



KALINA TACZKOWSKA

UNIwersytet Warszawski

ESTETYKA AFEKTU. *VIDEO-ART* BILLA VIOLI

Niniejszy artykuł jest syntetyczną charakterystyką prac Billa Viola wykonanych w technice *video-artu* ze szczególnym uwzględnieniem estetyki afektu w twórczości artysty.

Swoistość sztuki wideo

Współczesna sztuka *video-artu* to dyscyplina z pogranicza wielu mediów (Westgeest 2016). Wykorzystuje techniki, których nie sposób wtłoczyć w praktykę tworzenia obrazu malarskiego czy filmowego. Na przełomie lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych XX w., a więc u początków obrazów i instalacji wideo, rejestrowano je na taśmach kaset wideo (od lat osiemdziesiątych głównie w formacie VHS). Obecność nośników takich jak płyty CD, DVD, taśmy cyfrowe wyparła wcześniejsze sposoby zapisu, od których sztuka wideo wzięła swoją nazwę.

Video-art bada własne granice i penetruje swoje możliwości; artysta często kieruje kamerą na siebie samego. Już w 1971 roku V. Acconci

w *Centers* traktuje monitor jak lustro. Bohater projekcji pokazuje palcem odbiorcę, ale, jako że lustro odbija jego, wskazuje on także siebie samego, dokonuje samoobserwacji. Takie przykłady popchnęły badaczy do stwierdzenia, że sztuka wideo jest narcystyczna: skupiona wyłącznie na sobie samej, projektująca siebie, badająca siebie, rejestrująca własne gesty (Krauss 1976, 50). Jej wytwory są zamknięte same w sobie, o czym świadczy częste stosowanie pętli (*looping*), czyli powtarzania — projekcja po zakończeniu odtwarza się od początku. Cykl trwa nieustannie.

Pytania o status nowego medium zrodziła realizacja artysty-poety M. Broodthaersa z 1974 roku, *A Voyage on the North Sea* (Krauss 1999, 2010). Praca Belga stanowi nagranie poszczególnych stron książki z reprodukcją obrazu olejnego. To pokazuje, że granice między mediami zaczynają się zacierać. Tę dyferencyjną specyfikę (*differential specificity*) mediów można by nazwać międzyobrazowością (Lipiński 2013, 55) — fuzją, intertekstualną grą. Żadne medium nie jest czyste: każde stanowi hybrydę o płynnych granicach.

Wideo, w przeciwieństwie do technik tworzenia filmu, jest medium ogólnodostępnym, łatwym i przenośnym. W początkowym okresie były to czynniki bardzo ważne, niewielu bowiem mogło pokusić się o zdobycie środków potrzebnych do nakręcenia filmu. To medium jest też prywatne: artysta może rejestrować swoje środowisko, siebie samego, eksperymentować, czyniąc powstały obraz wyjątkowym i indywidualnym. Tylko rejestracja wideo jest pod tym względem tak wygodna. Audiowizualne prace autonomizują się — nie potrzebują już retoryki, a może i nawet procesu odczytywania i wyjaśniania. Twory wideo nie są przetworzoną rzeczywistością, lecz rejestracją samej rzeczywistości (Zawojski 2012, 28).

Video-art uchwytuje czas inaczej niż kinematografia. Autor ma pełną swobodę tworzenia, może eksponować brak narracji i filmowości, może postawić na wizualność lub na fabułę. Relacja wideo jest subiektywna i zaangażowana. Jest formą sztuki intermedialnej, postmedialnej i transmedialnej. Atrakcyjności medium dodaje możliwość symbiozy dźwięku i obrazu. Sztuka wideo gra nie tylko z historią malarstwa, lecz także łączy domeny różnych mediów; zdecydowanie wykracza poza granice jednostkowego medium, nawiązuje w swojej narracji do innych. Instalacje single-channel video — realizacje jednomonitorowe — oraz wideo jako nowy gatunek w sferze mediów, to coś, co otworzy zupełnie odrębną kategorię: obrazy umieszczane *mise en page* mogą pozwolić na doświadczenie sztuki i podjęcie danej problematyki w zupełnie nowy sposób (Bonitzer 1997, 310).

Co to jest afekt?

Polskie słowniki określają rzeczownik afekt jako: „stan uczuciowy o silnym natężeniu, występujący nagle i mijający dość szybko, połączony z ogólnym podrażnieniem systemu nerwowego”, podając jako synonimiczne wyrazy takie jak wzruszenie, uniesienie, albo „stan silnego wzburzenia, zwykle krótkotrwały, podczas którego następuje osłabienie samokontroli”¹. To protoemocja: nie panuje nad afektem ten, który go doświadcza.

