

Piotr Witek
Lublin

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, rozrywkę, 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 upowszechniać na skalę masową wiedzę, przekazywać ją następnym pokoleniom w postaci pisanych i drukowanych relacji.¹ 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, to 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 mono-medialności 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 re-kontekstualizacji w procesie usieciowienia. Wyposażony w dźwięk ruchomy obraz, jako paradygmatyczny wytwór kultury audiowizualnej,

¹ Zob. *Antropologia słowa*, Grzegorz Godlewski (red.), Warszawa 2004; Zob. też: *Walter Jackson Ong, Osoba, świadomość, komunikacja*. Antologia, tłumaczenie, wybór, wstęp i opracowanie Józef Japola, Warszawa 2009.

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 nauką – 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, video, 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) zdomawiając się na wszechobecnych ekranach i monitorach przestała być domeną jedynie historiografii.

W obrębie kultury audiowizualnej na fali zwrotu audiowizualnego² w latach 80-tych i 90-tych pojawił się trend badawczy nazwany przez Haydena White'a **historiofotia**.

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, że „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 werbalnym.”³ 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 rzeczach, o których można się wypowiadać tylko za pomocą obrazów wizualnych.”⁴ Przyglądając się wypowiedziom amerykańskiego narratywisty nie jest trudno dojść do przekonania, że **historiofotia** jest w jego ujęciu równoprawną i realną alternatywą oraz konkurencyjną formą

² Zob. np. *Doris Bachman-Medick*, *Cultural Turns*. Nowe kierunki w naukach o kulturze, tłum. Krystyna Krzemieniowa, Warszawa 2012, s. 390-451; *Piotr Witek*, *Kultura. Film. Historia*. Metodologiczne problemy doświadczenia audiowizualnego, Lublin 2005, s. 207-217.

³ Zob. *Hayden White*, *Historiografia i historiofotia*, tłum. Łukasz Zaremba, [w:] *Film i historia*, red. Iwona Kurz, Warszawa 2008, s. 118.

⁴ *Ibidem*, s. 118.

refleksji o przeszłości i historii dla historiografii. Tym samym zaproponowana przez niego idea stanowi znakomity teoriopoznawczy punkt wyjścia dla konceptualizacji historii wizualnej.

Przemyślenia Haydena Whita oraz wielu innych badaczy⁵ zajmujących się zagadnieniami wizualizacji historii stanowiły inspirację dla konceptualizacji historii wizualnej zaproponowanej przez poznańską historyczkę Dorotę Skotarczak. W swojej książce autorka pisze, iż: „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 medialnych.”⁶

Historia wizualna jest siostrzaną dyscypliną antropologii wizualnej i socjologii wizualnej. Ujmując rzecz w wielkim uproszczeniu antropologia

⁵ Zob. np. Robert A. Rosenstone, *History on Film. Film on History*, Londyn 2006; Robert A. Rosenstone, *Visions of the Past. The Challenge of Film to Our Idea of History*, Cambridge, 2005; Piotr Witek, *Kultura. Film. Historia...*, op. cit.

⁶ Dorota Skotarczak, *Historia wizualna*, Poznań 2012, s. 188. W tym miejscu warto poświęcić kilka uwag na temat przywoływanej książki. O ile próba konceptualizacji historii wizualnej zawarta w pracy, mimo iż nie zwraca uwagi na zjawisko video-historii jako alternatywnej wobec historiografii praktyki badawczej historyków, jawi się jako użyteczna, to koncepcja całej książki budzi pewne kontrowersje. Autorka tytułując swoją książkę „Historia wizualna” sugeruje, że czytelnik znajdzie w niej przemyślenia dotyczące szerokiego spektrum audiowizualnego wymiaru kultury. Z tego rodzaju refleksją mamy do czynienia np. w pracy Petera Burke’a, *Naoczność. Materiały wizualne jako świadectwa historyczne*, Tłum. Justyn Hunia, Kraków 2012. W książce Doroty Skotarczak film całkowicie zdominował inne przekazy wizualne, które Autorka omawia jedynie incydentalnie, niejako przy okazji. Cały wywód jest mocno przechylony w stronę refleksji źródłoznawczej. Źródłowość materiałów wizualnych wydaje się być najważniejsza. Temat filmu jako źródła historycznego przykrywa inne wątki. Historyczka przywołuje różne strategie badawcze, ale nie pokazuje ich użycia w praktyce. Skupia się tylko się na dobrze znanej chociażby z „Metodologii historii” Jerzego Topolskiego klasycznej procedurze krytyki wewnętrznej i zewnętrznej źródła. W przeprowadzonych analizach badaczka skupia się głównie na treści filmów – na tym, co pokazuje dane dzieło ekranowe. O wiele ciekawsza byłaby próba przeanalizowania wybranych filmów z wykorzystaniem neoformalnej teorii filmu umożliwiającej pokazanie tego, jak film, jako przekaz audiowizualny, modeluje przeszłość za pomocą filmowych środków wyrazu. Za takim podejściem do filmu optuje amerykański historyk i jeden z „ojców założycieli” historiofotii Robert Rosenstone.

