

# Oliver Grau

---

## Pamiętajcie fantasmagorię! : osiemnastowieczna polityka iluzji i jej multimedialne życie po życiu

---

Sztuka i Filozofia 41, 24-38

---

2012

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](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Oliver Grau

**Pamiętajcie fantasmagorię! Osiemnastowieczna polityka iluzji i jej  
multimedialne życie po życiu<sup>1</sup>**

W 1919 roku studentka filozofii z Wiednia Natalia A. podczas wizyty u doktora Victora Tauska, jednego z wczesnych uczniów Freuda, skarżyła się, że berlińscy doktorzy latami kontrolowali i manipulowali jej myślami za pomocą dziwnego urządzenia elektrycznego. *Maszyna wpływów*, zgodnie z tym, co pacjentka obsesyjnie twierdziła na jej temat, działała w tajemniczy sposób, narzucając jej telepatycznie i telekinetycznie sny, odpychające zapachy oraz emocje.

*Maszyna wpływów*, praca zrealizowana w 2002 roku przez szkocko-amerykańską artystkę Zoe Beloff, stanowi reprezentację złowieszczonego medium Natalii. Stereoskopiczny diagram umieszczony na podłodze, który oglądany jest przez okulary anaglifikalne, oraz interaktywne wideo zabierają widzów do trójwymiarowego środowiska, na które składają się performatywne kolaże oraz film na DVD. Używając wskaźnika, możemy interaktywnie wpływać na zapętlone, pojawiające się na szklanym wyświetlaczu wielkości koperty sekwencje, które pochodzą z medycznych filmów szkoleniowych, prywatnych nagrań oraz reklam<sup>2</sup>. Oto jak wkraczamy w wewnętrzny świat obrazów Natalii: poprzez pracę *Maszyna wpływów* artystce udało się zaprezentować halucynacyjną wizję nowego medium.

W formie intymnego, interaktywnego dialogu Beloff wizualizuje to, co kinematograficzne. Dźwięki krótkofalowych transmisji, popularne piosenki z lat 30., jak również zarejestrowane zaburzenia atmosferyczne i geomagnetyczne pogłębiają ów osobliwie opresywny nastrój, za pomocą którego artystka wywołuje fantasmagoryczną obecność schizofreniczki lub doprowadza do naszej immersji w jej topografię mentalną. Starsze media wizualne zyskują dziś na nowo ważność na polu artystycznych eksperymentów jako powszechnie akceptowany środek wglądu w historię sztuki medialnej. Praca Beloff składa się z elektronicznych passusów pochodzących z materiałów, które – wyciągnięte z zapomnianych kontekstów – jawią się jako archeologiczno-medialne układanki z wpisanymi w nie nowymi znaczeniami.

<sup>1</sup> Redakcja dziękuje Autorowi za wyrażenie zgody na publikację przekładu. Podstawa przekładu: O. Grau, „Remember the Phantasmagoria! Illusion Politics of the Eighteenth Century and Its Multimedial Afterlife”, w: *MediaArtHistories*, ed. O. Grau, The MIT Press, Cambridge MA – London 2007.

<sup>2</sup> Zob. P. Beausse, Z. Beloff, „Chrostoph Dreager: images remantes – After-Images”, w: *Artpress* 235 (1998), s. 43-47; Ch. Gehman, „A Mechanical Medium. A Conversation with Zoe Beloff and Gen Ken Montgomery”, w: *Cinema scope* 6 (2001), s. 32-35; T. Druckery, Z. Beloff, „Nam June Paik Award 2001”, w: *International Media Art Award NRW*, Hatje Cantz, Ostfildern-Ruit 2002, s. 20-21; S. Shaviro, „Future Past: Zoe Beloff’s Beyond”, w: *Artbyte: Magazine of Digital Arts* 3 (1998), s. 17-18.

Wszystko to sprawia, że *Maszyna wpływów* wydaje się niezwykle wrażliwą refleksją nad mediami jako takimi, jak również medytacją nad medium ostatecznym. Beloff pokazuje, że maszyny nie są wyłącznie narzędziami oraz podkreśla, jak bardzo media technologiczne zakorzenione są w podświadomości, w historii mediów, w przestrzeni utopijnych wyobrażeń oraz to, że są one nośnikami wierzeń magicznych. Spojrzenie artystki w przeszłość przenosi nas w przestrzeń-myślenia w sensie zaproponowanym przez Ernsta Cassirera, a poprzez wybrane przez nią środki estetycznego wyrazu, czyni nas świadomymi ewolucyjnego rozwoju mediów<sup>3</sup>.

Pomimo tego, że kategoria „niesamowitego” [*uncanny*] stała się modnym słowem we współczesnych debatach nad sztuką, w pracy *Maszyna wpływów*<sup>4</sup> napotykamy ją w zupełnie innym kontekście<sup>5</sup>, wydaje się, że Artystka nawiązuje do opisaną przez Freuda kategorii „niesamowitość” mającej związek z „przetrwaniem pojęć podstawowych” (*survival of primitive ideas*), będącej przybliżeniem do dziecięcych koncepcji życia, które, jak wydawało się racjonalnym dorosłym, zostały przewyżczone. Zakłada to między innymi wiarę w nadnaturalne niszczycielskie siły, możliwość powrotu zmarłych i kontaktu z nimi, czyli cechami charakterystycznymi animizmu. Według Freuda źródłem „niesamowitego” jest sprzeczność pomiędzy tym, co myślimy, że wiemy, a tym, czego boimy się doświadczać w danej chwili<sup>6</sup>.

Przemyślenia na temat fantasmagorii można znaleźć również w medialno-archeologicznej pracy brazylijskiego artysty Rosagnela Renno zatytułowanej *Experiencing Cinema* składającej się z pourywaných projekcji fotografii, która wyświetlana jest na eterycznym ekranie stworzonym z nieszkodliwego dymu powstałego ze spalania oleju roślinnego<sup>7</sup>. Albo weźmy pod uwagę choćby pracę *Maszyna wpływów* Toniego Ourslera będącą „pejzażem psychicznym” Soho Square w Nowym Jorku<sup>8</sup> i odnoszącą się do historycznych spektakli, które

■

<sup>3</sup> Rozmyślaniami nad znaczeniem dystansu dla intelektualnej wydajności oraz nad kreowaniem świadomości więcej miejsca niż inni myśliciele poświęcił Ernst Cassirer. W pracy *Individuum und Kosmos* napisał, że dystans konstytuuje podmiot i jest odpowiedzialny za wytworzenie „estetycznej przestrzeni obrazu”, jak również „przestrzeni myślenia logicznego i matematycznego”. Zob. E. Cassirer, *Individuum und Kosmos*, Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt 1963, s. 179. Dwa lata później Aby Warburg podkreślił znaczenie intelektualnej, budzącej świadomość siły dystansu, a nawet uwzględnił ów „oryginalny akt ludzkiej cywilizacji” we wstępie do „Atlasu Mnemosyne” (*Der Bilderatlas Mnemosyne: Gesammelte Schriften Abteilung 2*, Band 2 [Akademie Verlag, Berlin 2000], s. 3-6).

<sup>4</sup> V. Tausk, „On the Origin of the 'Influencing Machine' in Schizophrenia”, w: *Psychoanalytic Quarterly* 2 (1933), s. 521-522.

<sup>5</sup> A. Vidler, *Unheimlich: über das Unbehagen in der modernen Architektur*, Edition Nautilus, Hamburg 1992.

<sup>6</sup> S. Freud, „Das Unheimliche”, w: *Gesammelte Werke*, vol. 12, ed. A. Freud, Fischer, Frankfurt am Main 1947, s. 227-268.

<sup>7</sup> Ów pierwszy program zawierał trzydzieści dwa obrazy wybrane z albumów rodzinnych pochodzących z różnych krajów, na których uwiecznione zostały pary, grupy i rodziny w sytuacjach formalnych, na „burzujących portretach” lub w sytuacjach domowych. Inne programy zawierały takie cykle, jak „filmy miłosne”, „sceny kryminalne” oraz „obrazy wojny”.

