

Piotr Witek

(Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie)

Metodologiczne problemy historii wizualnej

Historię pojmuję jako pewien typ refleksji o świecie, będący wytworem kultury. W zależności od modelu kultury historia przybiera różne formy i pełni rozmaite funkcje społeczne – poznawczą, rozrywką, legitymizacyjną itp. O modelu kultury decyduje w ogromnej mierze system komunikacyjny, na którym się ona opiera. W kulturze oralnej dominowała komunikacja oparta na przekazie ustnym – słowie mówionym i relacji komunikacyjnej „twarzą w twarz”, a wiedza społeczności była archiwizowana w postaci zapamiętywanych słownych rymowanek. W kulturze werbalnej dominowała komunikacja oparta na piśmie, a następnie – po wielkim przełomie związanym z wynalazkiem Gutenberga – na druku, co pozwoliło uchylić warunek współobecności w akcie komunikacji, archiwizować i upowszechnić na skalę masową wiedzę, przekazywać ją następnym pokoleniom w postaci pisanych i drukowanych relacji¹. Kulturę współczesną, w której dominuje komunikacja oparta na medialnych technologiach wykorzystujących różnego rodzaju ruchome i statyczne dźwięko-teksto-obrazy, określamy mianem audiowizualnej. O ile w kulturze werbalnej to język pojęciowy współtworzył jej typ, wyznaczał granice poznania i świat poznawany, o tyle w kulturze audiowizualnej system stanowi już nie język, a konglomerat różnej proveniencji ruchomych obrazów, które w alternatywny wobec języka pojęciowego sposób wyznaczają granice poznania i świat poznawany. Kultura audiowizualna rezygnuje z wielości rozłącznych wobec siebie monomedialności na rzecz zintegrowanych multimedialności i intermedialności. Jest nastawiona na łączenie i integrowanie ze sobą aspektów werbalnych i niewerbalnych, audialnych i wizualnych, różnych estetyk, ontologii, technologii, porządków czasowych i przestrzennych, które poddaje permanentnej rekontekstualizacji w procesie usieciowienia. Wyposażony w dźwięk

¹ Zob. W. J. Ong, *Oralność i piśmienność. Słowo podane technologii*, tłum. i red. nauk. J. Japola, WUW, Warszawa 2011; idem, *Osoba, świadomość, komunikacja. Antologia, tłumaczenie, wybór, wstęp i opracowanie* J. Japola, WUW, Warszawa 2009; *Antropologia słowa*, red. G. Godlewski, Warszawa 2004.

ruchomy obraz, jako paradygmaticzny wytwór kultury audiowizualnej, ekran/monitor jako interfejs tej kultury, w nowy sposób w stosunku do kultury werbalnej organizują nasze doświadczanie, myślenie i działanie.

Kultura oralna powołała do istnienia tradycję historii oralnej w postaci przekazywanych ustnie magicznych, mitycznych i poetyckich relacji o przeszłości. Kultura werbalna powołała do istnienia praktykę historii pisanej i drukowanej kreującej literackie przedstawienia przeszłości. W dwóch ostatnich wiekach kultura werbalna, obok literackich form, wytworzyła różnie rozumianą naukową – krytyczną i analityczną refleksję o przeszłości, jaką możemy znaleźć w akademickich narracjach historycznych. Mówiąc w wielkim skrócie, kultura werbalna powołała do istnienia historiografię – refleksję o przeszłości pojmowaną jako mniej lub bardziej naukowe i literackie pisanie historii. Z kolei kultura audiowizualna, dzięki zaawansowanym medialnym technologiom komunikacyjnym – fotografii, filmowi, telewizji, wideo, DVD, komputerom – umożliwiła prowadzenie refleksji o przeszłości za pomocą różnej proveniencji analogowych i cyfrowych dźwięko-teksto-obrazów. Tym samym historia (przedstawienia przeszłości i wizualizacje wiedzy historycznej), zadomawiając się na wszechobecnych ekranach i monitorach, przestała być domeną jedynie historiografii.

W obrębie kultury audiowizualnej, na fali zwrotu audiowizualnego², w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych pojawił się trend badawczy nazwany przez Haydena White'a historiofotią.

White pod pojęciem „historiofotia” rozumiał wszelkiego rodzaju reprezentacje przeszłości i formy refleksji o historii za pomocą wizualnych obrazów, ze szczególnym uwzględnieniem dyskursu filmowego. W swoim tekście podkreślał:

Współcześni historycy powinni być świadomi, że analiza obrazów wizualnych wymaga sposobów „czytania” odmiennego niż wypracowany do lektury dokumentów pisanych. Powinni również zdawać sobie sprawę, że przedstawianie historycznych wydarzeń, postaci i procesów za pomocą obrazów wizualnych zakłada opanowanie słownika, gramatyki i składni – innymi słowy: języka i trybu dyskursywnego – zupełnie innych niż zwyczajowo używane w przedstawieniach tworzonych w dyskursie werbalnym³.

Amerykański badacz pisał, że jako historycy „Mamy skłonność do takiego traktowania świadectw wizualnych, jakby w najlepszym razie, stanowiły uzupełnienie zapisów werbalnych, a nie samodzielną wypowiedź: autonomiczny dyskurs, zdolny do mówienia o rzeczach inaczej niż dyskurs werbalny, oraz o rze-

² Zob. np. D. Bachman-Medick, *Cultural Turns. Nowe kierunki w naukach o kulturze*, tłum. K. Krzemieniowa, Oficyna Wydawnicza, Warszawa 2012, s. 390–451; P. Witek, *Kultura. Film. Historia. Metodologiczne problemy doświadczenia audiowizualnego*, Wyd. UMCS, Lublin 2005, s. 207–217.

³ Zob. H. White, *Historiografia i historiofotia*, tłum. Ł. Zaremba, [w:] *Film i historia*, red. I. Kurz, WUW, Warszawa 2008, s. 118.

czach, o których można się wypowiedzieć tylko za pomocą obrazów wizualnych⁷⁴. Przyglądając się wypowiedziom amerykańskiego narratywisty, nie jest trudno dojść do przekonania, że historiofotia jest w jego ujęciu równoprawną i realną alternatywą oraz konkurencyjną formą refleksji o przeszłości i historii dla historiografii. Tym samym zaproponowana przez niego idea stanowi znakomity teoriopoznawczy punkt wyjścia konceptualizacji historii wizualnej.

Przemyślenia Haydena White'a oraz wielu innych badaczy⁵ zajmujących się zagadnieniami wizualizacji historii stanowiły inspirację dla konceptualizacji historii wizualnej zaproponowanej przez poznańską historyczkę Dorotę Skotarczak. W swojej książce pisze ona:

Historia wizualna to zorientowana multidyscyplinarnie subdyscyplina badawcza zajmująca się analizą przedstawień (audio)wizualnych w kontekście historycznym. W tym rozumieniu historia wizualna obejmuje swym zasięgiem wszystkie te sfery, które występują na styku historii i historiografii, fotografii, filmu, sztuk plastycznych, nowych mediów i wszelkiej wizualizacji przeszłości i wiedzy historycznej. Do jej zadań należy zaś z jednej strony – wskazanie na rolę, jaką przedstawienia (audio)wizualne odgrywają w tworzeniu przedstawień historycznych (wyobrażeń o przeszłości), stając się swoistą alternatywą dla akademickiej historiografii. A z drugiej – wskazanie na metody badawcze przydatne do analizy audiowizualnych przedstawień przeszłości jako relatywnie nowych form refleksji o przeszłości oraz źródeł historycznych wymagających od historyka nowych umiejętności w zakresie krytyki i hermeneutyki przekazów medialnych⁶.