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 obraz powinno się uznać za równie istotny jak słowo element naukowej pracy antropologicznej i socjologicznej. 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 poznanie.⁷

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,

⁷ Zob. np. Sarah Pink, *Etnografia wizualna. Obrazy, media i przedstawienia w badaniach*, tłum. Maria Skiba, Kraków 2009; Sławomir Sikora, *Film i paradoksy wizualności. Praktykowanie antropologii*, Warszawa 2012; Piotr Sztompka, *Socjologia wizualna. Fotografia jako metoda badawcza*, Warszawa 2005; Krzysztof Olechnicki, *Antropologia obrazu. Fotografia jako metoda, przedmiot i medium nauk społecznych*, Warszawa 2003; Jay Ruby, *Picturing Culture. Explorations of Film and Anthropology*, Chicago & London, 2000; *Rethinking Visual Anthropology*, red. Marcus Banks & Howard Morphy, New Haven and London 1997.

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 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. Tak więc standard linearności wyznaczany jest między innymi przez logikę połączeń przyczynowo-skutkowych oraz koherencję historycznego świata przedstawionego. O ile delinearizacja na poziomie struktury fabularnej pisanej narracji historycznej jest osiągalna poprzez dezintegrację czy dekonstrukcję tradycyjnego porządku opowiadania przejawiającego się w triadzie: początek – rozwinięcie – zakończenie, to 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 przedstawionego.⁹

(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 wydarzenie, itp.¹⁰

(4) W konsekwencji powyższego, aktualizacja pisanego tekstu historycznego oraz interakcja interpretacyjna dzieła, uwikłane są w ograniczenia językowego medium. Swobodne poruszanie się po pisanym tekście jest ograniczone przez jednokierunkową linearności języka i struktury pisanej narracji historycznej oraz jednokierunkową sukcesywność następowania elementów składających się na

⁸ Zob.: *Villem Flusser*, Ku uniwersum obrazów technicznych, [w:] *Po kinie?...* Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych, pod red. Andrzeja Gwoźdźcia, Kraków 1994, s. 57.

⁹ Zob. np. *Hayden White*, *Poetyka pisarstwa historycznego*, tłum. zbiorowe, red. Ewa Domańska i marek Wilczyński, Kraków 2000.

¹⁰ Zob. *Ibidem*.

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 sensem.¹¹

(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 linearości 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 fragmentu jakiejś interesującej muzyki np. z okresu klasycznej Grecji. Pisana/ drukowana narracja historyczna uniemożliwia cytowanie audiowizualnych źródeł historycznych.¹²

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

(1) 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.

(2) Koncentruje się na tym, w jaki sposób powstają teksty historiograficzne. Istotnym zagadnieniem jest tu 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.

¹¹ Na temat problemów linearości zob.: *Ryszard W. Kluszczyński*, *Film. Wideo. Multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Warszawa 1999; Zob. też: *Maria Załęska*, *Język a rzeczywistość pozajęzykowa w świetle teorii ikoniczności języka*, [w:] „Przegląd Humanistyczny” 1999, nr 6 (357), s. 128 i następn.

¹² Zob. *Piotr Witek*, *Multimedia jeden z wariantów kulturowej gry w historię. Metodologiczne problemy „przedstawiania” przeszłości w epoce ekranów*, [w:] *Język a multimedia*, red. Agnieszka Dytman Stasieńko i Jan Stasieńko, Wrocław 2005, s. 367-389.

