

Ewa Solska

(Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie)

Projekt „e-TV-Historia” wobec audiowizualnego idiomu współczesnych badań i edukacji historycznej

The “E-TV Historia” Project and the Multimedia-Based Historical Research and Education

STRESZCZENIE

Autorka rozpatruje projekt badawczo-wdrożeniowy telewizji internetowej, poświęcony popularyzacji wiedzy o badaniach i edukacji historycznej, który w przyszłości może stać się platformą historii wizualnej. Omówiono główne przesłanki i szerszy (w tym historyczny) kontekst przedsięwzięcia, z naciskiem na kwestie metodologiczne, związane z multimedialnym wymiarem nauki historii.

Słowa kluczowe: „e-TV-Historia”, projekt badawczo-wdrożeniowy, historia wizualna, telewizja internetowa, innowacyjność

WSTĘP

Telewizja internetowa poświęcona tematyce badań historycznych i edukacji humanistycznej wydaje się przedsięwzięciem należyтым, ale jego uniwersyteckie usytuowanie, choć uzasadniane obecnie w kategoriach badawczo-wdrożeniowych, wymaga również przedstawienia przesłanek metodologiczno-teoretycznych. Na tym koncentruje się niniejszy artykuł, zaczynając od przywołania wybranych kontekstów.

W internecie działają dwie polskie stacje o profilu historycznym: „Reco TV” i „Publiczna 2.0”. W maju 2015 r. „ArcheoTV” uruchomiła na serwisie YouTube nowy kanał pt. „Wywiady z Profesorami Archeologii” – dzieło Instytutu Archeologii i Etnologii Polskiej Akademii Nauk, finansowane z programu „Działalność upowszechniająca naukę”, rozpoczynające nową serię filmową Komitetu Nauk Pra- i Protohistorycznych PAN. Interneto-

wa platforma VoD.pl oferuje darmowe oglądanie najnowszych polskich filmów dokumentalnych w ramach projektu „O!Dokument” Grupy Onet RAS Polska i Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej¹. Wreszcie przykład projektu społecznego: kairski portal Mosireen, którego powstanie wiąże się z wydarzeniami na placu Tahrir w 2011 r. (rok później serwis ten stał się najczęściej oglądanym kanałem na YouTube). Do dziś działa jako internetowa platforma udostępniająca bezpłatnie zdjęcia i filmy wideo, kręcone przez uczestników protestów i zgromadzeń publicznych, a także multimedialny kolektyw realizujący projekty związane z produkcją filmową, archiwizacją materiałów audiowizualnych, wspieraniem niszowych kin i teatrów, organizujący również kursy filmowania ruchów społecznych z nieodpłatnym udostępnianiem sprzętu².

Bierzemy pod uwagę grantowo-konkursowe formy finansowania przedsięwzięć realizowanych w przestrzeni uniwersyteckiej, zwłaszcza programów aktywizujących w kierunku przemysłów kultury i przemysłów kreatywnych. Dla przykładu: program „SKILLS – eNgage” Fundacji na rzecz Nauki Polskiej poświęcony rozwojowi umiejętności popularyzacji nauki; program POWER Narodowego Centrum Badań i Rozwoju, a w jego ramach granty na rozwój w trakcie edukacji instytucjonalnej tzw. kompetencji miękkich (np. konkurs stażowy „Studiujesz – praktykuj”); wreszcie Narodowy Program Rozwoju Humanistyki i jego moduły: „Dziedzictwo Narodowe” oraz „Uniwersalia”. Tutaj przykładowo można postulować społeczny projekt europejskiej polityki historycznej – kluczowego elementu narracji na rzecz procesu integracyjnego i europejskiej kultury *tout court* – wobec systemowej polityki demontażu europejskiej wspólnoty ze strony państwa rosyjskiego. Budowanie strategii takiej polityki byłoby też funkcją nowych mediów w obszarze *public history*. Nawiązując przy tym do programu „Akademia Solidarności” (Europejskiego Centrum Solidarności w Gdańsku), który wspiera rozwój młodych środowisk intelektualnych Europy pod kątem zaangażowania społecznego z inspiracji polskiego ruchu Solidarności lat osiemdziesiątych ubiegłego wieku, tworzenie programu europejskiej alternatywy może stać się prio-

¹ Internetowa usługa VoD (*Video on Demand*) spopularyzowana dzięki szerokopasmowemu dostępowi do internetu, telewizji hybrydowej i telefonii komórkowej 3G umożliwia w wybranym przez użytkownika czasie oglądanie filmów, seriali, dokumentów, programów telewizyjnych na dowolnym urządzeniu cyfrowym. Aplikacja działa na zasadzie serwisu OTT (*Over-the-top*, pol.: więcej niż zwykle) oferującego niezależnie od operatorów powtórki programów po emisji telewizyjnej (*Catch Up TV*). Jest to również jeden z aspektów telewizji internetowej, który uelastycznia sposób odbioru treści pobieranych w dowolnym czasie z archiwów i katalogów wybranych kanałów.

² Zob. *Nieposłuszeństwo. Teoria i praktyka*, „Format P” #8, MMXIII, s. 24.

rytetem przedsięwzięć popularyzujących ideę europejskości w obliczu powracającej fali nacjonalizmu i obecnych podziałów w Europie.

Aktualnym celem jest zatem ustalenie nowych wymiarów podejścia do historii kultury europejskiej, a w praktyce wdrożeniowej utworzenie internetowego medium dla uprawiania historii wizualnej. Przy czym „medium” pojmujemy za Janet Murray jako nie tylko moduł komunikacji, ale narzędzie umożliwiające wspólną refleksję, namysł i uwagę zogniskowaną na dzielonych zainteresowaniach³, jednocześnie przeciwstawiając się w takim ujęciu koncepcji *homo videns* Giovanniego Sartoriego, według której telewizja – medium nadal wiodące w przekazie masowym – działa jako generator kondycji „postmyślenia”, gdzie horyzontem okazać się może autostrada do Orwellovskiego *ang-socu*, z absurdalnym słownikiem eliminującym kompetencje językowe, a zatem myślenie. Jak uniknąć konsekwencji sptyczania przekazu i dewaluacji wymogu jakości oraz ambicji wobec odbiorców, przyjmując (ze stosownym dystansem), że telewizja czy ogólnie ekrany uwikłane w cyfrowe sieci komunikacyjne, to nie tylko środek komunikacji – „to zarazem *paideia*, narzędzie «antropogenetyczne», medium, które tworzy nowy *anthropos*, nowy typ istoty ludzkiej”⁴? Dostrzegamy tu wszakże trop transhumanizmu, wybierając w związku z tym stronę *homo inquietus* – człowieka zaniepokojonego, a zatem czujnego i podejrzliwego.

