

Tom Gunning

Jesteśmy tutaj i gdzieś indziej : Magia sceniczna końca XIX wieku a pojawianie się (i znikanie) wirtualnego obrazu jako korzenie kina

Kultura Popularna nr 3 (37), 6-17

2013

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Tom Gunning

**Jeste-
śmy tu-
taj i gdzieś indziej**
*Magia sceniczna
końca XIX wieku
a pojawianie się
(i znikanie) wir-
tualnego obrazu
jako korzenie kina*

Od czasu, gdy Georges Méliès zachwyił się prezentacją Kinematografu braci Lumière, pokrewieństwo kina, w szczególności wczesnego kina, i magii uznaje się za oczywistość¹. Na przełomie wieków kino należało jednocześnie do licznych serii kulturowych (*cultural series*) od naukowej sfery nowinek fotograficznych, przez rozrywkowy świat widowisk po domenę technologicznego świata ciekawostek mechanicznych². W czasach, gdy popularne pokazy magii uruchamiały również całą gamę kulturowych odniesień – od *residuum* dawnych przesądów po modernistyczny pociąg do spirytyzmu widoczny w tak zwanym *spook shows*; od egzotyizmu indyjskich i chińskich kuglarzy po pogranicza nauki i wykorzystanie promieni Rentgena oraz zapewnienia o realności dematerializacji – kino i magia podążały podobnymi ścieżkami, a nawet stały się swoimi synonimami. Méliès prezentował projekcje filmowe w przerwach na zmianę dekoracji podczas magicznych pokazów w teatrze Robert-Houdin, podobnie działał sam Robert-Houdin, który wystawiał swoje mechaniczne automaty już kilka dekad wcześniej. Wielkie kompendium magii Alberta Hopkinsa *Magic: Stage Illusions, Scientific Diversion and Trick Photography*, opublikowane w 1898 roku, zawierało kilka rozdziałów wyjaśniających działanie ruchomych obrazów. W rzeczy samej, termin „ożywione obrazy” – powszechnie stosowany w odniesieniu do wczesnych filmów – był już uprzednio używany na określenie wielu odmian magicznych sztuczek, co mogło sugerować pogląd, że sama projekcja filmowa powstaje z użyciem magicznego urządzenia³.

Podobieństwa pomiędzy magią a kinem wykraczają poza wspólne im zakorzenienie w kulturze rozrywkowej końca XIX wieku z jej fascynacją nauką i technologią. Magia sceniczna, mimo że przybiera rozmaite formy, wliczając w to akustykę, dąży zasadniczo do oszukania oka, pragnie sprawić, by człowiek zobaczył rzeczy, w których istnienie nie wierzy. Chociaż fascynacja ta ma głębokie korzenie antropologiczne, spektakularyzacja magii pod koniec XIX wieku zintensyfikowała jej koncentrację na bodźcach wzrokowych i rozszerzyła wachlarz sztuczek, pozwalających płać figle ludzkiemu widzeniu. Wraz z nowymi technologiami produkcji światła i szkła magia sceniczna z końca XIX wieku wkroczyła w erę wyobrażeniową (*imagistic*), w której wyszukane wizualnie przedstawienia – rozkwitające od czasów fantasmagorii późnego XVIII wieku – zajęły dominującą pozycję. Występy magików i kino były ze sobą zbieżne nawet przed filmami trickowymi Mélièsa i innych twórców, którzy starali się na kinowym ekranie zaprezentować zniknięcia i transformacje będące istotą widowiska magicznego. Niniejszy esej ma na celu nie tylko przywołanie wizualnej tradycji magii końca XIX wieku, ale również opisanie tego, co można nazwać „zwrotem wyobrażeniowym” (*imagistic turn*). Na krótko przed pojawianiem się kina, dzięki innowacyjnemu wykorzystaniu luster i wytwarzanych przez nie odbić teatr magiczny wypracował szeroki wachlarz metod transformacji i metamorfoz – (czyli pojawiania się i znikania). Twierdzą, że to właśnie nowa konfiguracja widzialnego z niewidzialnym zapoczątkowała nowoczesną erę obrazów wirtualnych, stanowiąc

Tom Gunning – wyklada historię i teorię filmu na Uniwersytecie w Chicago. Autor książek *D. W. Griffith and the Origins of American Narrative Film: The Early Years at Biograph* i *The Films of Fritz Lang: Allegories of Vision and Modernity* oraz ponad stu artykułów na temat wczesnego kina, awangardy i różnych gatunków filmowych.

1 Na temat historii kina i magii zob. pionierską pracę Barnouw E. (1981). *The Magician and the Cinema*. New York oraz ostatnią pracę Solomona M. (2010). *Disappearing Tricks: Silent Film, Houdini, and the New Magic of the Twentieth Century*. Illinois.

2 Na temat koncepcji cykli kulturalnych (*cultural series*) w odniesieniu do wczesnego kina zob. Gaudreault A. (2011). *Film and Attraction: From Kinematography to Cinema*. Illinois.

3 Odniesienia tego pojęcia omawiane są w pracy Martinez K., *Les lexies concurrentes pour 'film' à l'époque du cinéma des premiers temps (approche lexico-historique)*, (praca magisterska, Université de Montréal, 1999).

niezmienną zasadę działania medium ruchomych obrazów, od wczesnego kina po współczesne obrazy cyfrowe. Pod koniec XIX wieku teatr magiczny i kino zdefiniowały na nowo naturę przedstawienia wizualnego (*the nature of vision*). Stało się tak wskutek przejścia kontroli nad tym, co widzi odbiorca i w wyniku zdolności do tworzenia obrazów wirtualnych.

