

„Kwartalnik Filmowy” nr 113 (2021)  
ISSN: 0452-9502 (Print) ISSN: 2719-2725 (Online)  
<https://doi.org/10.36744/kf.559>  
© Creative Commons BY-NC-ND 4.0

**Robert Jarosz**  
badacz niezależny  
<https://orcid.org/0000-0003-0540-4605>

# W poszukiwaniu genealogii kina – skiagrafie i proces skiagraficzny

## Słowa kluczowe:

genealogia kina;  
praktyki  
ekranowe;  
skiografia;  
archeologia  
mediów;  
Nowa Historia  
Kina

## Abstrakt

Artykuł jest próbą wytyczenia genealogii medialnej, do której należy kino oraz podobne do niego media czy zjawiska. Wykorzystując metodologię archeologii mediów, autor przywołuje problemy terminologiczne i logiczne, jakie wiążą się z próbami wpisania kina w nadrzędny porządek medialny. Przykładem jednostkowym może być popularne pojęcie „praktyk ekranowych” Charlesa Musserra, przypisywane Nowej Historii Kina jako jedno z jej osiągnięć. Następnie opierając się na kluczowych tu założeniach interdyscyplinarnych, autor wyprowadza własną propozycję terminu „skiagrafii”, czerpiąc nazwę ze starogreckiego typu malarstwa. Większą część artykułu zajmuje charakterystyka poszczególnych gałęzi takiej medialnej genealogii oraz opis mechanizmów jej rozwoju, co autor nazywa procesem skiagraficznym.

Nowa Historia Kina, funkcjonując od lat 70. i 80. jako perspektywa badawcza czy metodologia, radykalnie zmieniła możliwe sposoby pojmowania kina. Porzuciwszy historię jednostkowych arcydzieł, tworzonych przez wpisywanych do kanonu mistrzów, przeniosła zainteresowanie na jego wymiar medialny i ogólnokulturowy<sup>1</sup>. Ta nowa historiografia pozwoliła na uporządkowanie (lub przesortowanie) endogenicznych dziejów kina, ustalając kluczowe fazy w jego technologicznym, narracyjnym i społecznym rozwoju. Napotkała jednak problemy związane z czynnikami egzogenicznymi – chociażby niejasna pozostała relacja kina z poprzedzającymi je mediami, a także z cyfrowymi, przekształcającymi kulturę wizualną w dzisiejszych czasach. Słusznie więc współcześni badacze, jak np. Thomas Elsaesser, coraz częściej umieszczają refleksję na temat kinowej ontogenezy w ramach jeszcze nowszego typu historiografii – archeologii mediów<sup>2</sup>. Odtworzenie historii samego kina byłoby w przypadku tej metodologii niewystarczające, niezbędne jest bowiem uwzględnienie wzajemnych powiązań i interakcji między licznymi mediami czy zjawiskami kulturowymi, z którymi współistniało oraz współistnieje kino i z których bezpośrednio lub pośrednio się wywodzi. To podejście rodzi trudne pytanie: jak analizować takie wspólne powiązania, zaznaczając odrębność opisywanych mediów, lecz nie wikłając się zanadto w ich skomplikowane, jednostkowe historie<sup>3</sup>. Innymi słowy, w jaki sposób można wytyczyć i opisać genealogię medialną, do której należy kino? W zgodzie z rewizjonistyczną naturą obydwu „zwrotów historycznych”, krytyce poddaje się redukcjonizm oraz teleologię w rozważaniu losów medialnych lub historii w ogóle. W takim spojrzeniu rozwój medialny dzieli się na wygodne poznawczo etapy, w wyniku czego starsze technologie często zostają wyparte i przedstawione jako niedoskonałe, niespełniające warunków retroaktywnie przyjętego *telos*. Zamiast redukcjonizmu metodologie te uznają *archeologiczno-kinofilski takt wobec rozmaitego rodzaju kuriozów*<sup>4</sup>, podkreślając osobliwy i niepowtarzalny charakter zjawisk obecnych w przeszłości filmu, zwykle powiązanych skomplikowanymi relacjami w organiczną, heterogeniczną masę. W tej perspektywie obecny krajobraz medialny może być rozumiany jako jeden z setek równie możliwych scenariuszy, a ich rozwój może nawet zostać uznany za całkowicie przypadkowy, niespełniający żadnego z góry zamierzonego celu czy planu<sup>5</sup>. Zamiast deterministycznej teleologii przeważać tu więc będzie indywidualizm i kontyngencja. Te dwie opozycyjne perspektywy tworzą spektrum, w którym będą się mieścić kolejne propozycje genealogii kina czy mediów. Posłużyć mogą też za przestrożę przed pułapkami poznawczymi i conceptualnymi, których, o ile to możliwe, należałoby unikać. Jeśli archeologia mediów ma odnieść sukces w zdefiniowaniu i skategoryzowaniu rodziny medialnej, do której należy kino, musi znaleźć konstytutywne dla niej, transhistoryczne cechy, jednocześnie oddając sprawiedliwość indywidualnemu charakterowi i rozwojowi każdego z jej członów. Przed nowym rodzajem historiografii stoi więc nie lada wyzwanie, obecne nie tylko na poziomie refleksji, ale i samej terminologii – nie ma bowiem zadowalającego odpowiednika procesu ewolucji w przypadku mediów, a zwłaszcza kina i jego medialnych przodków, lub też, kontynuując porównanie – kuzynów. Nie można ich przecież wciąż retroaktywnie nazywać przedkinowymi czy podobnymi do kina.

W obiegu istnieje już kilka propozycji takich cech i terminów, każda jednak przyjmuje inne wyróżniki, wliczając do drzewa genealogicznego odmiennych

członków o niejednakowym stopniu pokrewieństwa, powstałych i popularnych na innych etapach rozwoju kultury. Próbę wyprowadzenia własnego podziału zaczę więc od prześledzenia kilku najistotniejszych terminów.

## Funkcjonujące nazewnictwo

Prawdopodobnie najpopularniejszy termin, wliczający film i kino do nadrzędnego porządku, został ukuty w 1984 r. przez Charlesa Mussera – jedną z centralnych postaci Nowej Historii Kina. Chodzi o pojęcie „praktyk ekranowych” (*screen practice*)<sup>6</sup>, które funkcjonuje w literaturze przedmiotu do dzisiaj. Musser opisywał kino jako transformację i kontynuację tradycji latarni magicznych, przyjmując za wyróżnik nie tylko technologie, z których korzystały, ale też związane z nimi praktyki i funkcje kulturalne<sup>7</sup>. Trop jest bardzo dobry, ale poszukując genezy owych praktyk, Musser – nieco przecząc własnym założeniom – wyznacza konkretny punkt historyczny jako moment ich wykrystalizowania. Miały to być działania jezuita Athanasiusa Kirchera z połowy XVII w., demistyfikujące mechanizmy projekcyjne, przez tłumaczenie i propagowanie ich naukowego podłoża. Musser, przejmując argumenty Kirchera, właśnie w XVII w. upatruje początków nowego trybu uczestnictwa w pokazach projekcyjnych, propagowanego zwłaszcza przez latarnie magiczne. Demistyfikacja ekranu miała ustanowić nową relację między obrazem, jego wytwórcą oraz widownią – narodzić się miał prawdziwy, ukonstytuowany podmiot czy obserwator, dzisiaj opisywany jako widz. Funkcja wcześniejszych aparatów projekcyjnych została sprowadzona do *manipulacji niczego niepodejrzewających widzów za pomocą mistycznych, magicznych obrazów*<sup>8</sup> i nazwana „praktykami przedekranowymi” (*pre-screen practice*). W efekcie Musser, próbując znieść cezurę między kinem a latarniami, stwarza kolejną, nieprawdziwą dla historii rozwoju mediów wcześniejszych niż latarnie, jak i wątpliwą dla nich samych. Nie dość, że latarnie od samego początku swojego istnienia bywały używane do celów naukowych<sup>9</sup>, to jeszcze wywodzą się bezpośrednio z urządzeń badawczych opartych na działaniu camery obscury. Ta druga, jako zjawisko fizyczne, znana jest od tysiącleci, zaś rozwój jej stechnicyzowanej formy, wykorzystującej soczewki czy lustra, datuje się na XVI w.<sup>10</sup> Dodatkowo w historii camery obscury nastąpił zwrot dokładnie odwrotny do zakładanego przez Mussera – Giambattista della Porta w I połowie XVI w. organizował z jej użyciem spektakle angażujące żywych aktorów w kostiumach<sup>11</sup>. Jest to jeden z wielu przykładów mieszania funkcji spektaklu oraz nauki przed czasami popularności latarni magicznych. Na przestrzeni wieków bez wątplenia manipulowano łatwowiernymi ludźmi za pomocą rozmaitych metod projekcji, ale podobne praktyki zawsze w różnym nasileniu przeplatały się z celami naukowymi i rozrywkowymi. Należy też pamiętać, że status podobnych zjawisk był zmienny w zależności od czasu czy regionu funkcjonowania – w efekcie „praktyki ekranowe” zwracają uwagę na istotny problem uzyskania pewnej niezależności oraz pozycji kulturowej mediów projekcyjnych w średniowiecznej Europie, lecz tylko tam i tylko wtedy. Zresztą sam ekran zajmuje pozycję w tekście dość niefortunną, mimo umieszczenia go w poznawczym centrum. Przyjęta przez Mussera materialna natura ekranu napotyka problemy typowe dla redukcjonizmu – zarówno starsze, jak i nowsze od kina media wielokrotnie zniekształcały lub całkowicie rezygnowały z ekranu, często redefiniując

jego sens. W efekcie ekran nie może stać się dobrym wyróżnikiem lub cechą konstytutywną dla rodziny kinowej bez tworzenia dodatkowych, zapewne jeszcze bardziej arbitralnych podziałów na ekrany, „pre-ekrany” czy „post-ekrany” albo inne ich rozmaite typy.