<sup>8</sup> *Maszyna wpływów* została stworzona we współpracy z Public Art Fund w Nowym Jorku. Była prezentowana w Madison Square Park w dniach od 19 do 31 października 2000. „Duchy” postaci kluczowych dla historii mediów, takie jak pionier telewizji John Logie Baird oraz siostry Fox, które w połowie XIX wieku twierdziły, jakoby udało im się nawiązać telegraficzny kontakt ze światem duchowym, ukazywały się w ciemnościach. Zaledwie kilka jardów od miejsca, w którym Logie Bird dokonał swoich pierwszych publicznych eksperymentów w latach 20. XX wieku (w pokoju nad Barem Italia na Frith Street), *Maszyna wpływów* została przełamana przez multimedialny krajobraz złożony z widm, dźwięków oraz światła. Duchy uciekły z maszyny...

wywoływały „ducha” danego miejsca, takich jak na przykład fantasmagoria. W tym kontekście moglibyśmy przyrzeć się również twórczości Gary’ego Hilla, Douglasa Gordona lub Laurie Anderson.

Media wywierają powszechny wpływ na formy zmysłowego odbioru przestrzeni, przedmiotów oraz czasu; są nierozzerwalnie związane z ewolucją zmysłowych możliwości gatunku ludzkiego. Współcześnie obserwujemy przemianę obrazu w generowany komputerowo, wirtualny i przestrzenny byt, który najwidoczniej jest w stanie zmieniać się „autonomicznie” oraz przedstawiać wizualno-zmysłową rzeczywistość przypominającą byt ożywiony. Dzieje się tak ze względu na fakt, że to, w jaki sposób oraz co ludzie widzą nie jest jedynie kwestią fizjologiczną, ale w równej mierze wynika ze złożonych procesów kulturowych. Istotne jest to, że biorąc pod uwagę ów kontekst kulturowy, można naświetlić takie aspekty genezy nowych mediów, które bardzo często pojawiają się po raz pierwszy w pracach artystycznych będących utopijnymi oraz wizjonerskimi modelami. Z tego też względu jedno z kluczowych zagadnień współczesnej polityki kulturowej wyrasta z poważnego braku wiedzy dotyczącej źródeł mediów audiowizualnych. Stoi to w poważnej sprzeczności z współczesnymi wymaganiami dotyczącymi posiadania kompetencji z zakresu znajomości mediów oraz obrazu.

Marginalny oraz kruchy kinematograficzny kod zaproponowany przez Beloff wydaje się niezwykle ekspresyjną wizualizacją historyczno-medialnych fantazmatów, które charakteryzowały laternę magikę, panoramę, radio oraz wczesną telewizję, jak również przewijały się przez dyskusje na temat cyberprzestrzeni oraz rzeczywistości wirtualnej. Artystka rozszerza w ten sposób indywidualny stan psychozy tak, że sięga on społeczno-politycznego horyzontu.

Podczas gdy Beloff wykorzystuje zbiór elementów należących do historii mediów, w niemal zupełnie zapomnianej sztuce Waltera Benjamina *Lichtenberg*, napisanej w latach 30., filozof projektuje zbiór nowych, utopijnych mediów<sup>9</sup>. Z odpowiedniego dystansu względem Ziemi, przy użyciu owych utopijnych mediów wymyślonych przez Benjamina, mieszkańcy Księżyca badają warunki panujące na błękitnej planecie, a ich obiektem zainteresowania staje się fizyk eksperymentalny Lichtenberg. Dlatego też Księżyc wie wszystko na temat Ziemi, natomiast Ziemia nie wie nic na temat Księżyca. Wśród mediów, które są w posiadaniu mieszkańców Księżyca, znajdują się: spektrofon, za pomocą którego można śledzić wszystko, co dzieje się na Ziemi, będący jednocześnie uchem oraz okiem Boga, zmieniające mowę ludzką (irytującą dla uszu mieszkańców Księżyca) w uroczą muzykę sfer, parlamonium oraz oniroskop, który urzeczywistnia w postaci snów umotywowane psychoanalitycznie pragnienia.

Pomimo że wszystkie trzy powyżej wymienione urządzenia nasuwają na myśl *Maszynę wpływów*, to właśnie oniroskop pomaga nam zrozumieć pracę Beloff. Wizja Benjamina zakłada istnienie mediów, które są w stanie usłyszeć wszystko, zobaczyć wszystko, a nawet czytać w ludzkich snach, ale jednocześnie pozostają pasywne, podczas gdy *Maszyna wpływów* z magicznych wierzeń Natalie wpływa na jej świadomość oraz pobudza ją seksualnie.

<sup>9</sup> W. Benjamin, „Lichtenberg”, w: *Gesammelte Schriften*, ed. R. Tiedemann, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1991, s. 696-720.

## Utopiści kontra apokaliptycy

Rewolucje medialne prowadzą zwykle do polaryzacji dyskursu pomiędzy utopistami a apokaliptykami, do głosu dochodzą platońskie – a czasem nawet apokaliptyczne – komentarze. Stanowiska te bardzo często kładą nacisk na tendencje antytechnologiczne i mają swoje źródło w teorii krytycznej oraz post-strukturalizmie. Drugą stroną medalu stanowią utopijno-futurystyczne przepowiednie. Obydwa bieguny, niezależnie od tego, czy są pozytywne czy negatywne, tworzą teleologiczne modele, które w dużej mierze podążają śladami dyskursów narosłych wokół wcześniejszych rewolucji medialnych. Po utopijnej stronie warianty takich twierdzeń, jak: *Teraz nawet na odległość będziemy mogli odnaleźć więź z naszymi ciałami* lub *teraz iluzja będzie zjawiskiem wszechogarniającym*, zderzają się z lękami o to, że *ucierpią nasze zmysły*, a *nasza kultura ulegnie zniszczeniu* lub nawet groźbą *utrąty naszych ciał*. Eisensteina<sup>10</sup>, Minsky'ego<sup>11</sup>, Youngblooda<sup>12</sup> oraz Moraveca<sup>13</sup> należałoby prawdopodobnie zaklasyfikować do grona utopistów, natomiast Ebelharda<sup>14</sup>, Postmana<sup>15</sup>, Baudrillarda<sup>16</sup>, a nawet Flussera<sup>17</sup> jako apokaliptyków.

Ów dyskurs zapoczątkowany przez rewolucje medialne wciąż powraca na nowo: weźmy choćby pod uwagę dyskusję, która toczyła się wokół rzeczywistości wirtualnej dziesięć lat temu, debatę na temat kina na początku XX wieku czy panoramy w wieku XVIII itd. Jednak analogie pomiędzy współczesnymi i wcześniejszymi mediami oraz rozważania na temat ich innowacyjności można prowadzić tylko przy uwzględnieniu historycznego kontekstu rozwoju mediów i właśnie o tym będzie traktował niniejszy tekst.

Wiemy, że w swojej niezwykle wpływowej, materialistycznej koncepcji Marshall McLuhana interpretował media jako przedłużenie ciała człowieka oraz rozszerzenie jego percepcji zmysłowej. Jednak z mojego punktu widzenia nowe i stare media wizualne odpowiadają nie tylko za rozszerzenie człowieka, ale również poszerzają sferę naszych percepcji. Wydaje się, że pozwalają nam (jest to przykład idei utopijnej) na kontakt z oddalonymi obiektami, zarówno telematycznie, jak i wirtualnie, co stanowi sedno problemu dotyczącego psychiki, śmierci oraz sztucznego życia, czyli najbardziej ekstremalnych momentów naszego życia. Jednocześnie, na przeciwległym biegunie, fenomeny te powiększają liczbę naszych zmysłów. Pozorna pewność tych iluzji jest kreowana za pomocą kulturowych technik immersji.