Sztuka współczesna wykazuje zainteresowanie różnymi objawami ekspresji uczuć (Alksnin 2014). Afekt fascynuje mimo tego, że zawsze pozostanie w sferze tajemniczości i ludzkiej zwierzęcości. Dzieła sztuki stanowią swego rodzaju przekaźnik; materialny bodziec, medium,

¹ Definicje za: *Słownik języka polskiego*, pod red. Witolda Doroszewskiego, Warszawa 1958, *Uniwersalny słownik języka polskiego*, pod red. Stanisława Dubisza, Warszawa 2003.

za pośrednictwem których idee afektów prowokują pobudzenie w odbiorcy. Sam afekt — środek afektowani — to mechanizm umożliwiający zaistnienie pewnej czynności, nieludzkie stawanie się człowiekiem (Deleuze i Guattari 2000, 187). Afekt to medium samego siebie i samo w sobie (Bal 2007, 165). Jako coś przed językiem, pojawia się przed własnym sensem i przed artykulacją. Afektywność jest intencjonalnym działaniem skierowanym na kogoś. W myśl tej tezy artysta kreuje afekty w sztuce: wymyśla je, tworzy, a na końcu pokazuje. To, co zostaje utrwalone to blok wrażeń; połączenie perceptów i afektów, czyli tworów niezależnych od stanu tych, którzy ich doświadczają.

Afekty to ważna przestrzeń nowej, kształtującej się humanistyki. Coraz bardziej wyraźne staje się zainteresowanie sferą niewyjaśnialnego i językowo nieujmowalnego (Budrewicz, Sendyka i Nycz 2014, 15). Afekty rozpoznawali i opisywali już twórcy nowożytni; Kartezjusz (teoretyk emocji: namiętności duszy) zajmował się stanami świadomości: aktami woli i postrzeżeniami. Afekty to dla niego uczucia umysłu — niewyraźne myśli, których umysł ludzki nie wytwarza sam, a które posiada wyłącznie dzięki doznawaniu czegoś od ciała, z którym jest ściśle związany. Zewnętrzny przedmiot lub bodziec jest tylko czynnikiem pośrednim — tak naprawdę afekt wywołują siły życiowe, witalne, leżące poza świadomością, które w każdym podmiocie wzbudzają indywidualny rodzaj przeżycia. Takie wzruszenia pobudzają duszę do działania. Całą gamę złożonych afektów sprowadził Kartezjusz do sześciu podstawowych, pierwotnych, z których wywodzą się bardziej skomplikowane (Descartes 1958, Deleuze i Guattari 2000).

Teorię wzruszeń i pobudzeń stworzył też Spinoza. Zauważył, że ciało ludzkie ulega pobudzaniu na rozmaite sposoby przez ciała zewnętrzne. Wzruszenie-afekt zwiększa, zmniejsza, podtrzymuje lub wstrzymuje

moc działania ciała. Wszystkie wzruszenia sprowadzają się według Spinozy do pożądania, smutku i radości (na przykład miłość (*amor*) jest radością połączoną z ideą przyczyny zewnętrznej). Ponadto afektom nie powinno się poddawać; człowiek jest podległy, jeżeli nie potrafi miarkować i powstrzymać się od ulegania wzruszeniom. Ten, który poddaje się sile afektu, nie jest panem siebie, lecz jest we władaniu losu.

Spinozjańskie afekty mają swoje przyczyny — są to idee (na przykład idea rzeczy kochanej czy pożądanej). Gdy afekt zmniejsza lub zwiększa, podtrzymuje lub wstrzymuje moc działania ciała, to analogicznie idea tej rzeczy zmniejsza, zwiększa, podtrzymuje lub wstrzymuje moc myślenia umysłu. Stany radości czy smutku są stanami biernymi, dzięki którym umysł dochodzi do większej doskonałości za sprawą radości (*laetitia*), albo mniejszej za sprawą smutku (*tristitia*). Umysł jest świadomy swojej dążności. Owa dążność, gdy należy do samego umysłu, nazwana zostaje przez Spinozę wolą (*voluntas*), dążność należąca do ciała i umysłu zarazem określona zostaje zaś jako popęd (*appetitus*). Pożądanie (*cupiditas*) to popęd wraz ze świadomością popędu, charakterystyczny wyłącznie dla istot ludzkich. Spinoza pisze, że afekty są właśnie tym, co ukierunkowuje pożądanie. Człowiek dąży, chce, pragnie nie dlatego, że coś uznaje za dobre, lecz przeciwnie — poczytuje coś za dobre, ponieważ do tego dąży i tego pragnie (de Spinoza 1991, Deleuze i Guattari 2000, Della Rocca 2008).