W przypadku ekranu archeologia mediów napotyka problem odwrotny. Nowomediálna praktyka wideomapowania (*projection mapping*), mająca ewidentne konotacje z kinem, również zniekształca tradycyjnie pojmowany ekran, projektując obrazy na dowolnej nieregularnej powierzchni. Andrzej Gwóźdź opisuje ją jako potwierdzającą zasadę, *wedle której ekran nie jest czymś substancjalnie różnym od nie-ekranu, przeciwnie – ekranem może być wszystko, co w określonej sytuacji dla kogoś pełnić będzie funkcję ekranu*<sup>12</sup>. W tym podejściu widać rozwinięcie centralnego założenia Mussera, czyli wyniesienie *praxis* – sposobów wykorzystywania i funkcji technologii – ponad technologię samą. Jest to oczywiście założenie słuszne, ale tak rozwinięta i rozumiana praktyka ekranowa może obejmować zjawiska naturalne (każda powierzchnia odbijająca światło) albo należące do zupełnie innych porządków – sam Gwóźdź w innej książce podaje przykład witraży katedr, dzięki słońcu „projektujących” dla zgromadzonych „wizjów” obrazy na posadzkach czy ścianach<sup>13</sup>. Ekran więc nie tylko przestaje być konstytutywny dla samego kina, ale tak naprawdę przestaje być wyróżnikiem jakiegokolwiek medium. Na pojedynczym przykładzie uwidaczniają się zagrożenia płynące zarówno z pojęcia naznaczonego redukcjonizmem, jak i naznaczonego zbytnią inkluzywnością. Inne propozycje nazwania oraz skategoryzowania wspólnych cech kina i jego przodków napotykają bardzo podobne przeszkody, dlatego nie ma potrzeby dyskutować z każdą z nich, warto je jednak przytoczyć. Za tytułem książki Siegfrieda Zielinskiego pisze się np. o *zapośredniczonym technicznie widzeniu i słuchaniu*<sup>14</sup>, zwracając uwagę na aspekty technologii wzmacniające te dwa zmysły; Paul Virilio używa pojęcia „uprzemysłowienie widzenia”<sup>15</sup>, uznając za jego wyróżnik obraz rozumiany jako produkt-towar wytwarzany przemysłowo. Używa się także rozszerzonego terminu „ruchomych obrazów” (*moving pictures, moving images*)<sup>16</sup> lub „mediów opartych na czasie” (*time-based media*)<sup>17</sup>. Erkki Huhtamo rozwinął zaś samo pojęcie ukute przez Mussera, próbując skategoryzować „historię ruchomych obrazów” według sposobu ich działania i doświadczania. Byłyby to już nie tylko praktyki ekranowe, ale też praktyki podglądania (*peep practice*), praktyki mobilne (*mobile practice*) oraz praktyki dotykowe (*touch practice*)<sup>18</sup>. Kategorie te nie są całkowicie arbitralne, mogą się przenikać, a nawet *kultura ruchomych obrazów ewoluuje przez ich interakcje i połączenia*<sup>19</sup>. To chyba najbardziej dojrzała i kompleksowa propozycja ze wszystkich obecnie istniejących, jednak nowe media, a także dzisiejsze wymiary kina coraz częściej będą zaliczane do wszystkich czterech kategorii naraz. Mogą zatem posłużyć jako podział sposobów doświadczania mediów, ale przestają charakteryzować ich ontologię. Wymienione ujęcia przyjmują za punkt odniesienia warunki odbioru mediów, wybrane aspekty ich dyspozytywu albo inne, bardziej szczegółowe właściwości. Większość podobnych wyróżników – wraz z upływem czasu i rozwojem technologii – przechodzi dynamiczne transformacje, często nawet w obrębie pojedynczego medium. Bez wątpienia każda z wymienionych propozycji uwidacznia i wyprowadza nowe tropy epistemologiczne – pozostają one przydatne, lecz prawdopodobnie w obliczu naporu nowych mediów albo skrupulatnych badań nad starszymi mediami zostaną zdezaktualizowane lub zredagowane.

Wydaje się że rozwiązaniem, które może temu zapobiec, jest spojrzenie maksymalnie diachroniczne, obejmujące zarówno podstawowe wspólne miejsca rozmaitych mediów włączanych do genealogii, jak i niewykluczające ich nieuniknionych jednostkowych różnic. Jednocześnie należy pominąć zjawiska naturalne oraz należące do rażąco innych porządków. Moja propozycja będzie się opierać na mentalnych potrzebach, które spełniać będą media o tożsamych podstawach fizycznych, niezależnie od różnic w mechanizmach czy postępie technologicznym.

## Potrzeby i ich materializacje

Próbując maksymalnie diachronicznie rozważyć problem genealogii medialnej, należy szukać pokrewieństwa w absolutnych fundamentach. U podstaw każdego badanego zjawiska leży zaś ontologia mediów i narzędzi. W perspektywie archeologii mediów, śledząc w „głębokim czasie” ich zaangażowanie w historię i kulturę, media należy rozumieć *nie tylko jako zapośredniczenia, ale także jako bardzo szczególne formy materializacji*<sup>20</sup>. Media na poziomie użytkowym służą bowiem za kanały, platformy komunikacyjne, przekaźniki czy nośniki<sup>21</sup>, ale sam fakt ich istnienia można rozumieć właśnie jako materializacje procesów kulturowych i mentalnych. Oswald Spengler, snując refleksje nad relacjami człowieka i techniki, opisywał to zagadnienie chyba najdosadniej: *Techniki nie należy pojmować z perspektywy narzędzia. Nie idzie o wytwarzanie rzeczy, lecz o sposób postępowania z nimi (...). Chodzi tu nie o rzecz, lecz zawsze o działanie mające jakiś cel. Tego właśnie często nie zauważano w badaniach prehistorycznych, w których zbyt wiele myśli się o okazach muzealnych, a zbyt mało o sposobach postępowania, jakie istniały, lecz nie pozostawiły śladu. Każda maszyna służy jedynie jakiemuś sposobowi postępowania i powstaje jako skutek jego przemyślenia*<sup>22</sup>. Takie podejście daje się zastosować do mediów, traktując je jako narzędzia kulturowe. Radykalnie zmienia to punkt ciężkości ich pojmowania – archeologia staje się doskonałą metaforą: dzięki odkrywaniu mediów „wykopuje się” „skamieniałe” materializacje potrzeb, złoza kultury.

Skoro media są materializacją potrzeb, rodzi się pytanie: czy istnieje wspólna potrzeba, z której wynika kino i podobne mu media? Propozycja odpowiedzi pojawiła się w popularnej w latach 80. teorii aparatu. Wspominając o latarniach magicznych, camerze obskurze i jaskini platońskiej – opierając się na psychoanalizie – Jean-Louis Baudry twierdził, że sytuacja kinowa w sztuczny sposób pozwala przywrócić podmiot do stanu z głębokiego dzieciństwa (sprzed lacanowskiej fazy lustra, a nawet do stanu jeszcze z łona matki), kiedy niemożliwe było odróżnienie podmiotu od otoczenia. Dowodów na przetrwanie tego pragnienia, a także odczuwanie przyjemności podczas realizujących go stanów psychoanaliza szukała we śnie i hipnozie – często zresztą porównywanych do kina<sup>23</sup>. Według interpretacji Baudry’ego, kino jest najlepszym sposobem na osiągnięcie sztucznej, kontrolowanej regresji do stanu prenatalnego, w którym *postrzegany świat nie może być już dłużej odróżniony od reprezentacji*<sup>24</sup>. Tym samym kino staje się wyrazem, materializacją, maszyną służącą do zaspokajania właśnie takiej potrzeby: *Można przypuścić, że właśnie to było pragnieniem, które przygotowało długą historię kina: pragnienie do skonstruowania maszyny symulacyjnej, zdolnej oferować podmiotowi percepcje, które są tak naprawdę reprezentacjami mylnie uznanymi za percep-*

*cje*<sup>25</sup>. Uznanie kina za najlepszą możliwą realizację takiego pragnienia jest oczywiście przykładem teleologii kinocentrycznej. Jednak gdy odsuniemy ją na bok (wraz z psychoanalitycznym podłożem), opisywany efekt pomylenia reprezentacji z percepcją wydaje się niezwykle słuszny. W tekście Baudry opisuje go jako „nadkateksję przedstawienia” (*overcathexis of representation*<sup>26</sup>), które to pojęcie rzeczywiście może być spójnym wyróżnikiem dla wielu, jeśli nie wszystkich, kuzynów kina. Kolejne dwie ogólne i pierwotne potrzeby wiążą się z obserwacją rzeczywistości oraz próbami odzwierciedlenia, powielenia jej (jak i siebie samego). Słowami Andrzeja Gwoźdźcia: *Kino i film wyłoniły się raczej z wielowiekowego procesu krystalizacji sposobów i technik obserwacji tego, co widzialne, naznaczonego symbiozą cienia i odbicia na tafli wody jako formą najbardziej archaicznej ideologii widzialności: owa prascena pragnienia podwojenia siebie samego jako Innego takiego samego (...)*<sup>27</sup>. W tej interpretacji, być może najszerszej z możliwych, ustalenie dokładnych początków kina oraz podobnych do niego mediów jest niewykonalne i zbędne, ponieważ byłyby one realizacją pragnień zawartych w samym umyśle czy naturze ludzkiej – te pragnienia stają się punktem wyjścia i dojścia, a media służą jedynie za środek do ich ciągłego spełniania. Jeśli zaś chodzi o cień i odbicie, zostaną one potraktowane jako dwie odmienne strategie reprezentacji rzeczywistości. Rozumiane dosłownie lub metaforycznie, będą na różne sposoby wykorzystywać fizyczne mechanizmy światła.

Jeśli połączy się te cztery wyróżniki, można uznać, że omawiane zjawiska będą spełniać przynajmniej jedną (a najlepiej wszystkie) z następujących potrzeb: potrzebę obserwacji tego, co widzialne; potrzebę reprezentacji rzeczywistości za pomocą rozmaitych metod i środków (głównie przy wykorzystaniu światła); potrzebę podwojenia siebie lub/i reszty świata, a także potrzebę pomieszania percepcji i reprezentacji, choćby za pomocą wywołania efektu nadkateksji przedstawienia. Nie należy też zapominać o bardzo podstawowej, a często pomijanej właściwości/potrzebie – opowiadania historii, które podtrzymują spuściznę kulturową i integrują członków wydarzenia. Potrzeby są więc jasno określone, lecz uporządkowanie ich medialnych materializacji wymaga wypracowania lepszej nomenklatury.