■

<sup>10</sup> Zob. S. Eisenstein, *Das dynamische Quadrat: Schriften zum Film*, Reclam, Leipzig 1988.

<sup>11</sup> Zob. M. Minsky, *Society of Mind*, Simon and Schuster, New York 1988.

<sup>12</sup> Zob. G. Youngblood, *Expanded Cinema*, E. P. Dutton, New York 1970.

<sup>13</sup> Zob. H. Moravec, *Robot: Mere Machine to Transcendental Mind*, Oxford University Press, Oxford 2000.

<sup>14</sup> J. A. Eberhard, *Handbuch der Ästhetik I*, Hemmerde und Swetschke, Halle 1805.

<sup>15</sup> Zob. N. Postman, *Zabawić się na śmierć. Dyskurs publiczny w epoce show-businessu*, przeł. L. Niedzielski, Warszawa 2002.

<sup>16</sup> J. Baudrillard, *Wymiana symboliczna i śmierć*, Sic!, Warszawa 2007.

<sup>17</sup> V. Flusser, *Ins Universum der technischen Bilder*, European Photography, Goettingen 1985. Fragmenty tekstu w języku polskim zob. V. Flusser, „Ku universum obrazów technicznych”, w: *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekaźników elektronicznych*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 1994.

## Latarnia magiczna i fantasmagoria

Jednym z wiecznie powracających oczekiwań względem mediów jest to, że mają one moc „przywracania tego, co nieobecne”, czego najlepszym przykładem są podejmowane wielokrotnie próby komunikacji ze zmarłymi. Wiemy, że Athanasius Kircher oraz Gaspar Schott używali *laterny magici* jako narzędzia *propagatio fidei* w służbie zakonu jezuitów, zwracali uwagę publiczności na gniew Boga poprzez wyświetlanie obrazów diabła<sup>18</sup>. Niestety, współcześnie mamy bardzo niewiele okazji do tego, aby doświadczyć dawnych mediów wizualnych – zupełnie inaczej niż w przypadku malarstwa, rzeźby, teatru oraz muzyki tego okresu. Współcześni badacze nie są w stanie zrozumieć w pełni źródeł nowoczesnych mediów audiowizualnych właśnie ze względu na brak możliwości uczestniczenia w tego typu przedstawieniach. Wyobraźmy sobie, co oznaczałoby dla sposobu naszego postrzegania sztuki współczesnej, gdyby obrazy Matisse’a lub Moneta były dostępne jedynie na widokówkach lub ilustracjach książkowych!

Sława tego cudu optyki zaczęła się na dworze króla Fryderyka III w Kopenhadze za sprawą pierwszego w historii propagatora *laterny magici*, podróżnika Rasmussena Walgensteina (1609-1670), który prezentował projekcje przedstawiające ludzkie szkielety<sup>19</sup>. Już w połowie XVII wieku *laterna magica* (latarnia magiczna) została uznana za medium służące do opowiadania historii za pomocą wyświetlanych obrazów<sup>20</sup>. Jednakże od samego początku, jeśli urządzenie znalazło się w niepowołanych rękach, było wykorzystywane do tego, aby zwodzić, przerażać oraz manipulować naiwnymi widzami. Kopenhascy dworzanie byli przerażeni tak bardzo, że król, który nie mógł znieść ich bojaźliwości, nakazał powtarzać każde przedstawienie trzy razy, do momentu, kiedy widzowie oswoili się z nową formą wizualności, co zniwelowało jej wpływ<sup>21</sup>. Pomimo tego, że świadkowie nie opisali żadnych szczegółów dotyczących treści

<sup>18</sup> Zob. U. Hick, *Gesichte der optischen Medien*, Fink, Munich 1999, 115ff. i 129-130; W. A. Wageenaar, „The Origins of the Lantern”, w: *New Magic Lantern Journal* 1, no. 3 (1980), s. 10-12; *Lanterne magique et fantasmagorie*, Musée national des techniques, ed. F. Levie, CNAM, Paris 1990; L. Mannoni, *The Great Art of Light and Shadow: Archeology of the Cinema*, University of Exeter Press, Exeter 2000.

<sup>19</sup> Pojęcie latarni magicznej, ukute przez Charlesa François Dechalesa, który w Lyon w 1665 roku widział jeden z pokazów Walgensteina, odzwierciedla bardzo dobrze cudowną właściwość latarni do powiększania niewielkich obrazów do rozmiarów człowieka. Ch. F. M. Dechales, *Cursus seu mundus mathematicus*, vol. 2, Ex Officina Anissoniana, Lyon 1674, s. 665.

<sup>20</sup> Trzy najważniejsze postacie związane z wczesną historią latarni magicznej to: naukowiec Christiaan Huygens (1629-1695), który nie tylko prawdopodobnie wynalazł ją, ale stał się również jej krytykiem, podróżnik Thomas Rasmussen Walgenstein (1627-1681) pokazujący ją w niemalże wszystkich państwach europejskich, co zadecydowało o stosunku naukowców i intelektualistów względem nowego wynalazku, oraz Johann Franz Grienel (1631-1687), który zaczął produkować latarnie magiczne na sprzedaż w 1671 roku w Nürnberg i rozpoczął tym samym tradycję manufakturniczą, która trwała przez ponad dwieście lat. Grienel był byłym mnichem z zakonu kapucynów, który nawrócił się na protestantyzm i przeprowadził do Nürnberg w 1670 roku. Miał ogromną wiedzę dotyczącą architektury wojskowej, optyki oraz matematyki. Pośród instrumentów optycznych, które miał w ofercie sprzedaży w 1671 roku, zgodnie z listą 25 instrumentów wysłaną do Gottfrieda Wilhelma Leibniza do Hannoveru, znajdowała się również latarnia magiczna. Zaprojektowane przez niego modele znacznie różniły się od tych, które można było nabyć w duńskich oraz zachodnioeuropejskich manufakturach, ponieważ składały się z poziomo ułożonego cylindra opartego na metalowej podstawie w kształcie lejka, tymczasem większość modeli zaopatrzona była w cylindry ułożone pionowo lub w prostokątne drewniane pudełka.

<sup>21</sup> O. Jacobeus, *Museum regierium, seu catalogus rerum*, vol. II, Copenhagen 1710, s. 2.

pierwszych pokazów latarni magicznej, byli jednomyślni w swojej ocenie Walgensteina jako „showmana”, który był w stanie wywołać szok oraz uludę i za pomocą nowego instrumentu optycznego z łatwością wykorzystywał przesady publiczności. Oczywiście wydawało mu się, że cechą latarni magicznej, która najbardziej przyciągała publiczność, była możliwość przywoływania ponadnaturalnych zjaw oraz duchów pojawiających się niemalże jak za sprawą działania magii. Zarzuty wysuwane przeciwko magikom obsługującym latarnie wyrażały głęboko zakorzenioną nieufność, która dzisiaj przypisywana jest, szczególnie przez pisarzy, sugestywnej mocy obrazów<sup>22</sup>.

