materii, którą się posługiwali (w tym wypadku – medium), niejednokrotnie w takim poznaniu odkrywając treści wykraczające poza sferę samozwrotności. Podobnie jest w wypadku *The Night Journey*. Violę zaintrygowały nowe możliwości reprezentowania i eksplorowania przestrzeni. To, co w typowych grach wideo szybko uległo funkcjonalizacji, dla niego stało się przedmiotem refleksji i punktem wyjścia do stworzenia prawdziwie alternatywnej „gry”. Technologia to dla Violi w pewnym sensie *sajjāda* – modlitewny dywanik, który sam w sobie nie ma znaczenia. Dostarcza jednak przestrzeni, którą każdy, kto na nim usiądzie, powinien wypełnić samodzielnie.

ANDRZEJ PITRUS

¹ A. Bazin, *Film i rzeczywistość*, tłum. B. Mi-chałek, WAiF, Warszawa 1963, s. 59.

² Por. np. J.-P. Oudart, *Notes pour une théorie de la représentation*, „Cahiers du Cinéma” 1971, nr 229 i 230.

³ S. Lipkin, *Technologia jako ontologia*, w: *Pejzaże audiowizualne. Telewizja, wideo, komputer*, tłum. T. Kalaga, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 1997, s. 316.

⁴ Por. R. Bruce Elder, *The Films of Stan Brakhage in the American Tradition of Ezra Pound, Gertrude Stein and Charles Olson*, Wilfrid Laurier University Press, Waterloo 1998.

⁵ Dla Whiteheada było to też jedno ze źródeł inspiracji – zwłaszcza w jego wizji Boga, będącej rodzajem syntezy koncepcji wywiedzionych z różnych religii.

⁶ A. N. Whitehead, *Science and the Modern World*, Cambridge University Press, Cambridge 1926, s. 90.

⁷ Por. B. Viola, *Reasons for Knocking at an Empty House*, The MIT Press, Cambridge 1995, s. 161.

⁸ W hinduizmie dźwiękiem tym jest „om”, czy też „aum” utożsamiany z osobą Wisznu i będący podstawą najważniejszych mantr, np. „Pokłon Tobie Sziwo”, czy też tak zwanej mantry bodisatwy współczucia. Om jest także świętą sylabą w buddyzmie tybetańskim.

⁹ Chodzi tu o to, że obraz elektroniczny nigdy się nie „zatrzymuje”. Nawet stopklatka jest w istocie oparta na ciągłym ruchu strumienia elektronów.

¹⁰ Można podać wiele przykładów. Charakter taki mają np. *The Veiling* (1995), *Tiny Deaths* (1993), *Threshold* (1992), *The Sleep of Reason* (1988).

¹¹ Wcześniej ściśle interaktywny charakter miała instalacja *The Tree of Knowledge* (1997, 2008)