Esej ten nie ma na celu jedynie uzupełnienia prehistorii kina o historię iluzji magicznych. Zbyt często tego typu genealogie ograniczały się do wyliczania następujących po sobie innowacji technologicznych, sugerując teleologiczny postęp prowadzący finalnie do wynaleźnięcia kina. Mam raczej nadzieję, że zwrócę uwagę badaczy, zajmujących się kinem na *longue durée* mediów wizualnych oraz na złożone współbrzmienia technologii, doświadczeń widzów (*spectatorship*) i wyobraźni wizualnej (*visual imagery*), tak istotnych pod koniec XIX stulecia.

Przekonywałem, że studia filmoznawcze powinny uznać swoje powiązania z tym, co nazywam „optyką kulturową”, uznając złożoną funkcję, jaką obrazy optyczne (*optical images*) pełnią w kulturze nowoczesnej. Mój apel wystosowuję w kontekście ważnych dyskusji teoretycznych związanych z ostatnimi krytycznymi dociekaniami nad tym, co Martin Jay nazwał „detronizacją wzroku” (*denigration of vision*), a więc nieufnością wobec widzenia (*vision*) jako drogi przedstawienia prawdy, wzroku (*sight*) jako źródła wiedzy (Jay, 1993)⁴. Próba prostego przeciwstawienia się tym ujęciom poprzez dowartościowanie widzenia (*vision*) byłaby naiwnością. Badanie tego, co moglibyśmy określić „optyką kulturową” polega nie na rehabilitacji wizualności (*vision*), lecz na odkrywaniu jej dialektycznej natury w obrębie nowoczesnej technologii i kultury – dialektyki wyraźnie widocznej w praktykach popularnej kultury wizualnej. Wprowadźcie termin „język wizualny” może wydawać się dziwnym oksymoronem, wierzę jednak, że istnieje retoryka wizualna (*rhetoric of vision*), będąca praktyką kulturową, która gra z widzeniem (*sight*) (a nie po prostu uznaje jego władzę). Podkreśla ona zarówno właściwe mu aporie, jak i zdolności poznawcze, eksplorując zasięg jego zastosowań i przyjemności, których dostarcza. To na tym polu spotkały się magia i kino, a nowe praktyki wirtualnego obrazu zaistniały na długo zanim, zostały opisane za pomocą teorii.

Zajmuję się tutaj rozrywkami, które najczęściej uznaje się za trywialne. Magia igrza z widzeniem, a gdy oszustwo jest dobrze wykonane, to istotnie przynosi nam wiele przyjemności. A jednak zabawa ta unaocznia też kwestie fundamentalne dla dialektyki widzenia, konfrontując to, co widzimy z tym, czego nie widzimy. Dzięki temu zastanawiamy się nad relacjami wzroku i wiedzy. Rozwijana przez stulecia magia ma swoją własną historię: przeplata się ze zmianami technologicznymi i jest zwiastunem przemian kulturowych. Magia działa za pośrednictwem wzroku i zarazem nań oddziałuje. Nie tylko dlatego, że zwyczajnie jest spektaklem, ale też poprzez grę z możliwościami i nawykami ludzkiego widzenia. Nowatorska rozprawa Reginalda Scota *The Discoverie of Witchcraft*, napisana w 1584 roku, w czasach wczesnej nowoczesności, zapoczątkowała nowe podejście do tego tematu przez oddzielenie czarownictwa (w którego istnienie Scot powątpiewał, pomijając pozostałości po przesądach lub wytwory urojeń) od tego, co nazwał „kuglarstwem”, a więc od praktyki rozrywkowej, opartej na manualnej sprawności i specjalnie skonstruowanych urządzeniach. Scot wierzył, że takie wcielenie magii zasługuje na potępienie,

4 Jay M. (1993). *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*. Berkeley.

tylko wtedy, jeśli fałszywie rości sobie prawa do działania nadprzyrodzonego i umyślnie zwodzi widzów. Jeśli jednak, przekonywał Scot, „kuglarze wyznają na końcu, że nie są to działania nadprzyrodzone, ale środki ludzkie”, wtedy przedstawienia te mogą odbywać się bez szkody „dla rozkoszy obserwatorów” (Scot, 1584: 199). Kiedy sztuka „kuglarstwa” (*juggling*) przez wieki stanowiła synonim diabelskich sztuczek, to dla nowoczesnego ucha słowo to odsyła również do żonglerki, a więc zręcznej manipulacji obiektami. Definicja kuglarstwa Scota obejmuje różne współczesne znaczenia tego pojęcia oraz praktykę, która w XIX wieku stała się znana jako „prestidigitatorstwo”: „prawdziwa sztuka kuglarska polegała na lekkości ruchu: przewyższającej bystrość zręczności poruszania ręką” (Scot, 1584: 182). To manualne i zmysłowe działanie, jak wyjaśnia Scot, zmierza do osiągnięcia efektu wizualnego: „Wyczyny te powinny być przeprowadzone na tyle zwinnie, czysto i płynnie, co by oczy patrzącego nie rozróżniły ani wychwyciły przekreću” (Scot, 1584: 182).

Niemal dwa stulecia później najbardziej wpływowy spośród francuskich iluzjonistów XIX wieku, Jean Eugène Robert-Houdin nadal łączył – nawet jeśli tylko jako ćwiczenie – magiczne przedstawienia z kuglarstwem-żonglerką: „dobrze wiadomo, że sztuczka z piłeczkami cudownie doskonali wyczucie, ale czyż jednocześnie nie poprawia także widzenia? Właściwie, kiedy żongler podrzuca w powietrze cztery piłeczki w krzyżujących się nawzajem kierunkach, podążenie za kierunkiem, który każdej piłeczce nadała jego ręka wymaga nadzwyczajnej siły wzroku” (Robert-Houdin, 1944: 32).