Historia wizualna jest siostrzaną dyscypliną antropologii wizualnej i socjologii wizualnej. Ujmując rzecz w wielkim uproszczeniu, antropologia wizualna i socjologia wizualna podążają dwoma równoległymi nurtami. Po pierwsze, zajmują się środkami i medialnymi technologiami, jakie antropolodzy i socjolodzy mogli/mogą wykorzystywać w terenowych badaniach różnych kultur i społeczności, takimi jak fotografia, kamera wideo i film. Po drugie, zajmują się badaniem systemów wizualnych i medialnych wytworów audiowizualnego wymiaru kultury. Zarówno antropologia wizualna, jak socjologia wizualna lansują tezę, że powinno się uznać obraz za element naukowej pracy antropologicznej i socjologicznej równie istotny jak słowo. Wizualizacje powinny być włączane do pracy badawczej na równi z przedmiotami i werbalnymi opisami za każdym razem, kiedy jest to właściwe, dogodne i przede wszystkim wzbogacające poznanie⁷.

⁴ *Ibid.*, s. 118.

⁵ Zob. np. R. A. Rosenstone, *History on Film. Film on History*, Pearson Longman, Londyn 2006; idem, *Visions of the Past. The Challenge of Film to Our Idea of History*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 2005; P. Witek, *Kultura. Film. Historia...*

⁶ D. Skotarczak, *Historia wizualna*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2012, s. 188.

⁷ Zob. np. S. Pink, *Etnografia wizualna. Obrazy, media i przedstawienia w badaniach*, tłum. M. Skiba, Wyd. UJ, Kraków 2009; S. Sikora, *Film i paradoksy wizualności. Praktykowanie antropologii*, DiG, Warszawa 2012; P. Sztompka, *Socjologia wizualna. Fotografia jako metoda badawcza*, PWN, Warszawa 2005; Krzysztof Olechnicki, *Antropologia obrazu. Fotografia jako metoda, przedmiot i medium nauk społecznych*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2003; J. Ruby, *Picturing Culture*.

Z podobną jak powyższa argumentacją mamy do czynienia na gruncie historii wizualnej. Historia wizualna (historiofotia) występuje przeciw dominacji języka pojęciowego, drukowanych i pisanych narracji historycznych (historiografii) w poznawaniu, badaniu i przedstawianiu przeszłości. Zwraca uwagę na to, że o przeszłości i historii można myśleć z pozytywnym skutkiem poznawczym nie tylko w języku pojęciowym, ale również za pomocą różnego rodzaju zintegrowanych w poszczególnych mediach dźwięko-teksto-obrazów – audiowizualnych przedstawień. Historia wizualna, oprócz wskazanego przez Skotarczak postulatu badań audiowizualnych przedstawień przeszłości, wnioskuje również, aby na gruncie akademickiej historii wykorzystywano medialne technologie do prowadzenia badań i przedstawiania ich wyników w postaci różnego rodzaju audiowizualnych form ekspresji – filmów historycznych, historycznych portali internetowych, infografik historycznych, animacji, interaktywnych map czy diagramów historycznych, wirtualnych symulacji historycznych, multimedialnych baz danych, ekspozycji muzealnych, itp. z wykorzystaniem cyfrowych narzędzi i aplikacji.

Audiowizualne formy refleksji o przeszłości stawiają przed historykami, w znakomitej większości wytrenowanymi w paradygmacie kultury werbalnej, nowe wymagania natury metodologicznej i epistemologicznej, gdyż modelują historyczne światy przedstawione inaczej, niż dzieje się to w klasycznych pisanych narracjach.

Tradycyjna narracja historyczna jako pisany tekst charakteryzuje się tym, że jest statyczna, niema i linearna.

1. Tekst zorganizowany jest w określony sposób z ciągu linearnie uporządkowanych, według określonych dla każdego języka, reguł sterujących: logiki, gramatyki, semantyki i składni, następujących po sobie znaków: liter, wyrazów i zdań, składających się na narrację – opowieść mającą swój początek, rozwinięcie i koniec. „Piszący na maszynie – powiada Villem Flusser – musi interesować się strukturą swojego tekstu: literami, regułami porządkującymi litery w szeregi (ortografia, gramatyka, logika), a także jego fonetycznymi, rytmicznymi i muzycznymi aspektami”⁸.

2. Elementy wchodzące w skład historycznego świata przedstawionego uporządkowane są sukcesywnie jako następujące po sobie sekwencje. Perspektywa czasowa, dominując nad perspektywą przestrzenną tekstu historycznego, wyznacza określony liniowy kierunek sukcesywności następujących po sobie sekwencji. Procesualna struktura pisanej narracji historycznej zyskuje charakter

Explorations of Film and Anthropology, The University of Chicago Press, Chicago & London 2000; *Rethinking Visual Anthropology*, red. M. Banks & H. Morphy, Yale University Press, New Haven and London 1997; *Fotospoleczeństwo. Antologia tekstów z socjologii wizualnej*, red. M. Bogunia-Borowska i P. Sztompka, Znak, Kraków 2012.

⁸ Zob.: V. Flusser, *Ku uniwersum obrazów technicznych*, [w:] *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, red. A. Gwóźdź, Kraków 1994, s. 57.

linearny wtedy, gdy składające się na nią elementy zostają połączone w spójną całość – opowiadanie z początkiem, rozwinięciem i zakończeniem. Za taki porządek odpowiedzialna jest strategia fabularyzacji, nadająca tekstowi historycznemu spójność. Standard linearności wyznaczany jest więc między innymi przez logikę połączeń przyczynowo-skutkowych oraz koherencję historycznego świata przedstawionego. O ile delinearizacja na poziomie struktury fabularnej pisanej narracji historycznej jest osiągalna przez dezintegrację czy dekonstrukcję tradycyjnego porządku opowiadania przejawiającego się w triadzie: początek – rozwinięcie – zakończenie, o tyle całkowita ucieczka od logiki linearności nie do końca jest możliwa ze względu na linearną strukturę językowego medium, za pomocą którego modelowane są poszczególne sekwencje historycznego świata przedstawionego. Mamy tu do czynienia ze strategią narzucania na symultaniczny porządek wielowymiarowego doświadczenia dziania się jakiejś potencjalnej sytuacji historycznej, linearnej struktury pisanego języka werbalnego, wprowadzającej odmienny, linearny i sekwencyjny, porządek do historycznego świata przedstawionego⁹.

3. Elementy wchodzące w skład historycznego świata przedstawionego uporządkowane są linearnie i hierarchicznie ze względu na ważność roli, jaką odgrywają w relacjach z pozostałymi elementami. Hierarchiczna selekcja oznacza koncentrację tylko na tych elementach, które wydają się ważne dla opowiadanej historii. Uwypukla się elementy ważne, a ukrywa mniej ważne z punktu widzenia pisanej historii, np. takie, jak wygląd postaci, sposób mówienia, wystrój wnętrza, w których miało miejsce dane wydarzenie¹⁰.

