

Worlds in the Making:
Constructivism and Postmodern Knowledge
Edited by Edyta Lorek-Jezińska,
Teresa Siek-Piskozub, and Katarzyna Więckowska
Toruń 2006

Piotr Witek

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej
Lublin

Oswajanie przeszłości w epoce ekranów. Audiowizualne gry kulturowe jako nowe formy konstruowania historycznych światów możliwych

Wytrenowani w paradygmacie werbalnego wymiaru kultury historycy wydają się, choć w zróżnicowanym stopniu, to jednak podzielać opinię wyartykułowaną przez Paula Levinsona, głoszącą, iż: „Żadna z technologii informacyjnych rozwiniętych przez ludzi, odkąd pojawili się jako myślące i mówiące istoty, nawet w przybliżeniu nie może się równać z językiem, będącym główną cechą naszego gatunku. Żadna z nich tym bardziej nie jest w stanie przewyższyć go ani zastąpić” (Levinson 18). Wśród zdecydowanej większości współczesnych badaczy przeszłości, ale i metodologów czy teoretyków historii, panuje powszechne przekonanie, iż to język werbalny jest jedynym skutecznym narzędziem badania przeszłości, a pisana narracja historyczna jest jedyną użyteczną formułą przedstawiania przeszłości bądź konstruowania historycznych światów możliwych. Historio-grafia to przecież pisanie historii. *Historiografia* jawi się tu jako wytwór językowych gier kulturowych. W zależności od kontekstu kulturowego, będziemy mieć do czynienia z dwoma uwarunkowanymi kulturowo modelami pisarstwa historycznego: 1) historiografią zorientowaną obiektywistycznie i realistycznie, w ramach której język i pisana narracja historyczna traktowane są jako przezroczyste i neutralne narzędzia, pozwalające realistycznie

odzwierciedlić jakąś przeszłą „rzeczywistość” (Topolski 1983; Topolski 1978, 209; Topolski 1998); 2) historiografią zorientowaną nierealistycznie i konstruktywistycznie, gdzie język i pisana narracja traktowane są jako kulturowe instrumenty, wyznaczające granice poznania i świat poznawany, służące konstruowaniu historycznych światów możliwych, na wzór tych, z jakimi mamy do czynienia w literaturze (Wrzosek 19; Topolski 1998a, 31; Topolski 1996; White 2001; White 1985, 81 – 121; White 1987; White 1973; Ankersmit 158 i n.; Hutcheon 378 – 398).¹

O ile obiektywistycznie zorientowana historiografia ogranicza się do jednej strategii narracyjnej, jaką jest naukowy i obiektywistyczny styl realistyczny, o tyle na gruncie konstruktywistycznie zorientowanej filozofii historii postuluje się odejście od standardowej formy narracji, realistycznego opowiadania o przeszłości. Według Ewy Domańskiej, przed badaczami przeszłości pojawiają się nowe możliwości. Oznacza to, że historycy mogą próbować eksperymentować i pisać swoje teksty, naśladując np. styl prozy modernistycznej, tak jak robili to np. Joyce czy Kafka. Mogą poszukiwać inspiracji w poezji i włączać do swoich narracji pisane przez siebie wiersze, jak robią to niektórzy antropolodzy, np. James Clifford czy Stephen A. Tyler (Clifford 233 – 235; Tyler 67 – 87). Badacze przeszłości mogą również wplatać w swoje narracje wątki autobiograficzne, kierować się w stronę poetyki eseju czy też, jak jest to w przypadku Umberto Eco i Adama Kerstena (Eco 1997; Kersten 1970), iść w kierunku estetyki powieści detektywistycznej. Nie zmienia to jednak faktu, iż badacze którzy zdecydują bądź zdecydowali się na eksperymenty narracyjne mające na celu przekroczenie ograniczeń tradycyjnej, realistycznej narracji historycznej, pomimo że mogą uchodzić za awangardę pisarstwa historycznego, wciąż pozostają uwięzieni w dominującym paradygmacie werbalnego wymiaru kultury (por. Domańska 2004)².

W konsekwencji powyższego nie jest trudno dojść do przekonania, że możliwości eksperymentowania nawet tych piszących historyków, którzy czyniąc z historiografii miejsce styku różnorodnych strategii narracyjnych i dyskursywnych, wplatających w swoje narracje, historyczne i literackie, inter-teksty, mają ograniczony zasięg, są bowiem zredukowane do porządku i logiki języka werbalnego oraz pisanej narracji. A pisana narracja historyczna, opowieść, niezależnie od tego, jak bardzo skomplikowana jest jej wewnętrzna struktura

¹ Na przykład Jerzy Topolski we *Wprowadzeniu do historii* pisze: „Nie mówimy (piszemy) o przeszłej rzeczywistości, lecz cały czas o jej językowych ujęciach, które uznajemy za reprezentujące – jako substytuty – tę rzeczywistość”.

² Pomysł do zaprezentowanej w tym akapicie interpretacji, z niewielkimi modyfikacjami, zapożyczyłem z niezwykle interesującego eseju prof. Ewy Domańskiej.

i organizacja, stanowi wytwór kultury, który charakteryzuje się kilkoma cechami: **pisany tekst** jest statyczny, niemy i linearny. Oznacza to, że pisana narracja historyczna nie jest w stanie np. 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 gramatyka, retoryka, semantyka czy składnia, są niewystarczające, aby przy ich użyciu wykonać np. obraz, fotografię czy film, albo skomponować fragment muzyki lub opowiedzieć fragment jakiejś muzyki, np. z okresu klasycznej Grecji. Historyczne światy możliwe będące wytworami pisanych narracji historycznych są więc nieme, statyczne i linearne. Porządek w owych światach wyznacza logika narracji historycznej i języka werbalnego.