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 o tym 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 roku pracy wybitnego amerykańskiego badacza Rudolfa Arnheima noszącej tytuł „Myślenie wzrokowe”. Według tego autora: „[...] nie ma żadnych procesów myślowych, których nie można by odnaleźć – przynajmniej w zasadzie – w postrzeganiu. Percepcja wzrokowa to wizualne myślenie.”¹³ Dalej Arnheim twierdzi, że: „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 teoretycznego.”¹⁴ Amerykański filmoznawca przekonująco uzasadnia również, że tak jak pojęciami czy obrazami potrafimy również myśleć dźwiękami. W swojej książce pisze, że „[...] 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 kulturą 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 wnętrza – 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 działanie się wydarzenia historycznego, dzięki montażowi

¹³ Rudolf Arnheim, *Myślenie wzrokowe*, tłum. Marek Chojnacki, Gdańsk 2011, s. 23.

¹⁴ *Ibidem*, s. 273.

¹⁵ *Ibidem*, s. 270-271.

wewnątrzkadrowemu i głębi ostrości potrafi pokazać kilka dziejących się wydarzeń jednocześnie, z powodzeniem posługuje się komentarzem słownym - mówionym i pisanim. 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 linearnej i sekwencyjnej pisanej narracji historycznej. Proces interakcji interpretacyjnej tradycyjnych obrazów i filmów historycznych realizuje się poprzez 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 audio-wizualnej 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 przechodnością struktur medialnych, transformacjami jednego medium w innym, współdziałaniem różnych elementów w taki sposób, 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 i wieloelementową organizację, multimedia służą do wytwarzania hipertekstów, tj. rozwidlonych, interlinearnych ale i nie-linearnych, nie następujących po sobie sekwencji, wizualno-dźwiękowych „struktur”, które wymykają się tradycyjnym strategiom odbiorczym opartym na lekturze. Zasadę poruszania się po hipertekście określa się mianem nawigacji. Nawigacja polega 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 i sensów, na konstruowaniu własnych procedur aktualizacji i interpretacji.¹⁶ 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

¹⁶ Zob. *Piotr Witek*, *Multimedia jako...*, op. cit. Na temat nowych mediów/ multimediiów zob. przede wszystkim: *Ryszard W. Kluszczyński*, *Sztuka interaktywna. Od dzieła – instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010; *Lev Manovich*, *Język nowych mediów*, tłum. Piotr Cypryański, Warszawa 2006.

historię, w której reprezentację zastępuje symulacja, kontemplację zastępuje interakcja, nie-linearność wypiera linearność, tekstualność jest zastępowana przez hipertekstualność, a nawigacja zostaje przeciwstawiona lekturze. To odbiorca, interaktor, w trakcie nawigacji, prowadzonej w internecie gry w historię, dokonując indywidualnych wyborów – linek kłacza, 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 zmianie 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 ze 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

¹⁷ Andrzej Gwózdź, *Obrazy i rzeczy. Film między mediami*, Kraków 1997, s. 24; Por. Nicholas Mirzoeff, *An Introduction to Visual Culture*, 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: Marshall McLuhan, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, Warszawa 2004, s. 43-53.

dopiero niejako wtórnice z przedstawianymi w obrazach czy za ich pomocą światami czy rzeczywistościami historycznymi.¹⁸ W procesie tworzenia i podmiotowej percepcji 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 poprzez 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. Z innego rodzaju odbiorem filmu historycznego mamy do czynienia w kinie, w telewizji, na video, DVD czy na komputerze. O ile w kinie jesteśmy jedynie widzami skazanymi na kontemplację i lekturowy odbiór filmu historycznego, to 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, pogłębiać 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 linearnie 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

¹⁸ Zob. Andrzej Gwóźdź, *Obrazy...* op. cit. s. 38.

¹⁹ Zob. *Lev Manovich, Język nowych mediów...*, op. cit.

usytuowania w jakimś konkretnym medialnym i kulturowym kontekście, które są płynne, znajdują się w ciągłym ruchu.²⁰ Obrazy poddawane różnorodnym procedurom przeformatowania wędrują po różnych mediach.