4. W konsekwencji powyższego aktualizacja pisanego tekstu historycznego oraz interakcja interpretacyjna dzieła uwikłane są w ograniczenia językowego medium. Swobodne poruszanie się po pisanych tekstach jest ograniczone przez jednokierunkową linearność języka i struktury pisanej narracji historycznej oraz jednokierunkową sukcesywność następowania elementów składających się na świat przedstawiony dzieła. Mamy tu do czynienia z taką oto sytuacją, że procesy aktualizacji dzieła podporządkowane są percepcji typograficznej zwizualizowanego w druku języka i tekstu. Tego rodzaju linearną strategię aktualizacji i interpretacji tekstu określa się mianem lektury. Efektem lektury pisanej narracji historycznej jest sukcesywne wyłanianie się ukrytej i nieznannej dotąd całości dzieła wraz z jego sensem¹¹.

⁹ Zob. np. H. White, *Poetyka pisarstwa historycznego*, tłum. zbiorowe, red. E. Domańska i M. Wilczyński, Universitas, Kraków 2000.

¹⁰ Zob. *ibidem*.

¹¹ Na temat problemów linearności zob.: R. W. Kluszczyński, *Film. Wideo. Multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Warszawa 1999. Zob. też: M. Załęska, *Język a rzeczywistość pozajęzykowa w świetle teorii ikonizacji języka*, „Przegląd Humanistyczny” 1999, nr 6 (357), s. 128 i nast.

5. Statyczny charakter pisanej narracji historycznej przejawia się brakiem jakiegokolwiek ruchu tekstu i w tekście. Dynamika narracji historycznej, historycznego świata przedstawionego w tekście, ma charakter procesualny rządzonej logiką fabuły, co oznacza, że każde ujęcie w ryzy linearności języka potencjalnego, symultanicznego ruchu w historycznym świecie przedstawionym jest jednocześnie strategią jego unieruchamiania.

6. Pisana narracja historyczna nie jest w stanie zapewnić/zaoferować nam przyjemności obcowania z pozajęzykowymi wytworami kultury, efektami dźwiękowymi i wizualnymi, które, będąc wytworami nieco innego układu odniesienia, wymykają się procedurom konceptualizacji. Mówiąc nieco bardziej dokładnie, narzędzia wypracowane na gruncie kultury werbalnej, takie jak logika, gramatyka, retoryka, semantyka czy składnia, są niewystarczające, aby przy ich użyciu wykonać np. obraz czy fotografię, albo opowiedzieć fragment jakiejś interesującej muzyki, np. z okresu klasycznej Grecji. Pisana/drukowana narracja historyczna uniemożliwia cytowanie audiowizualnych źródeł historycznych¹².

W modelowym czy idealizacyjnym ujęciu badanie narracji historycznej przez historyka historiografii bądź metodologa historii odbywa się na co najmniej dwa sposoby:

– Koncentruje się na logicznej i metodologicznej rozbiórce tekstu, polegającej na rekonstrukcji stosowanych przez określonego badacza, czy też grupę badaczy, wątków i modeli teoretycznych, metod krytyki analizy materiału źródłowego, sposobów wyjaśniania i uzasadniania wiedzy historycznej, rozumienia źródeł i faktów historycznych.

– Koncentruje się na tym, w jaki sposób powstają teksty historiograficzne. Istotnym zagadnieniem jest pytanie o to, dlaczego narracje historyczne mają taki, a nie inny kształt. Badanie narracji historycznej polega tu na próbie identyfikacji różnych strategii metaforyzowania, typów fabularyzacji i fikcjonalizacji, jakich historycy używają do porządkowania serii wydarzeń w zrozumiałych opowieściach, nadając im określone sensy i znaczenia.

Z zupełnie inną sytuacją mamy do czynienia w przypadku audiowizualnych form komunikacji i refleksji. Dzieje się tak z wielu powodów, które pokrótce postaram się scharakteryzować.

Jak już wcześniej wspominałem, historia wizualna wychodzi z założenia, że krytyczne myślenie o przeszłości i historii za pomocą obrazów jest możliwe. Uzasadnienie dla sformułowanej wyżej tezy możemy znaleźć w opublikowanej w 1969 r. pracy wybitnego amerykańskiego badacza Rudolfa Arnheima noszącej tytuł *Myślenie wzrokowe*. Według tego autora „nie ma żadnych procesów myślo-

¹² Zob. P. Witek, *Multimedia jako jeden z wariantów kulturowej gry w historię. Metodologiczne problemy „przedstawiania” przeszłości w epoce ekranów*, [w:] *Język a multimedia*, red. A. Dytman Stasieńko i J. Stasieńko, Wydawnictwo Naukowe DSWE, Wrocław 2005, s. 367–389.

wych, których nie można by odnaleźć – przynajmniej w zasadzie – w postrzeganiu. Percepcja wzrokowa to wizualne myślenie¹³. Dalej Arnheim twierdzi:

Medium wzrokowe ma tę ogromną przewagę nad materią językową, że oferuje myśli strukturalne ekwiwalenty wszystkich charakterystyk przedmiotów, zdarzeń i relacji. Zbiór dostępnych nam form wizualnych odznacza się równie wielką różnorodnością, co zbiór możliwych dźwięków mowy, ma jednak tę istotną właściwość, że formy wizualne można organizować wedle łatwo dających się sformułować wzorów, których najbardziej uchwytne przykłady stanowią figury geometryczne. Zasadniczą zaletą medium wzrokowego jest to, że kształty jawią się w nim w przestrzeni dwu- i trójwymiarowej, w zestawieniu z jednowymiarowymi, liniowymi sekwencjami języka werbalnego. Ta wielowymiarowa przestrzeń nie tylko dostarcza dobrych myślowych modeli obiektów czy zdarzeń fizycznych, lecz także izomorficznie odwzorowuje wymiary niezbędne do rozumowania teoretycznego¹⁴.

Amerykański filmoznawca przekonująco uzasadnia również, że tak jak pojęciami czy obrazami, potrafimy również myśleć dźwiękami. W swojej książce pisze:

[...] nawet tak zwaną muzykę prymitywną niesłuchanie komplikują interakcje zmiennych strukturalnych. Jest tak wiele proporcji długości trwania dźwięków, tak wiele rytmów, tak wiele relacji pomiędzy melodią a harmonią; zdumiewa nas zakres i różnorodność natężenia dźwięku, różne brzmienia różnych instrumentów. Operowanie tymi swoistymi cechami strukturalnymi wymaga myśli, która mobilizuje mózg w największym stopniu. Myślenie muzyczne odbywa się całkowicie w ramach formalnych możliwości samego medium [...]¹⁵.

W związku z powyższym nasuwa się konstatacja, że wizualizacja jest kulturową praktyką, będącą swoistą alternatywą dla konceptualizacji. Wizualizacja zastępuje charakterystyczną dla konceptualizacji linearność i sekwencyjność przedstawienia jego symultanicznością. Obraz malarski czy fotografia jest w stanie pokazać jednocześnie rozmaite wyglądy historycznego świata przedstawionego: kolory, architekturę, ubiory, fryzury, wyposażenie wnętrz – mówiąc w skrócie, niemal całe widzialne spektrum historycznego świata przeżywanego. Film czy widowisko telewizyjne, obok wspomnianych wyżej wyglądów przeszłości, pozwala usłyszeć dźwięki, głos i sposoby mówienia postaci, poprzez ruch jest w stanie pokazać dzieło wydarzenia historycznego, dzięki montażowi wewnątrz kadrowemu i głębi ostrości potrafi pokazać kilka dziejących się wydarzeń jednocześnie, z powodzeniem posługuje się komentarzem słownym – mówionym i pisany. Na ekranie wszystkie wspomniane wyżej elementy mogą występować jednocześnie, co powoduje, że obraz przeszłości jawi się jako symultaniczny i jest dużo bardziej skomplikowany niż ten, z jakim mamy do czynienia w przypadku

¹³ R. Arnheim, *Myślenie wzrokowe*, tłum. M. Chojnacki, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2011, s. 23.