Wielu współczesnych badaczy przeszłości, filozofów kultury i antropologów podziela pogląd o wyczerpywaniu się werbalnego paradygmatu kultury w myśl zasady sformułowanej przez Konrada Lorenza głoszącej, iż: „Im mocniej definiuje się ludzkie poznanie jako to, co się daje wyrazić słowami, tym wyraźniej widać, jak wiele jest istotnych zjawisk, których bezpośrednio w słowach wyrazić nie można” (Lorenz 71). W związku z powyższym pojawiają się wątpliwości, czy przypadkiem językowe gry poznawcze, językowe strategie konstruowania historycznych światów możliwych, w postaci pisanej historii nie stają się dziś nieco przestarzałą formułą radzenia sobie z przeszłością. Wielu spośród współczesnych badaczy, myśląc o nowych strategiach osvajania przeszłości, poszukuje inspiracji poza historiografią, poza językiem, zwracając się w stronę fotografii, filmu, telewizji, multimediiów, Internetu, muzealnictwa, architektury. Wielu uważa, że sensowne myślenie o historii w innym, niż werbalny wymiar kultury, układzie odniesienia jest możliwe (Rosenstone 1995; Ferro 1988; Kaes 1989; Toplin 1996; Davis 2000; Landy 1994; Landy 2001; Burke 2001; Ruby 2000; Witek 2005; Ziębińska-Witek *passim*; Young 2000).

Współcześnie to audiowizualne technologie komunikacyjne wyznaczają porządki modelowania i konstruowania kulturowej rzeczywistości, dostarczają nowych sposobów nadawania światu znaczeń, mają czynny udział w oswojaniu doświadczenia kulturowego. Kultura współczesna nieodmiennie posiada charakter audiowizualny – medialny. Audio-wizualność staje się dla informacyjnych społeczeństw postindustrialnych XX/XXI stulecia dominującym sposobem komunikacji i orientacji we współczesnej kulturze. Audiowizualne doświadczenie świata ma wymiar kulturowy, jest zapośredniczone medialnie. Treści doświadczenia kulturowego są współtworzone przez określone audiowizualne gry kulturowe. Owe audiowizualne gry kulturowe konstytuujące kontekst są

zmienne historycznie, ich reguły są niekonieczne i dają się podważać, choć nie w dowolny sposób, co oznacza, że mamy tu do czynienia z różnymi wariantami kulturowego doświadczenia historycznego zhierarchizowanymi względem siebie w porządku kulturowej logiki.

O ile w ramach kultury werbalnej to język współtworzył określony jej wymiar, o tyle w przestrzeni doświadczenia zakreślonej przez audiowizualny wymiar kultury system stanowi już nie język, a wyposażony w dźwięk ruchomy obraz. Mamy tu do czynienia z kulturowym zwrotem audiowizualnym, charakteryzującym się przejściem od galaktyki Gutenberga do czegoś, co moglibyśmy określić jako galaktyka Baudrillarda, gdzie nic nie dzieje się już bez udziału ekranów (Baudrillard 1983; Baudrillard 1994). Ekranu pozostają dominującym interfejsem współczesności. „Możemy roztrząsać problem – pisze Lev Manovich czy nasze społeczeństwo jest społeczeństwem spektaklu czy symulacji, lecz bez wątplenia pozostaje ono społeczeństwem ekranu” (Manovich 168–188). To ekrany stają się miejscem styku i interakcji różnych mediów i audiowizualnych strategii osvajania kulturowej rzeczywistości (Gwóźdź 2002, 15). Technologie definiujące audiowizualny wymiar kultury, takie jak film, telewizja, video, multimedia są, tym samym, strategiami ekranizacji czasoprzestrzeni kulturowej. Kultura ekranów w nowy sposób organizuje nasze myślenie i działanie. Przeformułowaniu ulegają również procedury komunikacji i poznania.

Dzieje się tak z kilku zasadniczych powodów.

Praktyka audiowizualna dokonuje rekontekstualizacji (Rorty 143; Benjamin 151–183) wytworów i treści innych praktyk kulturowych – malarstwa, muzyki, fotografii, literatury, historiografii, komiksu, filmu, telewizji itd. Rekontekstualizacja polega na tym, że audiowizualne media takie jak film, telewizja czy multimedia, posługując się wytworami innych sztuk czy praktyk, wyjmują je z właściwych dla nich kontekstów i umieszczają w kontekście własnym, a więc nowym. Zabieg ten powoduje podstawową przemianę strukturalną. Coś, co jest asymilowane, rekontekstualizowane autonomizuje się względem własnego kontekstu, przez co staje się nową jakością (Helman 1998, 275). W związku z powyższym dzieła muzyczne, obrazy, przemówienia, filmy i programy telewizyjne, komiksy, fotografie, literatura, historiografia, każde przynależne do innego porządku, innego czasu, wpisane w odmienny szereg, w filmie, w widowisku telewizyjnym, w przekazie multimedialnym, znajdują się obok siebie, czasem są nawet nałożone na siebie bądź w szczególny sposób ze sobą skrzyżowane (Gwóźdź 1998, 176). Oznacza to, że w przypadku audiowizualnego, medialnego przekazu, w tym również historycznego, mamy do czynienia z technokulturowym syndromem usieciowienia, przejawiającym się przechod-

nością struktur medialnych, transformacjami jednego medium w innym, współdziałaniem różnych kulturowych elementów zhierarchizowanych względem siebie w porządku kulturowej logiki (Gwóźdź 1998, 180).