Sztuka iluzjonisty wyrosła więc zarówno z jego zdolności manualnych, jak i mocy oraz ostrości wzroku. Z drugiej strony, jeśli chodzi o widza, opierała się na braku dyscypliny i małej kontroli, nad własnym spojrzeniem. Iluzjonista nie tylko to wykorzystywał, ale dodatkowo tym manipulował za pomocą różnorodnych urządzeń i sztuczek. Jak zauważał Scot, „kuglarze (...) używają pewnych dziwnych wyrazów oczywiście w celu odwrócenia wzroku od sposobu ich postępowania” (Scot, 1584: 83). Z kolei Robert-Houdin w zmyślonej opowieści o tym, jak wkroczył – w świat sztuk magicznych – podpisanej przez fikcyjnego maga imieniem Torrini – twierdził, że mentor wybrał go z tłumu w czasie przedstawienia: „gdy pozwoliłem sobie zabawić widownię pewnym śmiesznym paradoksem, by odciągnąć jej uwagę od strony, gdzie sztuczka miała być przeprowadzona, ty jeden nie wpadłeś w sidła i utkwiełeś wzrok we właściwym punkcie” (Robert-Houdin, 1944: 51).

Kierowanie spojrzeniem, wiedza gdzie skierować wzrok oraz rozumienie natury skupiania uwagi – a więc zagadnienia dobrze znane z dyskusji o doświadczeniu widza kinowego – składają się na fach iluzjonisty w tym samym stopniu, co jego kubek, piłeczki lub magiczna szafa. Począwszy na urządzeniach mieszczących się w dłoni, sterowanych przez magika, po złożone mechanizmy sceniczne, które pojawiły się pod koniec XIX stulecia, wszystkie mogły być uważane za urządzenia optyczne – środki do kierowania lub zwodzenia wzroku. W XIX wieku dyskusje poświęcone magii skoncentrowały się już bardziej systematycznie na optyce. Klasyczne ujęcie magii z punktu widzenia technologii i nauki pojawia się u Davida Brewstera w *Letters on Natural Magic* z 1832 roku, gdzie wyjaśnia on „cudowność świata naturalnego”. W pierwszym liście deklaruje, że „ze wszystkich tych nauk najbardziej obfita w cudowność środków jest *Optyka*” (Brewster, 1832: 16). Brewster zajął się optyczną stroną magii bardziej metodycznie, niż wcześniejsi pisarze. W liście drugim jego rozważania otwiera diagram fizjologii ludzkiego oka. Autor twierdzi nawet, że „ze wszystkich organów, przez które nabywamy wiedzę o zewnętrznej naturze, oko jest najcudowniejszym a zarazem najważniejszym” (Brewster,

1832: 19). Umiejscawia oddziaływanie iluzji nie tylko w problemie kierunku spojrzenia, ale w fizycznej naturze oka, mechanizmach źrenicy, siatkówki i nerwu wzrokowego, w reakcji na światło i kolory, w jego ślepych punktach oraz w zjawisku zatrzymywania powidoków. Jego zdaniem istnieją iluzje, które „mają swoje źródło w oku” (Brewster, 1832: 21). Co ciekawe – choć być może bez związku z żadną z jego sztuczek – Robert-Houdin wynalazł irydoskop, instrument medyczny pozwalający na badanie budowy nerwu wzrokowego (During, 2002: 125). Brewster był z kolei prawdopodobnie pierwszym autorem, który użył sformułowania „obraz wirtualny” na opisanie obrazu powstałego przy użyciu wklęsłego lustra i sprawiającego wrażenie unoszenia się w powietrzu bez żadnego oparcia. Magia estradowa z końca XIX wieku coraz częściej robiła użytek z wirtualnych obrazów, których materialność pozostawała tajemnicą dla widza. Rozkwit magii – jako rozrywki nowoczesnej, międzynarodowej, wielce popularnej i wysoce technologiczowanej – nastąpił w dużej mierze dzięki jej samorozpoznaniu jako sztuki optycznej, a więc opartej na wiedzy o ludzkim widzeniu oraz na uwzględnieniu możliwości różnorodnych urządzeń optycznych, praw fizyki (światło, odbicie, refrakcja, obraz wirtualny), jak również na głęboko pragmatycznej wiedzy showmenów w dziedzinie reakcji ludzi na to, co widzą (lub sądzą, że widzą).

Większość historyków jest zgodnych co do tego, iż nowa era magii optycznej nadeszła w 1862 roku wraz z Henrym Dircksem i Johnem Henrym Pepperem oraz ich sztuczką znaną jako „Duch Peppera”. Tafla przezroczystego szkła, która wylaniała się przez przerwę w deskach sceny i mogła zostać opuszczona w razie potrzeby, pojawiała się między aktorami a widownią. Szybę ustawiono tak, aby łapała odbicie dobrze oświetlonej postaci (przeważnie aktora), znajdującej się w miejscu niewidocznym dla widzów. Z ich punktu widzenia (a w magicznym teatrze optyki kontrola nad liniami spojrzenia grała kluczową rolę) szkło pozostawało niewidoczne, podczas gdy podświetlona osoba jasno się w nim ukazywała. Wirtualny obraz nakładał się więc na przestrzeń sceny za szybą. Iluzja ta miała swoją premierę w Królewskim Instytucie Politechnicznym. Jej nadzwyczajny sukces przyniósł Instytutowi, jak podają źródła, 12.000 funtów szterlingów zysku, zaś samą taflę szkła wypożyczano potem do innych teatrów i miejsc, w których jako efekt specjalny, wykorzystywano ją podczas rozmaitych przedstawień. Historyk magii Sidney W. Clark twierdzi, że iluzja ta „jako pierwsza uzmysłowiła ogromne możliwości gładkiego lub posrebrzanego szkła w produkcji magicznych złudzeń” (During, 2002: 143). Z kolei Jim Steinmeyer niedawno dodawał, że „Duch Peppera” reprezentował nową kategorię iluzji: iluzję optyczną (Steinmeyer, 2003: 43). W ten właśnie sposób kino i magia – jako sztuki wykorzystujące wirtualne obrazy – dążą do skrzyżowania się.