W przeciągu kolejnych dekad użycie latarni magicznej rozpowszechniło się, a jej niewielkie światło wywarło ogromne wrażenie podczas ciemnych nocy tamtych dni, co dzisiaj trudno już nam sobie wyobrazić. Współczesne podejścia do tej problematyki odwołują się do magicznego i spirytualistycznego charakteru przedstawień latarni magicznej: po paru minutach zgromadzonym ukazywała się pod postacią ducha podobna znanej im dobrze osoby, która pojawiała się tuż przy podłodze i rosła do momentu, aż stawała się rozpoznawalna i dobrze widoczna. Począwszy od lutego 1790 roku, tego typu pokazy uległy instytucjonalizacji i organizowane były w wiedeńskim teatrze Josefstadt. Wnętrze teatru udrapowane było w całości czarnym materiałem oraz udekorowane czaszkami i białymi „magicznymi kręgami”. Wieczorna rozrywka rozpoczynała się od symulacji sztormu, którego zwieńczeniem były grzmoty, wiatr, gradobicie oraz deszcz. Kulminacyjnym punktem był moment zaklinania duchów. Podczas każdego wieczoru pojawiały się trzy duchy. Każda ze zjaw czyniła kilka kroków w stronę publiczności, a następnie ulatniała się w taki sam sposób, w jaki się pojawiała. Duchy oraz przerażające zjawy ukazały się ponownie w wielkim stylu w latach 90. XVIII wieku. W połowie lat 80. sztukmistrze, tacy jak Paul Philidor, dla ciekawskiej oraz zafascynowanej nową formą rozrywki niemieckiej publiczności zaczęli organizować pokazy wzorowane na przedstawieniach Johanna Georga Schropfera, wolnomularza oraz iluzjonisty wykorzystującego latarnię magiczną, którego tajemne moce były owiane legendą. Gwoździem programu późniejszych przedstawień Schropfera były projekcje zjaw na ścianie dymu z użyciem niewidocznej dla publiczności latarni magicznej<sup>23</sup>. Otrzymywane w ten sposób obrazy były migotliwe i ulotne, a sądząc po reakcjach publiczności, uzyskiwany efekt niezwykle przerażający<sup>24</sup>. Schropfer korzystał z całej palety trików, z projekcją z wykorzystaniem luster, niskimi głosami wydobywającymi się z pokrywanych tub czy asystentami przebranymi za duchy oraz efektami dźwięków burzy włącznie. Do tego arsenału środków wytwarzania iluzji Paul Philidor dodał jeszcze lampę Argada, która wytwarzała o wiele silniejsze światło, dzięki czemu możliwe było zaprezentowanie obrazów o wiele większej widowni, co stało się początkiem fantasmagorii.

Innym pionierem wczesnego biznesu polegającego na wytwarzaniu iluzji był jeden z jej mistrzów Johann Carl Enslin, który zyskał sławę w Europie między

<sup>22</sup> Zob. M. Jay, *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth Century French Thought*, University of California Press, Berkeley 1993.

<sup>23</sup> B. Bekker, *Chr. August Crusius Bedenken über die Schöpferischen Geisterbeschwörungen mit antiapocalyptischen Augen betrachtet*, Berlin 1775.

<sup>24</sup> Ta technika została opisana po raz pierwszy w latach 1769-1770 przez Gilles-Edmé Guyot w *Nouvelles récréations physique et mathématiques*.

innymi dzięki „łowom na Niebie”, czyli latającym rzeźbom oraz innym nadzwyczajnym środkom iluzji. O ile w przedstawieniach Philidora dominowały opowieści o duchach, o tyle w berlińskich przedstawieniach fantasmagorii rozszerzono zakres tematów<sup>25</sup>.

To właśnie w Berlinie fantasmagoria oczarowała jednego z najszlachetniejszych reprezentantów tego gatunku, belgijskiego malarza, fizyka, niesamowitego organizatora, baloniarza oraz księdza Étienne Gaspard Robertsona. W 1798 roku przetransportował on immersyjne medium do porewolucyjnego Paryża, gdzie od 1802 roku prezentował je, podobnie jak w innych miastach europejskich – od Lizbony po Moskwę<sup>26</sup>. W XIX wieku fantasmagoria święciła swój triumf we wszystkich krajach zachodnich<sup>27</sup>.

W tym czasie również pokazy latarni magicznej uległy ewolucji w stosunku do tradycji XVIII-wiecznej i stały się bardziej różnorodne. Różnego rodzaju aparaty projekcyjne, takie jak na przykład fanatynoskop, stały się przenośne dzięki temu, że można je było przesuwac bezszelestnie na wypolerowanych kółkach mosiężnych za półprzezroczystym ekranem (tak, że zarówno ekran, jak i sama maszyna były niewidzialne dla publiczności), dzięki czemu obraz mógł się zmniejszać i powiększać. Ponadto dzięki użyciu disolwerów nakładanych na soczewkę możliwe były efektowne przejścia od jednej sceny do drugiej, dzięki czemu uzyskiwane było niezwykle wyrafinowane wrażenie ruchu i pojawiła się możliwość kreowania różnorodnych nastrojów. Fantasmagoria po raz pierwszy w historii otworzyła wirtualną głębię przestrzeni obrazu jako sfery dynamicznych zmian. Wszystkie powyższe zmiany były możliwe dzięki użyciu ekranu<sup>28</sup>.

Podobnie jak w wypadku „iluzjonizmu” oraz „immersji” okazało się, że fantasmagoria nie jest w żadnym razie prostym terminem. W połowie XIX wieku zaczyna być bowiem również terminem politycznym, zaczyna być odczytywana

<sup>25</sup> Prezentował on cmentarz Petrarki i Laury, opowiadał za jej pomocą historię Abelarda oraz Eloisy, jak również odmalowywał portrety Fryderyka Wielkiego oraz generała Ziethena; zob. S. Oettermann, J. Karl, „Enselens Flying Sculptures”, w: *Daidalos* 37, 15 (1990), s. 44-53.

<sup>26</sup> J. E. Varey, „Robertson’s Phantasmagoria in Madrid 1821”, w: *Theater Notebook* 9-11, s. 154-157.

<sup>27</sup> Przedstawienia z wykorzystaniem latarni fantasmagorycznych braci Dumontiez odbywały się również w Ameryce Północnej, jednakże zamiast duchów Woltera oraz Fryderyka Wielkiego publiczność miała możliwość spotkać się z Georgem Washingtonem, Benjaminem Franklinem oraz Thomasem Jeffersonem. W teatrach w Londynie, Nowym Jorku, Berlinie, Filadelfii, Mexico City, Paryżu, Madrycie, Hamburgu oraz innych miastach zarządzający nimi organizowali pokazy fantasmagorii i w XIX wieku uważali latarnię magiczną za przydatne narzędzie umożliwiające organizowanie pokazów dla dużej publiczności. Po bardzo szybkim postępie technicznym, który dokonał się w pierwszej połowie XIX wieku, nastąpiła ogromna zmiana związana z kulturą pokazów latarni magicznej w drugiej połowie tego stulecia. We wczesnych latach dwudziestych XIX wieku brytyjskie przedsiębiorstwo Carpenter and Westley wyprodukowało sporej wielkości metalowy model, w którym wykorzystywano lampy typu Argand. Umożliwiło to użycie latarni magicznej w klasach oraz podczas wykładów i seminariów. Nie jest przypadkiem również fakt, że magia, spirytualizm oraz przestrach, jaki łączony był z nowym medium, w połowie XIX wieku przerozdziły się w ogromny ruch społeczny w Stanach Zjednoczonych. Szacuje się, że w 1859 roku było około miliona spirytualistów. A. Gauld, *The Founders of Physical research*, Schocken, New York 1986, s. 29. Na temat relacji pomiędzy spirytualizmem a elektrycznością zob. W. Hagen, *Die entwendete Elektrizität: Zur medialen Genealogie des ‘modernen Spiritismus’*, <http://www.whaagen.de/publications/>. Pomiędzy wyznawcami spirytualizmu było wiele prominentnych postaci tamtej epoki, m.in. Harriet Beecher Stowe oraz prezydent Abraham Lincoln. R. M. Goldfarb, C. R. Goldfarb, *Spiritualism and Nineteenth-Century Letters*, Fairleigh Dickinson University Press, Rutherford 1978, s. 43-44.

<sup>28</sup> Według *Oxford English Dictionary* pojęcie „screen” (ekran) pojawiło się po raz pierwszy około 1800 roku i łączone było z pokazem fantasmagorii.



w kontekstach politycznych. Nawet Marks użył tego pojęcia w napisanym w 1867 roku *Kapitale*, gdzie odniósł się do niego, opisując źródło naddatku jako „fantasmagoryczne”<sup>29</sup>.