Audiowizualny wymiar kultury, wyzwalając się z ograniczeń kultury werbalnej, kwestionując hegemonię języka i pisanej narracji, inkorporuje i asymiluje pewne obszary werbalnego wymiaru kultury, części wytworów kultury werbalnej (języka, narracji pisanych, wytwarzanej przez nie wiedzy) dla potrzeb kultury audiowizualnej.

Formowanie się paradygmatu kulturowego opartego w głównej mierze na nowych praktykach audiowizualnych powoduje wypieranie, charakterystycznego dla historiografii, dyskursywnego myślenia, linearnej ciągłości pisanych narracji. Oznacza to, że w **dobie nowych praktyk audiowizualnych mamy do czynienia z odchodzeniem od linearnego myślenia w języku, będącym tradycyjnym sposobem wyrażania myśli, w tym przede wszystkim przez piszących historyków, na rzecz symultanicznego myślenia obrazami, kolorami, dźwiękami i liczbami, a więc formami charakterystycznymi dla postliterackości** (Zawojski 20–21). Pomimo iż w ramach audiowizualnego wymiaru kultury to szeroko rozumiany obraz wydaje się odgrywać rolę wiodącą, nie oznacza to, że mamy tu do czynienia z całkowitym odrzuceniem języka. Uformowanie się nowego kontekstu, jakim jest audiowizualny wymiar kultury, nie powoduje rozpadu czy dezintegracji językowych praktyk komunikacyjnych, zmienia się jedynie ich społeczna funkcja, sens i przeznaczenie.

Wraz ze zmianą kontekstu język podlega procesowi permanentnej rekontekstualizacji. Mamy tu do czynienia z procedurą audiacji i wizualizacji/ikonizacji języka werbalnego, dzięki czemu staje się on użytecznym narzędziem kultury audiowizualnej. W procesie rekontekstualizacji języka werbalnego praktyka audiowizualna dokonuje również upiśmiennienia i oralizacji ekranu i obrazu. Oznacza to, że kultura audiowizualna ma charakter transmedialny, czerpie z wszelkich możliwych tradycji, przez co postulowane przez kulturę werbalną opozycje: język – obraz, zanikają na rzecz **dźwięko-obrazu**, którego zikonizowany i zoralizowany język jest/bywa stałym, choć nie niezbędnym, elementem. Słowa (pisane, mówione) na ekranie komputera, w filmie, w telewizji, nie są czymś na kształt prostej sumy słów i ekranu/obrazu, ale nowym rodzajem słów (zikonizowanych bądź/i zaudializowanych), tak samo jak obraz/ekran wyposażony w słowa jest innym rodzajem obrazu/ekranu (upiśmiennionym bądź/i zoralizowanym). Dzieje się tak dlatego, że o ile wcześniej, tzn. w okresie dominacji werbalnego wymiaru kultury, mieliśmy do czynienia z opozycją obrazu i języka, o tyle obecnie mamy do czynienia z językiem w obrazie, a dokładniej przenikaniem się obrazu, języka i pisma w obrazo-tekście. Jak

niezwykle trudno zauważyć współczesne technologie nowej wizualności zostają uzupełnione o oralno-audialne strategie komunikacji, które tworzą „wtórną oralność”/„wtórną przedpiśmienność.” W przypadku praktyki odchodzenia od tradycyjnego pisma i przechodzenia do praktyki zastępowania go audiowizualnymi formami ideograficznymi, mamy do czynienia z efektem „postpiśmienności” (Sandbothe 215 – 222).

Audiowizualny typ kultury dokonuje również swego rodzaju rekontekstualizacji wytworów werbalnego wymiaru kultury: literatury czy historiografii. Nie oznacza to jednak, że mamy tu do czynienia z jakąś formułą intersemiotycznego przekładu jakiegoś systemu znaków na inny system znaków, w tym przypadku języka werbalnego na system audioikoniczny, pisanej narracji (literatury, historiografii) na audiowizualną narrację, np. filmową czy telewizyjną, czymś co powszechnie określane bywa przez badaczy kultury jako adaptacja. Jak powiada Alicja Helman: „adaptacja pojmowana przez teoretyków jako dający się wyznaczyć i zdefiniować na całym obszarze kina i literatury model związków tych dwóch sztuk, np. jako przekład intersemiotyczny, nie istnieje. Nie istnieje taki model w rozumieniu wzorca typu idealnego, listy cech charakterystycznych, za pomocą którego można by przedstawić i opisać związki literatury i filmu. Film literatury nie adaptuje, on z niej korzysta i wbrew pozorom nie jest to tylko spór o nazwę” (Helman 1981, 75; zob. też: Załęska 128 i n.). Jest to niezwykle ważne stwierdzenie, oznacza bowiem, że film, widowisko telewizyjne, karmiąc się literaturą czy historiografią, wrywają je z ich pierwotnego kontekstu – werbalnego wymiaru kultury – i umieszczają w kontekście nowym, przez co, powodują zasadniczą przemianę strukturalną. Film i telewizja jako audiowizualne strategie metaforyzowania kulturowej rzeczywistości na nowo konstruują świat, którego twórca określonej pisanej narracji pierwotnie np. doświadczył bądź sobie mentalnie zwizualizował – wyobraził i następnie opisał, zamknął w gorscie języka, zredukował do sekwencji kilkuset, może więcej słów (Monaco 162).³ Dzięki procesowi rekontekstualizacji w filmie, telewizji świat literatury i historiografii zostaje wprawiony w ruch, zwizualizowany i udźwiękowiony. Linearność pisanej narracji, wyrażająca się w sekwencyjnym, selektywnym i, co się z tym bezpośrednio wiąże, hierarchicznym porządkowaniu elementów składających się na określoną sytuację, np. historyczną, zastąpiona zostaje ujednoczonym symultanizacją czy inaczej wielowymiarowością udźwiękowanego, wielobarwnego, ruchomego obrazu. W filmie i telewizji literackie i historiograficzne