Warto odnotować nie tylko oryginalność „Ducha Peppera”, ale też dziedzictwo, w które się on wpisuje. Moim celem nie jest jednak śledzenie urządzeń, które bezpośrednio poprzedziły techniczny projekt tej iluzji, takich jak Polyoscope Pierra Sequina ani też tropienie indywidualnych sporów o to, kto był jego wynalazcą. Chcę natomiast umieścić to urządzenie w ramach tradycji wirtualnych obrazów, która sięga wstecz do XVII wieku. Jeśli bowiem iluzja od zawsze była oparta na zdolności do kontrolowania widzenia, co w takim razie czyni „Ducha Peppera” tak wyjątkowym? Nasuwa się tu natychmiast odpowiedź, że rolę odegrało nie tylko zwiększenie kontroli nad doświadczeniem wzrokowym widzów, ale też ulepszenie konstrukcji aparatu, który kontrolę tę umożliwia, a więc sposób pojawiania się odbicia na szkle, relacje ukrytej „innej sceny” do innych przestrzeni – choćby do miejsca pod sceną – gdzie

jasno oświetlona postać (widoczna dla widzów tylko w odbiciu) jest właściwie ustawiona. Jak bowiem spostrzegł Clark, aparat ten wykorzystuje szkło jako urządzenie optyczne.

Szkło, szczególnie przyjmujące formy luster, od dawna było łączone z magią. Ustawienie lustrzanych odbić, przypominające „Ducha Peppera”, opisał pionier magii optycznej Giambattista della Porta w swojej encyklopedycznej rozprawie na temat urządzeń optycznych *Magia Naturalis* z 1554 roku. Prace Porty i Athanasiusa Kirchera na temat „naturalnej magii” pisane u progu XVII wieku zawierały też rozwinięte dywagacje o katoptrycznych teatrach, zaaranżowanych tak, aby odbicia lustrzane tworzyły fantastyczne wirtualne obrazy. Również Scot w *The Discoverie of Witchcraft* opisywał magiczne efekty otrzymywane za pomocą luster. Twierdził, że „wspaniałe urządzenia i cudowne atrakcje, czyli wynalazki wykonane i pomieszczone w szkłe, przewyższały wszystkie inne; widać zatem, że sztuka perspektywy jest bardzo potrzebna” (Scot, 1584: 179). Sporządzony przez Scotą opis magii szkła, ukazuje ją jako wpisującą się w starożytną tradycję, ale też jako stojącą u progu nowoczesnego rozumienia lustrzanej iluzji (w powiązaniu ze sztuką perspektywy i optyką). Dokonuje on przeglądu „różnorodnych szkieleń”, na początek inwentaryzując wielorakie kształty i metody wytwarzania luster (zapadnięte, płaskie, tłoczone, kolumnowe, piramidalne, zastrzone, turbinowe, zmarszczone, okrągłe, kanciaste, odwrócone, awersyjne, masywne, regularne, kolorowe i z czystego szkła). Później wymienia magiczne możliwości, jakie można za ich pomocą osiągnąć:

Jakikolwiek obraz lub użytek wytworzysz w swej wyobraźni spodziewaj się, że ten sam obaczysz tamże. Jedne tak są ułożone, że możesz tam zobaczyć, co inni robią w miejscach bardzo oddalonych; inne tak, że obaczysz ludzi wiszących w powietrzu; inne tak, że ujrzysz ludzi fruujących, inne tak, iż obaczysz jednego przychodzącego, a odchodzącego zupełnie innego; inne tak, że jeden obraz wydaje się być stukrotny i temu podobne. Będą i takie szkła, w których człowiek zobaczyć może odbicie bynajmniej nie swoje, jedne naśladowujące ruchy, inne zaś nie czyniące nic (...). Inne, które odwzorują nie obraz im nadany, ale odrzucające go w powietrze, ukazujące się niczym powietrzne obrazy (...). Będą czyste szkła, czyniące rzecz małą, rzecz oddaloną na wyciągnięcie ręki i tą, która bliska daleką (Scot, 1584: 179).

W tym rozkosznym galimatiasie można odnaleźć pewne znane nam optyczne właściwości soczewek i luster. Inne, których opisy mogą być mylące, wydają się należeć całkowicie do królestwa cudowności.

Dwa i pół stulecia później Brewster, sam będący twórcą urządzeń optycznych, takich jak kalejdoskop i stereoskop, przypisał wiele na pozór cudownych zjaw mocom optyki, w szczególności zaś wklęsłemu zwierciadłu i jego odwróconemu wirtualnemu obrazowi. „Dla widza siedzącego w odpowiednim miejscu – pisze Brewster – zdaje się on być zawieszonym w powietrzu, wobec czego jeśli lustro i przedmiot są dobrze ukryte, efekt musi wydawać się niemal nadprzyrodzony” (Brewster, 1832: 64). Brewster przedstawił też specyficzne ustawienie luster i przyrządów do obramowywania (*framing devices*), które ograniczały pole widzenia obserwatorów. Dzięki temu sposobowi tworzącemu iluzję, zjawy

wyglądały prawdopodobnie i równie imponująco, co „Duch Peppera”. Daleko im jednak było do katoptrycznych teatrów wyobrażanych stulecia wcześniej przez Portę, Kirchera i innych. W przeciwieństwie do „Ducha Peppera”, wcześniejsze lustrzane urządzenia pozostały spektaklami fikcyjnymi, opisanymi i zilustrowanymi w książkach, stanowiącymi teoretyczne szkice na temat możliwości katoptryki. Jest całkiem możliwe, że niektóre z nich były pokazywane nielicznej widowni, żaden jednak nie stał się publiczną atrakcją tej skali, co „Ducha Peppera”, który przyciągnął masę.