## Skiografie

Za najbardziej archaiczną formę „ideologii widzialności” Gwoźdź uznał cień i odbicie. To założenie niezwykle słuszne, zwłaszcza że kino (i podobne zjawiska) często albo przyrównuje się właśnie do działania cienia i odbić lustrzanych, albo wprost opiera na ich działaniu. Mimo że zarówno cień, jak i odbicie można traktować jako podwojenie, istnieje między nimi istotna różnica. Odbicie jest zjawiskiem o charakterze prezentacyjnym i epistemologicznym<sup>28</sup>. Za jego pomocą można efektywnie badać percypowalną rzeczywistość. Światło odbijane od lustra jest dokładnie tym samym światłem, które zostaje odbite od przedmiotów – ich obraz jest więc fizycznie prawie identyczny. Cień zaś jest zjawiskiem o konotacjach reprezentacyjnych – jest efektem ubocznym blokowania światła przez obiekt rzeczywisty. Mimo że cień jest obszarem trójwymiarowym, zwykle widoczny jest jedynie jego dwuwymiarowy, przypominający sylwetkę wycinek, padający na dowolną powierzchnię – jest to więc „obraz” zredukowany, reprezentujący obiekt prawdziwy, który w jakimś stopniu blokuje światło. W rezultacie tak fundamen-

talnego rozróżnienia konkretne narzędzia lub zjawiska optyczne można przypisać do „porządku odbicia” albo do „porządku cienia”. Narzędzia służące do postrzegania i badania rzeczywistości (np. lustro, teleskop czy mikroskop) ze względu na swoją wartość epistemologiczną i brak zmiany w obserwowanej, prezentowanej rzeczywistości<sup>29</sup> należą do porządku odbicia. Narzędzia służące do reprezentacji rzeczywistości, powielania lub wykorzystywania jej w twórczy sposób, będą należeć do porządku cienia. Obydwa porządki wraz z rozwojem technologii mogły osiągać coraz lepsze efekty, skuteczniej poznawać rzeczywistość lub oddawać ją na coraz bardziej zróżnicowane sposoby. Już w tym podziale zawarte są dwie ustalone pierwotne potrzeby: obserwacji tego co widzialne oraz reprezentacji tego za pomocą rozmaitych metod i środków. Według podziału, każda wizualna reprezentacja będzie należała do porządku cienia, zwykle jednak musi być utrwalona na jakimś nośniku – musi być „zapisana”. Stąd dla największego ogółu takich reprezentacji można przyjąć nazwę „skiagrafii”, od greckich *skia* – oznaczającego „cień”, ale też „obraz” i „odbicie”<sup>30</sup> oraz *gráphō* – oryginalnie „wyryć”, ale też „pisać”, „rysować”, „malować”, „szkicować”, „zarejestrować”<sup>31</sup>. „Skiagrafia” byłaby więc w podstawowym rozumieniu „pisanie cieniem” lub „zapisem cienia”, ale etymologicznie może również oznaczać malowanie czy rejestrowanie odbicia. Termin odnosi się więc zarówno do sposobów na utwalanie (zapis) dosłownych lub metaforycznych „cieni” rzeczywistości, jak i do ich kreatywnego wytwarzania oraz posługiwania się nimi (pisanie). Skiagrafia jest także historyczną techniką malarstwa, najprawdopodobniej wypracowaną przez Apollodorusa w II połowie V w. p.n.e. oraz rozpropagowaną przez Platona, który wykorzystywał ją jako metaforę w swoich dialogach<sup>32</sup>. Szczegóły tej techniki w pewnym stopniu odpowiadają przedstawionym założeniom i tym samym skiagrafia staje się możliwie najstarszym (europejskim) odpowiadającym im słowem, lecz w tym momencie będzie rozumiana wyłącznie semantycznie. To pojęcie może być stosowane jednocześnie do opisu praktyk, mediów i ich rezultatów, staje się zatem wygodnym taksonem dla genealogii. Możliwe jest też oddzielenie mediów od ich wytworów – mogłyby to być „skiazmy”, od *skiasma*, czyli „rzucany cień”, „odbity obraz” albo „cień w wodzie”<sup>33</sup>. W tym ujęciu np. kinematografia i latarnie magiczne mogą zostać nazwane skiagrafiami, a konkretne urządzenia, z których korzystały (kinematograf, rodzaj latarni), lub ich wytwory (filmy, slajdy) – skiazmami. Obecnie skiagrafia mogłaby się odnosić do każdego rodzaju sztuk czy rozrywek wizualnych, należy więc odróżnić zjawiska podobne do kina od np. rysunków, malarstwa, rzeźby czy też fotografii<sup>34</sup>. Do opisu takich zjawisk będzie pomocne pojęcie „nażywości” (*liveness*) Philipa Auslandera, pozostające w kontrze do mediatyzacji doświadczenia<sup>35</sup>, a pierwszym ich atrybutem jest wspomniana potrzeba opowiadania historii, a dokładniej wsparcie opowiadania obrazami. Przez nieporównywalnie większą część historii dominantą skiagrafii była wykonywana na żywo narracja słowna, rozmaite działania szeroko pojętych performerów i ich interakcje z widownią. Obrazy, muzyka czy efekty dźwiękowe dołączane do takich spektakli funkcjonowały – w różnym natężeniu – jako dodatek, skupiając uwagę i wzrok widzów oraz skuteczniej angażując ich w opowiadane historie<sup>36</sup>. Nażywość przesuwa skiagrafię bardziej ku spektaklowi i performansowi, a tym samym ku genezie rytuału<sup>37</sup>. Mimo nieco podrzędnej roli drugim atrybutem oddzielającym skiagrafię od innych zjawisk jest charakter obrazów dołączanych do spektakli czy

seansów. Takie obrazy same w sobie muszą mieć potencjał do „nadkatektycznego” pomieszania percepcji z reprezentacją, ponieważ korzystają z odpowiednich technik lub mechanizmów iluzjonistycznych. Mogą to być widoki perspektywiczne, rozmaite iluzje optyczne czy – szerzej – wykorzystanie niedoskonałości albo poszczególnych właściwości aparatu wzrokowego człowieka.



Próba odwzorowania efektu skiografii na przykładzie mozaiki z Delos – przybliżony panel (z lewej) przedstawia chaotyczne połączenie kolorów i kształtów, zaś w oddaleniu łatwo staje się rozróżnialny obraz głowy byka i listowia.

Skiografia jako technika malarska stanowi jeden z najstarszych przykładów takiego efektu. Oparta była na zasadzie przypominającej XIX-wieczny dywizjonizm czy pointylizm – posługiwała się kontrastującymi ze sobą, oddzielnymi blokami kolorów. Z bliska obrazy wyglądały niespójnie, jednak z odpowiedniej odległości ich treść zaczynała być widoczna i zrozumiała, a efekt ten opisywano jako wiarygodne odzwierciedlenie rzeczywistości oraz trójwymiaru. Zachodziło tu zjawisko optyczne znane jako „fuzja kolorów” lub „optyczne mieszanie”. Zamiast mieszać kolory na obrazie za pomocą pigmentów farb (mieszanie subtraktywne), dzięki kontrastowi i po odpowiednim oddaleniu, osobne kolory umieszczone na obrazie mieszały się w oczach oglądającego – dokładnie tak samo, jak dzieje się to w rzeczywistości (mieszanie addytywne)<sup>38</sup>. Nadkateksja przedstawienia jest więc w tym przypadku nie tylko mentalna, ale i fizyczna – barwy na obrazie są percypowane w dokładnie ten sam sposób co w rzeczywistości. Niestety nie zachowały się żadne przykłady obrazów skiograficznych, jednak mozaiki z Delos, pochodzące z późniejszej o 200 lat epoki hellenistycznej, pozwalają wyobrazić sobie ich możliwy wygląd. Mimo tej imponującej historii, zasady działania i zapożyczenia nazwy malarskie skiografie nie mogą zostać uznane za pełnoprawny przykład skiazmu właśnie dlatego, że nie towarzyszy im żadna narracja dźwiękowa – nie były one w żaden sposób wykonywane, nie były częścią spektaklu. Ten sam wyróżnik przekreśla zatem wszelkie dzieła wizualne oparte wy-



łącznie lub głównie na zasadzie *mimesis*, np. rysunki hiperrealistyczne czy *trompe l'œil*. Spełniają one drugi atrybut, wizualnie potrafią mieszać percepcję z reprezentacją, jednak zwykle nie mają integralnej narracji i nie są elementem większego, multisensorycznego doświadczenia. Z kolei odwrotny przykład stanowią tzw. kantastorie (*cantastorie*). Wywodzą się z czysto głosowej tradycji gawędziarstwa, lecz w późniejszej formie (od XV lub XVI w.) w wielu krajach dołączano do nich kilka malowanych lub drukowanych obrazów, umieszczanych na tablicach albo arkuszach z dowolnego materiału. Podczas występów wskazywano pałeczką na „kadry” czy panele korespondujące z opowiadaną częścią historii, tym samym łącząc obraz ze słowem<sup>39</sup>. Mimo że Huhtamo zalicza je do rozszerzonego pojęcia „praktyk ekranowych”, spełniają one jedynie pierwszy wyróżnik skiagraficzny – ich obrazy są stosunkowo proste i nie gwarantują pomieszczenia percepcji z reprezentacją. Sposobem na uznanie obydwu tych przypadków za skiografie byłoby wyposażenie ich w brakujący dodatek: narrację głosową lub bardziej iluzjonistyczne właściwości obrazu. Jednak wtedy, wzmocnione o kolejny wymiar wyrazu, zwiększające tym samym swój potencjał narracyjny, stałyby się tak naprawdę odrębnymi mediami, należącymi już do genealogii<sup>40</sup>. Ten mechanizm jest kluczowy dla „ewolucji” skiagrafii. Dzięki niemu mogą przyjmować odrębne formy, uaktualnione o najnowsze odkrycia naukowe czy możliwości technologiczne – wciąż jednak będą spełniać te same potrzeby i mieć te same wyróżniki. Nazwać go można „procesem skiagraficznym”. Wziąwszy więc pod uwagę wszystkie wymienione zasady, prześledźmy rozwój skiagrafii na przestrzeni całej historii, co składa się na propozycję nie tylko opisywanej genealogii medialnej, ale i zasad jej dalszego, nieuniknionego rozwoju.

## Proces skiagraficzny

Mimo że reprezentacje wizualne należą do porządku cienia, ich mechanizmy zadziwiająco często albo bezpośrednio wywodzą się z urządzeń badawczych, albo przynajmniej są wykorzystywane do celów kreatywnych i narracyjnych. Zwykle stają się syntezą tych dwóch porządków, łącząc w różnych proporcjach wartości poznawcze porządku odbicia i wartości „doznawcze” (artystyczne i reprezentacyjne) porządku cienia. Dzięki temu jest możliwe prześledzenie przekształceń i zauważalnego wzrostu możliwości technicznych skiagrafii. Z każdym dodatkiem lub technologicznym uaktualnieniem rośnie bowiem możliwy potencjał środków wyrazu danego skiazmu, a więc wszystko to, co jest on w stanie fizycznie i narracyjnie osiągnąć. Jako że większość skiagrafii korzystała z narracji ustnej i dźwiękowej, przyjmuję ten poziom możliwości wyrazu za równorzędny. Szczegóły ich rozwoju to zbyt szeroki i osobny wątek. Omawiając przemiany skiagraficzne, skupię się zatem głównie na nowych możliwościach i wymiarach narracyjnych samego obrazu, wynikających z rozwoju urządzeń epistemologicznych oraz ogólnej technologii i nauki.

W niniejszym ujęciu wyróżnikiem staje się tu potencjał wyrazu narracyjnego, nie zaś różnice jednostkowe czy charakterystyki. Liczba pobudzanych zmysłów i stopień ich zaangażowania podczas odbioru, skuteczniejsze i bardziej angażujące wykorzystanie coraz to nowszych rodzajów iluzji, mechanizmy działania oparte na reprezentacjach kolejnych warstw oraz wymiarów rzeczywistości

– oto wyróżniki kolejnych skiagrafii. Odejmując od nich jeden wymiar przeżycia, można otrzymać istniejące już medium, a dodając wymiar – uzyskać nowe.