Dla dzisiejszych badaczy afekt powstaje jako pewne natężenie (Deleuze 2005, 424), które wpływa na doświadczenie estetyczne. Afekt tworzy się, gdy widz styka się z doznaniem. Reakcja to impresja, która formuje się poza sferą rozumową, nie jest od razu poddawana refleksji. Sztuka, która przejawia się także w sposób afektywny, jest taka właśnie dlatego,

że artysta chciał wywołać w adresatach konkretne doznania; co w rezultacie jest z tą koncepcją zbieżne lub nie, co może implikować także odrębne przeżycia, odczucia towarzyszące. Przeżycie indywidualne jest wpisane w świadomy odbiór sztuki.

Stawanie się człowieka – afektywne wideotraktaty Violi

Bill Viola debiutował na początku lat siedemdziesiątych XX wieku. Jego dzieła stanowią pewną syntezę; jest on przedstawicielem sztuki *video-artu*, lecz preferuje taką formę sztuki, która nie stawia na piedestale rozwiązań technicznych. Stara się więc scalić tradycyjne formy z nowoczesnymi mediami.

Na początku Viola eksperymentował ze środkami przekazu. Bawił się koncepcjami, wykorzystywał coraz to bardziej zaawansowane techniczne nowinki. Tworzył autonomiczne prace wideo, najpierw czarno-białe i pozbawione montażu. Najważniejsza dla niego zawsze była eksploracja natury ludzkiego umysłu.

Treść dzieł artysty jest głęboko humanistyczna i dogłębnie refleksyjna. Najbardziej znane dzieła Violi podejmują problematykę afektu. Oprócz *The Reflecting Pool* (1977-1979), za przejawy chęci wkroczenia w podobną tematykę można uznać także znane dzieło takie jak *Migration (For Jack Nelson)* (1976), które stanowi polemikę z tradycją malarstwa. Według badaczy, Viola odnosi się w nim do tradycji miniaturowego autoportretu w niderlandzkich martwych naturach (Schrubiger 2004, 158); dzieło porównywane bywa nawet z *Portretem małżonków Arnolfinich* Jana van Eycka (Smolińska 2015).

Violę interesuje zwierzęcość człowieka. Fizjologiczny wymiar cechuje także Deleuzjańskie stawanie się innym, samo stawanie się pod wpływem afektywnego doświadczenia. Odbiorca dzieł Violi nie jest

w stanie skonceptualizować doświadczenia; poddaje się afektowi. Pierwotne uczucia determinują fazę stawania się, która ostatecznie scala doświadczenie.

Różne formy przedstawiania w sztuce mogą na rozmaite sposoby elektryzować odbiorcę — relacja sztuka-media zyskała nowe oblicze dzięki obrazom ruchomym. To dzięki nim złożoność oddziaływań afektywnych zostaje zademonstrowana jeszcze wyraźniej. Dzieła sztuki Violi — jako estetyczne figury — oddają złożone wrażenia, ale służą tylko jako środek, jako czynnik pobudzający odbiorcę do odkrycia ich w sobie samym. Doprowadzają do samoanalizy, do autorefleksji, do pobudzenia, dzięki któremu możliwe jest zainicjowanie stawania się — to właśnie jest estetyką afektu, estetyką afektywnego działania. Sztuka wideo umożliwia nowy odbiór i sposób kreacji obrazu, ale to człowiek jest kanałem, instrumentem, który przetwarza, odczuwa i ostatecznie definiuje. Dobrze wie o tym Bill Viola.

The Passing

Początek lat 90. to nowy rozdział w twórczości Violi. Artysta przeżywa trudne chwile po stracie matki. W tym samym czasie rodzi mu się drugie dziecko. *The Passing* (1991) to obrazy życia i śmierci — namacalnych i niedalekich.

Kadry wykorzystane w *The Passing* to rejestracja cierpienia chorej kobiety (matki artysty). Artysta uwiecznia jej wizerunek przedśmiertny. Osobisty charakter dzieła zmusza odbiorcę do poznania pozatekstowych kontekstów, które mogą pozwolić mu na zrozumienie całości. Viola pozostawia widza z obrazem. Odbiorca może dokonać wyboru,

na których sekwencjach zdecyduje się oprzeć całość i które uzna za najważniejsze dla ogólnego odbioru.