GENEZA PROJEKTU

Pomysł na „e-TV-Historia” wiąże się z debatą zatytułowaną „Telewizyjne formaty Clio. Czego oczekujemy, czego możemy się spodziewać?” zorganizowaną 30 listopada 2015 r. przez Koło Metodologiczne Historyków UMCS, z udziałem ówczesnego dyrektora „TVP Historia” Tadeusza Doroszuka i redaktora Przemysława Bednarczyka. Wobec diagnoz dotyczących m.in. wiekowego przekroju widzów kanału i pewnych wniosków co do priorytetów programowych, a także możliwości, jakie stwarza istnienie Centrum Badawczo-Rozwojowego „e-Humanistyka” przy Uniwersytecie Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, podjęliśmy kwestię stworzenia telewizji internetowej dla udostępniania wiedzy na temat współczesnego warsztatu historyka, relacjonowania przedsięwzięć z za-

³ J. Murray, *What is a medium? Shared Focused Attention*, <http://inventingthemedium.com/2012/01/10/what-is-a-medium-shared-focused-attention/>. Dostęp do tego i wszystkich kolejnych adresów internetowych został sprawdzony we wrześniu 2017 r.

⁴ G. Sartori, *Homo videns. Telewizja i postmyślenie*, przeł. J. Uszyński, Warszawa 2007, s. 21.

kresu historii niekonwencjonalnych, a w perspektywie multimedialnej platformy uprawiania historii wizualnej⁵.

Dorota Skotarczak określa historię wizualną w kategoriach:

[...] zorientowanej multidyscyplinarnie subdyscypliny badawczej⁶ zajmującej się analizą przedstawień (audio)wizualnych w kontekście historycznym. W tym rozumieniu historia wizualna zajmuje 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 badań należy [...] wskazanie na rolę, jaką przedstawienia (audio)wizualne odgrywają w tworzeniu przedstawień historycznych (wyobrażeń o przeszłości) stając się swoistą alternatywą dla akademickiej historiografii [...] [i] 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 medialnych⁷.

Z kolei w nawiązaniu do umiejętności krytyki przekazów multimedialnych względem strategii badawczych historii wizualnej, za Piotrem Witkiem wyróżniamy: **analizę kompozycyjną** (badanie materiału wizualnego „pod względem modalności technologicznej, struktury kompozycyjnej, organizacji przestrzennej, światła, kolorystyki, zawartości ekspresyjnej”); **semiotykę i analizę dyskursu** (w tym, za Bruno Latourem, społeczno-kulturowe usytuowanie języka nauki); **hermeneutykę przekazu (audio)wizualnego i antropologię mediów** (historyczna analiza społecznego funkcjonowania przekazów audiowizualnych; kulturowa historia obrazów/wizualizacji); **socjologię mediów** (eksploracja społecznej recepcji przekazów audiowizualnych); Lva Manovicha **koncepcję „języka nowych mediów”** oraz **kulturowo-medialnego „remiksu”** w odniesieniu do tropów semiotyki (post)strukturalnej⁸.

⁵ W jego wstępnym sprofilowaniu korzystamy m.in. z antologii *Historia w kulturze współczesnej. Niekonwencjonalne podejścia do przeszłości*, red. P. Witek, M. Mazur, E. Solska, Lublin 2011 oraz ustaleń dokonanych przez Dorotę Skotarczak (*Historia wizualna*, Poznań 2012) i Piotra Witka (*Metodologiczne problemy historii wizualnej*, „Res Historica” 2014, 37, s. 159–176; *Andrzej Wajda jako historyk. Metodologiczne studium z historii wizualnej*, Lublin 2016).

⁶ Wydaje się, że obecnie powinniśmy określić ją szerzej, tj. w kategoriach transdyscyplinarnego nurtu badań w działaniu na pograniczach humanistyki i nowych technologii. Historia wizualna w takim ujęciu stanowiłaby punkt wyjścia w profilowaniu historii stosowanej, której zaplecze metodologiczne tworzyłyby takie dziedziny, jak: badania nad mediami w perspektywie kulturoznawczej, komunikologia, kulturomika, *visual culture studies*, *science and technology studies* (STS), *software studies*, *culture and creative industrial studies* – słowem – aktualne tropy humanistyki, która zamierza przetrwać tzw. obecny kryzys, zwłaszcza kryzys periferializacji.

⁷ D. Skotarczak, *op. cit.*, s. 188.

⁸ Por. P. Witek, *Andrzej Wajda jako historyk*, s. 20 i nn.

W tym kontekście następująca uwaga heurystyczna. Funkcją wiodącą „e-TV-Historia”, przynajmniej na początkowym etapie działania, ma być uprzystępnianie i systematyzacja warsztatu historyka wizualnego, ale kreacja tego typu interfejsu musi uwzględniać dyspozycje „publiczności rozszerzonej” (Nick Couldry), której specyfikę funduje, z jednej strony, interaktywność i kompetencje związane z kulturą nowych mediów, w tym możliwości współuczestnictwa w realizacji projektu (potencjał crowdsourcingowy i prosumencki)⁹, z drugiej zaś tendencja do użytkowania przelotnego i nieuważnego (charakterystyczne zerkanie w ekrany smartfonów w różnych okolicznościach społecznych), którą Nicholas Mirzoeff nazywa „oglądaniem wernakularnym”¹⁰. Jednak główną kwestią pozostaje to, w jaki sposób oswoić i przekonać historyków kształconych w paradygmacie deskrypcyjnej faktografii zdarzeniowej do metodologii historii wizualnej. Wydaje się, że na wstępie przez pokazanie, iż schemat procesu badawczego, przebiegający tradycyjnie od szczybla kwerendalno-archiwalnego [nawigacyjno-eksploracyjny *research*] przez analityczno-interpretacyjny po narracyjny jest w tym wypadku relewantnie rozszerzany i modyfikowany pod kątem multimedialnego środowiska pracy ze źródłami audiowizualnymi i *organonem* nowych technologii. Przy samoświadomości historyka, który orientuje się w swoim usytuowaniu względem świata cyfrowych humanistów, zmierzamy w stronę warsztatu historyka wizualnego *sensu proprio*, a więc badacza w działaniu z obszaru historii stosowanej, który w punkcie wyjścia posługuje się kodem programowania do tworzenia obiektów cyfrowych, wizualizacją jako metodą analizy oraz internetem jako narzędziem komunikacji i dystrybucji z potencjalnym efektem materialnego zysku. W tej perspektywie możemy uwydatnić główne wątki, które ustalać będzie metodologia historii wizualnej w odniesieniu do omawianego tu projektu.