Pokazy Robertsona osiągnęły w Paryżu spektakularny sukces, przede wszystkim po tym, jak przeniósł je do nowej, nastrojowej lokalizacji w opuszczonym klasztorze kapucynów, do którego publiczność mogła jedynie wejść, przechodząc przez cmentarz. Udało mu się również dopracować techniczną stronę przedstawienia; rozszerzył wreszcie repertuar Enslena o Wolterowskie wizje, kuszenie świętego Antoniego oraz scenę z trzema wiedźmami zaczerpniętą z *Makbeta*<sup>30</sup>.

W wieczornym półmroku widzowie przechodzili przez ciemne podwórze, następnie szli zaciemnionym korytarzem, na którego ścianach wisiały mroczne malowidła, aż do Salon de Physique, wunderkamery – gabinetu osobliwości – gdzie zgromadzone były przyrządy optyczne i auralne, takie jak *peep shows*, krzywe zwierciadła oraz *tableaux* przedstawiające miniaturowe pejzaże. Robertson wytwarzał również iskry elektryczne, które określał jako *fluidum novum*, które „sprawiały, że martwe ciała przez jakiś czas się ruszały”. Zatem „druga strona”, nowe medium elektryczne wraz z jego utopijnymi konotacjami, jakie nasuwało, kojarzone było z iluzjami zmysłowymi. W związku z tym oglądająca je publiczność, po przekroczeniu progu pomieszczenia projekcyjnego, wprowadzana była w stan świadomości mieszczący się w ramach zarówno naukowych, jak i magicznych. Kiedy to następowało, Robertson oznajmiał, że za chwilę pojawią się „zmarli i nieobecni”<sup>31</sup>. Widzowie pogrążeni byli w całkowitej ciemności tak, że nie dało się wyróżnić ani pierwszego, ani drugiego planu, ani powierzchni, ani odległości, jedynie wszechogarniający, nieprzebyty mrok – „podniosłą ciemność” – jak określał ją Burke<sup>32</sup>. Wprowadzone przez Robertsona innowacje odróżniały fantasmagorię od wszystkich innych maszyn istniejących w tym czasie. Świadomość znajdowania się w pomieszczeniu znikwała stopniowo ze względu na panującą w nim absolutną ciemność, dręczącą muzykę, a przede wszystkim – wyświetlane obrazy. Wszystkie te elementy miały za zadanie trzymać w ryzach, kontrolować i potęgować percepcję widzów.

Po tym, jak widzowie usiedli, trwając w nabożnym milczeniu, dawał się słyszeć głos komentatora mówiącego o „religijnej ciszy”, co przerywane było niemalże natychmiast przez odgłosy padającego deszczu, grzmotów oraz dźwięki szklanej harmoniki. Ów instrument muzyczny, na który utwory pisali wszyscy znani kompozytorzy epoki, od Mozarta do Beethovena, został wynaleziony przez Benjaminą Franklina, reprezentującego nowy wiek nauki oraz mistrza i znawcy elektryczności. Z jej pomocą możliwe było uzyskanie efemerycznej

<sup>29</sup> Adorno oraz Benjamin również posługiwali się tym terminem. Między innymi fenomen targów światowych określany był przez Benjaminą jako „fantasmagoryczny”. Zob. M. Cohen, „Walter Benjamin’s Phantasmagoria”, w: *New German Critique* 43 (1989), s. 87-108.

<sup>30</sup> Dodatkowo zajmował się również produkcją tak zwanych latarni fanatoskopicznych. Niezwykły projekt tych aparatów pozwalał na projekcję przeźroczy oraz nietransparentnych slajdów, jak również trójwymiarowych kukielek.

<sup>31</sup> E. G. Robertson, *Mémoires récréatifs, scientifiques et anecdotiques du physicien-aéronaute*, Clima Editeur, Langres 1985. Zob. również „La Phantasmagorie”, w: *La Fleur Villageoise* 22 (28 lutego oraz 23 maja 1793).

<sup>32</sup> „L’ami des lois”, 955 (28 March 1789), s. 1.

ścieżki dźwiękowej przeznaczonej na potrzeby spektaklu wizualnego, co jeszcze bardziej zwiększało immersję w sceniczny świat obrazów. Następnie z ciemności wyłaniały się świecące zjawy, które poruszały się w kierunku publiczności.

Z dzisiejszej perspektywy iluzja, której źródłem były owe obrazy, może się wydawać zabawna, jednak należy sobie zdać sprawę, że kompetencje medialne zmieniają się i były wtedy na zupełnie innym poziomie niż obecnie. Robertson pisał, że widzowie byli jak porażeni, zszokowani owymi mglistymi obrazami, natomiast dziennik *Ami des Lois* zalecał ciężarnym kobietom, aby, jeśli chcą uniknąć poronienia, trzymały się z daleka od fantasmagorii<sup>33</sup>. Można by z pewnością wykazać, że niepoehlebne opinie stanowiły w zasadzie dla fantasmagorii dobrą reklamę, która miała wpływ na jej popularność, jednak jest to tylko część prawdy. Gdyby bowiem medium zasadniczo różniło się od tego, co obiecywano w reklamie, z pewnością nie osiągnęłoby tak znaczącego i długotrwałego sukcesu.

W 1800 roku znany paryski pisarz Grimod de la Reynière napisał: „Niniejszym dokonała się całkowita iluzja. Całkowita ciemność panująca w pokoju, wybór zdjęć, zadziwiająca magia ich prawdziwie monstrualnego wzrostu, magia, która im towarzyszy – wszystko to zostało przygotowane, aby zdumiewać wyobraźnię i podbić wszystkie twoje zmysły”<sup>34</sup>.

Oczywiście Robertson nie mógł pozwolić sobie na to, aby mieć reputację szarlatanów w rodzaju Cagliostro ani też, by kojarzono go z magią obrazową uprawianą przez reprezentantów Kościoła katolickiego, takich jak Della Porta, Kircher, Schott czy Zahn<sup>35</sup>. Wolał określać siebie jako twórcę „efektów naukowych”, choć oczywiście nie stronił od wszelkiego rodzaju trików. Ikonografia wykorzystywana przez Robertsona zawierała również współczesnych mu ludzi, którzy zostali skazani na śmierć – Marata, Dantona i Robespierre’a. Posługując się wariacją doktryny transsubstancjacji, przywracał ich do życia za pomocą swojego magicznego medium spośród kłębiącego się siarkowego dymu. Jednak w porewolucyjnym Paryżu nie odważył się przywrócić do życia Ludwika XVI. Płacił podstawionym osobom z widowni, aby podczas pokazu wstawały i krzyczały

<sup>33</sup> G. de La Reynière, *Courrier des Spectacles* 1092, 7 marca 1800, s. 3.

<sup>34</sup> B. M. Stafford, F. Terpak, *Devices of Wonder: From the World in a Box to Images on a Screen*, Getty Research Institute, Getty Publications, Los Angeles 2001.