Produkcja trwająca łącznie prawie 50 minut rozpoczyna się czarno-białymi obrazami sennego, nocnego krajobrazu i zasypiającego człowieka. Dźwięk i obraz współgrają. Bohater zasypia: słychać miarowy oddech, obraz rozmazuje się, ciemność przerywają nagłe rozbłyski i refleksy świetlne. Z czarnych sekwencji wyłaniają się powoli różne pejzaże, nie brak też motywów akwaticznych, częstych w twórczości Violi. Monochromatyczność, płynne przejścia obrazów i ciągłe oddechy bohatera potęgują wizję nietrwałości ukazywanych epizodów sennych. Widz skupia się, by móc wychwycić z obrazów jak najwięcej detali, nim znikną, odejdą w czerń lub zmienią się w kolejne wyobrażenia.

Podglądacze sennych projekcji bohatera widzą wyłaniający się z ciemności obraz umierającej matki. Oddechy podłączonej do aparatury medycznej kobiety zgrywają się z oddechami śpiącego, co wzmacnia poczucie ciągłości sekwencji zdarzeń. Nagłe zderzenie z doświadczeniem agonii zostaje skontrastowane z obrazami niemowlęcia. Śpiący budzi się na chwilę, by za moment znów zobaczyć we wspomnieniach konającą kobietę oraz pierwsze chwile dziecka. Widz-słuchacz znajduje się blisko stanu pośredniego między żywym i martwym, przechodzi od jednego do drugiego. Oniryzm opowieści Violi pozwala na swobodne manipulacje i naginanie czasu i przestrzeni. Obrazy nakładają się na siebie bez żadnej sugestii interpretacyjnej, autor nie wskazuje elementów kluczowych, żadnego nie wyróżnia. Wiele wątków powtarza się; przez cały czas trwania projekcji w odstępie paru minut pojawia się postać chorej matki, nowonarodzonego dziecka, spokojny sen bohatera przerywany jest okresami, w których coś go rozprasza. Odbiorca zostaje bezpośrednio zderzony z brutalnością śmierci oraz z delikatnością nowego życia.

Kadry scalone w jedno za sprawą monotonnego dźwięku wprawiają w hipnotyczny nastrój: odbiorca w pewien sposób wczuwa się w miarowe oddychanie, zamyka się na inne doznania i skupia swoją uwagę na dziele.

Autonomia afektu to jego otwartość — brak odnośnika jest zatem najlepszym z możliwych rozwiązań. Potęguje autonomiczność zarówno całego dzieła, jak i w szczególności afektywnej jego sfery. Mieszanka przeciwności wypełnia afektem przestrzeń pomiędzy dziełem i widzem. Senne opowiadanie o życiu i śmierci przekształca się w rozpatrywanie kwestii afektu.

Tytuł można przetłumaczyć jako odejście, przejście, przemijanie, transformację. Viola przekracza tu wiele sfer; przeplata rzeczywistość z fantazją, wspomnienia z wyobrażeniami, śmierć i życie, osobno dzieciństwo i dorosłość. Odbiorca odbywa tę drogę wraz z bohaterem.

The Greeting

Twórczość Violi zaczyna mieć charakter wideomalarski. Twórca *The Passing* czerpie z malarstwa średniowiecznego i renesansowego. Dokonuje też rzeczy, która pomaga skupić w sobie afekt jeszcze silniej — zwalnia całą akcję za pomocą techniki *slow motion*. Radykalne spowolnienie ruchu daje Violi możliwość syntezy technik wideo, filmowych i malarskich. Zbliżenie i zwolnienie sprawia, że otwiera się niespodziewane pole akcji i ukazują się nieodkrywane wątki. Viola eksperymentuje, manipuluje obrazem, dźwiękiem, wizją, efemerycznością, bada czas i przestrzeń. Tak jak obrazy, dzieła Billa Violi z tego okresu są ciche. Przykładem tego typu pracy jest *The Greeting* (1995). Viola umieszcza scenę rozmowy dwóch kobiet na monitorze o orientacji pionowej, o długości większej niż wysokość człowieka