³ James Monaco powiada np., że aby uzyskać jakiś efekt w miarę zbliżony do tego, uzyskiwanego przez obraz konieczne jest użycie bardzo wielu słów, podczas gdy jeden kadr czy ujęcie eliminuje tego rodzaju trudność.

wątki fabularne, postacie i miejsca, historyczne artefakty w postaci pisanych źródeł, pojawiają się w sposób radykalnie odmienny od tego, w jaki występowały w narracji pisanej. Dzięki audiowizualnym mediom mamy więc do czynienia z innymi nowymi bohaterami, innymi nowymi miejscami, inną, nową temporalnością, inną, nową spacialnością, w konsekwencji odmienną audiowizualną historyczną wizją świata skonwencjonalizowaną na potrzeby kultury audiowizualnej.

Kultura audiowizualna, w tym przypadku, spaja to, co wizualne i audialne z tym, co werbalne i niewerbalne. Wszystko to sąsiaduje ze sobą, wchodzi w interakcje. Dlatego rację wydaje się mieć Andrzej Gwóźdź, kiedy pisze, iż dzisiaj w o wiele większym stopniu, niż kiedykolwiek wcześniej audiowizualne media balansują w rozmaitych kulturowych przestrzeniach między medialnych (Gwóźdź 1998, 178). Jürgen E. Müller dodaje, że: „dzieła audiowizualne powstają z medialnych przecięć, z krzyżówek rozmaitych koncepcji medialnych, z medialnych labiryntów” (Müller 134). Dzięki praktyce rekontekstualizacji naruszającej dawne konteksty, poprzez wybór, eliminację, zestawienia, audiowizualne media aranżują nowe sytuacje, w których asymilowane dzieła, praktyki czy ich fragmenty wkraczają w nowe sytuacje komunikacyjne, co oznacza, że mamy do czynienia z innej jakości kulturowymi treściami, co ma podstawowe znaczenie dla ich odbioru. Konsekwencją takiego stanu rzeczy jest to, że na scenie komunikacyjnej dominują przekazy audiowizualne, które sytuując się jednocześnie w centrum i na obrzeżach kultury tworzą kontekst dla wszelkich innych form społecznej komunikacji. Audiowizualny typ kultury i komunikacji ustanawia własne kryteria i hierarchizacje, zasady i preferencje (Hopfinger 17 i 75–98; Sandbothe 215; Levinson 200; Jackson; Welsh 465). Dzięki kulturowej strategii rekontekstualizacji, która sięga do wszystkich dających się pomyśleć regionów ludzkiej aktywności, film, telewizja czy multimedia jako autonomiczne wobec języka, regulowane własnymi zasadami sterującymi, audiowizualne strategie modelowania kulturowej rzeczywistości osiągają głębszy wymiar intertekstualności i intermedialności charakteryzujący się wysokim poziomem złożoności kulturowej.

Oznacza to, że dzieła audiowizualne jako swoiste audiowizualne hybrydy nie są zawieszonymi w jakiejś próżni monadami medialnymi, mającymi swoje dające się jednoznacznie odczytać znaczenia (Rodowick xi).⁴ Wręcz przeciwnie,

⁴ Na przykład Dawid Norman Rodowick pisze: „Moje rozumowanie tu jest takie, że ‘znaczenie’ nie tkwi ani w filmie, ani w eseju (dotyczącym filmu), ani nawet w widzu oglądającym film. Znaczenie jest konstruowane w przestrzeni, która zawiera wszystkie trzy ww. aspekty, które wskazują cykl/serię intertekstualnych odniesień przemykających (przeplatających się) przez film, argumenty autora eseju (dotyczącego filmu), przez doświadczenie widza.”

są one fuzją kulturowych gier i efektów tych gier skonstruowaną na bazie sprzężeń typu „inter”. Chodzi tu o obszary w przestrzeni międzyobrazów, gdzie jedne sprzężenia „pracują” na rzecz intertekstualności, inne – interdyskursywności, jeszcze inne na rzecz intermedialności. Zarówno film, widowisko telewizyjne, jak i multimedia są tu miejscem styku i przenikania się „analogowości” z cyfrowością, linearności z nielinearnością, historyczności z aktualnością, dynamiki ze statycznością, monochromatyczności z wielobarwnością, estetyki z anestetyką, praktyk symulacyjnych z praktykami typu „mimetycznego” itp. (zob. Gwóźdź 1998, 180).⁵