<sup>35</sup> Technika rozpraszania wynaleziona na potrzeby latarni magicznej nadawała ekspansji lub kompresji czasu specjalnej wartości estetycznej, która wspomaganą była przez magiczne i iluzjonistyczne efekty medium. Logicznym następnym krokiem w procesie zbliżania się do filmu było połączenie wielkoformatowej panoramy wraz z efektem ruchomych obrazów. Na tym etapie odnosimy się do innego poprzednika kinematografii poprzez skoncentrowanie się na estetycznej kategorii iluzji ruchu. Pomimo tego, że doświadczenie czasu wpływającego pomiędzy kolejnymi obrazami w mechanicznych teatrach znanych już w antyku oraz renesansie było prymarnym źródłem odniesienia w przypadku tych mediów, to właśnie ruchome panoramy zaprezentowane na Wystawach Światowych w XIX wieku stanowiły przełom, czyniąc z ruchu główny element dyspozytywu. Symulowane podróże na pokładzie parowców i pociągów wraz z obrazami, na których pokazany był wolno zmieniający się krajobraz, były szczególnie popularnym motywem ruchomych panoram. Tego typu doświadczenie wizualne było również wprowadzone do teatru, gdzie długie malowane płótna umieszczone na ruchomych rolkach były rozwijane tuż przed oczami publiczności (tak zwane *changing panoramas*). Zob. *Sehsucht: Das panorama als Massenunterhaltung des 19. Jahrhunderts*, red. M.-L. Plessen, Budenskunststhalte Bonn, Stroemfeld/Roter Stern, Basel 1993, s. 230f. W pierwszej połowie XIX wieku potrzeba oglądania zmiennych obrazów, niezależnie od tego, czy w detalu czy jako całość, stacjonarnie lub ruchomo, doprowadziła do pokazywania na scenie wielu popularnych obrazów, których głównym tematem były procesy. Pod koniec wieku skonstruowano pierwsze panoramy, gdzie publiczność znajdowała się na ruchomej platformie, której pełny obrót umożliwiający zobaczenie całego obrazu zajmował około 20 minut.

„To moja żona, to moja zmarła żona!”, po czym zwykle wybuchła panika. Podczas typowego przedstawienia ostrzegał publiczność takimi słowami: „Patrzcie z optymizmem w los, jaki czeka was wszystkich pewnego dnia: Pamiętajcie fantasmagorię!”. Jeśli przyjrzymy się postaci Robertsona oraz jego pokazom fantasmagorii, jak pod lupą widać ambiwalencję tej epoki: narzucone przez autorytet Kościoła jarzmo zostało zrzuczone, a fantasmagoria rozpanoszyła się w należącym niegdyś do niego budynku. Jednakże blask wieku oświecenia zaczął powoli przygasać wraz z mglistymi świadectwami istnienia rozmaitych przesądów, pseudonaukowych eksperymentów oraz przerażającymi scenami masowych egzekucji w czasie Terroru, które rozgrywano również przed oczami publiczności zebranej na seansach fantasmagorii. Okazało się, że nieznane dotąd medium miało niezwykle silny, sugestywny potencjał, który sprawił, że zaczęło być postrzegane jako przyrząd naukowy, a nie tylko magiczna sztuczka<sup>36</sup>.

Medium fantasmagorii jest częścią historii immersji, niedawno rozpoznanego fenomenu, którego obecność, jak pokazałem w mojej ostatniej książce, daje się zaobserwować w niemal całej historii zachodniej sztuki. Immersja jest wytwarzana w momencie konwergencji pomiędzy dziełem sztuki a aparatem przeznaczonym do tworzenia obrazów lub wtedy, kiedy przekaz i medium stanowią nierozdzieloną jedność tak, że medium staje się przezroczyste.

W wypadku fantasmagorii doszły do głosu wszystkie fenomeny znane nam ze sztuki współczesnej oraz reprezentacji wizualnej. Stanowi ona model „manipulowania zmysłami”, funkcjonowania iluzjonizmu, przeplatania się realizmu oraz fantazji, materialnego podłoża sztuki, które wydaje się niematerialne, jak również związanych z tym problemów typowych dla epistemologii oraz dzieła sztuki jako takiego. W przeciwieństwie do panoramy, która odkrywała przed widzem dość dużą część krajobrazu, fantasmagoria nawiązywała do starej magii szamanizmu, gdzie poprzez medium można było nawiązać kontakt ze zmarłymi przodkami. Obrazowy świat przerażających latarni magicznych dopasował się zatem jedynie do idei, które funkcjonowały wśród ludu i jedynie wyolbrzymił je poprzez użycie niezwykle sugestywnego nowego medium. Pomimo tego, że Beloff nie prezentuje swoich obrazów jako bytów nadprzyrodzonych, postrzegamy jej pracę jako *simulacrum* nieprawdopodobnych przekonań; zatem zachowane zostają w niej fantasmagoryczne fascynacje. Fantasmagoryczne przestrzenie odgrywają bardzo ważną rolę w połączeniu z mediami utopijnymi, również na gruncie sztuki medialnej, takiej jak teleobecność i sztuka genetyczna.

## Teleobecność

Nowa, zapośredniczona poprzez dane epistemologia otworzyła się w paradoksalny sposób na nową parametryczną teleobecność oraz na globalną wymianę obrazów<sup>37</sup>. Cyfrowe obrazy pojawiły się na HMD, na CAVE, na ścianach, a nawet

<sup>36</sup> O. Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, The MIT Press, Cambridge MA – London 2003.

<sup>37</sup> Por. O. Grau, „The History of Telepresence: Automata, Illusion, and the Rejection of the Body”, w: *The Robot in the Garden: Telerobotics and Telepistemology on the Internet*, red. K. Goldberg, The MIT Press, Cambridge MA – London 2000.

– jak w przypadku prac Paula Sermona *Telematic Dreaming* – na zwykłej pościeli lub na ścianie wody w pracy *A Body of Water*. Instalacja *A Body of Water* (1999) przedstawia w zjawiskowy sposób społeczną moc sztuki Paula Sermona i Andrei Zapp. W Muzeum Wilhelm-Lehmbruck zwiedzający wchodził do pokoju, który był blue boxem, aby nawiązać kontakt z publicznością zwiedzającą nieczynną kopalnię, jak również z widzami znajdującymi się w Waschauke Herten, gdzie była kolejna część instalacji. Wyświetlane na powierzchni tryskających z pryszniców, rozproszonych mgławicowo strumieni wody, obrazy odwiedzających muzeum również nabrały fantasmagorycznej intymności. W ruinach będących pozostałością epoki przemysłowej Paul Sermon i Andrea Zapp wykreowali przedstawienie, które było zarówno niezwykle, jak i malownicze. Fizyka kwantowa uczy nas, że rzeczywistość jest wynikiem obserwacji, jednak w tym przypadku to, co bliskie i odległe, zbiegło się ze sobą w czasie rzeczywistym, dzięki czemu został stworzony paradoks: Jestem tam, gdzie mnie nie ma i mam na to dowody płynące ze zmysłów, które przeciwstawiają się mojemu osądowi.

Dzięki stworzeniu wyobrażonej przestrzeni udało im się przywołać pokolenia górników, którzy zwykli zmywać wszechobecny pył węglowy ze swoich spoconych ciał, co stanowiło rozszerzenie telematycznej formuły prac Sermona w kierunku krytyki społecznej zakłócającej jej fantasmagoryczną intymność. O ile w pracy *Maszyna wpływów* zostaje nawiązany kontakt z psychiką, o tyle poprzez wielokrotne użycie teleobecności w historii mediów próbuje się nawiązać kontakt z transcendencją, co pokazano we wcześniejszej literaturze. Instalacja Paula Sermona powinna być rozważana również z uwzględnieniem tego kontekstu.

### Ewolucja cyfrowa: A-life

Ostatnio, na fali rozwoju nowych gatunków w sztuce, medialna sztuka cyfrowa zaczęła zmieniać tradycyjny krajobraz sztuki w kierunku modelu procesualnego. Nowe czynniki, takie jak interakcja, telematyczność, genetyczny proces powstawania dzieła, tylko zachęciły do podejmowania nowych wyzwań i przekraczania granic, na co wskazuje bardzo często archeologia nowych mediów. Dominująca tendencja polega na połączeniu percepcji widza z medium wizualnym, którego rozwój polega przede wszystkim na zaangażowaniu wszystkich zmysłów człowieka. Wydaje się, że w dzisiejszej sztuce nowych mediów staje się to dominującym trendem. O ile fantasmagoria łączyła widzów ze zmarłymi poprzez spirytualizm i immersję, o tyle praca *A-Vole* Christy Sommerer i Laurenta Mignonneau pokazuje świetliste sztuczne życie w zaciemnionej przestrzeni<sup>38</sup>.