Trzeba od razu zauważyć i złągodzić teleologiczne brzmienie tak rozumianego „procesu”. Przede wszystkim „nowsze” i „dodane” wymiary narracyjne nie muszą być wartościujące – są to raczej aspekty jeszcze niezagospodarowane, gotowe do wykorzystania przez skrupulatnie wypracowywane wcześniej efekty. Ponieważ skiagrafie mają pojęciowo objąć całą historię, wartościująco brzmiące pojęcie „rozwoju” jest tu używane w sensie podobnym do rozwoju kultur czy rozwoju technologii. Nowsze skiagrafie nie muszą od razu wypierać starych – nie muszą nawet dzielić z nimi tego samego miejsca i czasu. Jeśli już dzielą, mogą współistnieć i wchodzić w rozmaite relacje o naturze symbiotycznej czy synergicznej, choć bez wątplenia zdarzają się też relacje pasożytnicze<sup>41</sup>. Sam takson skiagrafii nie wyczerpuje także wszystkich właściwości i możliwych zastosowań danego medium, służy jedynie jako zespół konkretnych cech, które, wykorzystane w odpowiedni sposób, osiągają podobne efekty. Technologicznym poziomem zero pierwszymi i podstawowymi narzędziami wszystkich skiagrafii są cienie, odbicia oraz konkretne ich połączenie, czyli zjawisko fizyczne leżące u podstaw camery obscury. Nie są to technologie, lecz naturalny sposób działania fizyki, który można dopiero stechnicyzować i wykorzystać narracyjnie. W przypadku camery obscury, jeśli światło, przechodząc przez małą dziurkę, napotka jakąś powierzchnię, „projektuje” na niej odwrócony obraz rzeczywistości<sup>42</sup>. Widoczność tej projekcji znacząco wzrasta w wyciemnionej przestrzeni. Następuje tu synteza porządku cienia oraz porządku odbicia – projektowany dwuwymiarowy obraz, „światlny cień”, jest jednocześnie odbiciem i reprezentacją świata na zewnątrz. Fascynująca teoria „paleokamery” (*paleo-camera*)<sup>43</sup> Matta Gattona mówi o tym, że ludzie pierwotni, dzięki małym dziurkom w rozstawianych namiotach albo w jaskiniach, w których nocowali lub przebywali, mogli właśnie przez zjawisko camery obscury oglądać pierwsze projektowane obrazy rzeczywistości. Teoria idzie nawet dalej, próbując doświadczalnie udowodnić, że wygląd i styl malunków pochodzących z paleolitu, odpowiada praktyce przerysowywania tych projektowanych obrazów świetlnych!<sup>44</sup> To zaskakująca, lecz prawdopodobna teza, a jeśli jest słuszna, malunki te byłyby zarówno jedną z najstarszych zachowanych prób graficznej reprezentacji rzeczywistości (graficznymi „cieniami”), jak i próbą utrwalenia, zapisania projektowanego obrazu. Dzięki takiemu przerysowywaniu rzeczywistości malunki naskalne mogły osiągać wiarygodnie wyglądające figury zwierząt. Często występujący na nich zarys faz ruchu Gattton tłumaczy jako zmianę pozycji zwierząt podczas przerysowywania<sup>45</sup>. W dużym stopniu może to urealniać to same malunki – jako graficzna reprezentacja, wynikałyby wtedy z rzeczywistej obecności zwierząt. W pewnym sensie zwierzęta naprawdę znajdowały się na ścianach namiotów czy jaskiń, było to ich prawdziwe odbicie, a pozostawiony rysunek stawał się świadectwem, materializacją ich obecności. W gąszczu innych interpretacji genezy malunków naskalnych – przyjmujących podstawy optyczne, topograficzne<sup>46</sup>, rytualne, szamanistyczne czy mentalne<sup>47</sup> – wciąż przewija się aspekt materializacji i utrwalenia obrazu zwierząt. Niezależnie więc od tego, czy był on rzeczywisty, czy wynikał ze stanów transu lub halucynacji, malunki naskalne mogą mieć atrybut powielania, reprezentowania rzeczywistości. W podstawach fizycznych lub mentalnych można odnaleźć także atrybut iluzoryczny. Niezależnie od prowe-

niencki malunki wykorzystywały trójwymiarową topografię jaskini, a dodatkowo mogły być dynamicznie „ożywiane” za pomocą nieregularnego oświetlenia migoczących pochodni<sup>48</sup>. Jeśli zaś doświadczający ich ludzie znajdowali się w stanie transu lub halucynacji, efekt nadkateksji przedstawienia zostawał osiągnięty nie (tylko) ze względu na właściwości samego obrazu, ale w sposób mentalny. Oczywiście w przypadku malunków niematerialne ślady słownych czy głosowych narracji (jeśli już były możliwe) nie zostały zachowane. Wiadomo jednak, że ówczesni ludzie wytwarzali już instrumenty muzyczne<sup>49</sup>, a sama przestrzeń jaskini może być rozumiana jako przestrzeń multisensoryczna o istotnych właściwościach audialnych i taktylno-kinetycznych<sup>50</sup>. Niektóre malunki były nawet umieszczane w miejscach o konkretnych właściwościach akustycznych, jak np. w przestrzeni o większym pogłosie albo w okolicy strumyka<sup>51</sup>. Jeśli ich warstwy narracyjno-akustycznej nie tworzyły ludzkie (od)głosy, mógł to być chłupot i bulgot strumyka, instrumenty muzyczne czy wszelkie naturalne dźwięki samych jaskiń, wpadające w charakterystyczny dla ich przestrzeni rezonans. Malowidła naskalne z dużym prawdopodobieństwem można więc uznać za pierwszą skiografię, sięgającą dziesiątków tysięcy lat wstecz. Za drugą w chronologii skiografię uznać można azjatyckie teatry cieni. Ustalenie najstarszych wzmianek o nich jest niebywale trudne, daty zmieniają się też w zależności od kraju – należy przyjąć w uogólnieniu, że ich tradycja została zapoczątkowana w pierwszym tysiącleciu p.n.e., ale w formie ustrukturyzowanej pojawiają się dopiero od VI lub VIII w.<sup>52</sup> W przeciwieństwie do malunków naskalnych, charakteryzują się wyraźnym podziałem na ekran, źródło projekcji, obrazy oraz ich nośniki – elementy konstytutywne dla kina i wielu pozostałych skiografii. Podczas pokazów na ekranie były widoczne cienie ręcznie wykonanych kukiełek czy marionetek, które tym samym stały się pierwszym znanym, odrębnym nośnikiem wyświetlanych obrazów. Teatry cieni znacząco zdynamizowały prezentowany obraz, który był produkowany przez wykonywany na żywo ruch marionetkami; jest także istotne wytworzenie zorganizowanej sytuacji odbiorczej z podziałem na widzów i performerów. Konkretnie skiazmy, jak np. indonezyjski *wayang kulit*, umieszczały źródło projekcji z tyłu ekranu, dodatkowo pokazy organizowano w nocy, w jaskiniach albo w pokojach bez okien. Praktykowano też ukrywanie mechanizmu produkowania obrazu (rąk wykonawców czy kijków przytwierdzonych do marionetek) – są to czynniki zwiększające znacząco iluzjonistyczność wytwarzanych obrazów<sup>53</sup>. Kolejną skiografią mogą być rozmaite typy opowiadań wykorzystujących zwoje, czyli np. jawajskie *wayang bèbèr*, chińskie *chuan-pien* czy japońskie *emaki*. Najstarsze doniesienia o niektórych z nich sięgają III w. p.n.e.<sup>54</sup> Status tej tradycji jest nieco problematyczny, bowiem nawet na obszarze jednego kraju zwoje występują w bogatych i różnorodnych formach, więc ich unifikacja jest niemożliwa. Zwoje mogły być rozwijane horyzontalnie i wertykalnie, tematyka oraz treść malowanych obrazów była zmienna, występy mogły się odbywać w dzień i w nocy, z towarzyszeniem różnego rodzaju źródeł światła, konfiguracje narratora/performera i widowni również bywały rozmaite. Na pewno nie wszystkie z nich mogłyby zostać zaklasyfikowane do skiografii. Cechy obrazu, tak jak w przypadku teatrów cieni, wyraźnie korelują tu z ich znaczeniem kulturowym. Często należały do tradycji z głęboko zakorzenionymi rytuałami – performerzy miewali status szamanów (np. indonezyjscy *dalang*), prezentowali zebranych mitologiczne albo historyczne dzieje. Nie ma więc wątpliwości co do

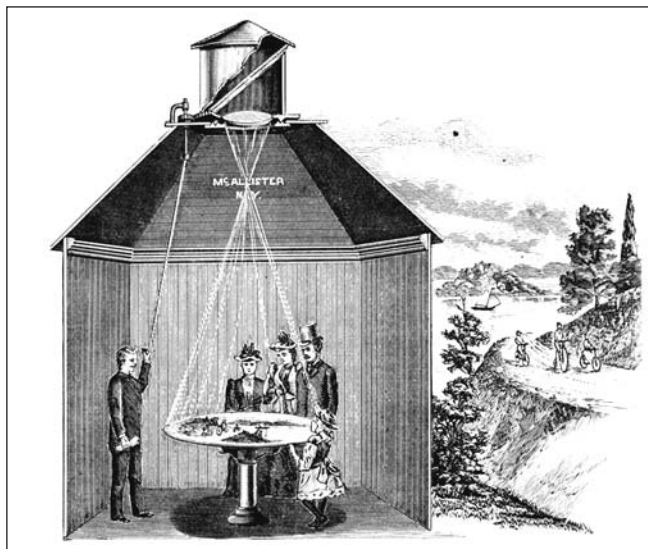
stopnia immersji gwarantowanej przez taki rodzaj performatywnych opowieści. Wątpliwy jest jednak iluzjonizm obrazów, gdyż poza treściami mistycznymi nie zawierały zbyt wielu technik „nadkatektycznych”. Istotną cechą prezentowania tego typu obrazów było wskazywanie na określone ich elementy podczas narracji, czy to za pomocą kawałka drewna, czy dowolnego rodzaju pałeczki<sup>55</sup>. Głównym celem takiego zabiegu było kierowanie wzrokiem widza, skupianie jego uwagi na odpowiednim dla narracji (oraz narratora) elemencie i momencie obrazu, co można – nieco ryzykownie – porównać do nadrzędnej idei montażu filmowego. Dzięki sprawnemu zwijaniu i rozwijaniu zwojów kontrolowano także granice „kadru” – tradycja ta wzbogaca więc proces o wyraźną kontrolę nad obszarem dostępnym wzrokowi widza, prowadząc narrację za pomocą fragmentacji i ograniczeń. Wykorzystanie zwojów do opowiadania nadaje ruch całemu obrazowi, a nie jedynie widocznym na nim figurom – nazwa „ruchome obrazy” jest w tym wypadku jak najbardziej dosłowna. Za pomocą rozmaitych technik zwiększano także płynność zmieniających się obrazów. Była to np. niezauważalna dla widza wymiana jednego zwoju na drugi albo umieszczanie figur obserwatorów na granicach każdego „kadru” czy „sceny”<sup>56</sup>. Takie figury miały reprezentować widzów, zapośredniczając ich spojrzenia – umieszczone z lewej strony, patrzyły wstecz, przypominając o zdarzeniach już opowiedzianych; umieszczone z prawej – antycypowały te dopiero nadchodzące. Płynność i transformacja są technikami iluzjonistycznymi, dlatego odróżniają opowieści wykorzystujące zwoje od późniejszych, wynikających z nich, kantastorii. Jeszcze jedną ważną właściwością zwojów jest prawdopodobieństwo, że jako pierwsze były fizycznymi nośnikami kompletnych, dłuższych wizualnych opowieści – zawierają bowiem wszystkie obrazy, które były pokazywane widzom. Historie są na nich utrwalone i niezmiennie. Zwoje można także zwinąć i w łatwy sposób przetransportować, dlatego w ich przypadku nacisk zostaje położony na szeroko rozumianą mobilność czy ruchomość obrazu, mimo jego ponownego złączenia z nośnikiem. Warto zauważyć, że nawet bez projekcji *per se* tradycja opowiadania z użyciem zwojów może spełniać wszystkie potrzeby i efekty skiograficzne.