(dzięki temu sylwetki mieszczą się w ekranie). Kobiety spotykają się na ulicy, zdaje się, że przypadkowo. Zamkniętą kompozycję przerywa wtargnięcie w kadr trzeciej kobiety, która podchodzi do starszej z rozmówczyń i wita się z nią. Całość rozgrywa się w scenerii miejskiej, na tle ulicy zamkniętej z obu stron wysokimi zabudowaniami. Projekcja jest spowolniona (45 sekund rozciągnięte do 10 minut). Obejrzenie całej sceny pozwala na skupienie się na wszystkich detalach ciał, strojów, mimiki twarzy kobiet, każdego mięśnia, sposobu wyrażania uczuć — umożliwia dostrzeżenie samego momentu rodzenia się emocji, więzi między kobietami. Stylizowane biblijnie stroje i tło dają wyraz malarskości projekcji. Dzięki temu sceneria zdaje się być poza czasem. Natchnieniem dla Violi był obraz J. Pontorma, *La Visitazione* (1528-1530). Tytułowe nawiedzenie to nawiązanie do sceny ewangelicznej: Maria odwiedza w niej starszą od siebie Elżbietę. Kobiety dzieli wspólne doświadczenie: brzemiennność. U Violi pobudzone ciało jest w stanie afektywnego zawieszenia. Kobiety w geście serdeczności stają się oddziałującymi na siebie ciałami. Uczucia widza, zawieszona w afekcie, wiążą afektywne doświadczenie, osadzone i określone.

The Passions

The Greeting stanowiło wstęp do afektywnego cyklu dwudziestu prac, których wspólnym motywem przewodnim jest ekspresja emocji: *The Passions* (2000). Dzieło stanowi świadectwo afektów jako stawania się człowieka. Akcja dzieł z cyklu rozgrywa się w *ultra slow motion*. Stroje aktorów: jednobarwne, nieskupiające wzroku odbiorcy kreacje dopełniają malarski, tradycyjny charakter dzieł, ale nie pełnią istotnych funkcji dla całości. Bohaterowie nie opuszczają wyznaczonych ram; tkwią w zamkniętej kompozycji. Realizm potęgują operacje światłem.

Twórca cyklu nie jest zainteresowany źródłem powstających emocji. Skupia się na nich samych. Prace opatruje enigmatycznymi tytułami, zestawia ze sobą osoby, na których twarzach malują się zupełnie różne od siebie doznania. To nie przyczyny, a same afekty są kluczem do cyklu *The Passions*.

Kwintety

Fundament *The Passions* stanowią cztery kwintety: *The Quintet of Remembrance*, *The Quintet of the Silent*, *The Quintet of the Unseen* oraz matryca pozostałych, *The Quintet of the Astonished* (2000). Monochromatyczność tła, stroje i blade twarze członków pięcioosobowych grup budzą skojarzenia z malarstwem wczesnorenesansowym. Aktorzy przeżywają różne emocje. Brak tu jakiegokolwiek interakcji między bohaterami: to pięć indywidualnych, osobnych doświadczeń. Każda postać jest autonomiczna, patrzy w inną stronę, koncentruje uwagę na własnym przeżyciu, mimo fizycznej bliskości zmuszającej bohaterów do wzajemnego dotyku. Podczas trwania projekcji pojawia się moment, który widz odczuwa jako chwilę krytyczną — napięcie afektywne narasta, osiąga swoją kulminację, po czym intensywność afektu opada zarówno w postaciach, jak i w zaangażowanym odbiorcy.

Akcja *The Quintet of the Astonished* trwa pół minuty (384 klatki na sekundę; całość to 30 sekund rozciągnięte do 16 minut). Przy tej prędkości widz musi podjąć konkretną strategię odbioru dzieła. Odbiorca dostrzega, że obraz porusza się. Musi zamrzeć przyglądając się pracy — w bezruchu dostrzeże szczegóły wyraźniej. Afekty — stawanie się innym — zaczynają w nim być. Początkowa konfuzja przekształca się w skoncentrowanie, stan afektywnego zamrożenia

(Nycz, Łebkowska i Dauksza 2015). Wysiętek odbiorcy zostaje przeniesiony na postaci: one poruszają się, on sam jest statyczny (Røssaak 2009, 342-247). Energia krąży pomiędzy pięcioma ciałami, a także między całą piątką a widzem.

Viola porusza się między wieloma skrajnościami — zderza śmierć z życiem, ogładę z gwałtownością, stare z nowym, bada ciało i duszę. W *Kwintetach* dodatkowo zestawia uczucia sprzeczne — na jednym ekranie.

Dolorosa

Tematem następnej pracy z serii jest doświadczenie smutku, rzadko przedstawiane przez Violę w odosobnieniu, zazwyczaj natomiast jako jedno z uczuć w grupie (por. np. *Kwintety*). *Dolorosa* (2000) to dyptyk, który tworzy dwoje bohaterów. Wieloczęściowa kompozycja i portretowa forma znów niosą znamiona malarskiej tradycji.