TROPY KONCEPTUALIZACJI

– **(Audio)wizualne źródło historyczne** (formy, struktura, sposoby generowania, metody krytyki) to nieodzowny koncept wykładni omawianego projektu. Interesujące nas przestrzenie dyskursu, takie jak: kino gatunkowe i eksperymentalne, dokumenty reportażowe, wideosłajdy, infografika, gry fabularne z otwartym światem, *motion design* i inne,

⁹ Zob. N. Couldry, *The Extended Audience: Scanning the Horizon*, w: *Media Audiences*, ed. M. Gillespie, Berkshire 2005.

¹⁰ Zob. N. Mirzoeff, *Watching Babylon: The War in Iraq and Global Visual Culture*, New York 2005, s. 30 i nn.

wymagają rozszerzenia zakresu pojęcia źródła¹¹. Szczególnie wobec takich zagadnień, jak: **wizualizacja** (forma źródła w postaci przedstawienia sensualnego, a jednocześnie forma analizy jego przekazu); „**efekt interfejsu**” (Alexander Galloway) w odniesieniu do źródła jako hipertekstu (leksja/tekst widziany na ekranie + linki); **efekt „Xanadu”** (Theodor Nelson) w systemie wirtualnej biblioteki, opierający się na strukturze hipertekstu, czyli modularnej, segmentowanej rozgałęziającej się za pośrednictwem łącz bazy danych eksplorowanych niesekwencyjnie, złożonych z segmentów tekstowych, obrazów i materiałów dźwiękowych, w którym każdy istniejący dokument można połączyć z każdym innym; **internet rzeczy** (w tym artefaktów informatycznych) i paradoks odwrócenia podmiotowości sprawczej; „**maszyna widzenia**” (Paul Virilio), a wobec tego źródło, jego percepcja i krytyka źródłowa jako pochodna systemu jej oprogramowania; **figura kłacza** (Gilles Deleuze, Felix Guattari), a zatem rizomatyczny (kłaczkasty, kapilarny) model struktury myślenia i rzeczywistości odpowiadający efektowi „Xanadu”.

– **Archiwizacja materiałów audiowizualnych oraz modele udostępniania** (w tym kwestia otwartego modelu komunikacji naukowej) to zagadnienia kluczowe do adekwatnego ujęcia historii (w wymiarze badawczym) w przestrzeni publicznej. Wiodącymi tropami będą tutaj: domeny otwierania i rozszerzania dostępu oraz model projektowy (np. w ramach programu „Horizon 2020” projekt chmury cyfrowej dla naukowców europejskich z dostępem do wyników badań).

– W odniesieniu do edukacji historycznej wyodrębnić należałoby **idiomatyczne składowe public history (historii w przestrzeni publicznej)**: multimedialne kroniki i formy wystawiennicze (model GLAM); historia świadków (prywatne depozyty, oddolne przedsięwzięcia rejestrujące zdarzenia np. amatorskie filmy-relacje ze zgrupowań); rekonstrukcja historyczna *sensu proprio*¹², *modus art based research* i *project-based learning* w kształtowaniu kompetencji miękkich przez pryzmat tzw. kapitału społecznego obecnych adeptów¹³; odtwórstwo historyczne (inscenizacje, spektakle, symulacje) i wymiar popularyzatorski polityki historycznej.

¹¹ Lepszy w swojej denotacji wydaje się anglosaski termin *evidence*; poróżniłabym również post-handelmsmanowskie („śladowe”) definiowanie źródła pojęciami kodu, symbolu i interfejsu.

¹² Zob. E. Solska, *Rekonstrukcja w świetle badań metodologicznych*, w: *Historiografia w kontekstach nieoczekiwanych? Wobec zmiany i ciągłości: pejzaże współczesnego dyskursu historycznego*, red. E. Solska, P. Witek, M. Woźniak, Lublin 2017, s. 45 i nn.

¹³ Zob. P. Leavy, *Method Meets Art: Art-Based Research Practice*, New York 2009; J.G. Knowles, A.L. Cole (eds.), *Handbook of the Arts in Qualitative Research: Perspectives, Methodologies, Examples and Issues*, Thousand Oaks, CA 2007.

– Zinstytucjonalizowana **edukacja historyczna** wykorzystuje już od dawna metody aktywizujące z użytkowaniem nowych technologii, niemniej jednak włączanie adeptów do **popularyzacji wiedzy historycznej** w sferze *public history* (poza wspomnianym wyżej modelem *project-based learning* pojawia się odniesienie do kultury FameLabu) nie tylko w nowym świetle przedstawia strategię współczesnych humanistów (partycypowanie i współdzielenie raczej niż odłączenie), ale także perspektywę ożywiania tradycji *paidei*, *septem artes liberales*, obywatelskiej pedagogiki *Bildung* oraz współczesny model *life long learning*¹⁴.

– **Digital history** to pojęcie sformułowane w kontekście **humanistyki cyfrowej** jako metaorientacji badań, w których operują humaniści praktykujący metody oparte na nowych technologiach. Przyjmuje się tutaj, że humanistyka cyfrowa nie stanowi odrębnej dziedziny przedmiotowej (aczkolwiek jej postulatorzy upomną się zapewne o kulturomikę jako odrębny nurt badań na przecięciu nauk o człowieku i nowych mediów), ale nowy styl myślenia i działania, którego celem jest adekwatne usytuowanie w obecnych kontekstach nauki w ogóle, ujmowane w kategoriach „*digital/computational revolution in Academia*”¹⁵. Konteksty te nadal opisywane są poprzez metafory społeczeństwa sieci, gospodarki wiedzy, a w zasadzie „rozszerzonych przemysłów kulturowych” (Mirko T. Schaefer) czy też intermedialnej cyberkultury zorientowanej na komunikację w przestrzeni posegmentowanych targetowo odbiorców mass mediów zindywidualizowanych (Manuel Castells)¹⁶. Z drugiej strony pojawiają się kategorie z *nowego odczytania*: zwrotu postcyfro-

¹⁴ Por. E. Solska, *Duch liberalizmu a projekt europejskiej przestrzeni edukacyjnej*, Lublin 2011, rozdziały III i V.

¹⁵ Zob. *Zwrot cyfrowy w humanistyce. Internet / nowe media / kultura 2.0*, red. R. Bomba, A. Radomski, Lublin 2013; *Humanistyka cyfrowa. Badanie tekstów, obrazów i dźwięku*, red. R. Bomba, A. Radomski, E. Solska, Lublin 2016; M. Wilkowski, *Wprowadzenie do historii cyfrowej*, Gdańsk, 2013 [wersja elektroniczna], <http://historiacyfrowa.ikm.gda.pl/>.