Przykład indonezyjskiego *wayang bebèr*

Nawet jeśli zjawisko *camery obscury* nie było wykorzystywane w paleolicie, sięganie do jej wartości epistemologicznych i reprezentacyjnych na przestrzeni wieków jest dobrze udokumentowane. Od XVI w. dołączano do jej podstawowego mechanizmu coraz to bardziej skomplikowane soczewki i lustra, łączono ją z teleskopami, mikroskopami czy wykorzystywano jako *peep media*<sup>57</sup> – jej pozycja w porządku lustra jest więc nieoceniona. Słusznie nazywano ją „sztucznym okiem” (*artificial eye*)<sup>58</sup> i właśnie tak można ją traktować – jako pierwszy techniczny odpowiednik wzroku, co w kontekście skiografii i jej potrzeb jest znaczące. Do porządku cienia będzie należeć praktyka przerysowywania wyświetlanych przez *camery* obrazów, spopularyzowana dopiero w XVIII w. i trwająca do I połowy XIX w.<sup>59</sup>, czyli nawet po pojawieniu się fotografii. Niezliczone przykłady technicyzacji *camerowego* widzenia i doświadczenia są niezwykle istotne, jednak w większości nie mogą zostać uznane za skiazmy mimo najskuteczniejszego – do tego momentu w historii – sposobu odwzorowywania rzeczywistości. Brakuje im bowiem narracji i performatywności, a w dodatku zwykle były doświadczane jednostkowo. Zachowały się dwa świadectwa wykorzystania *camery obscury* w sposób narracyjny. Były to wspomniane pokazy Giambattisty della Porty oraz najprawdopodobniej zainspirowane nimi, bardzo podobne praktyki Roberta Hooke’a. Della Porta, jako naukowiec i showman w jednym, wykorzystywał ją do wieloosobowych pokazów z użyciem muzyki, rekwizytów oraz aktorów w kostiumach. W *Natural Magick*, swoim najbardziej znanym dziele, opisał przedstawienia polowań, bankietów czy armii wrogów, do których scenografia powstawała ze sztucznych lub prawdziwych drzew, gór, rzek i zwierząt. Spektaklom towarzyszyły dźwięki rogów, kornetów i trąbek<sup>60</sup>. Nie pada wzmianka o narracji słownej, lecz trudno uwierzyć, by była ona nieobecna przy tak zaawansowanej inscenizacji. Mimo że della Porta wystawiał spektakle dla ludzi wykształconych, zapowiadał, że oglądający *nie będą mogli stwierdzić czy [pokazy] są prawdą czy złudzeniem*, nawet po wyjaśnieniu im dokładnego mechanizmu działania<sup>61</sup>. Takie wykorzystanie sztucznego oka – przekształcające zaciemnioną komnatę w audytorium oraz rzeczywistość na zewnątrz w scenę – klasyfikuje je jako pełnoprawny przykład skiazmu. *Camera obscura* jako narzędzie może stanowić jeszcze jeden punkt zwrotny w procesie skiograficznym. Rozpoczynałaby ona trzeci, obok cienia i odbicia, porządek działania – porządek symulacji. Zaspokajałby on głównie potrzebę podwojenia, lecz w sposób nieco odmienny od pozostałych dwóch porządków. Opieram to założenie na fragmencie tekstu Baudry’ego: (...) *podmiot, nawet tego nie podejrzewając, jest skłonny do wytwarzania maszyn, które nie tylko wspomogą i uzupełnią działanie procesu wtórnego, ale które mogłyby reprezentować jego ogólne funkcjonowanie: jest skłonny do wytwarzania maszyn udających, symulujących aparat, który nie jest niczym innym niż nim samym*<sup>62</sup>. W tym ujęciu wytwarzane przez człowieka urządzenia czy media nie tylko wspierają jego doświadczanie rzeczywistości i wprawiają w pożądane stany regresji poznawczej, ale też w procesie takiego wytwarzania zaczynają technologicznie naśladować, symulować ludzki aparat odbiorczy. Dlatego *camera obscura*, już przez ówczesnych opisywana i wykorzystywana jako imitacja działania ludzkiego wzroku czy umysłu, rozpoczyna ten proces symulacji technicznej. Oczywiście zdecydowanie bardziej uwidacznia i wyodrębnia się on w nowszych, mediach cyfrowych. Wszystkich kolejnych kandydatów do miana skiografii można analizować w dokładnie ten sam sposób. Wraz z rozwojem kultur i technologii media o cechach

skiograficznych stają się jednak coraz bardziej skomplikowane, nie sposób więc wyczerpać ich charakterystyki.

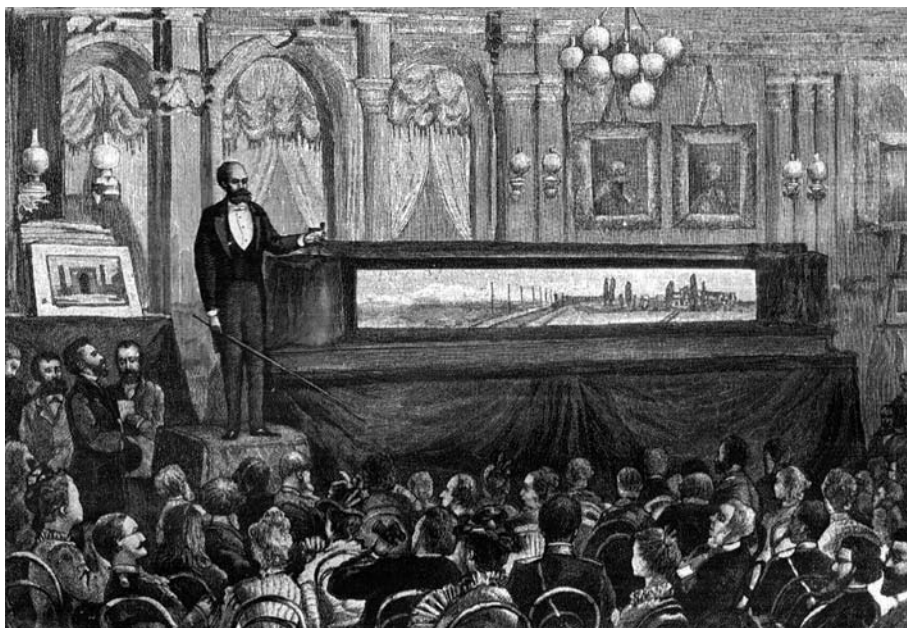


*Camera Obscura*, wg. pomysłu Williama Y. McAllistera, 1890

Latarnie magiczne, których historia oficjalnie rozpoczyna się od ok. 1659 r.<sup>63</sup>, wniosły do procesu nowy nośnik obrazu (szklane slajdy) oraz znacząco rozwinęły techniki projekcji i narracji obrazowej. Stworzyły też pierwszy przemysłowy, międzynarodowy rynek rozrywki oparty na projekcji obrazów<sup>64</sup>, dominowały w roli medium projekcyjnego przez prawie 300 lat. W ich historii należy upatrywać zarówno początku komercjalizacji obrazu, jak i wykorzystywania rozmaitych produktów-towarów poza pokazami. Latarnie magiczne najprawdopodobniej jako pierwsze (zwłaszcza w Azji) wykorzystywały „ruchy kamery”, wynikające z różnego rodzaju ruchu projektora<sup>65</sup>. Fantasmagorie zaś, będąc częścią spuścizny latarni, wytworzyły jeszcze więcej nowych, wyjątkowych technik projekcyjnych, wchodząc w głębokie relacje z tradycją teatralną i nadchodzącym kinem. Stanowią też najlepiej opisane wykorzystanie istotnej dla procesu techniki zniekształcenia, zastąpienia lub zlikwidowania ekranu podczas projekcji, użyte w celach narracyjnych. Ich dominantą nie był jednak sam obraz, ale raczej afektywność angażująca widzów w spektakl w sposób intermedialny oraz multimodalny<sup>66</sup>. Ich popularność przypada na I połowę XIX w., a więc na okres przejściowy między oświeceniem i romantyzmem, co odcisnęło głęboki ślad na ich statusie i wykorzystywanych środkach. Żerowały na wierze w zjawiska nadprzyrodzone oraz innych ludowych przesądach, jednocześnie były reklamowane jako doświadczenie naukowe czy poznawcze. Pozwoliło im to wejść w niezwykle relacje z ludzkim aparatem mentalnym, służyły za analogię zasad działania umysłu<sup>67</sup> nawet lepiej niż zwykłe latarnie magiczne.

Jeszcze jednym elementem tego procesu są panoramy, których oficjalną historię rozpoczyna patent Roberta Barkera z 1787 r.<sup>68</sup>. Historia praktyk panoramicznych jest niezwykle bogata i pod wieloma względami to właśnie one wydają się

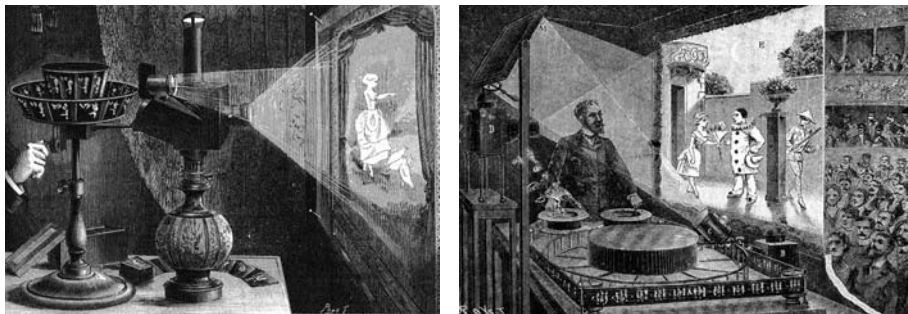
kluczowym medium dla historii rozwoju obrazu i sposobów jego pojmowania. Najistotniejsze dla procesu skiograficznego wydają się panoramy ruchome oraz dioramy, jako że wykorzystywały dwa różne modele ruchu (obrazu albo widowni), postać narradora zintegrowaną ze spektaklem oraz posługiwały się dźwiękowymi warstwami iluzji. Ruchome panoramy wpisują się także w porządek symulacyjny. Powstawały na fali rosnącej dostępności rozmaitych środków komunikacji i traktowano je jako sposób na „wirtualne podróżowanie”<sup>69</sup>. Mimo stosunkowo prostego mechanizmu działania, w dużej mierze obecnego w tradycji zwojów, dodają do procesu skiograficznego przekonujące imitacje pokonywanej przestrzeni osiągane przez ruch ekranu, ruch na ekranie i ruch samego obserwatora. Wysokobudżetowe panoramy, wspierane przez tak zwaną amplifikację pojazdową<sup>70</sup>, których chyba najbardziej reprezentatywnym przykładem jest *Maréorama* z 1900 r., były w stanie symulować podróże nie tylko mentalnie, ale też analogowo. Dlatego jednym z najbliższych medialnych krewnych panoram i ewentualną, nieoczywistą skiografią wydają się używane w wesołych miasteczkach tzw. *dark rides*, prezentujące mobilnym widzom najrozmaitsze iluzje i atrakcje wizualne, zanurzone w spójnej narracji.