Jest ku temu kilka powodów wykraczających poza okoliczność dynamicznego rozwoju komercyjnej rozrywki w XIX wieku. Po pierwsze iluzje oparte na prawach fizyki mogą okazać się problematyczne w realizacji. Do końca XVII wieku produkcja luster nieposiadających fizycznych skaz, zdolnych do odbijania jasnych i przejrzystych obrazów lub mających duże rozmiary, pozostała technicznie trudnym procesem, a nawet później przedmioty takie były dość kosztowne (Melchior-Bonnet, 2001). Porta w pełni rozumiał zasady, na których opierały się później iluzje Dircksa, ale produkcja dużej, idealnie gładkiej tafli lustra nie była możliwa jeszcze przez stulecia po tym, jak opublikował on swoje opisy. Relacje pojawiające się w pracach Porty i Kirchera były więc wyidealizowane. Dostarczały raczej alegorycznych spostrzeżeń na temat walorów światła i odbicia (jako obrazów boskiej iluminacji) niż praktycznych wskazówek dotyczących procesu produkcji. Później, nawet jeśli udało się te iluzje osiągnąć, jak w przypadku tych opisywanych przez Brewstera, były one ograniczone do małego zasięgu pól widzenia i w zasadzie przeznaczone były dla indywidualnego widza. Były to urządzenia magii dworskiej, zaprojektowane z myślą o pojedynczym punkcie widzenia władcy, nie biorące pod uwagę większej liczby widzów właściwej zbiorowym spektaklom nowoczesnej komercyjnej rozrywki, nawet jeśli przedstawienia odbywały się w salach mniejszych niż te, w których wystawiano melodramaty i inne spektakle. Wreszcie, „Duch Peppera” był nie tylko udaną teatralną iluzją, ale nakładał też świat wirtualnego obrazu na rozpoznawalny świat z krwi i kości. Przejrzysty duch wywołany na tafli szkła unosił się nad prawdziwymi aktorami, był widoczny lecz niematerialny, przeszywano go mieczem, wydawał się przenikać przez ściany i rozpyływać w powietrzu.

Królestwo magii optycznej wytworzyło jednak już wcześniej popularne i wpływowe widowisko – „Fantasmagorię”. Wynaleziona niemal stulecie wcześniej niż „Duch Peppera” „Fantasmagoria” stanowiła innowacyjną modyfikację urządzenia optycznego opisywanego przez Kirchera w XVII wieku – latarni magicznej. Brewster twierdził, że wynalazek latarni magicznej „wyposażył magików w jedno z ich najcenniejszych narzędzi” (Brewster, 1832: 77). Latarnia, zamiast odbijać prawdziwe obiekty lub ludzi, wyświetlała obrazy namalowane na szkle. Nowe efekty, które wniosła „Fantasmagoria” do tradycyjnych pokazów latarni, zwiększyły oddziaływanie tego typu obrazów. Składało się na nie dramatyczne wykorzystanie ciemności; ukrycie latarni przed wzrokiem dzięki zastosowaniu tylnej projekcji; projekt latarni, która mogła rzutować obraz trójwymiarowych przedmiotów, takich jak szkielet oraz – co robiło największe wrażenie – ruchoma latarnia, która płynnie zbliżając się i oddalając od ekranu, powodowała powiększenie lub pomniejszenie obrazu, dając wrażenie nacierania lub ucieczki od widowni. Efekt ten przerażał widzów. Do czasów Brewstera „Fantasmagoria” straciła na popularności i do 1860 roku przetrwała głównie jako wspomnienie, chociaż Dircks nazwał swoje urządzenie „Fantasmagorią Dircksa” dobrze świadom połączenia z wcześniejszą formą wizualnej iluzji teatralnej (Steinmeyer, 2003: 33).

„Duch Peppera” nie opierał się na złudzeniu nacierania na widzów dla osiągnięcia efektu. W tym przypadku wirtualny obraz utrzymywał zasadnicze dla teatru oddzielenie przedstawienia i widzów. Ruch i wygląd wirtualnego widma wykorzystywał efekt niesamowitości związanej z odbiciem, a nie projekcją obrazu namalowanego na szkłe (którego zniekształcenia były dodatkowo powiększane przez projekcję, jak odnotował Brewster). Tak więc innowacja Dircksa i Peppera utrzymała element zasadniczy dla „Fantasmagorii”: usytuowanie widza na w pełni kontrolowanej pozycji odbiorczej, bez kontaktu z właściwym mechanizmem będącym źródłem iluzji.

„Duch...” miał ograniczone zastosowanie w iluzji, rozwinął się głównie jako urządzenie sceniczne (lub jako efekt wizualny, jak na przykład pod koniec XIX wieku w tanecznych przedstawieniach Loïe Fuller, która używała odbić na szkłe). Dla iluzji optycznej najistotniejszy był jednak, jak sądzę, wynalazek opracowany przez Peppera i Thomasa Tobina z 1865 roku, „Proteusz, lub jesteśmy tutaj i nie tutaj”. Ich urządzenie, podobnie jak „Duch Peppera”, wykorzystywało nowoczesnie produkowane szkło i lustra, ale *odwracało* zasadę ich stosowania. Historyk magii i iluzjonista, Jim Steinmeyer natrafił na patent urządzenia teatralnego opracowanego przez Josepha Maurice’a, które w podobny sposób przekształcało technologię „Ducha Peppera”: „Dotychczas praktyką było produkowanie złudzeń widmowych poprzez umieszczenie prawdziwego aktora lub obiektu poza zasięgiem wzroku i rzucanie reprezentacji (*representation*) lub obrazu (*image*) tegoż żywego aktora lub obiektu na tafelę szkła, umieszczoną na scenie, ale [ja odbijam w] tafli szkła zduplikowaną scenę, która może stanowić ścianę, las lub boazerię” (Steinmeyer, 2003: 77). Z początku brzmi to dziwnie – lub bezsensownie – ale oferowało to genialne odwrócenie sposobu, w jaki odbicie wykorzystywano w „Duchu Peppera”. Zamiast rzutowania widma na scenę urządzenie to sprawiało, że odbicie sceny – tła – przysłaniało aktora. Jak ujmuje to Steinmeyer: „Maurice po prostu odwrócił równanie... coś mogło być ukryte dzięki zastosowaniu odbicia. To był po prostu optyczny przepis na niewidzialność” (Steinmeyer, 2003: 77).