Kobieta i mężczyzna nagrywani przez Violę osobno, zbici w dyptyk, przeżywają rozpacz. Widz zastanawia się, co może być przyczyną takich reakcji, ale intensywność projektowanego doznania jest tak silna, że szybko porzuca myśl, by skupić się na samym przeżyciu i — tak jak w przypadku serii *Kwintetów* — oddać mu się w całości. Cała projekcja zostaje zapętlona, co daje wrażenie, iż postacie cierpią wiecznie. Twórca zastanawia się wyłącznie nad wymową afektywnej emocji. W tej pracy afekt został przedstawiony jako doświadczenie osobne, indywidualne, przeżywane w samotności; ale jednocześnie Viola pokazuje uniwersalizm estetyki afektu; doznanie głębokiej rozpacz może dotknąć każdego. To studium czystego doświadczenia, bez podania jego powodu.

Anima

Kolejne dzieło z cyklu, *Anima* (2000), to studium czterech emocji. Trójka aktorów — dwie kobiety i mężczyzna — prezentuje cztery uczucia: radość, smutek, złość i strach. Aktorzy dostają minutę, by kolejno wyrazić każde z czterech podanych odczuć. Artysta nie rysuje sytuacji, która jest tłem emocji. I tu malarskość przejawia się pod postacią wieloczęściowej kompozycji oraz odsłony portretowej. Viola pokazuje aktorów razem, ale na trzech odseparowanych monitorach, tworząc w ten sposób tryptyki radości, smutku, strachu i złości. Obraz niemal stoi w miejscu (jedna minuta rozciągnięta do 80 minut). Ruch przychodzi z zaskoczenia, zaburza percepcję odbiorcy. Nieoczekiwane staje się też nieznanym; w momencie tak diametralnego spowolnienia gesty znajome stają się dziwnymi, twarze zastygają w grymasach pośrednich, które w normalnym tempie szybko zmieniłyby się w kolejną sekwencję. Viola pokazuje człowieka w apogeum afektu. Odbiorca może porównać twarze aktorów w jednym afekcie, może też przestudiować każdą postać w trakcie różnych doświadczeń afektywnych. Artysta przedstawia estetykę afektu w kilku odsłonach.

Union

Kolejna projekcja, *Union* (2000), przedstawia kobietę i mężczyznę obnażonych od pasa w górę. Prócz nagości *novum* stanowi bardzo wyraźnie nakreślona kulminacja odczuć bohaterów. To również nowa odsłona stawania się, a zatem inne spojrzenie na estetykę afektu. Emocje gromadzone przez całość trwania projekcji wybuchają w końcu w afektywnych figurach, elektryzując je bólem. Bohaterowie uwięzieni

są we własnych ciałach. Viola pokazuje konwulsje postaci w *slow motion*: oto człowiek bez tajemnic, człowiek w punkcie stawania się. To obraz emocji międzykulturowej i uniwersalnej bez względu na płeć, wiek, przestrzeń i czas (Urbańska 2007). To traktat wyrażający ponadczasowość² języka ludzkiego ciała. Tak jak w poprzednich pracach, także tu estetyka afektywna wyraża się w ukazaniu opozycji pomiędzy rozumem a odczuciem, formą a treścią, sublimacją a desublimacją (Glosowicz 2014, 49).

Silent Mountain

Tak jak poprzednia praca, *Silent Mountain* (2001) ukazuje dwójkę bohaterów przedstawionych od pasa w górę, kobietę i mężczyznę zbitych w dwuczęściową kompozycję. Tak jak *Union*, tak i to dzieło niesie ze sobą olbrzymi ładunek emocji.

Początkowo spokojni bohaterowie dyptyku zaczynają odczuwać skurcze bólu. Proces stawania się jest widoczny bardzo wyraźnie. Emocje piętrzą się, a odbiorca z niepokojem wyczekuje momentu kulminacyjnego. Postacie przechodzą do różnych pozycji, ich spojrzenia przesuwają się w różnych kierunkach. Viola synchronizuje etapy ich działania.

Dyptyk *Silent Mountain* realizowany był z każdym aktorem osobno. Dopiero scalając pracę artysta wybrał dwa najbardziej efektowne swoim zdaniem ujęcia i zestroił bohaterów. Nagła intensywność, która wdziera się brutalnie w postaci, wybucha w obojgu równocześnie. Całość rozgrywa się w ciszy. Choć kulminacja cierpienia doprowadza do gestów przesyconych bólem, projekcja jest niema. Jak powiedział Bill Viola,

² Wydaje mi się, że angielski wyraz *timelessness* najlepiej oddaje istotę zagadnienia. Można byłoby przetłumaczyć go jako *ponadczasowość*, albo *wieczność w trwaniu*, *nieskończoność trwania*. Wyrażenie to przy omawianiu dyptyku *Union* zostaje użyte także w albumie *Bill Viola: The Passions*, Los Angeles 2003.

probably the loudest scream I have ever recorded is in the soundless work Silent Mountain.