Przyglądając się powyższym ustaleniom, nie jest trudno zauważyć, że zwrot audiowizualny pozwala nam zdać sobie sprawę z tego, że na co dzień mamy do czynienia ze światem w obrazach, co oznacza, że ekrany/obrazy mają czynny udział we współtworzeniu kulturowej rzeczywistości. Dzieje się tak dlatego, iż, jak powiada Sol Worth: „Obrazy są sposobem, za pomocą którego budujemy świat wokół siebie. Nie są jego obrazem” (Worth 80). W bardziej wyrazisty sposób myśl tę formułuje Anna Jamroziakowa, pisząc, iż: „To obrazy tworzą rzeczywistość i wypada uświadomić sobie, że w ogóle nie ma jakiegoś niezależnego świata obrazowego, którego reprezentacją byłyby obrazy” (Jamroziakowa 23).

Nowe audiowizualne technologie powodują zmianę społecznych okoliczności wytwarzania i funkcjonowania nauki i wiedzy (Hopfinger 16).⁶ W wielu dziedzinach, związanych z nauką i wiedzą, audiowizualność, wraz z wszelkiego rodzaju przekazami medialnymi, zaczyna odgrywać rolę dominującą. Audiowizualne media stają się nie tylko potencjalnym „źródłem” wiedzy, np. źródłem historycznym, ale również, a może przede wszystkim, narzędziem prowadzenia badań i wytwarzania wiedzy.

Znakomitą egzemplifikacją wykorzystania nowych audiowizualnych technologii w nauce może być współczesna medycyna, gdzie ekrany i monitory komputerów są tak samo ważnym elementem praktyki lekarskiej, jak lancet czy stetoskop. Laparoscopia, USG czy tomografia komputerowa 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

⁵ Kategorie: „analogowość” i „mimetyzm” piszę w cudzysłowie ze względu na fakt, iż uważam je za praktyki symulacyjne.

⁶ „Kształtowanie się obok kultury werbalnej nowego audiowizualnego typu kultury zmieniło radykalnie nasze doświadczenie świata, poszerzyło możliwości poznawcze, stworzyło nowe podstawy naszej wiedzy i samo-wiedzy”.

pacjentem. Ekran jest katalizatorem pomyślnego zabiegu” (Miciński 520). Mamy tu do czynienia ze zjawiskiem wizualizacji medycyny, co oznacza, że przedmiot interwencji lekarskiej jest kulturowo strukturowany przez medialne technologie ekranów. Ekran w związku z powyższym, w procesie wizualizacji, bierze udział we współtworzeniu „przedmiotu inwazji”, wnętrza ciała pacjenta, dzięki czemu interwencja chirurga staje się nie tylko możliwa, ale jest to również interwencja innego rodzaju, wymagająca od lekarza znajdującego się niejako w odmiennej sytuacji kulturowej, nowych kompetencji kulturowych, refiguracji i reorganizacji myślenia i działania.

Mając na uwadze fakt, iż audiowizualny typ kultury w nowy sposób reguluje większość naszych kulturowych gier — audiowizualnych praktyk społecznych, można zaryzykować tezę, że otwiera również nowe możliwości dla społecznej praktyki badawczej historyków. Przesunięcie perspektywy w stronę audiowizualnego wymiaru kultury umożliwia oswajanie kulturowej rzeczywistości nie tylko za pośrednictwem pisanych narracji, ale w równym stopniu w obrazach, jak i w słowach, co również pozwala zaistnieć historii na nowo. Dokonując takiego jakościowego zwrotu, moglibyśmy otworzyć się na nowe ujęcia przeszłości, co więcej, moglibyśmy stawiać innego rodzaju problemy — pytania dotyczące tego, czym jest lub czym może być dla nas historia, po co zajmujemy się czymś takim jak historia, co chcemy wiedzieć o przeszłości, do czego niezbędna jest nam taka wiedza. W związku z powyższym moglibyśmy również zastanawiać się nad alternatywnymi sposobami — medialnymi — audiowizualnymi i słownymi — „opowiadania” historii (Rosenstone 42).

Oswajanie przeszłości za pośrednictwem audiowizualnych środków ekspresji jest tu dialogiem, interakcją kultur, polegającym na tym, iż kultura (audiowizualna) badająca — prowadzi grę z kulturą (kulturami) badaną — przekazów źródłowych, przy czym gra ta prowadzona jest wewnątrz audiowizualnego wymiaru kultury i środkami kultury. Audiowizualne media nie uczą się tu źródeł ani jakiejś przeszłości zachowanej w przekazach źródłowych, nie dostosowują swoich strategii kompozycyjnych do tego, aby się do nich przykleić. Filmowe czy telewizyjne formy ekspresji ową przeszłość audiowizualnie współtworzą, co oznacza, że jakiś potencjalny wpływ przekazów źródłowych nie ujawnia się bezpośrednio, jest zawsze kulturowo przefiltrowany, udźwiękowiony i zwizualizowany. Audiowizualna historia, korzystając z przekazów źródłowych, przefiltrowuje je przez własną matrycę kulturową, przez co, jako forma audiowizualnego metadoświadczenia, jest interpretacją, inaczej rekontekstualizacją, cudzego audiowizualnego doświadczenia społecznej rzeczywistości, „opowiedzianą” za pośrednictwem ruchomych, wyposażonych w dźwięk