¹⁴ *Ibid.*, s. 273

¹⁵ *Ibid.*, s. 270–271.

linearnej i sekwencyjnej pisanej narracji historycznej. Proces interakcji interpretacyjnej tradycyjnych obrazów i filmów historycznych realizuje się przez ich kontemplację.

Z nieco inną, bardziej skomplikowaną, sytuacją mamy do czynienia w przypadku multimedialnych przedstawień przeszłości oraz form myślenia o historii.

Multimedia ze względu na swoją modułarną budowę i wynikającą z niej fraktalną strukturę i interaktywność przynoszą dodatkowe nowe możliwości. W przeciwieństwie do pisanej historii, podobnie do filmu, posługują się wszelkimi możliwymi strategiami i konwencjami audiowizualnej ekspresji. Są to: kolory, liczby, rysunek, malarstwo, grafika, fotografia, film, dźwięk, muzyka, pisane i mówione słowo itp. Wszystkie wymienione wyżej elementy nie są samodzielnymi kanałami komunikacyjnymi. Jawią się raczej jako zintegrowane na pewnej wspólnej bazie – komputer – swobodnie współistniejące ze sobą, w określony, tj. bardziej lub mniej przygodny, sposób. Oznacza to, że w przypadku multimedialnego przekazu, w tym również historycznego, mamy do czynienia z techno-kulturowym syndromem usieciowienia, przejawiającym się przechodniością struktur medialnych, transformacjami jednego medium w inne, współdziałaniem różnych elementów tak, iż nie sposób ustanowić między nimi jednoznacznej i ukierunkowanej hierarchii ważności. W konsekwencji powyższego multimedia, w przeciwieństwie do pisanej historii, nie są tekstami ani nie tworzą tekstów. Ze względu na swoją niezwykle skomplikowaną wielopoziomową oraz wieloelementową organizację multimedia służą do wytwarzania hipertekstów, tj. rozwidlonych, interlinearnych, ale i nielinearnych, nienastępujących po sobie sekwencji, wizualno-dźwiękowych „struktur”, które wymykają się tradycyjnym strategiom odbiorczym opartym na lekturze. Zasadę poruszania się po hipertekście określa się mianem nawigacji. Polega ona na nieskrępowanym, swobodnym wędrowaniu po hipertekście bez narzuconego przez potencjalnego autora kierunku. Hiperteksty są otwarte na elastyczną interpretację, która polega na rozgałęzianiu się procesów myślenia i działania, na nieustannym reorganizowaniu i nadawaniu znaczeń oraz sensów, na konstruowaniu własnych procedur aktualizacji i interpretacji¹⁶. Multimedialny przekaz historyczny jest czymś na kształt zaprojektowanej przez badacza przeszłości, aleatorycznej, interaktywnej gry w historię, której reguły nie są jednoznacznie określone, a sama gra nie jest końcowym efektem konstrukcyjnej aktywności historyka. Jest to gra w historię, w której reprezentację zastępuje symulacja, kontemplację – interakcja, nielinearność wypiera linearność, tekstualność jest zastępowana przez hipertekstualność, a nawigacja zostaje przeciwstawiona lekturze. To odbiorca, interaktor, w trakcie nawigacji, prowadzonej

¹⁶ Zob. P. Witek, *Multimedia jako...* Na temat nowych mediów/multimediów zob. przede wszystkim: R. W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła – instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Naukowe i Profesjonalne, Warszawa 2010; L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Wydawnictwa Naukowe i Profesjonalne, Warszawa 2006.

w internecie gry w historię, dokonując indywidualnych wyborów – linek łączy, współtworzy poszczególne elementy gry zgodnie ze zgłaszanym zapotrzebowaniem aktualnego i niepodzielnego teraz. Efektem prowadzonej gry, opartej na swobodnej manipulacji wiedzą i danymi, znaczeniami obrazowymi i językowymi, historycznymi artefaktami, jest to, iż granica między przeszłością a terażniejszością, wyznaczająca tradycyjną historyczność, w trakcie interaktywnej symulacji jakiejś przygodnej wersji historycznego świata możliwego, jest permanentnie zacierana. Początek historii wyznaczany jest tu przez moment, w którym odbiorca zaczyna grę, nawigację, kończy się, kiedy interaktor nie ma już siły nawigować.

Sposoby kreowania, istnienia oraz funkcjonowania różnego rodzaju obrazów historycznych w kulturze są sterowane zarówno przez media, jak i przez nawyki percepcyjne w taki sposób, że percepcja, mając wpływ na mediatyzację, sama znajduje się pod jej wpływem, co skutkuje tym, że niejako zwrotnie zmiany ulegają wzory i nawyki percepcyjne odpowiedzialne za praktyki wizualizacyjne, dzięki czemu zmianie ulegają również te ostatnie oraz generowane przez nie obrazy.

W związku z powyższym warto skoncentrować się przez chwilę na medium. Medium jest tu rozumiane jako „całość aparatury technicznej (wraz z limitującym jej możliwości zapleczem technologicznym) służącej przekazywaniu w czasoprzestrzeni produktów własnych lub przejętych z innych mediów, wraz z wszelkimi konsekwencjami natury zmysłowo-fizycznej i społeczno-kulturowej, jakie wywierają one w uniwersum kultury”¹⁷. Oznacza to, że różne media, maszyny widzenia, dysponując różnymi nośnikami, produkują różnorodne ruchome obrazy, które manifestując się na różnych ekranach, pozostają ze sobą nawzajem w skomplikowanych relacjach, co przekłada się na problemy w badaniu ich jako medialnych przekazów historycznych.

Każde medium jest wyposażone we własny program, według którego generuje jakieś obrazy, który jednocześnie wyznacza sposoby pojmowania obrazów oraz rozumienia społecznej rzeczywistości przedstawianej w obrazach na ekranach. W naszym przypadku oznacza to, że przede wszystkim obcujemy z zaprogramowanymi przez nas samych mediami i ich obrazami, a także ekranami, a dopiero niejako wtórnie z przedstawianymi w obrazach czy za ich pomocą światami lub rzeczywistościami historycznymi¹⁸. W procesie tworzenia i podmiotowej percep-

¹⁷ A. Gwóźdź, *Obrazy i rzeczy. Film między mediami*, Universitas, Kraków 1997, s. 24. Por. N. Mirzoeff, *An Introduction to Visual Culture*, Routledge, London and New York 2003, s. 3, gdzie autor pisze: „Kultura wizualna koncentruje się na wizualnych wydarzeniach, w których informacja, znaczenie czy przyjemność jest poszukiwana przez konsumenta/odbiorcę w zetknięciu/kontakcie z technologią wizualną. Przez technologię wizualną rozumiem każdą formę aparatu/urządzenia, sprzętu zaprojektowanego zarówno do oglądania/patrzenia na niego, jak i do poszerzania czy potęgowania naturalnego widzenia, od malarstwa olejnego do telewizji i Internetu”; zob. także: M. McLuhan, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, Warszawa 2004, s. 43–53.