Surrender

Surrender (2001) to kompozycja składająca się z dwóch części, jednej pod drugą. Granicą na linii pasa bohatera jest tafla wody. Druga postać zostaje odbita i stanowi obraz lustrzany pierwszego aktora. Oboje wyłaniają się z intensywnie czarnego tła. Gdy zanurzają się pod powierzchnię wody, oboje znikają w niewidocznej dla widza przestrzeni. Układ wertykalny daje wrażenie, jakoby w niektórych momentach figury miały spotkać się ze sobą. W chwili, w której bohaterowie zaczynają przeżywać ból, tafla rozmywa się, a obraz traci ostrość. Szamotanie figur wywołuje zamieszanie w percepcji obserwującego. Ruch postaci zakłóca odbiór i każe skupić się bardziej. Woda staje się katalizatorem, nośnikiem wewnętrznego poruszenia, dającym swój wyraz w deformacji obrazu. Konwulsje w cierpieniu i niewyraźny, nieostry przekaz korespondują ze sobą.

Podsumowanie: autor-widz-medium, relacje afektywne

Twórca sztuki wideo redefiniuje pojęcie widza. Odbiorca dostaje wyzwanie: może stać się aktywnym uczestnikiem, a nie pasywnym obserwatorem projekcji, może zanurzyć się pod powierzchnią dzieła sztuki.

To sztuka, nauka i filozofia definiują myślenie. Sztuka utrwala i jest jedyną rzeczą, która utrwala siebie (Deleuze i Guattari 2000, 12). Utrwala siebie samą, mimo że ginie, gdy nikt jej nośnik i materiały. Myślenie

ujawnia się w kreacji — we wszystkich swych przejawach polega ono na eksperymencie: konstrukcja odpowiedniej maszyny i przeprowadzenie eksperymentu pozwalają na uruchomienie procesu, a nie na zinterpretowaniu przy użyciu uniwersalnego klucza (Herer 2006, 184-186). Dzieło sztuki, dzięki samostanowieniu, staje się niezależne, także od twórcy. Artysta, dając je odbiorcom, wciąga ich w treści przez dzieło niesione.

Nowa wizja estetyki, neoestetyka, traktuje estetykę jako *filozofię pierwszą* (Glosowitz 2014, 49). W jej ramach mieści się dostrzegalny w kulturze i filozofii zwrot afektywny. Reprezentatywne dla tego zwrotu dzieła w sztuce stanowią projekcje Billa Viola: instalacje poruszające temat spotkania, dialogu, zderzenia; odsyłające do kategorii samozwrotnego doświadczenia sztuki (Glosowitz 2014, 53).

Znamy ruch i znamy statyczność, ale Bill Viola pokazuje, że w czasach, w których ruch nie dziwi nikogo, znów możemy się nim zachwycić. *Video-art* charakteryzuje się ogromnym potencjałem w sferze ukazywania afektów; tak jak afekt przekracza bowiem wiele granic poznawczych i konfrontuje ze sobą człony opozycji, a estetyka afektywna przekracza granice dzielące poszczególne dziedziny humanistyki (Pitrus 2015), tak sztuka wideo łączy cechy wielu mediów. Afekt scala i cementuje zupełnie nowy związek między starymi i nowymi mediami. Viola uwidacznia więź między afektem i *video-artem*: pokazuje, że zabiegi wideo potrafią przyciągnąć i zafascynować, dając równocześnie silną dawkę afektywnych i oryginalnych doznań. Artysta podważa oczywistość. Tworzy projekcję, która autonomizuje się — autor zatem jest twórcą sytuacji, ale nie punktu widzenia; to widz doznaje, staje się. W afektywnych przedstawieniach najważniejsze są emocje i uczucia. To, co zwykle pozostaje niedostrzegalne, Viola pokazuje poprzez różne efekty (w tym przypadku np. *slow motion*), dających specyficzne rezultaty.

Zanurzony w wizualnym, multisensorycznym doświadczeniu widz, a raczej jego ciało, oddziałuje na medium, a ono na odbiorcę; w ten sposób technologia i człowiek konfiguruje się wzajemnie. Nowe technologie zmieniają charakter twórczego procesu, który sam w sobie staje się ważny. Zmieniają właściwości dzieł, które powstają i przekształcają strukturę doświadczenia estetycznego w odbiorcy. Jego instalacje stanowią dowód na to, że *video-art* to medium, które doskonale nadaje się do tworzenia prac o afektywnym charakterze: Viola zadziwia, zderzając w wielu kontekstach to, co powszechne i znane z innymi... powszechnymi i znanymi.