Pavel Pyasetsky wystawiający ruchomą Panoramę Wielkiej Kolei Syberyjskiej (mierzącą ponad 850 metrów długości)

Krótką historią następnej skiografii – eidophusikonu Philipa de Louterbourga z ok. 1781 r., będzie reprezentować kolejną kluczową zmianę, do której przyczyniły się także panoramy. Eidophusikon, przedstawiając krótkie sceny i historie, korzystał z ułożonych w warstwy trójwymiarowych makiet, poruszanych skomplikowanymi mechanizmami, i wykorzystywał perspektywę do zwiększenia iluzji<sup>71</sup>. Posługiwał się efektami dźwiękowymi oraz muzyką, lecz nie używał nar-

racji głosowej – wydaje się, że dzięki władzy nad każdym poszczególnym elementem obrazu o dużej złożoności nie potrzebował jej do osiągnięcia immersji. Media takiego typu mogły powstać dzięki rozwojowi mechaniki, której używano także do tworzenia coraz bardziej zaawansowanych scenografii teatralnych. Najśłynniejsze z nich tworzyli właśnie De Louthembourg oraz Jean-Nicolas Servandoni. Charakteryzowały się one iluzjonistycznymi perspektywami, reliefami, grami świetlnymi i wymyślnymi mechanizmami, sprawiającymi, że to same obrazy stały się spektaklem i atrakcją<sup>72</sup>. Innymi słowy, to właśnie na przełomie XVIII i XIX w. w tych trzech zjawiskach należy upatrywać początków uniezależniania się obrazowego opowiadania od narracji głosowej, a więc stopniowego przechodzenia od performatywności i nażywości w kierunku mediatyzacji. Dochodząc w końcu do filmu i kina, pod względem sposobu działania czy środków wyrazu znalezienie bezdyskusyjnej nowości nie jest proste. Poprzednie skiografie ustaliły już warunki, sposób uczestnictwa i prezentacji pokazów/spektakli, które były stosowane przy wczesnych filmach. Latarnie magiczne zapewniły kinu technologię i wyrobiły przyzwyczajenia widzów oraz dostarczyły wiele obrazowych efektów i środków narracyjnych; ubiegły też film w stworzeniu rynku rozrywkowego skupionego na projekcji. Sama nazwa „kina” oraz „kinematografu” odsyła do ruchu i często właśnie ruch uznaje się za jego *novum*, a jednak sposoby oddawania ruchu sięgają już paleolitu, trudno też o bardziej „ruchome” medium obrazowe niż panoramy czy zwoje. *Camera obscura* poprzedziła wartości epistemologiczne filmu, latarnie uprzedziły wieloosobowe projekcje edukacyjne. Co więc nowego, w perspektywie medialnej, wnosi film? Jaki nowy, nieobecny lub niemożliwy do osiągnięcia wcześniej, wymiar doznań i potencjał obrazu gwarantuje?



Dwa przykłady przedkinowych projekcji wizualnych reprezentacji ruchu za pomocą latarni magicznych – projekcja praksinoskopu Émile'a Reynauda i jego teatr optyczny

Jak w przypadku całego procesu, film do stworzenia angażujących spektakli wykorzystał nowe odkrycia naukowe oraz urządzenia, zwłaszcza te skupione wokół optyki. Główne role odegrały tu: fotografia, pozwalając na dosłowne i etymologiczne „zapisanie światła”, oraz odkrycia związane z procesami umysłowymi czy psychooptycznymi, składające się na postrzeganie ruchu – *flicker fusion*, zjawisko *fi* i *beta movement*<sup>73</sup>. Wzbogacenie ich o efekt stroboskopowy pozwoliło na produkowanie przyrządów optycznych, takich jak np. phenakistiskop czy zootrop. Także chronofotografia coraz skuteczniej rozczłonkowała i wizualizowała ruch. Film mógł powstać dzięki wszystkim tym odkryciom, stworzył także nowy nośnik obrazu – taśmę filmową, na której można było zarejestrować dużą liczbę takich



„zapisów światła” na osobnych klatkach. Projekcje filmowe w sztuczny sposób łączą je w jedno za pomocą wystarczająco szybkich przerw, wykorzystując właściwość aparatu wzrokowego – próg częstotliwości fuzji migotania (*flicker fusion threshold*)<sup>74</sup>. Sposób działania iluzji ruchu powstaje więc w oku i umyśle widza, na wzór dywizionizmu lub starogreckiej skiografii, dzięki fuzji osobnych elementów, zaprezentowanych w odpowiedni sposób. Prawdziwym *novum* nie jest jednak iluzja ruchu, ale jeden aspekt sposobu jej produkcji, a dokładniej związku z czasem. Zasada iluzji opiera się na czasie – interwały między klatkami stają się niewidoczne, dopiero gdy częstotliwość przekracza 50 Hz<sup>75</sup> – a główną miarą rejestracji i projekcji stała się liczba klatek wyświetlanych w ciągu jednej sekundy. Ruch w kinie różni się więc od innych reprezentacji tym, że mimo mediatyzacji sprawia wrażenie, iż odbywa się w realnym czasie. Upływ czasu bywał reprezentowany już wcześniej, ale jego „przepływ”, czyli rzeczywiste tempo postrzegania i upływania – nie. Można więc uznać, że kino dodało do obrazowych środków narracyjnych fizyczny, czwarty wymiar – czas. Jego rejestracja i orestaurowanie, a tym samym wizualizacja, nie są „wynalazkiem” filmu, lecz wszystkich przytoczonych odkryć i mechanizmów, ale wykorzystanie ich do narracji oraz połączenie ze znanymi od tysiącleci zasadami immersyjnego spektaklu tworzy z kina skuteczną, nową skiografię. Od fazy filmu dźwiękowego kino zmieniło dominantę swoich pokazów – z zaskakujących spektakli, wykonywanych i przeżywanych na żywo, w których obraz niekoniecznie miał ciągłą narrację i nie pełnił centralnej funkcji (kino atrakcji<sup>76</sup>) – coraz to bardziej przesuwając się w kierunku mediatyzacji doświadczenia. Typowe dla historii skiografii, wykonywane na żywo efekty dźwiękowe, muzyka czy narracja zostawały stopniowo „wchłonięte” przez obraz, wzmacniając jego wartość immersyjną. Na przykładzie kina można więc uznać, że nażywość nie jest cechą niezbędną dla skiografii, ale była logiczną i skuteczną strategią dla osiągnięcia efektów czy spełnienia potrzeb skiograficznych przed dalszym rozwojem technologicznym.

## Cienie przyszłości

Skiigrafie na przestrzeni dziejów pozwalały angażować i reprezentować wrażenia wizualne (iluzja ruchu lub trójwymiaru) czy mentalne (latarnie magiczne i fantasmagorie jako alegorie umysłu), a także wytwarzać mechaniczne i techniczne odpowiedniki zmysłów (*camera obscura* jako sztuczne oko) oraz przeżyć (panoramy jako symulacje podróży). W trakcie procesu reprezentacja coraz bardziej przeplata się z symulacją, którą w obliczu nowych mediów należy wyodrębnić. Dzisiejsze media cyfrowe<sup>77</sup>, takie jak gry wideo czy wirtualna rzeczywistość, potrafią już symulować całe spektrum coraz to bardziej rozbudowanych doświadczeń.

Gry wideo, w kontekście procesu skiograficznego, zdają się plasować zaraz po kinie, bowiem mogą zawierać wszystkie kinowe środki wyrazu, a do tego dodają wymiar interaktywności. Według tego wzoru, jeśli do klasycznej sytuacji kinowej dodać warstwę interaktywną, to osiągnięte w ten sposób doświadczenie nieuchronnie zbliży się do gier czy wirtualnej rzeczywistości. Podobnie jak samo odjęcie od gier interaktywności, np. podczas oglądania tzw. *cutscenes*, skutkuje bardziej kinowym i biernym doświadczeniem. Oczywiście te dwa media należą do różnych porządków i poza potrzebami skiograficznymi odgrywają odmienne,

indywidualne role społeczne. Gry mogłyby także posłużyć za pierwszą w historii skiografię, która stała się sportem (e-sporty).

Jeszcze nowszymi skiografiami może być też wirtualna rzeczywistość oraz praktyka *projection mapping*. Ta druga zyskuje coraz większą popularność, przekształcając przestrzeń miejską w pokaz audiowizualny. Z nadchodzących mediów czy urządzeń warto wyróżnić technologię *Virtual Retinal Display*, która ma projektować obrazy wprost na soczewkę oka. Wciąż rozwijana jest także technologia ekranów wolumetrycznych, dodająca do pikseli wymiaru głębi, przekształcając je w woksele. Projektowany (czy raczej generowany) za ich pomocą obraz byłby więc trójwymiarowy bez wykorzystywania iluzji czy niedoskonałości ludzkiego wzroku.

Dzisiejsza technologia pozwala już na budowanie sieci neuronowych, które potrafią przeprowadzać realistyczne symulacje niezwykle skomplikowanych zjawisk fizycznych czy społecznych. Mowa więc już o „sztucznych mózgach”, które nie tyle reprezentują rzeczywistość, ile wprost kreują ją na podstawie danych. Obecnie rozwijane prace nad tzw. neurotechnologią mogą w niedalekiej przyszłości zagwarantować symulację wrażeń mentalnych za pomocą wysyłania sygnałów bezpośrednio do neuronów w mózgu. A więc zamiast imitowania doświadczenia dowolnych zmysłów możliwe będzie ich bezpośrednie doznawanie.