W sztukach magicznych, które stosowały zasady zawarte w patencie Maurice’a ma swoje źródło popularne (anglojęzyczne) powiedzenie „It’s all done with mirrors” („To wszystko dzięki lustram”). Czy to odnosząc się do patentu Maurice’a, czy też wymyślając to rozwiązanie samemu, Pepper i Tobin wykorzystali je publicznie w „Proteuszu”. „Proteusz” stosował szafę, we wnętrzu której znajdowała się para luster na zawiasach. Magik otwierał drzwiczki i pokazywał, że gabłota jest pusta – z wyjątkiem środkowego słupka wspierającego lampę. Chłopiec wchodził do środka, drzwiczki zamykały się, a kiedy magik ponownie je otwierał szafa wydawała się być pusta, chłopiec zniknął. Sztuczka angażowała układ luster. Kiedy drzwiczki otwierały się po raz pierwszy, lustra na zawiasach ustawione były płasko na ściankach szafy. Niewidoczne, odbijały wzorzystą tapetę otoczenia i stawały się od niego nieodróżnialne. Gdy drzwiczki się zamykały, chłopiec wciągał po prostu lustra do połowy, tworząc przestrzeń na tyle dużą, aby się w niej zmieścić i schować za lustrami przed wzrokiem widowni. Oba lustra łączyły się dokładnie pod kątem 45 stopni, środkowy słupek wyznaczał dokładny punkt łączenia i tym samym maskował przerwę między nimi. Wdziane od frontu – z punktu widzenia widowni – lustra ustawione pod kątem odbijały wyłożone tapetą ścianki szafy, tak że odbicie wyglądało dokładnie tak, jak jej tylna ściana, pokryta tym samym rodzajem tapety. Dokładne ustawienie luster pod kątem stwarzało iluzję głębi – pozornie odsłaniając pustą przestrzeń.

Ta sztuczka magiczna, lub raczej ta zasada, stanowiła inspirację dla wielu sławnych dziewiętnastowiecznych numerów magicznych jeszcze bardziej niż „Duch Peppera”. Uważam, że wynalazek niewidzialności wytwarzanej za pomocą luster oznaczał rewolucyjne podejście do wykorzystania zasad optyki, odpowiednik rewolucji kopernikańskiej. Zamiast czynić postacie widzialnymi, jak to miało miejsce we wcześniejszych iluzjach, tutaj układ luster czynił je niewidzialnymi dzięki rzutowaniu pustego tła. Zamiast wyczarowywać ducha, trik uwidaczniał pustkę. Steinmeyer przenikliwie opisuje funkcję, jaką lustra spełniały w tej sztuczce: „obraz w lustrze ma to do siebie, za wyjątkiem sytuacji, w których lustro jest brudne lub pęknięte, patrzący nigdy nie skupia swojej uwagi na powierzchni lustra, ale przenika ją, koncentrując się na odbijanym przedmiocie” (Steinmeyer, 2003: 79). Jak pokazuje Steinmeyer, pojawiła się cała seria sztuczek wytwarzających pustkę za pomocą luster, stwarzających złudzenie patrzenia na tło, kiedy w rzeczywistości było ono przesłonięte przez lustro skrywające postać (lub jej fragment). „Sfinks”, sztuczka Tobina stworzona dla Pułkownika Stodare’a, ukazywała tajemniczą głowę położoną na stoliku z trzema nogami, pod którym znajdowały się lustra ustawione pod kątem 45 stopni ukrywające resztę ciała. „Wyrocznia delficka” przedstawiała głowę, która wydawała się unosić w powietrzu (faktycznie otoczoną przez dużych rozmiarów lustro odbijające ukryty sufit pomalowany tak, aby udawał czarną ścianę). „Zaczarowane legowisko goryli” („Enchanted Gorilla Den”) Johna Nevila Maskelyne’a, stanowiło bardziej zaawansowaną wersję tricku z „Proteusza”, wykorzystując jeszcze mniejsze ukryte przestrzenie.

Chociaż zasada optyki dotycząca odbicia pod kątem 45 stopni (lub 90 stopni, jak w przypadku klatki Maskelune’a w „The Will, The Witch and the Watchman”) jest genialnie prosta, to właściwe wykonanie owych lustrzanych urządzeń było skomplikowane i wymagające. Lustra musiały być pozbawione wad, zabrudzeń, a ich oświetlenie nie mogło produkować odbłasków. Krawędzie i łączenia należało starannie zamaskować. A co najważniejsze, położenie luster wobec widowni określały precyzyjne obliczenia. Jak ujął to Steinmeyer to, co widzieli widzowie, „stanowiło stawkę w iluzjonistycznej bitwie, dowód prawidłowości obliczeń matematycznych i warunków skuteczności iluzji” (Steinmeyer, 2003: 80). Lustra umieszczone bez wystarczających obliczeń mogły odbijać wizerunki członków widowni, niszcząc iluzję lub też nie odbijać tła w odpowiedni sposób. Co więcej, magicy musieli za każdym ustawieniem dobrze obliczyć „strefę bezpieczeństwa”, matematycznie wyliczoną przestrzeń, w której magik mógł stanąć bez obawy, że odbije się w lustrach, niszcząc iluzję. Wyrafinowane obliczenie kątów odbicia było warunkiem, żeby coś mogło zniknąć, pozostawiając odbicie... pustki. Oczywiście złośliwi widzowie, jeśli podejrzewali istnienie lustra, mogli zawsze rzucić kawałki papieru, żeby odbiły się od szkła.