¹⁸ Zob. A. Gwóźdź, *Obrazy...*, s. 38.

cji obrazów i światów przedstawionych w obrazach, oprócz nawyków percepcyjnych, uczestniczą także media obrazowe, które nie tylko w sensie technicznym sterują naszą uwagą, ale sugerują też wynikającą z programu medium formę postrzegania, w perspektywie której dokonuje się akt tworzenia i odbioru obrazu. Tak więc status ontyczny, wyglądy i kształty przeszłego świata przedstawionego w obrazie oraz samego obrazu w ogromnym stopniu są pochodną (konstrukcją) systemu oprogramowania medium – maszyny widzenia, która wygenerowała dany obraz. Oznacza to, że różne technologie widzialności przez swoje programy sterujące maszynami widzenia, na różne sposoby definiują nie tylko świat przedstawiony w obrazach, ale i same obrazy jako nośniki informacji oraz relacje między obrazem a tym, co obrazowane, a także praktyki tworzenia i odbioru, co ma konsekwencje dla użycia ich w charakterze audiowizualnych przedstawień historycznych.

Z powyższej perspektywy wynika, że to, co i jak pokazuje obraz, płynie z oprogramowania systemowego medium. Z innego rodzaju wizualizacją mamy do czynienia w przypadku obrazów analogowych i cyfrowych, fotografii, filmu historycznego, portalu internetowego, rekonstrukcji wirtualnej czy historycznej gry komputerowej. Inny jest odbiór filmu historycznego w kinie, w telewizji, na video, DVD czy w komputerze. O ile w kinie jesteśmy jedynie widzami skazanymi na kontemplację i lekturowy odbiór filmu historycznego, o tyle w przypadku obrazu filmowego oglądanego na DVD czy na komputerze stajemy się aktywnymi użytkownikami, którzy mogą relatywnie swobodnie nawigować po filmowych sekwencjach. W zależności od rodzaju urządzenia możemy zatrzymywać, spowalniać i przyspieszać film, rozjaśniać, przyciemniać obraz, decydować o nasyceniu go kolorami, kontraście, pogłaśniać lub wyciszać ścieżkę dźwiękową, przemontowywać itp. Multimedia, przybierające formę historycznych baz danych¹⁹, nie opowiadają historii, nie mają początku, rozwinięcia i zakończenia, nie występuje w nich żaden porządek, który tematycznie, historycznie (chronologicznie/problemowo) organizowałby poszczególne elementy w linearne zhierarchizowane sekwencje. Poszczególne elementy w historycznej bazie danych są zbiorami indywidualnych części (obrazów, fotografii, grafik, archiwalnych dokumentów, tekstów, komentarzy, filmów, muzyki itp.) i każda ma takie samo znaczenie jak pozostałe. W konsekwencji to odbiorca, interaktor, w zależności od posiadanego oprogramowania i kompetencji, w trakcie nawigacji po bazie danych, dokonując indywidualnych wyborów, współtworzy obraz przeszłości zgodnie ze zgłaszanym aktualnie zapotrzebowaniem.

W tym miejscu warto przypomnieć, że w dobie mediów cyfrowych obrazy są kulturowymi nomadami bez konkretnego miejsca, bez jednoznacznego usytuowania w jakimś konkretnym medialnym i kulturowym kontekście, które są płyn-

¹⁹ Zob. L. Manovich, *Język nowych mediów...*

ne, znajdują się w ciągłym ruchu²⁰. Obrazy poddawane różnorodnym procedurom przeformatowania wędrują po różnych mediach.

Na przykład zrobiona w XIX w. fotografia zostaje zeskanowana i znarratywizowana w filmie dokumentalnym, pojawia się na ekranie telewizyjnym w towarzystwie innych obrazów, dźwięków, wypowiedzi, napisów oraz informacji. „Ta sama” fotografia może również znaleźć się na jednym z historycznych portali internetowych. Podobnie dokumentalny film, w którym pierwotnie użyto rzeczownej fotografii, może pojawić na jakimś internetowym portalu historycznym. Tym samym widać, że fotografia, po kilkakrotnym przetworzeniu, zawędrowała do Internetu w różnych formach. Znakomitą egzemplifikacją wędrówki obrazów po różnych mediach może być kolekcja zdjęć łódzkiego getta autorstwa Waltera Genewaina. Kolorowe fotografie z lat czterdziestych po ich odnalezieniu w 1987 r. były wielokrotnie drukowane w prasie papierowej, stały się tworzywem filmu dokumentalnego Dariusza Jabłońskiego *Fotoamator*, dzięki czemu pojawiły się na ekranach telewizyjnych, można je również oglądać w Internecie²¹. Film Jabłońskiego, w którym użyto slajdów Genewajna, jest także dostępny w sieci²². Mamy tu zatem konkretny przykład tego, jak fotografie łódzkiego getta, po kilkakrotnym przetworzeniu zawędrowały z tradycyjnego rzutnika do gazet, filmu, telewizji i Internetu.

Podobnie film i kreowana w nim wizja świata, który schodzi z ekranów kin, ustępując miejsca nowemu, niosącemu ze sobą kolejną wizję świata, pojawia się na nowo w zwielokrotniony sposób na monitorach komputerów i telewizorów. Funkcjonuje w obiegu kulturowym w postaci kiedyś VHS, obecnie DVD i Blu-ray albo VOD. Istnieje i funkcjonuje w postaci cyfrowego sygnału w programie telewizyjnym, gdzie przechodzi z jednej stacji TV do innej, często w różnych stacjach jest emitowany równocześnie, pojawia się w rozmaitych ramówkach i kontekstach medialnych różnych kanałów TV, w otoczeniu reklam, magazynów informacyjnych oraz innych widowisk kreujących określone wizje świata, emitowanych przez telewizję, bądź w postaci pliku w Internecie. W konsekwencji kinowe życie filmów zastąpione zostaje ich życiem kineskopowym i monitorowym (stanowiącym w zasadzie serię cytatów jednego medium w innym medium, wobec czego miejsce istnienia premier kinowych zajmuje „wtórne” usytuowanie premier obrazów filmowych w intertekstualnej i interdyskursywnej przestrzeni lektury telewizyjnej), bądź intermedialnym, nastawionym na interaktywną

²⁰ Zob. H. Belting, *Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie*, Universitas, Kraków 2007, s. 42–43.

²¹ Zob. <http://www.centrumdialogu.com/pl/galerie/zdjecia-archiwalne/78-slajdy-waltera-genewaina> [dostęp: 29-09-2013].

²² Zob. <https://www.youtube.com/watch?v=FRQ42omBYg8> [dostęp: 29-09-2013].

nawigację w środowisku Internetu²³. Równolegle więc do przestrzeni TV, filmy, ale i sama TV wraz z jej produktami, dryfują w sieci Internetu.

Wizualizacje historyczne występują w dwojakiej formie. W pierwszym przypadku mamy do czynienia z obrazami, filmami, fotografiami, szkicami, mapami itp., które są reprezentacjami widzialnego spektrum świata przeżywanego. Tego rodzaju wizualizacje korzystają z informacji wizualnych występujących i zarazem dostępnych w formie wizualnej. W drugim przypadku chodzi o wizualizacje abstrakcyjne, tzn. takie, które nadają wizualną formę informacjom niewizualnym. Mówiąc nieco inaczej, są to wizualizacje w postaci diagramów, infografik, schematów, wykresów itp., które pozwalają pokazać niewizualne fenomeny – upływy czasu, strukturalne relacje pomiędzy różnego rodzaju wydarzeniami, procesy gospodarcze itd.²⁴

W związku z powyższymi uwagami nie jest trudno dojść do wniosku, że kategorie badawcze wypracowane przez historiografię dla historiografii nie są użyteczne dla analiz prowadzonych na gruncie historii wizualnej. Dzieje się tak ze względu na różnice między tekstem drukowanym a wizualizacją.