obrazów ewentualnie obrazo-tekstów. Przekazy źródłowe w procesie interpretacji ulegają rekontekstualizacji, przez co np. film czy historyczne widowisko telewizyjne może używać nie tylko audiowizualnych zapisów źródłowych, ale również innych: pisanych, werbalnych, audialnych, za pośrednictwem których poszczególne wspólnoty kulturowe starały się oswoić swoje audiowizualne doświadczenie. W konsekwencji dla medialnych „opowieści” historycznych, oprócz innych przekazów audiowizualnych, równie atrakcyjnymi źródłami mogą być literatura, historiografia, komiks, muzyka, epos, mit, legenda, które, wyjęte z rodzimych kontekstów, wykorzystywane są do konstruowania audiowizualnych historycznych światów możliwych. Stąd, z perspektywy metodologa, audiowizualna historia jest swoistym, zrekontekstualizowanym na potrzeby kultury audiowizualnej wytworem hermeneutyki widzenia, mówiąc nieco inaczej, medialna historia jest swoistą audiowizualną hermeneutyką przekazów źródłowych. Biorąc pod uwagę fakt, że w ramach kultury audiowizualnej system stanowi udźwiękowiony ruchomy obraz, w oczach metodologa czy historyka historiografii, np. filmowa historia jawi się jako audiowizualna relacja z tego, w jaki sposób członkowie określonej wspólnoty partycypujący w audiowizualnym wymiarze kultury radzili sobie poznawczo z własną przeszłością. Medialne „opowieści” historyczne są tu wyrazem ich społeczno-subiektywnego, audiowizualnego doświadczenia kulturowej rzeczywistości. W związku z powyższym audiowizualne historie, swoiste medialne hybrydy, są czymś na kształt audiowizualnej **autorefleksji pokolenia**, audiowizualnym wyrazem jego **samowiedzy kulturowej** utrwalonym w postaci intermedialnych i intertekstualnych audiowizualnych „opowieści” historycznych (por. Pomorski 375).⁷

Audiowizualne media, dekonstruując naukowy, linearny, oparty w głównej mierze na logice przyczynowo skutkowej, akademickiej metodologii, niemy i nieruchomy świat historyczny, zmieniają reguły poznawczych gier, sięgając do nowych możliwości i środków wywodzących się z przestrzeni audio-wideo, a więc innego niż werbalny układ odniesienia. Przeszłość konstruowana za pośrednictwem audiowizualnych form ekspresji wydaje się dużo bardziej skomplikowana od tej, z jaką spotykamy się w pisanych tekstach historycznych, nawet tych o najbardziej wyrafinowanej metodologii, skomplikowanej organizacji i kompozycji. „Teorie” na temat przeszłości, mówiąc nieco bardziej dokładnie, granice poznania i świat poznawany, zdają się tu wyznaczać udźwiękowione ruchome obrazy, nowe technologie widzialności. Wizualizacja

⁷ Jest to propozycja interpretacyjna inspirowana koncepcją historiografii wypracowaną przez Jana Pomorskiego.

nie jest odpowiednikiem konceptualizacji, obraz nie jest w żadnym wypadku odpowiednikiem słowa, w konsekwencji, jakiś pisany tekst również nie jest odpowiednikiem np. filmowej opowieści, audiowizualny dyskurs w niczym nie przypomina werbalnego. Dzieje się tak dlatego, że na ekranie różne kulturowe artefakty, zarówno historyczne, jak i te współczesne, mogą występować równocześnie – obrazy, dźwięki, język, nawet teksty, a więc elementy, które, wspierając się i współdziałając ze sobą, konstytuują audiowizualną opowieść historyczną. Audiowizualne media mogą więc używać audiowizualnych oraz innych, pisanych czy architektonicznych, dzieł sztuki itp. źródeł historycznych w taki sposób, jaki jest niedostępny piszącemu historykowi. Odmienność zasada się również na stopniu konkretyzacji pisanej i audiowizualnej historii. Zdolności konotacyjne metafor językowych konstytuujących pisane narracje historyczne, dzięki którym możliwe staje się kondensowanie czy zagęszczanie wielkich ilości informacji na małej przestrzeni dyskursu historycznego, generalizowanie, tworzenie abstrakcji w rodzaju: rewolucja, postęp, renesans, mentalność, kultura są dla audiowizualnych narracji historycznych trudne do uchwycenia w obrazach, co oznacza, że aby wykreować za pośrednictwem ruchomych obrazów coś, co konceptualizowane jest np. jako rewolucja, konieczne jest użycie wielu skomplikowanych audiowizualnych środków wyrazu, technik kondensowania, syntetyzowania i interpretacji. Z kolei, w przeciwieństwie do możliwości metafory językowej, jedna krótka sekwencja audiowizualna, np. ujęcie filmowe, konstruuje, streszcza, symbolizuje w obrazach ogromne ilości danych i informacji, których skonstruowanie za pomocą pisanej narracji byłoby bądź niemożliwe, bądź wymagałoby użycia ogromnej ilości słów (por. Rosenstone 70–71). Dzieje się tak dlatego, że jeden obraz wart jest tysiąca słów, jak słusznie zauważył w jednej ze swoich prac James Monaco. W konsekwencji powyższego można bez obaw o nadużycie stwierdzić, że każda z form kulturowej ekspresji – język i pisana narracja historyczna oraz obraz i audiowizualne przekazy historyczne – wyposażone są w swoje własne, zależne od kulturowego kontekstu, nieprzekładalne strategie uogólniania, fikcjonalizacji, waloryzacji, perswazji, przedstawiania, symulacji, poznania, w konsekwencji w standardy ścisłości, dokładności, historyczności, pamięci, realizmu, obiektywności, prawdziwości, zasady kompozycji.