Dzieła sztuki powstają w ten sposób, że zintegrowane w nich zostają symulacje takich rodzajów sztuki, jak architektura, rzeźba, malarstwo, scenografia oraz historyczne media obrazowe, jak teatr, kino i fotografia. Wszystkie te elementy zostają włączone w przestrzeń, która istnieje jedynie poprzez wytwarzane przez siebie efekty. Obrazy cyfrowe otwierają interaktywną przestrzeń obrazową,

<sup>38</sup> *New Screen Media: Cinema/Art/Narrative*, red. M. Rieser, A. Zapp, British Film Institute, London 2002; *ARS ELECTRONICA: CODE=The Language of Our Time*, red. G. Stocker, Ch. Schopf, Hatje Cantz, Ostfildern 2003.

której informacji dostarczają czujniki oraz bazy danych. Pozwala to na zmianę środowiska wizualnego w procesualny oraz „inteligentny” sposób. Są to obrazy, których cechy fizyczne zbliżone są do funkcji, jaką pełnią wyświetlacze lub ekrany; obraz staje się powierzchnią, która służy do wyświetlania połączonych w sieć informacji, która telemetycznie przybliży odległe wydarzenia rozgrywające się w innych lokalizacjach oraz pozwala nam wpływać na nie, pomimo dzielącego je od nas dystansu. W ten właśnie sposób cyfrowe obrazy umożliwiają zamykanie granicy pomiędzy oddzielnymi gatunkami. Poprzez użycie algorytmów genetycznych przestrzeń obrazu może zostać zaludniona przez biologiczne organizmy, dzięki czemu wpływają na nią procesy ewolucyjne i związane z nimi zmiany, przez co dochodzi do połączenia sztucznej natury oraz sztuki.

Pomysł na to, aby pozwolić przedmiotom na niemalże magiczne przesuwanie się tuż przed oczami widzów, znany już z fantasmagorii oraz latarni magicznej, wykorzystywany jest dziś – oprócz oczywistego przykładu, jakim jest IMAX – w sztuce komputerowej. Artyści-naukowcy, tacy jak Thomas Ray, Christa Sommerer oraz Karl Sims symulują w swoich pracach procesy życiowe: ewolucja i selekcja stają się metodami używanymi na gruncie sztuki medialnej. Przy pomocy algorytmów genetycznych teatralny świat obrazów komputerowych nie tylko zyskał nowe narzędzie projektowania, ale może stać się również podobny do żywej istoty. Software’owi agenci, którzy wydają się trójwymiarowi, przekazują swoją fenomenologię kolejnej „generacji” agentów zgodnie z ewolucyjnymi wzorami reprodukcji, które następnie podlegają modyfikacji przy uwzględnieniu zmiennych zgodnie z zasadami krzyżowania się oraz mutacji i na ich podstawie tworzą się nowe pokolenia agentów. Jedynym ograniczeniem jest rama selekcji narzucona przez artystę.

*SonoMorphis* jest fantasmagoryczną instalacją łączącą ludyczne kombinacje z wizualizacjami skomplikowanych form sztucznego życia, która została wykonana w 1999 roku przez Berndta Lintermanna. W ciemniej przestrzeni widoczne są za każdym razem nowe biomorficzne ciała tworzone na podstawie algorytmów genetycznych. Lintermann sprawia, że sztuczne organizmy nieustannie obracają się wokół własnej osi, aby uwydatnić przestrzenność swej pracy, wzmocnioną jeszcze dodatkowo przez stereofoniczne dźwięki powstające w wyniku działania procesów losowych. Celem, jaki postawił przed sobą artysta, było nadanie instalacji możliwie najbardziej elastycznej struktury, Lintermann bowiem postrzega ją jako instrument składający się z wizualnych i akustycznych komponentów. Artysta twierdzi, że liczba możliwych kombinacji wynosi  $10^{80}$ , co stanowi dla niego liczbę symboliczną, ponieważ prawdopodobnie właśnie tyle atomów znajduje się w całym wszechświecie. Liczba możliwych wariacji *SonoMorphis* jest niezwykle duża i właściwie niemożliwe jest poznanie choćby części z nich. W ciemności CAVE *SonoMorphis* jawi się jako współczesna fantasmagoria.

Dyskusje na temat genetyki, sztucznego życia lub *a-life*<sup>39</sup> po raz pierwszy pojawiły się na gruncie bioinformatyki oraz informatyki, jednak wkrótce zostały uzupełnione o modele, wizualizacje oraz obrazy, których rodowód był ściśle

<sup>39</sup> L. Mignonneau, Ch. Sommerer, *Creating Artificial Life for Interactive Art and Entertainment, Artificial Life VII, Workshop Proceedings*, University of Portland, Portland 2000.

artystyczny, sztuka bowiem stała się katalizatorem owej kontrowersyjnej debaty. Z punktu widzenia teorii, ewolucja stanowi przełomowy moment przetwarzania obrazów: kontrolowane użycie zasad losowych pozwala na wytworzenie nieprzewidywalnych, niemożliwych do zreprodukowania, unikalnych oraz zmiennych obrazów. Jednym z problemów, z którym przyszło się zmierzyć wyznawcom *a-life*, takim jak Langton i Ray, jest postrzeganie przez nich ekosfery komputera jako ożywionej w tradycyjnym znaczeniu tego pojęcia<sup>40</sup>. Przedstawiciele tego poglądu twierdzą, że wyświetlane stworzenia nie są jedynie podobne to organizmów żywych, ale są żywe, co z teoretycznego punktu widzenia wydaje się naiwne<sup>41</sup>. Stanowisko to charakteryzuje się piktorializmem, jednak nie należy zapominać, że u podstaw wszystkich wygenerowanych komputerowo obrazów leżą obliczenia. Kiedy bierzemy pod uwagę funkcje i programy sztucznego życia, obraz jawi się jako abstrakcja oparta na biomorficznej strukturze konkretyzacji. Naukowa legitymizacja obrazów jest wynikiem algorytmicznej analogii, jaką można przeprowadzić pomiędzy nimi a przypominającymi życie zasadami ewolucji. Jednak mimo że zwieńczeniem tego procesu jest wizualizacja aspektów teorii dotyczących życia, w jej wyniku otrzymujemy ni mniej, ni więcej tylko obrazy. Wykorzystujące pojęcia wywodzące się ze sztuki badania prowadzone na gruncie *a-life* mają na celu przełamanie granic pomiędzy gatunkami oraz zniwelowanie różnicy między życiem i sztuką, w przyszłości bowiem, jak twierdzą Ray i Sommerer, jedyne z czym będziemy mieli do czynienia, to wszechobecne sieci komputerowe<sup>42</sup>.

Dlatego fantasmagorycznie animowane sztuczne życie oraz sztuczna świadomość pozostaje ludzką projekcją na wytworzoną przez człowieka technologię w fazie transformacji, przestrzenią symboliczną, która przede wszystkim mówi nam coś na temat odbicia obrazu człowieka w ramach rozwoju technologii, co znajduje odzwierciedlenie również w pracach Lintermanna.

Ta niezwykle szybka wycieczka w historię mediów, która poszukuje tego, co stare w tym, co nowe, przynosi pytanie o to, co tak naprawdę nowego jest w nowych mediach? Wydaje się, że pomimo szumu informacyjnego, takie podejście pozwala lepiej zorientować się w historii rozwoju mediów.

Fantasmagoria reprezentuje tu zasadę, która do tej pory nie została jeszcze wprowadzona do dyskursu dotyczącego sztuki medialnej: zasadę, którą łączy sztukę i naukę po to, aby wytwarzać iluzję oraz wielozmysłową immersję przy użyciu wszelkich dostępnych współcześnie środków. Faktycznie, fantasmagoria reprezentuje punkt zwrotny w historii obrazu, pomiędzy sugestywnymi obrazami katolicyzmu (Kircher) oraz zdeklarowanym racjonalizmem. Z mojego punktu widzenia problem wygląda następująco: w momencie kiedy stało się możliwe zademonstrowanie oraz stworzenie historii immersji w połączeniu z panoramą,

<sup>40</sup> *Artificial Life*, red. Ch. G. Langton, The MIT Press, Cambridge MA – London 1995; M. A. Bedau, „Philosophical Content and Method of Artificial Life”, w: *The Digital Phoenix: How Computers Are Changing Philosophy*, red. T. W. Bynam, J. H. Moor, Blackwell, Oxford 1998, s. 135-152.