- ¹² Ostatnia miała miejsce w Liverpoolu w ramach wystawy „Space Invaders” zorganizowanej na przełomie 2009 i 2010 r. w centrum FACT.
- ¹³ Instalacja ma formę korytarza, na końcu którego znajduje się ekran. Wyświetlany na nim obraz zmienia się wraz z ruchem odbiorcy. By zachować prawidłowe działanie, tylko jedna osoba może znajdować się w korytarzu. Pozostali mogą oglądać pracę z pewnego dystansu.
- ¹⁴ W istocie PS3 jest wielozadaniowym urządzeniem multimedialnym.
- ¹⁵ Jest to rodzaj gry wideo, w której gracz nie musi podążać za ustalonym scenariuszem (zresztą często go nie ma), ale może w dużej mierze kreować go samodzielnie eksplorując po prostu przestrzeń gry. Najbardziej radykalnym przykładem jest np. seria „Sims”. Elementy sandboxu są także obecne np. w „Grand Theft Auto” oraz wielu innych produkcjach najnowszej generacji, w których w szerokim zakresie stosuje się elementy sztucznej inteligencji.
- ¹⁶ Określenie z katalogu wystawy „Space Invaders”.
- ¹⁷ Do grona tego zalicza się Playstation 3 i X Box 360, które pozwalają na rozgrywkę w jakości High Defintion. Czasem także Nintendo Wii. Urządzenie to działa w standardowej rozdzielczości, ale ma zaawansowany interfejs sprzętowy pozwalający na sterowanie wieloma funkcjami w sposób intuicyjny – za pomocą ruchu ciała gracza.
- ¹⁸ S. Heath, *Narrative Space*, „Screen”, 1976, nr 3, s. 68-112.
- ¹⁹ M. Nitsche, *Video Game Spaces. Image, Play and Structure In 3D Worlds*, The MIT Press, Cambridge – London 2008, s. 93.
- ²⁰ Filmowe przerywniki najczęściej objaśniające wydarzenia. Zrealizowane jako renderingi trójwymiarowej animacji lub z użyciem tzw. silnika gry (wtedy mimo braku możliwości działania, kamera często pozostaje ruchoma i podlega władzy gracza). Czasem przerywniki te robi się techniką filmową. Dziś jest to jednak rzadkość.
- ²¹ Por. C. Heeter, *Being There: The Subjective Experience of Presence*, „Presence: Teleoperators and Virtual Environments 1”, 1992, nr 2, s. 2.
- ²² Jako że cytaty są tu integralną częścią dzieła, postanowiłem pozostawić je w wersji angielskiej – tak jak wykorzystywał je artysta.
- ²³ Por. np. P. Kłodkowski, *Homo mysticus hinduizmu i islamu. Mistyczny ruch bhakti i sufizmu*, Wydawnictwo Akademickie Dialog, Warszawa 1998.
- ²⁴ Por. *Sufism, Music and Society in Turkey and the Middle East*, red. A. Hammarlund, T. Olsson, E. Özdalga, Curzon, Richmond 1999.
- ²⁵ Św. Jan od Krzyża, *Droga na Górę Karmel*, tłum. B. Smyrak OCD, Wydawnictwo Karmelitów Bosych, <http://www.karmel.pl/klasyka/gora/index.php>
- ²⁶ Cyt. za: A. Kamieńska, *Przekładając „Naśladowania...”* w: T. A. Kempis, *O naśladowaniu Chrystusa*, PAX, Warszawa 1980, s. 258.
- ²⁷ Por. Plotyn, *Enneady*, tłum. A. Krokiewicz, Warszawa: PWN 1959.
- ²⁸ Rumi jest twórcą *Masnawi-e Maanavi* – poematu uważanego przez sufich za świętą księgę, drugą co do ważności po Koranie. Angielska wersja, nieco skrócona i uprzyjętniona, jest dostępna pod adresem: www.scribd.com/doc/48810/Masnawi-e-MaNavi
- ²⁹ Teolog islamski, którego słowa zainspirowały wcześniejszą pracę Billa Violi: *Ocean Without a Shore* pokazaną podczas Biennale w Wenecji w 2007 roku.
- ³⁰ Właśc. Dōgen Kigen. Jeden z mistrzów zen (1200-1253), który sprowadził do Japonii buddyzm zen *sōtō*. Szkoła ta dziś, obok *rinzai*, jest tam najbardziej rozpowszechniona. Zen *sōtō* była częściej wyznawana przez zwykłych ludzi i charakteryzowała się między innymi skupieniem na spokojnej medytacji. Większe znaczenie ma tu ciało i praktyka shikantaza – medytacji na siedząco służącej przekraczaniu granic umysłu. Bardziej arystokratyczna ścieżka *rinzai* w większym stopniu stawiała na słowo i kōany. Por. np. Daisetz Teitaro Suzuki, *Wprowadzenie do buddyzmu zen*, tłum. M. i A. Grabowscy, Rebis, Warszawa 2004.
- ³¹ Ananda Kentish Coomaraswamy (1877-1947) był jednym z największych myślicieli hinduistycznych XX w., choć jego „tradycjonalizm integralny” budził i nadal budzi wiele kontrowersji. Wykladał m.in. na Uniwersytecie Harvarda.
- ³² A. K. Coomaraswamy, *Symbols*, w: tegoż, *What is Civilisation?* Great Barrington: Lindisfarne Press 1989, s. 125-126. Polski przekład ukazał się w piśmie „Reakcjonista” 2009, nr VI, tłum. KS.
- ³³ Trop ten powrócił ostatnio przy okazji instalacji, którą Viola przygotowuje dla katedry św. Pawła w Londynie. Pisał o tym m.in. „The Guardian”, por. <http://www.guardian.co.uk/artanddesign/2009/jul/04/st-pauls-bill-viola>