Bibliografia

- Alksnin, A. (2014). *Augustine: Króliczek Charcota*. W: Teksty Drugie, 1, 309-326.
- Bal, M. (2007). *A gdyby tak? Język afektu*, przeł. M. Maryl, W: Teksty Drugie, 1-2, 165-188.
- Bonitzer, P. (1997). *Powierzchnia wideo*, przeł. I. Ostaszewska. W: A. Gwóźdź A. (1997). *Pejzaże audiowizualne. Telewizja, wideo, komputer*. Kraków.
- Budrewicz, Z., Sendyka, R., Nycz, R. (red.) (2014). *Pamięć i afekty*. Warszawa.
- Della Rocca, M. (2008). *Spinoza*. Nowy Jork.
- Deleuze, G. (2005). *Logika wrażenia*, przeł. M. Kędziński. W: Kwartalnik Artystyczny, 4, 80-101.
- Deleuze, G., Guattari, F. (2000). *Co to jest filozofia?*, przeł. P. Pieniążek. Gdańsk.
- Descartes, R. (1958). *Namiętności duszy*, przeł. L. Chmaj. Warszawa.
- Doroszewski, W. (red.) (1958). *Słownik języka polskiego*. Warszawa.
- Dubisz, S. (red.) (2003). *Uniwersalny słownik języka polskiego*. Warszawa.

- Glosowitz, M. (2014). *Estetyka afektywna. Zarys metodologii badań literackich*. W: Teksty Drugie, 1, 47-62.
- Herer, M. (2006). *Gilles Deleuze. Struktury – maszyny – kreacje*. Kraków.
- Krauss, R. (1999). *A Voyage on the North Sea. Art in the Age of Post-Medium Condition*. Londyn.
- Krauss, R. (2010). *Perceptual Inventory*. Londyn.
- Krauss, R. (1976). *Video: The Aesthetics of Narcissism*. W: October, 1, 50-64.
- Lipiński, F. (2013). *Hopper wirtualny. Obrazy w pamiętającym spojrzeniu*. Toruń.
- Massuni, B. (2013). *Autonomia afektu*. W: Teksty Drugie, 6, 112-135.
- Meigh-Andrews, C. (2014). *A History of Video Art*. Nowy Jork.
- Myrdzik B. (2014). *O niektórych konsekwencjach zwrotu afektywnego w badaniach kulturowych*. W: Teksty Drugie, 1, 115-128.
- Nycz, R., Łebkowska, A., Dauksza, A. (red.) (2015). *Kultura afektu – afekty w kulturze. Humanistyka po zwrocie afektywnym*. Warszawa.
- Pitrus, A. (2015). *Zanurzony. O sztuce Billa Violi*. Kraków.
- Røssaak, E. (2009). *Affects and medium: re-imagining media differences through Bill Viola's The Quintet of the Astonished*, doi.org/10.1080/17400300903047086 [dostęp: 22 XI 2020].
- Smolińska, M. *Efekt narcyza. Metanarcyzm w sztuce wideo(instalacji), z zasobów projektu Pole narcyzów*, fieldofnarcissi.com/upload/iLEu2GPfFBSNPwAW/ImMHSjP6ZrfQMMoGvkp5vTLLxlxBFKN_pl.pdf [dostęp: 22 XI 2020]
- de Spinoza, B. (1991). *Etyka*, tłum. I. Myślicki. Warszawa.
- Urbańska, K. (2007). *Bill Viola – mistyk współczesności*. W: sztuka.pl, 135, 06/2007.
- Westgeest, H. (2016). *Video Art Theory. A Comparative Approach*. Chichester.

Zawojski, P. (2012). *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów*. Warszawa.

Poza zasadą przyjemności. Afektywne operacje, Zachęta Narodowa Galeria Sztuki, 9 V – 2 VII 2017.

Abstrakt:

Celem pracy jest omówienie wybranych prac Billa Viola odznaczających się najbardziej afektywną treścią po to, by na ich podstawie uzyskać wgląd w swoistość sztuki video jako gatunku artystycznego. W pracy zostaje postawiona teza, że tym, co odróżnia *video-art* od innych form sztuki, jest jego afektywny potencjał.

Abstract:

The aim of the thesis is to discuss selected Bill Viola's pieces characterized by their high affective content in order to get insight into video-art as an artistic genre. The author claims that what distinguishes video art from other forms of art is its affective potential.

Keywords: afekt, instalacja, medium, obraz, video-art, sztuki audiowizualne

Słowa kluczowe: affect, installation, medium, painting, video-art, audiovisual art