¹⁶ Nie ma wątpliwości, że to internet, a w zasadzie tania łączność bezprzewodowa podtrzymuje istnienie aktualnego formatu globalnej społeczności biorącej udział w globalnej komunikacji informacyjnej, bo tak chyba można określić podstawową dyspozycję społeczeństwa sieci. James Burke odnosi ją przede wszystkim do kształcenia **umiejętności rozpoznawania wzorców**, usprawnianej dzięki sieciowej architekturze komunikacji wiedzy. Jeżeli „interakcyjne i półinteligentne zdobycze technologiczne [...] wyznaczają zarazem koniec okresu historii, gdy ludzki umysł podlegał ograniczeniom ze strony techniki [...] właśnie owa umiejętność rozpoznawania wzorców [która *notabene* stanowi podstawę tzw. *deep learning* – obecnej postaci sztucznej inteligencji – przyp. autorki] może okazać się najbardziej użytecznym atrybutem sieciowego systemu wiedzy, napędzanego przez półinteligentne systemy interakcyjne [...]. Uczenie się określania wzorca związków łączących pomysły, ludzi i zdarzenia jest pierwszym krokiem do zrozumienia kontekstu i znaczenia informacji”. Idem, *Pajęczyna wiedzy*, przeł. M. Szpanowski, Warszawa 2010, s. 16.

wego (w obszarze *design*) w stronę niewidocznego interfejsu; kultury dostępu (w tym domeny otwierania z ruchem *open source* i rozszerzania z ruchem *open content*, projektem *Open Library* i *Science Commons*)¹⁷; pojęcia „umiejętności”¹⁸ oraz „projektu”, określające jednostkę organizacyjną działania w sferze publicznej, a w szczególności pracy w obszarze nauki i sztuki¹⁹; a wreszcie słowo „innowacyjność” konotujące pomysł, który realizuje się w przestrzeni rynku, „czyli nie patent, nie genialny wynalazek, ale przekształcenie go w produkt”²⁰, z nieodzownym ele-

¹⁷ Więcej na ten temat, zob.: E. Solska, *Nowa Respublica Litteraria? Humanistyka cyfrowa jako meta-orientacja współczesnych badań humanistycznych*, „Roczniki Kulturoznawcze” 2016, 7, 1, s. 99–118.

¹⁸ Z uwydatnieniem umiejętności komunikacyjnych. Jak pisze J. Burke: „W dziedzinie edukacji stara, redukcjonistyczna koncepcja specjalizacji i testowania przez powtórzenia będzie musiała ustąpić znacznie bardziej elastycznej definicji **umiejętności**. W miarę jak maszyny coraz bardziej przejmują zadania, które niegdyś zajmowały długie lata ludzkiego życia, specjalistyczne sprawności mogą przybrać rolę sprawności «kustosza». Trzeba będzie obmyślić nowe sposoby pomiaru inteligencji w świecie, w którym pamięć i doświadczenie nie wydają się już wartościowe [...]. Kiedy personel korporacji rozprzestrzenia się po całym kraju lub po świecie, styka się bezpośrednio z milionami klientów, w tysiącach domów rodzinnych lub grup społecznych, wartość umiejętności komunikacyjnych prawdopodobnie przeważa nad większością innych walorów. Umiejętności te mogą być udziałem ludzi uprzednio uważanych za pozbawionych kwalifikacji [...]”. Idem, *op. cit.*, s. 14–15.

¹⁹ Kuba Szreder w interesującym *account* przeprowadza swoisty rozrachunek „projektowego życia” (głównie ludzi sztuki), dokonując jednocześnie naświetlenia i prześwietlenia „urządzeń projektowych” (aplikacji, systemów grantowych, harmonogramów, deadline’ów), ich stałych parametrów (mobilności, elastyczności, sieciowości, tymczasowości), jak i całej maszyny zarówno „tymczasowej przestrzeni akumulacji”, jak i „międzyprojektowej cyrkulacji” w sieci (która swoją drogą przywodzi na myśl Lemowskie chyże, długonie, symetriady, mimoidy i inne ‘momentalne’ twory oceanu *Solaris*, bo alegorycznie mogłyby reprezentować owe „doraźne asamblaże” dekomponowane po zakończeniu współpracy projektowej). Przy nawiązaniu do koncepcji „samotności projektu” Borisa Groysa („Każdy projekt jest przede wszystkim deklaracją odmiennej, nowej przyszłości, która ma nadejść wraz z dokonaniem się projektu. Lecz w celu wytworzenia takiej nowej przyszłości wprawdzie należy przejść przez okres nieobecności”, idem, *The Loneliness of the Project*, „New York Magazine of Contemporary Art and Theory” 2008, https://thomas-hersey.wiki.uml.edu/file/view/The_Loneliness_of_the_Project.pdf) dość istotne jest też postrzeganie „projektowego porządku wartości” jako „ducha kapitalizmu, który jednocześnie uzasadnia świat sieci jak i ogranicza jego ekscesy. Wartości takiej jak samorealizacja, prawo do bycia podłączonym (do sieci, projektów itd.) czy indywidualna swoboda organizują wyobrażenia i modulują podmiotowości projektariatu bez podważania fundamentów sieciowego kapitalizmu”. Zob. K. Szreder, *ABC Projektariatu. O nędzy projektowego życia*, Warszawa 2016, s. 97–102.

²⁰ Marek M. Kozak w rozmowie pt. *Co wymyśli chodnik*, w: G. Sroczynski, *Świat się chwieje, 20 rozmów o tym, co z nami dalej*, Warszawa 2015, s. 66–67). Korespondują z tymi słowami Piotra Sikory (wiceprezesa i współtwórcy Platige Image – medialnej firmy produkcyjnej, wykonującej filmy i reklamy – jedna z najwyższych ocen innowacyjności według Ernst & Young): „Nieustannie szukamy pomysłów, które pozwalają zrobić coś nie tylko

mentem strategii promocyjnej i dystrybucji. Wobec kwestii tu omawianej to ostatnie zagadnienie należałoby uwzględnić z jeszcze innej strony, co następuje poniżej.

INNOWACYJNOŚĆ, SZCZEGÓLNY KONTEKST SERYJNOŚCI I NOWE ZNACZĄCE

Aktualne usytuowanie społecznej celowości innowacji krótko określił James Burke, popularyzujący dzieje kultury naukowej w modelu społecznej historii wiedzy: „Implikacje społeczne sieciowych systemów wiedzy [...] ułatwiają przeciętnym obywatelom dostęp do pojmowania relatywnej wartości innowacji”. Aczkolwiek *passus* ten rozjaśnia dopiero szerszy kontekst, w którym sięga się do argumentu historycznego:

Za każdym razem, gdy dokonano większego kroku naprzód pod względem umiejętności tworzenia, przechowywania i upowszechniania wiedzy, następowała za tym „ofensywa informacyjna” wraz z nagłym wzrostem poziomu innowacji, który gwałtownie zwiększał moc i władzę elit. Prędzej czy później jednak ta sama technologia osiągała wystarczająco wielu ludzi, by podważyć *status quo*. Nadejście epoki papieru w XIII-wiecznej Europie wzmocniło Kościół i władzę królewską, ale jednocześnie stworzyło klasę kupiecką, która miała w ostatecznym rachunku zakwestionować autorytet tych instytucji. Maszyna drukarska dała Rzymowi środki do egzekwowania posłuszeństwa i konformizmu – następnie zaś użył jej Luter, wypowiadając tym samym propagandową wojnę zakończoną powstaniem protestantyzmu²¹.