Mając na uwadze fakt, iż audiowizualne symulacje formują i wykorzystują wyobraźnię społeczną w nowy sposób, można stwierdzić, że uświadamiają historykom ważny fakt, iż w dobie ekranów osiągalne jest konstruowanie kulturowej rzeczywistości, nowych wersji historycznych światów możliwych, które dotąd były nie tylko niewidzialne i niewyobrażalne, ale niemożliwe do pomyślenia przez, uwikłanych głównie w ograniczenia języka werbalnego,

historyków. Są to wersje historii różne od tych, z jakimi spotykamy się w pisanych narracjach historycznych na kartach książek czy specjalistycznych czasopiśmie. W konsekwencji powyższego nasuwa się taki oto wniosek, iż medialne praktyki symulacyjne delegują aktywność badawczą historyków i myślenie o historii w sferę swoistej wirtualności. Oznacza to niezaktualizowaną możliwość istnienia przeszłości bez jej obecności. Przeszłość, swoista historyczna rzeczywistość, jest tu audiowizualnym simulacrum myśli, wytworem współczesnej audiowizualnej kultury, wirtualnym poligonem historyka, gdzie dokonuje się niematerialnej „reprodukcji”, symulacji i aktualizacji przeszłości jako wszelkiego nieobecnego bycia (por. Chyła 1998, 79; Chyła 1998a, 23 i n.) W tej nowej, konstytuowanej przez praktyki symulacyjne, kulturowej przestrzeni ekranów badacze przeszłości mogą eksperymentować do woli, realizować swoje fantazje i pragnienia. Granice eksperymentów wydaje się tu wyznaczać jedynie metodologia, technologia i wyobrażenia historyków.

Literatura

- Ankersmit, Franklin R. „Historiografia i postmodernizm.” *Postmodernizm. Antologia przekładów*. Red. Ryszard Nycz. Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszyński, 1997.
- Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994.
- - - *Simulations*. New York: Semiotext(e), 1983.
- Benjamin, Walter. „Dzieło sztuki w epoce możliwości jego technicznej reprodukcji”. *Estetyka i film*. Red. Alicja Helman. Warszawa: WAI F, 1972.
- Burke, Peter. *Eyewitnessing. The Uses of Images as Historical Evidence*. Ithaca, New York: Cornell UP, 2001.
- Chyła, Wojciech. „Od kultury słowa do kultury audiowizualnej.” *Intermedialność w kulturze końca XX wieku*. Red. Andrzej Gwóźdź i Sław Krzemień-Ojak. Białystok: Trans Humana, 1998.
- - - *Szkice o kulturze audiowizualnej (W stulecie ekranu w kulturze)*. Poznań: Wydawnictwo Fundacji Humaniora, 1998a.
- Clifford, James. *Kłopoty z kulturą. Dwudziestowieczna etnografia, literatura i sztuka*. Warszawa: Kresy, 2000.
- Davis, Natalie Zemon. *Slaves on Screen. Film and Historical Vision*. Vintage Canada, 2000.
- Domańska, Ewa. „Niechaj umarli grzebią żywych. (Monumentalna przeciw-historia Daniela Libeskinda).” *Teksty Drugie*. 2004, nr 1–2 (85–86).
- Eco, Umberto. *Imię Róży*. Warszawa: PIW, 1997.
- Ferro, Marc. *Cinema and History*. Detroit: Wayne State University Press, 1988.
- Gwóźdź, Andrzej. „Interfejsy widzialności.” *Intermedialność w kulturze końca XX wieku*. Red. Andrzej Gwóźdź i Sław Krzemień-Ojak. Białystok: Trans Humana, 1998.