Z powodów scharakteryzowanych powyżej historia wizualna, jako bardzo młoda dyscyplina, odwołuje się do pomocy nauk, takich jak medioznawstwo, semiotyka, historia sztuki, antropologia obrazu, archeologia mediów.

Jedną z najbardziej podstawowych jest strategia określana mianem interpretacji kompozycyjnej. Koncentruje się ona na badaniu obrazu pod względem jego modalności technologicznej, tzn. jakiego rodzaju medium dany obraz jest wytworem; struktury kompozycyjnej obrazu – tzn. jego zawartości; kolorystyki – barw, nasycenia i wartości; organizacji przestrzennej – punktów widzenia, rodzajów perspektyw; światła; zawartości ekspresyjnej. W przypadku filmów interpretacja kompozycyjna koncentruje się na badaniu obrazu jako narracji i/lub bazy danych, inscenizacji, formatu ekranu; pola obrazu, planu obrazu i ujęcia, ostrości, kąta ujęcia, punktu widzenia kamery, ruchów kamery, montażu wewnątrzkadrowego, poziomego i pionowego, dźwięku itp. Interpretacja kompozycyjna skupia się również na badaniu praktyk remiksacyjnych (intermedialności i intertekstualności) w filmie, telewizji i nowych mediach²⁵. Interpretacja kompozycyjna należy do kanonu ikonograficzno-ikonologicznych strategii badawczych, które podejmują wysiłek analitycznego opisu, klasyfikacji oraz syntetycznej interpretacji przekazów audiowizualnych.

Inną strategią jest tzw. analiza treści, określana również jako analiza danych (audio)wizualnych. Koncentruje się ona na tym, co ukazuje (au-

²³ A. Gwóźdź, *Obrazy...*, s. 16.

²⁴ Zob. D. J. Staley, *Computers, Visualisation, and History. How New Technology will Transform Our Understanding of the Past*, M. E. Sharpe Armonk, New York, London, England 2003.

²⁵ Zob. G. Rose, *Interpretacja materiałów wizualnych. Krytyczna metodologia badań nad wizualnością*, tłum. E. Klekot, PWN, Warszawa 2010, s. 57–80.

dio)wizualne przedstawienie historyczne w jego modalności kompozycyjnej. Postuluje przyglądanie się obrazowym danym całościowo i ujawnianie wzorów podobieństw oraz różnicowań. Następnym krokiem jest zinventaryzowanie całości materiału badawczego za pomocą kategorii kodujących w taki sposób, aby w miarę możliwości poznać jego ogólną zawartość. Kolejny etap to analiza ustrukturyzowana. Polega ona na ilościowym szacowaniu i określaniu istotności przedstawianych w przekazach (audio)wizualnych elementów – np. częstotliwość występowania w filmie postaci, kontaktów pomiędzy postaciami, charakterystycznych ruchów, odzywek. Tego rodzaju dane mają charakter statystyczny, jako takie mogą być nanoszone na wykresy i wizualizowane. Mogą być też poddane analizie statystycznej. W ostatnim etapie poprzez przegląd kompletnego materiału badawczego zwraca się uwagę na znaczenia szczegółów. Chodzi tu o ulokowanie detali danych wizualnych w pełnym kontekście (np. całego filmu), określającym znaczenie tworzonych przez nie wzorów²⁶.

Dwie nie mniej ważne i użyteczne strategie badawcze to semiotyka i analiza dyskursu. Pierwsza dostarcza kategorii (znak ikoniczny, znak indeksowy, symbol, kod, znaki syntagmatyczne, znaki paradygmatyczne, znaki konotatywne, metonimiczne, synekdochalne itp.) pozwalających badać, jak poszczególne historyczne przedstawienia (audio)wizualne są ustrukturyzowane. Druga traktuje przekaz (audio)wizualny jako tekst. Bada, w jaki sposób dyskurs historyczny wyraża się jako intertekstualne i intermedialne audiowizualne przedstawienie historyczne. Analiza dyskursu koncentruje się również na tym, jak różnego rodzaju wizualne przedstawienia historyczne tworzą konkretne historyczne wizje świata i człowieka. Skupia się na organizacji retorycznej audiowizualnego dyskursu historycznego. Bada audiowizualny dyskurs historyczny w określonym układzie odniesienia pod kątem jego zdolności przemieniania widzialnego w niewidzialne i niewidzialnego w widzialne, tzn. procesów i strategii wizualizacji, dewizualizacji oraz rewizualizacji świata przedstawionego. Analiza dyskursu pozwala również badać sposoby, za pomocą których instytucje dominujące, np. muzea czy telewizje, wykorzystują dźwięko-teksto-obrazy do kreowania postulowanych historycznych wizji świata. Analiza koncentruje się w tym przypadku na wyrażaniu się dyskursu historycznego przez instytucjonalne aparaty i technologie²⁷.

Strategią badawczą, której w kontekście prowadzonych w niniejszym tekście rozważań nie sposób pominąć, jest także hermeneutyka przekazów (audio)wizualnych. Koncentruje się ona na próbie rozumienia działań ludzkich, w tym konkretnym przypadku intencji i motywacji twórców przekazów audiowizualnych – filmów, fotografii, infografik itp. Hermeneutyka przekazów audiowizualnych odnosi się także do ukazywanych w filmie, na fotografii, na obrazach

²⁶ Zob. *ibid.*, s. 83–99. Zob. też: K. Olechnicki, *Antropologia obrazu...*, s. 227–228.

²⁷ Zob. G. Rose, *Interpretacja materiałów...*, s. 101–134 i 173–231. Zob. też: M. Lisowska-Magdziarz, *Analiza tekstu w dyskursie medialnym*, Wyd. UJ, Kraków 2006.

zachowań postaci. Zakłada na przykład, że oglądane na ekranie telewizora zachowania ludzi stanowią oznaki ukrytych stanów subiektywnych. Interpretacja polega na rozszyfrowaniu tych symptomów i ujawnieniu tego, co oznaczają. Interpretacja intencji autora przekazu wizualnego, zachowań przedstawianych postaci, a w konsekwencji odkrycie znaczenia danego dzieła audiowizualnego, jest poprawna, kiedy uwzględnia kontekst historyczny²⁸. Opisana wyżej historyczna hermeneutyka obrazu zakłada zatem, że znaczenie przekazu audiowizualnego jest w nim zakodowane i należy je rozszyfrować w akcie interakcji interpretacyjnej, odwołującej się do kompetencji kulturowej typowej dla epoki/kontekstu jego powstania. Z kolei adaptacyjna hermeneutyka obrazu zakłada, że znaczenie (w tym historyczne) przekazu audiowizualnego nie jest jego immanentną składową, tym samym nie jest ono przez badacza odkrywane, przeciwnie – jest wytwarzane albo konstruowane w procesie interakcji interpretacyjnej w jego własnym kontekście kulturowym przy użyciu jego bieżącej kompetencji kulturowej i w celu przez niego zamierzonym²⁹.

Niezwykle użytecznym podejściem badawczym jest historyczna analiza społecznego funkcjonowania przekazów (audio)wizualnych, nazywana niekiedy społeczną albo kulturową historią obrazów bądź też antropologią mediów. Koncentruje się ona na badaniu mediów i materialności obrazów, genety i mobilności obiektów (audio)wizualnych, funkcjonowania obiektów (audio)wizualnych w poszczególnych kontekstach kulturowych, społecznych skutków oddziaływań obiektów (audio)wizualnych³⁰.