A w dobie obecnej?

Internet stworzony na potrzeby łączności wojskowej, a także komunikacji w przestrzeni *stricte* naukowej jest dziś domeną rynku cyfrowego i reklamy, instytucji WikiLeaks, mediów społecznościowych, aktywistów w stylu Anonymous, ruchów protestu spod sztandaru „Inny świat jest możliwy” (hasło z „Forum anty-Davos” w Porto Alegre), projektów naukowych i programów edukacyjnych, niemniej jednak procederu pseudonauki, wspólnot alternatywnych światło-oglądów typu Towarzystwo Płaskiej Ziemi, nowoczesnej propagandy i, paralelnie, biznesu związanego z fact-checkingiem oraz nowych możliwości technologicznych, jakie dla działań o charakterze twórczym (zwłaszcza w przestrzeni sztuki, nauki i ruchów społecznych) wynikają z remediacji charakterystycznej dla mediów cyfrowych w środowisku sieciowym²². Należałoby tutaj zacząć od

dobrze, ale też szybciej i mniejszym nakładem sił”. Idem w rozmowie pt. *Katarskie pociągi pod polskim nadzorem*, w: V. Makarenko, *Zawód: zwycięzca*, Warszawa 2013, s. 268.

²¹ J. Burke, *op. cit.*, s. 12.

²² Pojęcie „remediacji” wprowadzili Jay D. Bolter i Richard Grusin dla objaśnienia zjawiska „reprezentowania medium w innym medium” na zasadzie wzajemnego kome-

„punktu zwrotnego”, wynalezionego 100 lat wcześniej, tj. „przejęcia z kultury analogowej do cyfrowej”, jak powiada Jace Clyton (DJ / *rupture*), rozpoznając wzorzec z własnego uniwersum: „[...] najważniejszy instrument ostatnich 20 lat to nie fizyczne urządzenie, tylko program komputerowy Auto-Tune pozwalający na poprawianie partii wokalnych, a zarazem na tworzenie linii wokalnych, jakich normalnie nie moglibyśmy usłyszeć”²³. Ten diapazon odnosi się również do medium telewizyjnego z całym ciągiem historii od tektroskopu do telewizji postsieci, gdzie miejsce wielkich stacji nadawczych zajęł internet i telewizja kablowa z dyspozycją timeshiftingu oraz demokratyzacją wyboru czasu i programu²⁴. Obecnie jednak to pojęcie „serii” zdominowało dyskurs innowacyjności.

Umberto Eco zlokalizował innowację względem seryjności, w tym seryjności produktów mass mediów na czele z telewizją²⁵, rozpatrywanych

towania, zastępowania, reprodukowania, analizowania, wizualizowania, dopełniania, transponowania itd. Innymi słowy, mamy tu do czynienia z nieodzownym w swoim pojęciowym skondensowaniu stwierdzeniem faktu: media potrzebują siebie samych na zasadzie re-reprezentacji, aby w ogóle istnieć i działać. Zob. J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, MA 2000, s. 45 i nn.

²³ Cyt. za: B. Chaciński, *Gry i nie gry*, „Polityka” 30 XI – 6 XII 2016, 49 (3088), s. 80.

²⁴ Zob. M. Filiciak, *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i Internetu*, Gdańsk 2013, s. 189–209.

²⁵ U. Eco, *Po drugiej stronie lustra i inne eseje*, przeł. J. Wajs, Warszawa 2012, s. 170. Pójdźmy tu dygresyjnie w stronę doświadczenia, które jest już doświadczeniem historycznym. John Bailey (reżyser, operator, członek American Society of Cinematographers) twierdzi, że seriale zastępują dzisiaj film, ale tylko te produkowane przez biznesy medialne typu HBO i AMS, a więc kanały telewizji kablowych, które jeszcze bronią jakości. W efekcie „telewizja, która zawsze była dużym masowym medium, zaczyna się rozpadać na coraz większą liczbę nisz. Dlatego współczesne seriale to już nie tylko opery mydlane [...], to też historie, które odwołują się do gustów i potrzeb bardzo różnych ludzi” (V. Makarenko, *op. cit.*, s. 288–289). Zapewne zgodzi się z tym Richard Plepler, prezes HBO (części koncernu Time Warner, utrzymującej się wyłącznie z abonamentu 30-milionowej widowni, nienadającej reklam, za to drogie seriale, filmy fabularne i dokumentalne), który twierdzi, że „nawet w naszych czasach w mediach nadal wszystko sprowadza się do dobrego produktu w dobrej cenie. Uważamy, że za miesięczny abonament dajemy ludziom premierowe filmy, komedie, dokumenty, seriale, sport. Udostępniamy im to wszystko w klasycznej wersji telewizyjnej, ale też w postaci biblioteki na żądanie w sieci kablowej (HBO VoD) czy przez internet (HBO Go). Nasi abonenci mają dostęp do 1,8 tys. godzin naszych programów, które mogą oglądać w telewizorze, komputerze czy tablecie [...] Bierzymy na warsztat tematy stare jak Szekspir, wielkie wspaniałe historie i opowiadamy je na nowo” (*ibidem*, s. 306, 297). HBO jako „telewizyjny opowiadacz historii”, modularny syntezator narracji i w zasadzie przetrwałnik kultury filmu fabularnego? Ale z drugiej strony rewolucję w paradygmacie dystrybucji robi platforma Netflix, która spowodowała odejście od telewizora jako dominującego interfejsu, tworząc telewizję 2.0 i nowy model dystrybucji *post-soaps* – seriali zmiany jakościowej. Z kolei rację ma również J. Bailey, stwierdzając, że produkcję filmową wypierają także gry komputerowe. „Gry oferują interaktywność, nie stawiają odbiorcy wysokich wymogów intelektualnych [z tym należałoby dyskusjo-

pod kątem sprawdzania się w wielokrotnym przekazie, prefabrykacji, wariacji, modulacji (kopii, kodu, symbolu, interfejsu), kiedy produkt działa w kolejnych przetworzeniach i wariantach. Tak też „narracja serii” (Jason Mittell) w „punktach pikowania” (Slavoj Žižek), które ustalają kryteria, parametry, aksjomaty sytuacji i nowej estetyki, realizuje się z powodzeniem we wzorcu antologicznego serialu historii codzienności, jakim jest *Black Mirror* Charliego Brookera (w 2016 przejął go Netflix, pokonując w ofercie dotychczasowego oferenta – brytyjskiego Channel 4). Na tym przykładzie można podjąć dyskurs wokół proberzy innowacyjności przekazu medialnego: czy polega ona na prawidłowym zdefiniowaniu grupy docelowej, rozpoznawaniu/przewidywaniu wzorca, czy na wynajdywaniu „nowych znaczących” (S. Žižek) – dla współczesnego stylu pokazywania historyczności naszego doświadczania świata?