- - - „Mała ekranologia.” *Wiek ekranów*. Red. Andrzej Gwóźdź i Piotr Zawojski. Kraków: Wydawnictwo Rabit, 2002.
- Helman, Alicja. „Adaptacja – podstawowa technika twórcza kina.” *Intermedialność w kulturze końca XX w.* Red. Andrzej Gwóźdź i Sław Krzemień-Ojak. Białystok: Trans Humana, 1998.
- - - „Modele adaptacji filmowej (Próba wprowadzenia w problematykę).” *Film. Sztuka i ideologia*. Red. Jan Trzynadłowski. Wrocław: Wydawnictwo UW, 1981.
- Hopfinger, Maryla. *Kultura audiowizualna u progu XXI wieku*. Warszawa: IBL, 1997.
- Hutcheon, Linda. „Historiograficzna meta-powieść: parodia i intertekstualność historii.” *Postmodernizm. Antologia przekładów*. Red. Ryszard Nycz. Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszyński, 1997.
- Jackson, Ong Walter. „Wtórna oralność.” *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*. Red. Maryla Hopfinger. Warszawa: Oficyna Naukowa, 2002.
- Jamrozikowa, Anna. „Postmodernistyczna symbolika obrazowa.” *Prawda i wartość w poznaniu humanistycznym*. Red. T. Buksiński. Poznań: Wydawnictwo Naukowe IF UAM, 1992.
- Kaes, Anton. *From Hitler to Heimat. The Return of History as Film*. Cambridge, Massachusetts, London, England: Harvard UP, 1989.
- Kersten, Adam. *Na tropach Napierskiego. W kręgu mitów i faktów*. Warszawa: PIW, 1970.
- Landy, Marcia. *Film, Politics, and Gramsci*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 1994.
- Landy, Marcia, red. *The Historical Film. History and Memory in Media*. New Brunswick, New Jersey: Rutgers UP, 2001.
- Levinson, Paul. *Miękkie ostrze. Naturalna historia i przyszłość rewolucji informacyjnej*. Warszawa: MUZA SA, 1999.
- Lorenz, Konrad. *Regres człowieczeństwa*. Warszawa: PIW, 1986.
- Manovich, Lev. „Ku archeologii ekranu komputerowego.” *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*. Red. Andrzej Gwóźdź. Kraków: Universitas, 2001.
- Miciński, Andrzej. „Ekran w chirurgii – laparoscopia.” *Wiek ekranów*. Red. Andrzej Gwóźdź i Piotr Zawojski. Kraków: Rabit, 2002.
- Monaco, James. *How to read a Film. Movies – Media – Multimedia*. New York: Oxford University Press, 2000.
- Müller, Jürgen E. „Intermedialność jako prowokacja nauki o mediach.” *Współczesna niemiecka myśl filmowa. Od projektora do komputera*. Red. Andrzej Gwóźdź. Katowice: Wydawnictwo Śląsk, 1999.
- Pomorski, Jan. „Historiografia jako autorefleksja kultury poznającej.” *Świat historii*. Red. Wojciech Wrzosek. Poznań: Wydawnictwo IH UAM, 1998.
- Rodowick, Dawid Norman. *The Crisis of Political Modernism. Criticism and Ideology in Contemporary Film Theory*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 1994.
- Rorty, Richard. *Obiektywność, relatywizm i prawda*. Warszawa: Fundacja Aletheia, 1999.
- Rosenstone, Robert A. *Visions of the Past. The Challenge of Film to Our Idea of History*. Cambridge, Massachusetts, London: Harvard UP, 1995.
- Ruby, Jay. *Picturing Culture. Explorations of Film & Anthropology*. Chicago & London: University of Chicago Press, 2000.

- Sandbothe, Mike. „Transwersalne światy medialne. Filozoficzne rozważania o internecie.” *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*. Red. Andrzej Gwóźdź. Kraków: Universitas, 2001.
- Toplin, Robert Brent. *History by Hollywood. The Use and Abuse of the American Past*. Chicago: University of Illinois Press Urbana, 1996.
- Topolski, Jerzy. *Jak się pisze i rozumie historię. Tajemnice narracji historycznej*. Warszawa: Rytm, 1996.
- - - *Rozumienie historii*. Warszawa: PIW, 1978.
- - - *Świat bez historii*. Poznań: Wydawnictwo Poznańskie, 1998.
- - - *Teoria wiedzy historycznej*. Poznań: Wydawnictwo Poznańskie, 1983.
- - - *Wprowadzenie do historii*. Poznań: Wydawnictwo Poznańskie, 1998a.
- Tyler, Stephen A. „Przed-się-wzięcie post-modernistyczne.” *Amerykańska antropologia postmodernistyczna*. Red. Michał Buchowski. Warszawa: Inter Graf, 1999.
- Welsh, Wolfgang. „Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach.” *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*. Red. Maryla Hopfinger. Warszawa: Oficyna Naukowa, 2002.
- White, Hayden. *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1973.
- - - *Poetyka pisarstwa historycznego*. Kraków: Universitas, 2001.
- - - *The Content of the Form. Narrative Discourse and Historical Representation*. Baltimore, London: John Hopkins UP, 1987.
- - - *Tropics of Discourse. Essays in Cultural Criticism*. Baltimore: John Hopkins UP, 1985 (1978).
- Witek, Piotr. *Kultura – Film – Historia. Metodologiczne problemy doświadczenia audiowizualnego*. Lublin: Wydawnictwo UMCS, 2005.
- Worth, Sol. „Obrazy nie mogą powiedzieć, że coś nie istnieje.” *Film: obraz – język – wyobraźnia – idea*. Wrocław: Wydawnictwo UW, 1994.
- Wrzosek, Wojciech. *Historia – Kultura – Metafora. Powstanie nieklasycznej historiografii*. Wrocław: Leopoldinum, 1995.
- Young, James E. *At Memory's Edge. After-images of the Holocaust in Contemporary Art and Architecture*. New Haven, London: Yale University Press, 2000.
- Załęska, Maria. „Język a rzeczywistość pozajęzykowa w świetle teorii ikonizacji języka.” *Przegląd Humanistyczny*, nr 6 (357), 1999.
- Zawojski, Piotr. *Elektroniczne obrazoświaty. Między sztuką a technologią*. Kielce: Szumacher, 2000.
- Ziębińska-Witek, Anna. *Visualization of Memory: The Holocaust Commemoration in Museums* (w druku).