<sup>41</sup> Zob. T. Ray, „An Approach on the Synthesis of Life”, w: *The Philosophy of Artificial Life*, red. M. Boden, Oxford University Press, Oxford 1996, s. 111-145.

<sup>42</sup> L. Mignonneau, Ch. Sommerer, „Modeling Emergence of Complexity: The Application of Complex System and Origin of Life Theory to Interactive Art on the Internet”, w: *Artificial Life VII: Proceedings of Seventh International Conference*, red. M. A. Bedau, The MIT Press, Cambridge MA – London 2000.

fantasmagoria może być rozumiana jako zasada, która zdaje się sugerować możliwość nawiązania kontaktu z psychiką, ze zmarłymi oraz ze sztucznymi formami życia. Zatem nieodzowne wydaje się rozszerzenie koncepcji McLuhana. Zwrócenie się ku emocjom oraz ludzkim doświadczeniom paranormalnym za pomocą środków magicznych wynika z niepewności, której źródłem jest technologiczna utopia. Już persyflaż Benjamina wydaje się podążać w tym kierunku. W tym świetle o wielu artystach współczesnych można powiedzieć, że pracują w ramach tradycji pokazów fantasmagorii będących hybrydą łączącą sztukę, naukę oraz magię.

#### **Koda: implikacje badań nad obrazem**

Jeśli spojrzymy bardzo szeroko na historię mediów aż do dzisiejszych czasów, to zauważymy, że główną siłą stojącą za rozwojem nowych mediów w kierunku wytwarzania iluzji jest chęć posiadania większej mocy sugestii. Ten mechanizm wydaje się jednym z motywów stojących za wielowiekowym wysiłkiem mającym na celu odnowienie oraz podtrzymanie władzy nad widzom poprzez nowe sposoby sugerowania oraz wznoszenia ciągle nowych reżimów percepcji. Latarnia magiczna, panoramy, dioramy, fantasmagoria, kino, komputer, wyświetlacz oraz techniczne media obrazowe – wszystkie one jawią się w tej perspektywie jako agregaty ciągle zmieniających się maszyn, form organizacji oraz materiałów, które bardzo rzadko pozostają stabilne, pomimo wielu standaryzacji, którym są poddawane. Wciąż jesteśmy zafascynowani możliwością zwiększenia iluzji.

W końcu obrazy cyfrowe nadały nowego znaczenia kategorii „obrazu” w historii mediów. Zanikają różnice pomiędzy tym, co zewnętrzne i wewnętrzne, pomiędzy tym, co bliskie i dalekie, pomiędzy fizycznym a wirtualnym, biologicznym a automatycznym, obrazem a ciałem. Widzimy nieskończony strumień, po którego uważnym zbadaniu można dostrzec, że zdawałoby się ustalone już byty, takie jak kino, okazują się złożone z różnych komponentów, które są ze sobą zestawiane w ramach nieustannie zmieniających się konstelacji w kalejdoskopie ewolucyjnego rozwoju sztuki medialnej.

Widzimy dziś, że immersja jest bez wątpienia kluczowym elementem zrozumienia rozwoju mediów i to pomimo faktu, że pojęcie to pozostaje do pewnego stopnia nieprzejryste i wewnętrznie sprzeczne. Oczywiście, relacja pomiędzy krytycznym dystansem a immersją nie jest prostą alternatywą, bardzo wiele różnorodnych połączeń wchodzi ze sobą w interakcję, w dialektyczne relacje, po części stoją one ze sobą w sprzeczności, a najpewniej zależą od indywidualnych uwarunkowań obserwatorów oraz ich historycznie nabytych kompetencji. Immersja może być aktywnym procesem mentalnym, jednakże w większości przypadków, zarówno we wcześniejszej, jak i aktualnej historii sztuki, jest ona mentalną absorpcją zapoczątkowującą proces, zmianę oraz przejście. Jej cechami charakterystycznymi są zmniejszenie dystansu krytycznego do tego, co reprezentuje oraz emocjonalne zaangażowanie<sup>43</sup>.

---

<sup>43</sup> Na zjawisku tym skoncentrowały się dyskusje podczas dwóch konferencji poświęconych problematyce emocji, zorganizowanych przez Berlin-Brandenburg Academy of Science w Menaggio, podczas których poruszano między innymi temat interdyscyplinarnego podejścia do efektów, jakie wywołują na

Wzrost siły sugestii wydaje się istotną – o ile nie najistotniejszą – siłą, motywując powstanie nowych iluzyjnych mediów. Studia nad obrazem lub – innymi słowy – *Bildwissenschaft* pozwalają nam podjąć próbę napisania historii ewolucji mediów wizualnych, począwszy od *peep shows* do panoramy, myrioramy, stereoskopu, cykloramy, latarni magicznej, eidophusikonu, dioramy, fantasmagorii, filmu niemego, filmu barwnego, filmu zapachowego, IMAX, cineoramy, anamorfozy, telewizji, telematyki oraz przestrzeni wirtualnych generowanych komputerowo. Jest to historia, w której znajdzie się miejsce również dla wielu aberracji, sprzeczności oraz ślepych uliczek. Pomimo tego studia nad obrazem bez historii sztuki – w szczególności bez narzędzi umożliwiających porównanie oraz krytyczną analizę obrazu – nie są w stanie rozwinąć głębszych analiz historycznych. Z powodu braku „wytrenowanego oka” zagrożeni jesteśmy powielaniem starych mitów, ponieważ ulegamy sile obrazów. Powstanie sztuki medialnej nadało tej debacie tempa, gdyż podawanie obrazów w wątpliwość zyskało na intensywności i jakości.

Studia nad obrazem nie wymagają jednak, abyśmy porzucili eksperymentalne, refleksyjne przestrzenie, których dostarcza nam sztuka. Wręcz przeciwnie: w tych rozszerzonych granicach wychodzi na światło dzienne z jeszcze większą siłą leżąca u ich podstaw fundamentalna inspiracja, której sztuka dostarczyła technologii i mediom, kojarzona z takimi postaciami, jak Leonardo, Wallenstein, Pozzo, Barker, Robertson, Daguerre, Morse, Valéry i Eisenstein oraz wielu przedstawicieli współczesnej sztuki cyfrowej. Studia nad obrazem są otwartą dyscypliną, która angażuje w równym stopniu – tak jak w przypadku Beloff – to, co leży pomiędzy obrazami a neurologią, psychologią, filozofią, badaniami nad emocjami oraz innymi dyscyplinami naukowymi.

Przeł. Joanna Walewska

### **Remember the Phantasmagoria! Illusion Politics of the Eighteenth Century and Its Multimedial Afterlife**

The medium Phantasmagoria, developed from the Laterna Magica and part of the history of immersion, opened up the virtual depth of the image space for the first time as a sphere of dynamic changes. In contrast to the Panorama, the Phantasmagoria suggests that contact can be established to the psyche, the dead or artificial life forms. It is a model for the functioning of illusionism, a material image machine as basis of an art work that appears immaterial. In the Phantasmagoria, phenomena come together that we are again experiencing in contemporary art and visual representation.

widzu bodźce emocjonalne wytwarzane przez różne media. Publikacją, która porusza to zagadnienie, umieszczając je w kontekście interdyscyplinarnym, jest książka Olivera Graua oraz Andreasa Keila, *Mediale Emotionen*, Fischer, Frankfurt am Main 2005.