Każdy z odcinków antologii *Black Mirror* to opowieść zogniskowana na alegorycznym „czarnym lustrze” – ekranie smartfona, tabletu, komputera, telewizora, które nieodczownie wpływają na kształt życia współczesnych ludzi, uzależniając ich od siebie w rozszerzającym się obszarze (czego symbolicznym obrazem jest twitterowe konto „Black Mirror Ideas” założone przez fanów serialu, gdzie dzielą się pomysłami na następne sezony). Ch. Brooker wyraża to w swoim stylu: „Trudno sobie wyobrazić jakąkolwiek ludzką funkcję, której technologia nie mogłaby w jakiś sposób zmienić, poza, być może, bekaniem. Tyle nam zostało”. Co stanowi jednak o sile oddziaływania tego serialu? Potencjał intelektualny, sarkastyczny Brookerowski dowcip, obserwacja rzeczywistości i jej raportowanie poprzez epizody wzięte z doświadczenia milionów ludzi. Przy czym „Czarne lustro” jest też swoistym wariantem *docu-fiction*, który przez pryzmat

wać, zwłaszcza względem gier strategicznych – przyp. autorki], doskonale radzą sobie z problemem podzielności uwagi” (*ibidem*, s. 285). Alexander Galloway nazywa je „algorytmicznymi obiektami kulturowymi”, diagnozując jednocześnie w kontekście informacyjnej ekonomiki pracy „ugrowienie mediów” (zob. M. Filiciak, *op. cit.*, s. 219–220). Zresztą współczesne realizacje wielkich wytwórni idą częściowo w te ślady, nie tylko względem tematyki, ale też struktury narracyjnej, skomplikowane psychologicznie fabuły zastępując „wybuchowymi superprodukcjami, które nazwiskami gwiazd i efektami specjalnymi przyciągną widzów do kin” (Makarenko, *op. cit.*, s. 284). W związku z tym V. Makarenko zadał J. Baileyowi pytanie o przyszłość kina i filmu w kontekście multimediiów sieciowych: „Jak Hollywood odpowie na konkurencję seriali telewizyjnych, filmików na YouTube oraz gier komputerowych?” Technologia 3D i kinem cyfrowym, które żegna tradycyjne studia i ich symbol – taśmę 35 mm, a proponuje w zamian film z różnymi wersjami fabuły, wzorując się na grach z otwartym światem czy inwidach w wersji kinowej. „Z drugiej strony nadzieją dla Hollywood może być sukces takich filmów jak «Jak zostać królem» albo «Prawdziwe męstwo». To piękne filmy dla dojrzałego widza. [...] Studia rozumieją, że tacy widzowie wracają do kin, i zaczynają dla nich produkować, bo oni nie pójdą na «Szybcy i wściekli 5» czy «Transformers»” (*ibidem*, s. 286, 291–292).

przyszłości pokazuje czas przeszły i obecny ruchliwych mieszkańców naszej planety. „Mam coraz silniejsze poczucie, że ludzie chodzą w różne miejsca tylko po to, by je sfotografować” – mówi Ch. Brooker – „Powstaje dziwny świat sztucznej obsługi [...]. Wydajemy się stawać coraz bardziej automatyczni”²⁶. Oto człowiek = *être-appareil*, co nie wzbudza podejrzeń w zracjonalizowanym/zalgorytmizowanym trybie swych działań i sam nie podejrzewa, przeglądając się sobie oraz innym w lustrze ekranu.

Seriale z formatu *post-soap* (seriale 2.0) to wizualne historie codzienności. Przez wzgląd na naszą dziedzinę nie ominiemy tutaj porównania z produkcjami filmów historycznych dotyczących wielkich wydarzeń, wielkich postaci, historii politycznej *tout court*. Dlaczego z reguły przypominają komputerowo kreowane blockbustery? Z drugiej strony mamy coś, co możemy nazwać niekonwencjonalnym filmem historycznym, który powstaje w Iranie, w RPA i w krajach postkomunistycznych (na czele z rewizjonistycznym kinem rumuńskim, tworzącym tu wzorzec stylu – jak chociażby *Aferim* Radu Jude czy *Skarb* Corneliu Porumboiu). Z trzeciej strony ukazują się twórcy, którzy proponują własne gatunki – kreatorzy metaforycznego obrazowania przeszłości, tacy jak Lech Majewski i jego apokaliptyczny tryptyk (*Ogród rozkoszy ziemskich, Młyn i krzyż, Oniryka*), metaforyzujący kulturową pamięć Europy oraz Piotr Dumala z parabolicznymi mikrohistoriami (*Hipopotamy, Ederly*). Wreszcie historia wizualna w *Zapisie socjologicznym* Zofii Rydet – cyklu fotografii, będącym jednocześnie atlasem i czymś w rodzaju brewiarza środkowoeuropejskiego, który sam ma już własną historię i dzisiaj upominać się można o jej filmową adaptację.

Klonobraz, pozoracja, szyfrowanie, sztuka, malarstwo, kino, telewizja, internet, informacja, interaktywność, hipertekst, historia, nauka przez rozrywkę – wszystkie te terminy wzięte ze *Słownika XXI wieku* Jacques'a Attali (2002) to *nowe znaczące* = przekązniki „poznawczego mapowania”, które zgodnie z koncepcją Frederica Jamesona (obok *totality* i Brechtowskiego *Verfremdung*) pozwala na „wyznaczanie punktów orientacyjnych i nakreślanie myślowych reprezentacji przestrzeni kultury”²⁷. W bada-

²⁶ Cytaty za: Aneta Kyzioł, *Czarnowidz*, „Polityka” 26 X – 1 XI 2016, 44 (3083), s. 78 i nn.