Chciałbym pochylić się chwilę właśnie nad tym efektem pustki. Lustro, które samo z siebie zdaje się znikać, lustro, które zamiast pokazywać coś, wydaje się prezentować jedynie pustą przestrzeń: paradoksalny efekt wirtualnej pustki. Z punktu widzenia magika (a jeszcze bardziej widowni) iluzja wytwarza niewidzialność lub zniknięcie; wirtualna pustka pełni przede wszystkim funkcję optycznego zwodu. Magicy zawsze pracowali w oparciu o ukrycie jakiegoś, zwykle najważniejszego elementu sztuczki, czy chodziłoby o schowanie karty dublera lub projektora. Sam efekt niewidzialności mógł też być osiągnięty akustycznie, jak w sławnym numerze „Niewidzialna dziewczyna” („The Invisible Girl”) włączonej w pewnym momencie do „Fantasmagorii” Robertsona. W sztuczce tej głos zdawał się być wydawany

przez zawieszony aparat, w rzeczywistości odwracał uwagę od kobiety, która w ukrytym pomieszczeniu pod sufitem, mówiła przez tubę. Ciemność grała dużą rolę w seansach spirytystycznych, najsławniejszym przykładem są publiczne pokazy braci Davenportów, którzy mieli ogromny wpływ na nowoczesną magię estradową. Ciemność, jak często twierdzili organizatorzy seansów, była niezbędnym warunkiem objawienia się niematerialnych i zasadniczo niewidzialnych duchów. Dramaturg Dion Boucicault, menedżer i rzecznik prasowy Davenportów, pytał, używając częstej wśród spirytystów analogii: „Czyż ciemnia nie jest konieczna w procesie wywoływania fotografii?”. Kontrola światła i przemyślane użycie ciemności stały się również zasada Czarnej Sztuki, formy magii scenicznej, wykorzystującej czarne aksamitne tła i ciemne kostiumy, które przy odpowiednim oświetleniu wydawały się niewidoczne. W ten sposób całe postacie lub ich fragmenty nie były widoczne dla widzów, co dawało efekt unoszących się w powietrzu głów lub obiektów.

Magia estradowa badała sposoby optycznego zwodzenia, wykorzystując granice doświadczenia wizualnego i wyzyskując jego ślepe punkty niejednoznaczności. Magia, szczególnie w XIX wieku, poszukiwała raczej wizualnej niepewności niż rzeczywistości i prawdy symbolizowanej przez jasno oświetloną scenę. Właściwe magii oddzielenie doświadczenia wzrokowego od intelektualnej pewności rozszerza (może nawet transcenduje), dominując w tradycji Zachodu metafizykę opartą na wątpleniu we własne zmysły. XIX-wieczna magia estradowa rozwijała się w obrębie nowoczesnego podejścia do widzenia opisanego przez Jonathana Crary'ego w *Techniques of the Observer*, uznającego wzrok za zdeterminowany fizjologicznie i tym samym do pewnego stopnia niezależny od świata zewnętrznego, który miał reprodukować (Crary, 1990). Crary podkreśla nowoczesne próby kontroli i dyscyplinowania wzroku, podążając za formułowanymi z pozycji racjonalistycznych krytykami kulturowego oszustwa. Przykładem może tu być David Brewster, który uznawał magię i jej sztuczki za środki, dzięki którym tyrani „utrzymują swoją kontrolę nad ludzkim umysłem” w ich „ciemnym planie mającym na celu omamienie i zniewolenie ludzkości” (Brewster, 1832: 14). Ale XIX-wieczni iluzjoniści zaprzeczali twierdzeniom o swoich nadprzyrodzonych mocach (jak to ujął Howard Thurston, być może największy z amerykańskich iluzjonistów: „Nie oszukałbym cię za żadne skarby” [I wouldn't deceive you for the world], powtarzając temat, który sięga korzeniami „Fantasmagorii” Phililstahla). Zamiast odwoływać się do boskich mocy, magicy wykorzystali ograniczenia oka i sposoby oszukiwania wzroku do stworzenia nowych doświadczeń o paradoksalnym charakterze – zajmujących i uprzyjemniających czas, a nie uwodzących ideologicznie.

Nikt nie wysunąłby twierdzenia, że iluzjoniści w XIX i XX wieku odgrywali kluczową rolę w rozprzestrzenianiu się tyranii politycznej, choć są drobne wyjątki, istotne raczej dla nowelistyki niż geopolityki, gdzie zachodnich magów wykorzystywano w walkach kolonialnych do zastraszania zabobonnych tubylców, takich jak opłacane przez rząd przedstawienia Robert-Houdina w Algierii, mające wywrzeć wrażenie na Marabutach i stłumić powstanie autochtonów (Robert-Houdin, 1944: 393–419). Ale czy precyzyjnie zaplanowane przedstawienia wirtualnej pustki, działające precyzyjnie na sensorium widza, są formą dyscyplinowania publiczności, którą krytycy kultury uznają za zasadniczą właściwość nowoczesnego społeczeństwa spektaklu? Czy magia również należy do poprzedniczek ideologicznej funkcji kina? Nie byłbym skłonny kategorycznie temu zaprzeczyć, ale wahałbym się również przed bezrefleksyjnym przyjęciem takiej tezy. Nie będąc demonstracjami władzy lub zasad metafizyki, iluzje magiczne zdają się być narzędziami otwierania

szczeliny w naszym doświadczeniu tego, co wizualne, siejąc wątpliwość i zaciekawienie, zabawiając i zawieszając wiarę lub niewiarę, łamiąc nawyki poznawcze, mieszając realne z wirtualnym. Same w sobie sztuczki te nie są ani wyzwajającymi objawieniami ani ideologicznym oszustwem. Po zastanowieniu, jednakowoż, okazują się być zdolne do obu.