Ważnym zagadnieniem dla historii wizualnej są badania widowni historycznych przekazów audiowizualnych. Jakościowe (za pomocą wywiadu pogłębionego) i ilościowe (za pomocą ankiet) badania widowni koncentrują się na eksploracji społecznej recepcji wizualnych przedstawień historycznych oraz ich wpływu na społeczną świadomość historyczną itp.³¹

Niezwykle użyteczną matrycą metodologiczną do badań nad multimedialnymi hipertekstami historycznymi jest nawiązująca do tradycji rosyjskiego formalizmu, strukturalnej semiotyki, ale osadzona w postmodernizmie, koncepcja „języka” nowych mediów i kulturowo-medialnego „remiksu” Lwa Manovicha³².

Spośród przywołanych powyżej w wielkim skrócie strategii badawczych jedyną *stricte* ikonologiczną koncepcją, niejako od początku intencjonalnie

²⁸ Zob. P. Sztompka, *Socjologia wizualna...*, s. 77–81; U. Eco, *Interpretacja i historia*, [w:] *Interpretacja i nadinterpretacja*, tłum. T. Bieroń, red. S. Collini, Wyd. Znak, Kraków 1996, s. 25–44.

²⁹ Zob. na ten temat: A. Szahaj, *Granice anarchizmu interpretacyjnego*, „Teksty Drugie” 1997, nr 6, s. 5–33.

³⁰ Zob. A. Briggs, P. Burke, *Spoleczna historia mediów. Od Gutenberga do Internetu*, tłum. J. Jedliński, PWN, Warszawa 2010.

³¹ Zob. G. Rose, *Interpretacja materiałów...*, s. 233–254.

³² Zob. L. Manovich, *Język nowych mediów...*

stworzoną dla eksploracji obrazów, jest analiza kompozycyjna. Pozostałe – hermeneutyka, semiotyka, analiza dyskursu i „języka” nowych mediów – wywodzą się z tradycji badań nad pisaniem tekstem oraz językiem pojęciowym i zostały przystosowane w procesie konkretyzacji teorii do badań nad mediami oraz przekazami audiowizualnymi. Strategie badawcze, takie jak analiza społecznego funkcjonowania obrazów oraz badania publiczności audiowizualnych przekazów, zakorzenione są w teorii nauk społecznych, która, podobnie jak przywołane wyżej teorie tekstologiczne i lingwistyczne, została poddana procedurze konkretyzacji dla potrzeb badań nad mediami i obrazami.

Jako że historia wizualna w swoich badaniach w olbrzymim stopniu posiłkuje się przywołanymi powyżej strategiami analitycznymi i interpretacyjnymi jest ona specjalizacją, która bazuje na metodologii eklektycznej, takiej, która w najszerszym możliwym spektrum pozwala eksplorować audiowizualne przekazy historyczne z pozytywnym skutkiem poznawczym. Dzięki metodologicznemu eklektyzmowi historyk wizualny nie jest całkowicie bezradny wobec wszechobecnych mediów, ekranów i obrazów. Co więcej, dzięki historii wizualnej historia jako dyscyplina badawcza nie będzie sprowadzana do roli nauki pomocniczej, innych dziedzin wiedzy, szczególnie multidyscyplinarnego kulturoznawstwa, znakomicie przygotowanego do badania audiowizualnego wymiaru kultury.

Na gruncie historii wizualnej cały czas trwają prace nad rozwojem narzędzi badawczych, pojęć i kategorii analizy metodologicznej uwzględniających teorio-poznawcze potrzeby historiofotii. Jest to szczególnie ważne zwłaszcza w dobie nowych mediów, które przez swoją specyfikę zacierają granicę pomiędzy przeszłością, teraźniejszością i przyszłością, dekonstruują linearną strukturę jednokierunkowego czasu historycznego, rozmontowują tradycyjną historyczność, zastępując ją „historycznością schizofreniczną”, charakteryzującą się rytmicznym czasem wielokierunkowym³³, przez co stawiają nowe wyzwania przed historykami, którzy na nowo muszą przemyśleć swoją dyscyplinę, przedmiot badań, epistemologię i metodologię.

Przywołane wyżej w wielkim skrócie strategie jako narzędzie poznania wykorzystują język pojęciowy, co oznacza, że wyniki badań są prezentowane w postaci pisanych narracji. W konsekwencji mamy do czynienia z sytuacją, w której

³³ Zob. np. W. Wrzosek, *Czy historia ma przyszłość?*, [w:] *Gra i konieczność. Zbiór rozpraw z historii historiografii i filozofii historii*, red. G. A. Dominik, J. Ostojka-Zagórski i W. Wrzosek, Bydgoszcz 2005, s. 13; Z. Bauman, *Śmierć i nieśmiertelność. O wielości strategii życia*, Warszawa 1998, s. 197; K. Jenkins, *Why History? Ethics and postmodernity*, Routledge, London and New York 1999, s. 163–183; E. Deeds Ermath, *Sequel to History. Postmodernism and the Crisis of Representational Time*, Princeton University Press, Princeton, New Jersey 1992; J. Baudrillard, *Gorące malarstwo, skazany obraz*, „Magazyn Sztuki” 1995, nr 6/7, s. 250–259; F. Jameson, *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne*, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1997, s. 201–205, 212–213; P. Witek, *Między historią a post-historią – czyli „historyczność schizofreniczna”*, [w:] *Oblicza przeszłości*, red. W. Wrzosek, Epigram, Bydgoszcz 2011, s. 127–155.

audiowizualny wymiar kultury zostaje zredukowany do logiki i struktury kultury werbalnej.

W dobie komunikacji medialnej pojawiły się możliwości prowadzenia badań nad kulturą audiowizualną i jej wytworami, w tym wizualizacjami historii/przeszłości, za pomocą narzędzi powstałych na gruncie kultury audiowizualnej. Oznacza to, że szeroko rozumiane audiowizualne formy refleksji historycznej – obrazy, fotografie, filmy, seriale telewizyjne – mogą być badane za pomocą audiowizualnych narzędzi. Na przykład program taki jak Image Plot pozwala przebadać tysiące zdjęć z określonego zakresu tematycznego czy tysiące klatek filmu. Programy Image Montage czy Image Slice umożliwiają przebadanie dominujących kolorów w filmie, pokazanie ich zmiany na osi czasu, uwypuklenie stylów w strukturze dzieła itp.

Znakomitą egzemplifikacją wykorzystania nowych audiowizualnych technologii w nauce i praktyce badawczej może być współczesna medycyna, gdzie ekrany i monitory komputerów są tak samo ważnym elementem praktyki lekarskiej, jak lancet czy stetoskop. Laparoscopia, USG, RTG czy komputerowa tomografia na nowo pozwalają „wedrzyć” się w ciało człowieka. „Poza pacjentem i chirurgiem – pisze Andrzej Miciński – ekran jest najważniejszą składową, bez której zabieg odbyć się nie może. Stanowi centrum, na którym skupia się uwaga całego zespołu operacyjnego. Chirurg, o zgrozo!, zainteresowany jest bardziej obrazem na ekranie niż pacjentem. Ekran jest katalizatorem pomyślnego zabiegu”³⁴. Mamy tu do czynienia ze zjawiskiem wizualizacji medycyny, co oznacza, że przedmiot interwencji lekarskiej jest kulturowo strukturowany przez medialne technologie ekranów. Ekran w związku z powyższym, w procesie wizualizacji, bierze udział we współtworzeniu „przedmiotu inwazji”, wnętrza ciała pacjenta, dzięki czemu interwencja chirurga staje się nie tylko możliwa, ale jest to również interwencja innego rodzaju, wymagająca od lekarza znajdującego się niejako w odmiennej sytuacji kulturowej nowych kompetencji kulturowych, refiguracji i reorganizacji myślenia i działania.