²⁷ K. Świrek, *Sztuka czytania całości*, <http://www.dwutygodnik.com/artukul/3243-sztuka-czytania-calosci.html>. Podobnie jak słowa: „niepewność” (główne hasło 32 Biennale sztuki w São Paulo, poświęconego ekologii), postprawda, agnotologia, kłacze, sztuczna inteligencja, *post-soaps*, nietelewizja... Ale nowe znaczące oznaczają też czas zmiany, który staje się „czasem potworów” (Gramsci). W kontekście biznesu medialnego prosto opisuje go J. Bailey: „Samo nakręcenie filmu nie musi kosztować wiele, wystarczą 3 mln dolarów [...]. Ale kolejne 15 mln trzeba wydać na reklamę. Po co więc robić film za 3 mln? Żeby zarobił 6? Cóż, produkcja się zwróci, ale marketing już nie. A filmy konkurują z gramami, serialami, których powstaje coraz więcej. Na dodatek rozwój technologii cyfrowej sprawił, że każdy

niu tej przestrzeni interesują nas wizualizacje jej myślowych reprezentacji i tworzące je media w funkcji interfejsu owego mapowania. Nie tylko dlatego, że mówiąc za Willem Richardsonem (twórcą najśłynniejszego chyba bloga edukacyjnego [Weblogg-ed]), to film, fotografia, multimedia i nowe technologie oraz umiejętności obróbki zdjęć i montażu stanowią dziś standardy komunikacji wiedzy i edukacji w formacie *multimedia-based*. Chodzi w pierwszym rzędzie o sztukę (re)konstruowania światów, co w odniesieniu do uniwersum konwergencji²⁸ oznacza także Schumpeterowską „twórczą destrukcję” z kreatywną dyspozycją, która odpowiada duchowi awangardy i kontrkonwencji. Taka perspektywa wydaje się nieodzowna dla projektów wdrożeniowych, powstających w przestrzeni jeszcze (a w pewnej mierze już) słabo widocznej, jaką jest dzisiaj uniwersytet humanistyczny.

PODSUMOWANIE

Jeżeli w odniesieniu do pracy historyka przeciwstawi się (za Davidem Weinbergerem) medium tekstowemu medium internetowe, poza aspektami strukturalnymi i technologicznymi uwydatnią się dwie dyspozycje internetu: transparentność (nic nie ginie w sieci, co ma istotne znaczenie względem kategorii źródła audiowizualnego) i zaangażowanie (wzbudzenie emocji u odbiorcy, amplifikowane powszechnością dostępu i łatwością w produkowaniu treści, co przekłada się na najbardziej charakterystyczną cechę kultury sieci – wiedzę wernakularną *resp.* pseudowiedzę)²⁹.

może teraz kręcić własne filmy albo filmiki, lepsze lub gorsze, i zamieszczać je na YouTube. Fachowo nazywa się to «demokratyzacją branży filmowej», ale skutek jest taki, że walczyliśmy o przestrzeń na półce niczym w hipermarkecie. [...] Przemysł filmowy stał się jak Wall Street, które interesuje się wynikami kwartalnymi i rocznymi, bo decydują one o premiach i awansach. Hollywood interesuje się tylko weekendem otwarcia i wpływami do kas. Obie branże stworzyły potwory, które muszą dziś karmić i nie wiedzą, jak się ich pozbyć” (V. Makarenko, *op. cit.*, s. 287, 292). Trzecia branża – internet stworzyła potwora w postaci polityki faktów alternatywnych, a to nieodzowny dzisiaj temat dla historii wizualnej.

²⁸ Konwergencja oznacza upodabnianie się i łączenie w interakcjach. Henry Jenkins, ujmując to w kategoriach kultury i klucza do zrozumienia współczesnych mediów, określa ją jako „przepływ treści między różnymi platformami medialnymi, współpracę różnych przemysłów medialnych oraz migracyjne zachowania odbiorców mediów, którzy dotrą niemal wszędzie, poszukując takiej rozrywki, na jaką mają ochotę”. Idem, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2006, s. 153.

²⁹ Przy okazji: D. Weinberger już w samym tytule dzieła *Too Big to Know: Rethinking Knowledge Now That the Facts Aren't the Facts, Experts are Everywhere, and the Smartest Person in the Room is the Room* [New York 2012] przewidział efekt wiedzy wernakularnej

Nie możemy jednak pomijać jeszcze jednego aspektu: kluczowej dystrybucji, a w zasadzie jej przemiany w dobie cyfrowych mediów sieciowych, której towarzyszą inne cechy multimedialnej sieci – wspomniana już remediacja oraz afordancja³⁰. W tym świetle można zobaczyć, że sens projektu „e-TV-Historia”, poza ustawianiem założeń nowej opcji w praktyce badawczej (i w ramach strategii trwania współczesnej humanistyki), polega na rozszerzaniu kontekstów. Jedną stroną tego rozszerzania będą Manovichowskie postulaty „programoznawstwa” (mówiąc hasłowo: nowych pojęć, kategorii i metafor szukajcie w informatyce, humaniści!)³¹. Drugą zaś badania nad nauką i technologią oraz studia sztuki audiowizualnej (*design* czy projektowanie interakcji), gdzie sprawdza się nowoczesny humanista, rozumiejący specyfikę kultury audiowizualnej zdominowanej obecnie przez technologię cyfrową, której istotną dyspozycją pozostaje jednak nadal kreacja poprzez komunikację i refleksję.

Zadeklarowane niniejszym konteksty badawcze i edukacyjne lokalizują nas wobec niekonwencjonalnego modelu tworzenia wiedzy historycznej. Co do treści i gatunkowych nośników nie abstrahujemy od form tradycyjnych, ale sytuujemy je w aktualnym otoczeniu; z jednej strony zatem będą to dokumentalne i fabularne filmy historyczne, wideoreportaże i mockumenty, z wykorzystaniem cyfrowych technik rejestracji, montażu i formatów przetwarzania (remiks, *mushup*, *glitch*), z drugiej zaś klipy promocyjne z grafiką *motion design*. Ale jest to niezmiennie przestrzeń opo-

(potocznych domniemań, lokalnych rewelacji niepotwierdzonych naukowo) i efekt polityki postprawdy (w sensie wąskim *fake-news*, kłamstw świadomie ferowanych przez polityków i sytuacji, w której nie słuchamy już ekspertów i nie czytamy sondaży).

³⁰ Afordancja wprowadzona przez Jamesa Gibsona pod koniec lat siedemdziesiątych ubiegłego wieku jest terminem funkcjonującym obecnie w psychologii poznawczej i badaniach nad sztuczną inteligencją; oznacza możliwości działania użytkowników określone właściwościami danego medium (np. kodem programowania), które jest użytkowane; w tym sensie działanie jest uświadomioną możliwością użytkowania. Por. M. Filiciak, *op. cit.*, s. 50. Rację w tym kontekście ma B. Chaciński, łącząc możliwości medialne użytkowników z przemianami w systemach dystrybucji i rewolucją cyfrową w kulturze. „Najważniejszy w ostatnich latach pomysł z rynku książki to sprzedaż e-booków. Choć były też ciekawe próby z literaturą interaktywną. Najbardziej intratną częścią biznesu filmowego wydaje się kino rodzinne z produkcjami generowanymi w całości komputerowo w technologii 3D. W przemyśle muzycznym największym przełomem była sprzedaż utworów zakonodowanych w plikach mp3, a w ostatnich latach streaming, możliwy dzięki rozwojowi technologii z kręgu IT”. Idem, *op. cit.*, s. 80.