Na przykład zrobiona w XIX wieku 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 rzeczowej fotografii, może pojawić na jakimś internetowym portalu historycznym. Tym samym widać, że fotografia, po kilkukrotnym 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 roku były wielokrotnie drukowane w prasie papierowej, stały się tworzywem filmu dokumentalnego Dariusza Jabłońskiego pt. „Fotoamator”, dzięki czemu pojawiły się na ekranach telewizyjnych, można je również oglądać w Internecie.²¹ Film Jabłońskiego, w którym użyto slajdów Genewajna, także dostępny jest w sieci.²² Mamy tu zatem konkretny przykład tego, jak fotografie łódzkiego getta, po kilkukrotnym 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 powyższego 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 nawigację, środowisku Internetu.²³ Tak więc, równolegle do przestrzeni TV, filmy, ale i sama TV wraz z jej produktami, dryfują w sieci Internetu.

²⁰ Zob. *Hans Belting*, *Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie*, 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=TKhOshcrvnA> [dostęp: 29-09-2013]

²³ *Andrzej Gwóźdz*, *Obrazy i rzeczy. Film między mediami*, Kraków 1997, s. 16.

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 niejako 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 – upływ 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, itp.

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 mediach.²⁵ 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 – **analizą danych (audio)wizualnych**. Koncentruje się ona na tym, co przedstawia (audio)wizualne przedstawienie historyczne w jego modalności kompozycyjnej. Postuluje przyglądanie się obrazowym danym całościowo i ujawnianie wzorów podobieństw oraz zróżnicowań. Następnym krokiem jest zinwentaryzowanie całości materiału badawczego za pomocą kategorii kodujących w taki sposób, aby w miarę możliwości poznać jego ogólną zawartość. Kolejny etap to analiza ustruktury-

²⁴ Zob. *David 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. *Gillian Rose*, *Interpretacja materiałów wizualnych. Krytyczna metodologia badań nad wizualnością*, tłum. Ewa Klekot, Warszawa 2010, s. 57-80.

zowana. 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, itp. 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 wzorów.²⁶

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 ustruktrowane. 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, de-wizualizacji oraz re-wizualizacji 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 technologie.²⁷

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, fotografii, na obrazach zachowań postaci. Zakłada np., 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

²⁶ Zob. Ibidem, s. 83-99, Zob. też: *Krzysztof Olechnicki*, *Antropologia obrazu...*, op. cit. s. 227-228.

²⁷ Zob. *Gillian Rose*, *Interpretacja materiałów...*, op. cit. s. 101-134 i 173-231; Zob. też: *Małgorzata Lisowska-Magdziarz*, *Analiza tekstu w dyskursie medialnym*, Kraków 2006;

poprawna kiedy uwzględni kontekst historyczny.²⁸ 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 zamierzonym.²⁹

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, genezy i mobilności obiektów (audio)wizualnych, funkcjonowania obiektów (audio)wizualnych w poszczególnych kontekstach kulturowych, społecznych skutków oddziaływań obiektów (audio)wizualnych, itp.³⁰

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 Manovicha.³²

Pośród przywołanych powyżej w wielkim skrócie strategii badawczych jedyną *stricte* ikonologiczną koncepcją, niejako od początku intencjonalnie stworzoną dla eksploracji obrazów, jest analiza kompozycyjna. Pozostałe – hermeneutyka, semiotyka, analiza dyskursu i „języka” nowych mediów – wywodzą się z tradycji badań nad pisanym tekstem oraz językiem pojęciowym i zostały przystosowane w procesie konkretyzacji teorii do badań nad mediami i 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

²⁸ Zob. *Piotr Sztompka*, Socjologia wizualna..., op. cit. s. 77-81; *Umberto Eco*, Interpretacja i historia, [w:] Interpretacja i nadinterpretacja, tłum. Tomasz Bieroń, red. Stefan Collini, Kraków 1996, s. 25-44.

²⁹ Zob. na ten temat.: *Andrzej Szahaj*, Granice anarchizmu interpretacyjnego, [w:] „Teksty Drugie” 1997, nr 6, s. 5-33.

³⁰ Zob. *Asa Briggs*, *Peter Burke*, Społeczna historia mediów. Od Gutenberga do Internetu, tłum. Jakub Jedliński, Warszawa 2010.

³¹ Zob. *Gillian Rose*, Interpretacja materiałów..., op. cit. s. 233-254.

³² Zob. *Lev Manovich*, Język nowych mediów..., op. cit.

tekstologiczne i lingwistyczne, została poddana procedurze konkretyzacji dla potrzeb badań nad mediami i obrazami.