Wydaje się, że nic nie powinno stać na przeszkodzie, aby podobnie ważną rolę odgrywały audiowizualne media w akademickiej historii. Historycy, obok pisania naukowych rozpraw, mogliby np. realizować badawcze filmy historyczne – tzw. wideohistorie z wykorzystaniem cyfrowych kamer wideo i programów do nieliniowego montażu materiałów audiowizualnych (np. Corel VideoStudio ProX5). Historyczny film badawczy powinien być dziełem wykształconego na uniwersytecie historyka. Scenariusz, fabuła, narracja oraz tekst takiego filmu powinny bazować na materiale badawczym i naukowej wiedzy historyka. Tym samym za badawczy film historyczny można uznać tylko taki film, który stanowi re-

³⁴ A. Miciński, *Ekran w chirurgii – laparoscopia*, [w:] *Wiek ekranów*, red. A. Gwóźdź i P. Zawojski, Kraków 2002, s. 520.

zultat naukowych badań historycznych. Badawczy film historyczny powinien być poznawczym narzędziem w badawczej pracy historyków, poszerzać ich intelektualne i zawodowe horyzonty oraz zakres wiedzy historycznej. Historyczny film badawczy powinien używać estetycznych środków wyrazu wypracowanych na gruncie filmu dokumentalnego i niefikcjonalnego, realistycznego i eksperymentalnego. Historyczny film badawczy powinien być polifoniczny i refleksyjny. Jako taki powinien przedstawiać historię minionego świata oraz w miarę możliwości pokazywać badania prowadzone przez historyka. Przeznaczeniem historycznego filmu badawczego nie jest ani telewizja, ani kino. Należy traktować go raczej jako formę naukowej komunikacji – wideonarrację historyczną z wieloma załącznikami, w tym tekstami drukowanymi. Historyczne filmy badawcze powinny być udostępniane w Internecie na specjalnie do tego celu sprofilowanych portalach historycznych. Historyczny film badawczy powinno się realizować bez zatrudniania profesjonalnej ekipy. Historyk realizujący film badawczy powinien pełnić jednocześnie kilka funkcji: badacza, scenarzysty, operatora, montażysty i reżysera. Należy dążyć do organizowania specjalnych konferencji naukowych (naukowych festiwali filmowych), podczas których odbywałyby się projekcje filmów oraz naukowe debaty o wkładzie wideohistorii w rozwój wiedzy i kultury historycznej. Aby sformułowane wyżej postulaty mogły być zrealizowane, konieczne jest włączenie w zakres studiów historycznych kursów z realizacji i analizy filmu³⁵.

Historia wizualna jest szczególnie predestynowana do kooperacji z innymi specjalnościami historycznymi, takimi np. jak historia mówiona oraz historia materialna. W pierwszym przypadku badacze wykorzystują cyfrowe kamery, aby nagrywać wywiady ze świadkami wydarzeń z przeszłości. Historycy wizualni mogliby wykorzystywać do realizacji swoich badawczych filmów zebrane przez reprezentantów historii mówionej wideonotacje. Mogliby tworzyć zespoły realizujące wspólne duże wideohistoryczne projekty badawcze. W drugim przypadku, gdzie w polu zainteresowania badaczy znajduje się kultura materialna, historia wizualna mogłaby być pomocna przy wizualnych analizach materialnych artefaktów z przeszłości. Wideohistoria umożliwiałaby przedstawienie materialnych artefaktów w formie niedostępnej dla pisanych narracji. Tu historycy wizualni oraz historycy zajmujący się kulturą materialną również mogliby tworzyć zespoły badawcze realizujące wspólne wideohistoryczne projekty badawcze i prezentować wyniki badań w postaci filmów naukowych. Z powodzeniem historia wizualna mogłaby również kooperować z konstytuującą się specjalnością, jaką jest odtwórstwo historyczne i ruchy rekonstrukcyjne. Mogłaby badać fenomen

³⁵ Jest to propozycja inspirowana dokonaniem antropologów i socjologów wizualnych. Zob. J. Ruby, *Kilka opowieści z Oak Park: eksperymentalna wideoetnografia*, tłum. W. Rapior, [w:] *Badania wizualne w działaniu*, red. M. Frąckowiak i K. Olechnicki, Bęc Zmiana, Warszawa 2011, s. 153–176; R. Sooryamoorthy, *Kulisy kręcenia filmów badawczych w socjologii*, tłum. M. Brzozowska-Brywczyńska, [w:] *Badania wizualne w działaniu*, s. 177–200.

ruchów rekonstrukcyjnych, poddawać go wizualnej analizie i ukazywać poprzez audiowizualne formy wyrazu, a więc w sposób niedostępny pisany narracjom historycznym.

Zatem historia wizualna jawi się jako niezwykle interesująca specjalizacja w obrębie historii, pozwalająca uchwycić te obszary badawcze (audiowizualną przestrzeń doświadczenia), które dla tradycyjnej nauki historycznej są/bywają niedostępne i nieistotne³⁶.

METHODOLOGICAL PROBLEMS OF VISUAL HISTORY

Visual history emerged as a research trend resulting from transformations of contemporary verbal culture into audiovisual. Verbal culture created historiography, i.e. reflections on the past understood as more or less scientific and literary writing of history. Owing to advanced media communication technologies: photography, film, TV, video, DVD, and computers, visual culture made it possible to conduct reflection on the past by means of analog and digital, moving and static, or talking and silent pictures of different origin.

Visual history opposes the dominance of conceptual language, and printed or written historical narratives in learning about, studying and presenting the past. It points out that the past and history can be thought of with a positive cognitive effect not only in terms of conceptual language but also by means of diverse texts, sounds and pictures integrated in particular media, i.e. audiovisual presentations. Visual history suggests that academic history should use media technologies to conduct studies and present their results as various audiovisual forms of expression.

Audiovisual forms of reflection on the past pose new methodological and epistemological requirements on historians (overwhelmingly trained in the paradigm of verbal culture) because they mould the presented historical worlds in a different form than in classic written narratives. Traditional historical narrative as the text is characterized by the fact of being static, silent and linear. Written historical narrative is unable to provide opportunities to encounter non-linguistic products of culture, visual and sound effects which, as products of a different frame of reference, elude conceptualization procedures. Audiovisual and multimedia forms of historical reflection are characterized by simultaneity, dynamism, intermediality, and interactivity. The screen can simultaneously show the whole visible spectrum of the experienced worlds: colors, architecture, clothes, hair styles, furnishings, movement, sound, etc. The historical world on screen appears to be far more complicated than the one we are dealing with in linear and sequential written historical narrative.

Research categories developed by historiography are not useful in analyses conducted in the area of visual history. Consequently, visual history as a very young discipline makes use of methodologies developed in other sciences such as media science, semiotics, history of art, picture anthropology, and media archeology. Visual history is a specialization which is based on an eclectic methodology, one that enables exploration of audiovisual historical sources with a positive cognitive result in the widest scope possible.

³⁶ Tekst będzie opublikowany również w języku ukraińskim w czasopiśmie „Ejdos”, wydawanym przez Ukrainką Akademię Nauk.