Kolejne etapy procesu tworzą skiografie dokładające do praktykowanego już działania czy doświadczenia nowy wymiar przeżycia. Zwykle osiągają to te praktyki, które wykorzystują nowe, niezagospodarowane jeszcze przez inne skiazmy rozwiązania technologiczne czy zjawiska kulturowe, rozszerzając swój zasięg i potencjał narracyjny lub immersyjny. Za pomocą nowych technologii wytworzenie ich w mózgu, fizycznie nierozróżnialnych od postrzegania rzeczywistości – w jeszcze inny sposób osiągając efekt znany z nadkateksji przedstawienia.

Wymienione i omówione media składałyby się więc na kolejne etapy procesu skiagraficznego. Poszczególne skiografie wykorzystują twórczo wizualną reprezentację rzeczywistości – powielenie i uwiecznienie jej „cienia”. Ich wartości mimetyczne nie są celem samym w sobie, a jedynie zasadą działania i środkami, jakich używają, aby spełnić cztery wymienione potrzeby. Skiografie zwykle tworzą syntezę porządku odbicia i cienia, z których ten pierwszy wydaje się wieść prym – wytwory porządku cienia wykorzystują odkrycia naukowe, nowe technologie, a tym samym nowe środki iluzji oraz immersji. Identyczne potrzeby i efekty są więc materializowane wciąż na nowo dzięki uaktualnianym technologicznie i pojęciowo urządzeniom.

Cechy skiagraficzne mogą konstytuować wymienione media, nie definiują jednak ich ontologii ani roli w kulturze. Konkretnie skiazmy mogą być stosowane do odmiennych praktyk społecznych (jak np. naukowe, rozrywkowe czy domowe pokazy latarniane) i jeśli któraś z tych praktyk nie będzie spełniać wszystkich wyróżników skiagraficznych, przestanie być przykładem skiazmu, ale nie przestanie być pełnoprawnym wykorzystaniem medium.

Innymi słowy, określenie medium mianem skiagrafii nie powinno być rozumiane deterministycznie, jakby to miała być cała jego istota. To raczej konkretny zestaw cech lub specyficzny sposób użycia, który plasuje rozmaite, indywidualne media na zawilej i wzajemnie splecionej, transhistorycznej ścieżce.

- <sup>1</sup> M. Hendrykowski, *Metodologia nowej historii filmu*, „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication” 2015, t. 17, nr 26, s. 311-316.
- <sup>2</sup> Zob. T. Elsaesser, *Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2016.
- <sup>3</sup> Tamże, s. 93.
- <sup>4</sup> M. Pabiś-Orzeszyna, *Zwrot historyczny w badaniach filmoznawczych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2020, s. 183.
- <sup>5</sup> Zob. tamże, s. 177.
- <sup>6</sup> Zob. C. Musser, *Toward a History of Screen Practice*, „Quarterly Review of Film Studies” 1984, t. 9, nr 1, s. 59-69.
- <sup>7</sup> Tamże, s. 60.
- <sup>8</sup> Tamże, s. 61.
- <sup>9</sup> Por. L. Mannoni, *The Great Art of Light and Shadow: Archaeology of Cinema*, tłum. R. Crangle, University of Exeter Press, Exeter 2000, s. 46-71. Propagatorami latarni o naukowej proveniencji byli zwłaszcza John Reeves, Johannes Zahn czy Robert Hooke.
- <sup>10</sup> Zob. M. S. Hammond, *The Camera Obscura: a Chapter in the Pre-history of Photography*. Dysertacja doktorska, The Ohio State University, Columbus 1986.
- <sup>11</sup> Zob. G. della Porta, *Natural Magick*, Printed for Thomas Young and Samuel Speed, London 1658, s. 364-365.
- <sup>12</sup> A. Gwóźdź, *Designowanie kina w przestrzeniach miasta: wideomapowanie architektury*, w: *Widzialność wyzwolona*, red. A. Gwóźdź, Instytut Sztuki Polskiej Akademii Nauk, Warszawa 2018, s. 125-126.
- <sup>13</sup> A. Gwóźdź, *Skąd się (nie) wzięło kino, czyli parahistorie obrazu w ruchu*, w: *Historia kina. Tom I: Kino nieme*, red. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Universitas, Kraków 2012, s. 28.
- <sup>14</sup> S. Zielinski, *Archeologia mediów. O głębokim czasie technicznie zapośredniczonego słuchania i widzenia*, tłum. K. Krzemieniowa, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010.
- <sup>15</sup> A. Gwóźdź, *Skąd się... dz. cyt.*, s. 20.
- <sup>16</sup> Por. E. Huhtamo, *Natural Magic: A Short Cultural History of Moving Images*, w: *The Routledge Companion to Film History*, red. W. Guynn, Routledge, London – New York 2010.
- <sup>17</sup> S. Herbert, *A History of Pre-Cinema*, Routledge, London 2000, cyt. za: E. Huhtamo, dz. cyt., s. 4.
- <sup>18</sup> E. Huhtamo, dz. cyt., s. 9.
- <sup>19</sup> Tamże, s. 9-10.
- <sup>20</sup> A. Nacher, *Kultury mediów – zanurzenie w czas głęboki*, „Kultura Współczesna” 2012, t. 2, nr 73, s. 156.
- <sup>21</sup> Zob. K. Kozłowski, *Co to jest medium?*, „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication” 2011, t. 8, nr 15-16.
- <sup>22</sup> O. Spengler, *Historia, kultura, polityka. Wybór pism*, tłum. A. Kołakowski, J. Łoziński, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1990, s. 34-35. (Podkreślenia oryginalne).
- <sup>23</sup> Por. J. Baudry, *The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in Cinema*, w: *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*, red. G. Mast, M. Cohen, L. Braudy, Oxford University Press, New York 1992.
- <sup>24</sup> Tamże, s. 699-700.
- <sup>25</sup> Tamże, s. 705-706.
- <sup>26</sup> W oryginale tekstu Baudry używa francuskiego zwrotu *surinvestissement*, zapożyczonego z freudowskiego *Überbesetzung*. Z uwagi na niedoskonałą translację pozostają przy angielskiej i bardziej rozpowszechnionej „kateksji”.
- <sup>27</sup> A. Gwóźdź, *Skąd się... dz. cyt.*, s. 21.
- <sup>28</sup> Podział na epistemologiczne lustro i reprezentacyjny cień zacierpnięty został z tekstu Gwóździa za Vilémem Flusserem. Zob. tamże, s. 24.
- <sup>29</sup> Różnice w rodzaju odbicia (np. inny typ soczewki czy zmienne techniki obserwacji) mogą zniekształcać obraz rzeczywistości i nie oddawać jej w sposób mimetyczny, wciąż jednak zwykle służą poznaniu jej aspektów.
- <sup>30</sup> *Skiaí* (σκιά), w: R. Scott, H. Liddell, *An Intermediate Greek-English Lexicon*, <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:1999.04.0057:entry=skia/> (dostęp: 28.10.2020).
- <sup>31</sup> *Gráphō* (γράφω), w: tamże, <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:1999.04.0057:entry=gra/fw> (dostęp: 28.10.2020).
- <sup>32</sup> Por. E. Keuls, *Plato and Greek Painting*, E. J. Brill, Leiden 1978.
- <sup>33</sup> *Skiasma* (σκίασμα), w: R. Scott, H. Liddell, dz. cyt., <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3Atext%3A1999.04.0057%3Aalphabetic+letter%3D%3A%3Aentry+group%3D38%3Aentry%3Dski%2Fasma> (dostęp: 28.10.2020).
- <sup>34</sup> „Fotografia” etymologicznie jest bardzo dobrą nazwą na genealogię, ale jest raczej zbyt współczesna i osadzona w kulturze, by używać jej w tym kontekście.
- <sup>35</sup> Zob. P. Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, London –

- New York 2008. „Nażywość” to tłumaczenie Artura Dudy.
- <sup>36</sup> Przez pierwsze kilka lat rozwoju (do 1908 r.) dominantą kina również były raczej nażywość i spektakl aniżeli sam obraz. Tom Gunning nazywa ten etap „kinem atrakcji”. Zob. T. Gunning, *The Cinema of Attractions: Early Film, its Spectator and the Avant Garde*, w: *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, red. T. Elsaesser, A. Barker, British Film Institute, London 1990, s. 56-62.
- <sup>37</sup> Zob. V. Turner, *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*, PAJ Publications, New York 1982.
- <sup>38</sup> E. Keuls, dz. cyt., s. 75-87.
- <sup>39</sup> Zob. V. H. Mair, *Painting and Performance: Chinese Picture Recitation and its Indian Genesis*, University of Hawai'i Press, Honolulu 2019, s. 1, s. 13.
- <sup>40</sup> Dlatego też tradycyjnie pojmowane malarstwo, rzeźba czy fotografia raczej nie mogą zostać uznane za skiografie, jeśli nie mają odpowiednich właściwości iluzjonistycznych oraz dopóki nie staną się elementem spektaklu wykonywanego na żywo, który włączy je w swoją narrację. Możliwe jest też rozwiązanie tego konfliktu poprzez większe zmediatyzowanie, a tym samym zinternalizowanie spektaklu.
- <sup>41</sup> Elsaesser tak określa relację kina i latarni magicznych. Zob. T. Elsaesser, *The New Film History as Media Archaeology*, „Cinemas: revue d'études cinématographiques/Cinemas: Journal of Film Studies” 2004, t. 14, nr 2-3, s. 88.
- <sup>42</sup> Zob. M. S. Hammond, dz. cyt., s. 14.
- <sup>43</sup> M. Gattón, *The Paleo-Camera Theory*, <http://www.paleo-camera.com/theory-page.htm> (dostęp: 28.10.2020).
- <sup>44</sup> Zob. M. Gattón, *Drawing Experiments*, <http://www.paleo-camera.com/experpage.htm> (dostęp: 11.03.2021).
- <sup>45</sup> Tamże.
- <sup>46</sup> Zob. J. Clottes, *Why Did They Draw in Those Caves?*, „Time and Mind” 2013, t. 6, nr 1.
- <sup>47</sup> Zob. D. Lewis-Williams, J. Clottes, *The Mind in the Cave – the Cave in the Mind: Altered Consciousness in the Upper Paleolithic*, „Anthropology of Consciousness” 1998, t. 9, nr 1.
- <sup>48</sup> I. Théry-Parisot, S. Thiébault, J. Delannoy, C. Ferrier, V. Feruglio, C. Fritz, B. Gely, P. Guibert, J. Monney, G. Tosello, J. Clottes, J. Geneste, *Illuminating the Cave, Drawing in Black: Wood Charcoal Analysis at Chauvet-Pont*
- d'Arc, „Antiquity”* 2018, t. 92, nr 362, s. 320-333.
- <sup>49</sup> N. Conard, M. Malina, S. Münzel, *New Flutes Document the Earliest Musical Tradition in Southwestern Germany*, „Nature” 2009, t. 460, s. 737-740.
- <sup>50</sup> Zob. N. Sutil, *Matter Transmission: Mediation in a Paleocyber Age*, Bloomsbury Academic, New York 2018, s. 143-200. Sutil przedstawia ciekawe odczytanie przestrzeni jaskini w perspektywie mediatyzacji krajobrazu.
- <sup>51</sup> Zob. J. Clottes, dz. cyt., s. 11.
- <sup>52</sup> Zob. F. Chen, *Shadow Theaters of the World*, „Asian Folklore Studies” 2003, t. 62, nr 1, s. 25-64.
- <sup>53</sup> Zob. V. H. Mair, dz. cyt., s. 48-60.
- <sup>54</sup> Tamże, s. 13.
- <sup>55</sup> Tamże, s. 15.
- <sup>56</sup> Tamże, s. 77.
- <sup>57</sup> Zob. M. S. Hammond, dz. cyt., s. 155-199.
- <sup>58</sup> Zob. tamże, s. 231.
- <sup>59</sup> Zob. tamże, s. 301.
- <sup>60</sup> G. della Porta, dz. cyt., s. 364-365.
- <sup>61</sup> Tamże.
- <sup>62</sup> J. Baudry, dz. cyt., s. 707.
- <sup>63</sup> L. Mannoni, dz. cyt., s. 33.
- <sup>64</sup> Tamże, s. 280-282.
- <sup>65</sup> M. Kusahara, *What is Utsushi-e?*, [http://www.f.waseda.jp/kusahara/Utsushi-e/What\\_Is\\_Utsushi-e.html](http://www.f.waseda.jp/kusahara/Utsushi-e/What_Is_Utsushi-e.html) (dostęp: 11.03.2021).
- <sup>66</sup> Zob. L. Mannoni, dz. cyt., s. 136-175.
- <sup>67</sup> Zob. T. Castle, *Phantasmagoria: Spectral Technology and the Metaphors of Modern Reverie*, „Critical Inquiry” 1988, t. 15, nr 1.
- <sup>68</sup> E. Huhtamo, *Illusions in Motion: Media Archaeology of the Moving Panorama and Related Spectacles*, The MIT Press, London 2013, s. 3.
- <sup>69</sup> Zob. tamże, 84.
- <sup>70</sup> Por. tamże, s. 314.
- <sup>71</sup> Zob. tamże, s. 98-102.
- <sup>72</sup> Zob. tamże, s. 103-112.
- <sup>73</sup> Zob. B. Nichols, S. Lederman, *Flicker and Motion in Film*, w: *The Cinematic Apparatus*, red. T. de Lauretis, S. Heath, Palgrave Macmillan Press, London 1980, s. 96-105.
- <sup>74</sup> Tamże, s. 98.
- <sup>75</sup> Tamże, s. 99.
- <sup>76</sup> Zob. T. Gunning, dz. cyt.
- <sup>77</sup> Media wykorzystujące urządzenia elektroniczne nie posługują się już (tylko) zjawiskami opartymi na świetle, a więc w ich przypadku „cień” staje się bardziej metaforyczny.