W zwiřzku z tym, że historia wizualna w swoich badaniach w olbrzymim stopniu posiłkuje się przywołanymi powyżej strategiami analitycznymi i interpretacyjnymi wynika konstatacja, że jest 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 nauki 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 teoriopoznawcze potrzeby historiofotii. Jest to szczególnie ważne szczególnie w dobie nowych mediów, które poprzez 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 strategię 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 audiowizualny wymiar kultury zostaje zredukowany do logiki i struktury kultury werbalnej.

W dobie dominacji komunikacji medialnej pojawiły się możliwości prowadzenia badań nad kulturą audiowizualną i jej wytworami, w tym wizualizacjami historii/ przeszłości, za pomocą narzędzi powstałymi na gruncie kultury audiowizualnej. Oznacza to, że szeroko rozumiane audiowizualne formy

³³ Zob. np. *Wojciech Wrzosek*, *Czy historia ma przyszłość?*, [w:] *Gra i konieczność. Zbiór rozpraw z historii historiografii i filozofii historii*, pod red. Grzegorza A. Dominika, Janusza Ostoja-Zagórskiego i Wojciecha Wrzoska, Bydgoszcz 2005, s. 13; *Zygmunt Bauman*, *Śmierć i nieśmiertelność. O wielości strategii życia*, Warszawa 1998, s. 197; *Keith Jenkins*, *Why History? Ethics and postmodernity*, London and New York 1999, s. 163-183; *Elizabeth Deeds Ermath*, *Sequel to History. Postmodernism and the Crisis of Representational Time*, Princeton, New Jersey, 1992; *Jean Baudrillard*, *Gorące malarstwo, skazany obraz*, „Magazyn Sztuki” 1995, nr 6/7, s. 250-259; *Frederik Jameson*, *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne*, [w:] *Postmodernizm. Antologia Przekładów*, pod red. Ryszarda Nycza, Kraków 1997, s. 201-205, 212-213; *Piotr Witek*, *Między historią a post-historią – czyli „historyczność schizofreniczna”*, [w:] *Oblicza przeszłości*, red. Wojciech Wrzosek, Bydgoszcz 2011, s. 127-155.

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 takie jak Image Montage czy Image Slice umożliwiają przebadanie dominujących kolorów w filmie, pokazać ich zmiany na osi czasu, uwypuklić style 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 „wdrzeć” 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 strukturalizowany 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. video-historie z wykorzystaniem cyfrowych kamer video 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 rezultat naukowych badań historycznych. Badawczy film historyczny powinien być poznawczym narzędziem w badawczej pracy historyków. Badawczy film historyczny powinien poszerzać intelektualne i zawodowe horyzonty historyków oraz zakres wiedzy historycznej. Historyczny film badawczy powinien używać estetycznych środków wyrazu wypracowanych na gruncie filmu dokumentalnego i niefikcyjnego, 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

³⁴ Andrzej Miciński, *Ekran w chirurgii – laparoscopia*, [w:] *Wiek ekranów*, pod red. Andrzeja Gwoździa i Piotra Zawojkiego, Kraków 2002, s. 520.

ani kino. Należy traktować go raczej jako formę naukowej komunikacji – wideo-narrację historyczną z szeregiem załączników, w tym tekstów drukowanych. 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 video-historii 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 filmu.³⁵

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 video-notacje. Mogliby tworzyć zespoły realizujące wspólne duże video-historyczne 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. Video-historia umożliwiłaby 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 video-historyczne projekty badawcze i prezentować wyniki badań w postaci naukowych filmów. Z powodzeniem historia wizualna mogłaby również kooperować z konstytuującą się specjalnością jaką jest odtwórstwo historyczne i ruchy rekonstrukcyjne. Mogłaby badać fenomen 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 nieistotne.

³⁵ Jest to propozycja inspirowana dokonaniem antropologów i socjologów wizualnych. Zob. *Jay Ruby*, Kilka opowieści z Oak Park: eksperymentalna wideoetnografia, tłum. Waldemar Rapior, [w:] *Badania wizualne w działaniu*, red. Maciej Frąckowiak i Krzysztof Olechnicki, Warszawa 2011, s. 153-176; *Radhamany Sooryamoorthy*, Kulisy kręcenia filmów badawczych w socjologii, tłum. Maja Brzozowska-Brywczyńska, [w:] *Badania wizualne w działaniu*, red. Maciej Frąckowiak i Krzysztof Olechnicki, Warszawa 2011, s. 177-200.