Twierdzę, że praktyki optyczne sztuki magicznej dostarczają wielu ścieżek dla refleksji w dziedzinie optyki kulturowej. Szczególnie istotne wydaje się przemyślenie na nowo roli lustra. Jak pokazała Sabina Melchior-Bonnet w studium poświęconym historii lustra, jest ono jednym przedmiotów z najbardziej obciążonych znaczeniowo w naszej kulturze (Melchior-Bonnet, 2001). Od czasów średniowiecza lustro służyło zarówno jako obraz relacji człowieka z boskim światłem i stworzeniem oraz jako obraz ludzkich (a szczególnie w seksistowskiej tradycji kobiecych) próżności i narcyzmu, a ostatecznie utwierdzało w przekonaniu o nieuchronności śmierci (lustro jako obraz *vanitas*). W początkach nowożytności lustro ukazało się jako obraz pozorów i płaskości, w szczególności przez swoją rolę w kształtowaniu tożsamości dworskiej i indywidualnej oraz rolę w procesie reprezentacji artystycznej. W XIX stuleciu w szczególności, lustro stanowiło symbol samoświadomej jednostki, owładniętej obsesją nie tylko na punkcie powierzchowności, ale też tożsamości. Jednak z wkroczeniem w wiek XX, jak twierdzi Melchior-Bonnet, obraz pustego lustra, szkła z którego znikło odbicie, stawał się coraz powszechniejszy: od przerażającej historii *Horla* Maupassanta po opis dzieciństwa *Malte'm* Rilkego (Melchior-Bonnet, 2001: 257–9). Moja analiza popularnych scenicznych przedstawień magicznych pokazuje jednak, że ten specyficznie nowoczesny koszmar pojawił się, aczkolwiek w złagodzonej wersji, wprawdzie w sztukach iluzji optycznej.

W zestawieniu z naszą współczesną kulturą nieskończenie multiplikujących się obrazów, XIX-wieczna magia daje nam wiele materiału do przemyśleń. Wczesne kino pojawiło się na scenie w środku kotłowniny nowych obrazów. Jak zauważył Méliès po obejrzeniu pokaz kinematografu, wyświetlane obrazy były mu wprawdzie znane, ale ich *poruszenie* stanowiło nowy trik. Niemniej od czasów „Ducha Peppera” odbicia zaznajomiły widzów z ruchomymi wirtualnymi obrazami. Kino umożliwiło widzom zobaczenie rzeczy w ruchu, obdarzając wirtualny obraz realizmem wysokiego stopnia. Sam Méliès szybko przekonał się jednak, że urządzenie do projekcji filmowych pozwala na wykonywanie dużo większej liczby trików niż tylko wprowadzanie obrazów w ruch. Iluzjonista na czasie mógł używać kina zarówno do sprawiania, aby rzeczy zniknęły, jaki i pojawiały się.

Możemy przypomnieć, że pierwsze użycie przez niego aparatu kinowego w Théâtre Robert-Houdin zakładało wyświetlania filmu na ekranie umieszczonym przed sceną, podczas gdy za nim montowano skomplikowane dekoracje i maszynię służącą do występów magicznych, (mechanika iluzji była zatem skrywana przez samo kino). Dla Mélièsa kino początkowo nie tylko pokazywało rzeczy, ale jednocześnie je ukrywało. Pierwsze projekcje w Théâtre Robert-Houdin przywodzą na myśl fałszywe odbicia lustrzane stosowane w sztukach iluzjonistycznych, które wydawały się coś pokazywać, ale w rzeczywistości ukrywały to przed wzrokiem.

Kino nie tylko pojawiło się w bogatym kontekście wirtualnych obrazów, ale też wchodziło w interakcje z magicznymi tradycjami zwodniczych i swawolnych obrazów w ramach dialektyki tego, co widoczne i co niewidoczne.

przełożyli Arkadiusz Rogoziński, Michał Pabiś-Orzeszyna, Łukasz Biskupski

Pierwodruk: *A Companion to Early Cinema*, red. André Gaudreault, Nicolas Dulac, Santiago Hidalgo, Copyright © 2012 John Wiley & Sons, Ltd.

Publikacja finansowana w ramach programu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego pod nazwą „Narodowy Program Rozwoju Humanistyki” w latach 2013–2014, projekt nr 21H 12 0206 81 (kierownik mgr Łukasz Biskupski).

BIBLIOGRAFIA:

- Brewster D. (2004 [1832]). *Letters on Natural Magic Addressed to Sir Walter Scott*. New York.
- Crary J. (1990). *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge.
- During S. (2002). *Modern Enchantments: The Cultural Power of Secular Magic*. Cambridge.
- Melchior-Bonnet S. (2001). *The Mirror: A History*. New York.
- Della Porta G. (1957 [1554]). *Natural Magic*. New York.
- Robert-Houdin, Jean-Eugène (1944). *Memoirs of Robert-Houdin, the Great Wizard, celebrated French Conjuror, Author, and Ambassador*. Minneapolis.
- Scot R. (1972 [1584]). *The Discoverie of Witchcraft*. New York.
- Steinmeyer J. (2003). *Hiding the Elephant: How Magicians Invented the Impossible and Learned to Disappear*. New York.