³¹ „«Społeczeństwo informacyjne», «społeczeństwo wiedzy», «społeczeństwo sieci», «media społecznościowe» – bez względu na to, na której z nowych cech współczesności koncentruje się dana teoria społeczna, każda z nich jest związana z działaniem oprogramowania. Czas więc, byśmy to na nim się skoncentrowali”. L. Manovich, *Software Takes Command – Cultural Software*, s. 3, http://www.manovich.net/DOCS/Manovich.Cultural_Software.2011.pdf. Cyt. za: M. Filiciak, *op. cit.*, s. 51.

wiadania na nowo pierwotnego sensu historii jako dawania świadectwa (model herodotowy) i jej funkcji opisanych w definicji cycerońskiej (*testis temporum, vita memoriae, lux veritatis, magistra vitae, nuntia vetustatis*). Dlatego projekt tak opowiedziany widzimy jako *means to an end* – środek do celu, który wynajduje się z różnych *stron* konceptualizacji, interaktywnej *in spe* – toteż poddajemy ten pomysł pod rozważę i dyskusję.

BIBLIOGRAFIA (REFERENCES)

- Attali J., *Słownik XXI wieku*, przeł. B. Panek, Wrocław 2002.
- Bolter J.D., Grusin R., *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, MA 2000.
- Bomba R., Radomski A. (red.) *Zwrot cyfrowy w humanistyce. Internet / nowe media / kultura 2.0*, Lublin 2013.
- Bomba R., Radomski A., Solska E. (red.), *Humanistyka cyfrowa. Badanie tekstów, obrazów i dźwięku*, Lublin 2016.
- Burke J., *Pajęczyna wiedzy*, przeł. M. Szpanowski, Warszawa 2010.
- Chaciński B., *Gry i nie gry*, „Polityka” 30 XI – 6 XII 2016, 49 (3088).
- Couldry N., *The Extended Audience: Scanning the Horizon*, w: *Media Audiences*, ed. M. Gillespie, Berkshire 2005.
- Eco U., *Po drugiej stronie lustra i inne eseje*, przeł. J. Wajs, Warszawa 2012.
- Filiciak M., *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i Internetu*, Gdańsk 2013.
- Groys B., *The Loneliness of the Project*, „New York Magazine of Contemporary Art and Theory” 2008, https://thomas-hersey.wiki.uml.edu/file/view/The_Lonliness_of_the+Project.pdf
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2006.
- Knowles J.G., Cole A.L. (eds.), *Handbook of the arts in qualitative research: Perspectives, methodologies, examples and issues*, Thousand Oaks, CA 2007.
- Kyzioł A., *Czarnowidz*, „Polityka” 26 X – 1 XI 2016, 44 (3083).
- Leavy P., *Method meets art: art-based research practice*, New York 2009.
- Makarenko V., *Zawód: zwycięzca*, Warszawa 2013.
- Manovich L., *Software Takes Command – Cultural Software*, http://www.manovich.net/DOCS/Manovich.Cultural_Software.2011.pdf
- Mirzoeff N., *Watching Babylon: The War in Iraq and Global Visual Culture*, New York 2005.
- Murray J., *What is a medium? Shared Focused Attention*, <http://inventingthemedium.com/2012/01/10/what-is-a-medium-shared-focused-attention/>
- Nieposłuszeństwo. Teoria i praktyka*, „Format P” #8, MMXIII.
- Sartori G., *Homo videns. Telewizja i postmyślenie*, przeł. J. Uszyński, Warszawa, 2007.
- Skotarczak D., *Historia wizualna*, Poznań 2012.
- Solska E., *Duch liberalizmu a projekt europejskiej przestrzeni edukacyjnej*, Lublin 2011.
- Solska E., *Nova Respublica Litteraria? Humanistyka cyfrowa jako metaorientacja współczesnych badań humanistycznych*, „Roczniki Kulturoznawcze” 2016, 7, 1.
- Solska E., *Rekonstrukcja w świetle badań metodologicznych*, w: *Historiografia w kontekstach nieoczekiwanych? Wobec zmiany i ciągłości: pejzaże współczesnego dyskursu historycznego*, red. E. Solska, P. Witek, M. Woźniak, Lublin 2017.
- Sroczyński G., *Świat się chwije, 20 rozmów o tym, co z nami dalej*, Warszawa 2015.

- Szreder K., *ABC Projektariatu. O nędzy projektowego życia*, Warszawa 2016.
- Świrek K., *Sztuka czytania całości*, <http://www.dwutygodnik.com/arttykul/3243-sztuka-czytania-calosci.html>
- Weinberger D., *Too Big to Know: Rethinking Knowledge Now That the Facts Aren't the Facts, Experts are Everywhere, and the Smartest Person in the Room is the Room*, New York 2012.
- Wilkowski M., *Wprowadzenie do historii cyfrowej*, Gdańsk, 2013 [wersja elektroniczna], <http://historiacyfrowa.ikm.gda.pl/>
- Witek P., *Andrzej Wajda jako historyk. Metodologiczne studium z historii wizualnej*, Lublin 2016.
- Witek P., *Metodologiczne problemy historii wizualnej*, „Res Historica” 2014, 37.
- Witek P., Mazur M., Solska E. (red.), *Historia w kulturze współczesnej. Niekonwencjonalne podejścia do przeszłości*, Lublin 2011.

ABSTRACT

The Author examines an implementation-research project of Internet television, devoted to the popularization of knowledge about the contemporary historical studies and education, which in the future could be a platform of visual history. Specific premises and broader (including historical) context of the project were discussed, with emphasis on methodological issues related to the multimedia dimension of historical research and learning history.

Key words: “e-TV-Historia”, implementation-research project, visual history, Internet television, innovation

NOTA O AUTORZE

Ewa Solska – adiunkt w Zakładzie Metodologii Historii w Instytucie Historii UMCS. Obszary badawcze: metodologia nauk, współczesne teorie poznania historycznego, historia historiografii, współczesne badania nad nauką i technologią. Wybrane publikacje: *Duch liberalizmu a projekt Europejskiej Przestrzeni Edukacyjnej* (Lublin 2011); *Nowa Respublica Litteraria? Humanistyka cyfrowa jako metaorientacja współczesnych badań humanistycznych*, „Roczniki Kulturoznawcze” 2016, 7, 1. Współredakcja: *Historia w kulturze współczesnej. Niekonwencjonalne podejścia do przeszłości* (Tczew 2011); *Humanistyka Cyfrowa. Badanie tekstów, obrazów i dźwięku* (Lublin 2016); *Historie alternatywne i kontrfaktyczne. Wizje – narracja – metodologia* (Lublin 2017); *Między nauką a sztuką – wokół problemów współczesnej historiografii* (Lublin 2017). E-mail: ewa.solska@poczta.umcs.lublin.pl