**Robert Jarosz**

Absolwent filmoznawstwa i kultury mediów (I stopień, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu) oraz filmoznawstwa i wiedzy o nowych mediach (II stopień, Uniwersytet Jagielloński w Krakowie); wolontariusz i uczestnik wielu festiwali filmowych; montażysta. Zainteresowany archeologią mediów i związkami między różnymi mediami wizualnymi, zwłaszcza w kontekście nowych mediów. Na gruncie filmu interesuje się głównie kinem autorskim, niezależnym, nurtem *słow cinema* oraz kinem azjatyckim.

**Bibliografia**

- Auslander, P.** (2008). *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. London – New York: Routledge.
- Baudry, J.** (1992). The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in Cinema. W: G. Mast, M. Cohen, L. Braudy (red.), *Film Theory and Criticism: Introductory Readings* (ss. 690–707). New York: Oxford University Press.
- Castle, T.** (1988). Phantasmagoria: Spectral Technology and the Metaphorics of Modern Reverie. *Critical Inquiry*, 15 (1), ss. 26–61.
- Chen, F.** (2003). Shadow Theaters of the World. *Asian Folklore Studies*, 62 (1), ss. 25–64.
- Clottes, J.** (2013). Why Did They Draw in Those Caves?. *Time and Mind*, 6 (1), ss. 7–14.
- Conard, N., Malina, M., Münzel, S.** (2009). New Flutes Document the Earliest Musical Tradition in Southwestern Germany. *Nature*, 460, ss. 737–740. <https://doi.org/10.1038/nature08169>
- Elsaesser, T.** (2004). The New Film History as Media Archaeology. *Cinemas: revue d'études cinématographiques/Cinemas: Journal of Film Studies*, 14 (2–3), ss. 75–117.
- Elsaesser, T.** (2016). *Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Gatton, M.** (b.d.). *Drawing Experiments*. Paleo-camera.com. <http://www.paleo-camera.com/experpage.htm>
- Gatton, M.** (b.d.). *The Paleo-Camera Theory*. Paleo-camera.com. <http://www.paleo-camera.com/theorypage.htm>
- Gunning, T.** (1990). The Cinema of Attractions: Early Film, its Spectator and the Avant Garde. W: T. Elsaesser, A. Barker (red.), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative* (ss. 56–62). London: British Film Institute.
- Gwóźdź, A.** (2012). Skąd się (nie) wzięło kino, czyli parahistorie obrazu w ruchu. W: T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska (red.), *Historia kina. Kino nieme* (t. 1, ss. 15–76). Kraków: Universitas.
- Gwóźdź, A.** (2018). Designowanie kina w przestrzeniach miasta: wideomapping architektury. W: A. Gwóźdź (red.), *Widzialność wyzwołana* (ss. 125–126). Warszawa: Instytut Sztuki Polskiej Akademii Nauk.
- Hammond, M. S.** (1986). *The Camera Obscura: a Chapter in the Pre-history of Photography*. Ph.D. diss. Columbus: The Ohio State University.

- Hendrykowski, M.** (2015). Metodologia nowej historii filmu. *Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication*, 17 (26), ss. 311–316. <https://doi.org/10.14746/i.2015.26.29>
- Huhtamo, E.** (2010). Natural Magic: A Short Cultural History of Moving Images. W: W. Guyann (red.), *The Routledge Companion to Film History* (ss. 3–15). London – New York: Routledge.
- Huhtamo, E.** (2013). *Illusions in Motion: Media Archaeology of the Moving Panorama and Related Spectacles*. London: The MIT Press.
- Keuls, E.** (1978). *Plato and Greek Painting*. Leiden: E. J. Brill.
- Kozłowski, K.** (2011). Co to jest medium?. *Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication*, 8 (15–16), ss. 203–209. <https://doi.org/10.14746/i.2011.15.16.12>
- Kusahara, M.** (b.d.). *What is Utsushi-e?*. [f.waseda.jp/kusahara/Utsushi-e](http://www.f.waseda.jp/kusahara/Utsushi-e/). [http://www.f.waseda.jp/kusahara/Utsushi-e/What\\_Is\\_Utsushi-e.html](http://www.f.waseda.jp/kusahara/Utsushi-e/What_Is_Utsushi-e.html)
- Lewis-Williams, D., Clottes, J.** (1998). The Mind in the Cave – the Cave in the Mind: Altered Consciousness in the Upper Paleolithic. *Anthropology of Consciousness*, 9 (1), ss. 13–21. <https://doi.org/10.1525/ac.1998.9.1.13>
- Liddell, H. G, Scott, R.** (b.d). Gráphō (γράφω). W: *An Intermediate Greek-English Lexicon*. <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:1999.04.0057:entry=gra/fw>
- Liddell, H. G, Scott, R.** (b.d). Skiasma (σκίασμα). W: *An Intermediate Greek-English Lexicon*. <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3Atext%3A19-99.04.0057%3Aalphabetic+letter%3D%3A%3Aentry+group%3D%38%3Aentry%3Dski%2Fasma>
- Liddell, H. G, Scott, R.** (b.d). Skiá (σκιά). W: *An Intermediate Greek-English Lexicon*. <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:1999.04.0057:entry=skia/>
- Mair, V. H.** (2019). *Painting and Performance: Chinese Picture Recitation and its Indian Genesis*. Honolulu: University of Hawai'i Press.
- Mannoni, L.** (2000). *The Great Art of Light and Shadow: Archaeology of Cinema* (tłum. R. Crangle). Exeter: University of Exeter Press.
- Monteiro, S. (red.)** (2017). *The Screen Media Reader: Culture, Theory, Practice*. New York: Bloomsbury Academic.
- Musser, C.** (1984). Toward a History of Screen Practice. *Quarterly Review of Film Studies*, 9 (1), ss. 59–69. <https://doi.org/10.1080/10509208409361190>
- Nacher, A.** (2012). Kultury mediów – zanurzenie w czas głęboki. *Kultura Współczesna*, 2 (73), ss. 156–166.
- Nichols, B., Lederman, S.** (1980). Flicker and Motion in Film. W: T. de Lauretis, S. Heath (red.), *The Cinematic Apparatus* (ss. 96–105). London: Palgrave Macmillan Press.
- Pabiś-Orzeszyna, M.** (2020). *Źwrot historyczny w badaniach filmoznawczych*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Porta, G. della** (1658). *Natural Magick*. London: Printed for Thomas Young and Samuel Speed.
- Spengler, O.** (1990). *Historia, kultura, polityka. Wybór pism* (tłum. A. Kołakowski, J. Łoziński). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Sutil, N.** (2018). *Matter Transmission: Mediation in a Paleocyber Age*. New York: Bloomsbury Academic.

- Théry-Parisot, I., Thiébault, S., Delannoy, J., Ferrier, C., Feruglio, V., Fritz, C., Gely, B., Guibert, P., Monney, J., Tosello, G., Clottes, J., Geneste, J.** (2018). Illuminating the Cave, Drawing in Black: Wood Charcoal Analysis at Chauvet–Pont d’Arc. *Antiquity*, 92 (362), ss. 320–333. <https://doi.org/10.15184/aqy.2017.222>
- Turner, V.** (1982). *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*. New York: PAJ Publications.
- Zielinski, S.** (2010). *Archeologia mediów. O głębokim czasie technicznie zapośredniczonego słuchania i widzenia* (tłum. K. Krzemieniowa). Warszawa: Oficyna Naukowa.

**Keywords:**

cinema genealogy;  
 screen practice;  
 skiagraphia;  
 media archaeology;  
 New Cinema History

**Abstract**

Robert Jarosz

**In Search of Cinema Genealogy: Skiagraphia and the Skiagraphic Process**

The article attempts to define media genealogy, which includes cinema and similar media or phenomena. Using the methodology of media archaeology, the author discusses terminological and logical problems involved in the efforts of indexing cinema to a superior medial order. The popular term of “screen practice”, coined by Charles Musser and attributed to the achievements of New Cinema History, serves as an individual example. Subsequently, based on key interdisciplinary assumptions, the author proposes his own term: skiagraphia, derived from an ancient Greek painting form. The main part of the article explores the characteristics of individual members of such media genealogy and describes the mechanisms of its development, i.e. what author calls the skiagraphic process.