



Andrzej Radomski: O dwóch sposobach wykorzystania materiałów audiowizualnych w naukach historycznych o kulturze

UMCS, Lublin

Abstrakt:

Współczesny świat produkuje olbrzymie ilości materiałów audiowizualnych: zdjęć, filmów, grafiki czy podcastów. Mogą się one stać cennym źródłem dla badań historycznych. Historycy jednak w dalszym ciągu preferują materiały pisane, za pomocą których starają się poznawać przeszłość. W artykule postuluje się wykorzystanie źródeł cyfrowych do badań historycznych. Te nowe źródła mają głównie charakter medialny. Autor pokazuje przykłady nowych cyfrowych źródeł, które mogą być bardzo użyteczne dla historyków. Pokazuje też nowe typy narracji, które mają już charakter wizualny. Są multimedialne, interaktywne i publikowane są w Internecie. Rozważania autor prowadzi w perspektywie humanistyki cyfrowej.

Słowa kluczowe:

kultura wizualna, źródła audiowizualne, digital stories, multimedia, humanistyka cyfrowa

Abstract: Two ways of using multimedia materials in historical science about culture studies.

The modern world produces huge amounts of audiovisual materials: photos, movies, graphics and podcasts. They can become a valuable source for historical research. Historians, however, still prefer written materials with which they try to study about the past. The article postulates the use of digital sources for historical research. These new sources are mainly of a media nature. The author shows examples of new digital sources that can be very useful for historians. It also shows new types of narratives that already have a visual character. They are multimedia, interactive and published on the Internet. The author discusses the considerations in the perspective of the digital humanity

Keywords:

visual culture, audiovisual sources, digital stories, multimedia, digital humanities

O d pewnego czasu toczy się dyskusja nad możliwością wykorzystania tzw. źródeł audiowizualnych (fotografii, nagrań dźwiękowych czy filmu) do badania historii. Historycy zawsze preferowali materiały pisane. Były one dla nich najcenniejszym rodzajem źródeł. W XX wieku mieliśmy jednak do czynienia z lawinowym wzrostem materiałów wizualnych i ta tendencja nasiliła się jeszcze w bieżącym stuleciu. Co więcej materiały wizualne zdominowały te tekstualne. Mówi się, że świat współczesny stoi obrazami, że żyjemy w kulturze audiowizualnej – i to w wariacie już tylko cyfrowym. Historycy jednakże nadal wykorzystują przede wszystkim różnego rodzaju teksty do badania poszczególnych aspektów przeszłości. Akty, dokumenty, kroniki czy pamiętniki to dla nich podstawa do ustalania czy konstruowania (jak kto woli) faktów i procesów.

W artykule niniejszym chciałbym argumentować, że kwestią zasadniczą nie jest pytanie: czy korzystać ze źródeł audiowizualnych – tylko jak je wykorzystać? Podstawę dla przyjętej poniżej argumentacji będzie obserwacja praktyk, w ramach których używa się szeroko materiałów wizualnych i przykłady takiego użycia.

W poniższej „wypowiedzi” skupię się na dwóch charakterystycznych sposobach użycia źródeł wizualnych. Obie te odmiany są powiązane z określoną wizją historiografii czy szerzej – całej humanistyki, której historiografią jest ważną częścią. Pierwsza odmiana, na którą chciałbym zwrócić uwagę są cyfrowe rekonstrukcje, druga wiąże się z nowym typem narracji, jakim są: digital stories.

Obie odmiany są związane z nowym nurtem w nauce nazywanym humanistyką cyfrową. Historiografia cyfrowa używa filmów, fotografii czy innej grafiki do (sic!) wizualizacji, że się tak wyrażę, wyższego rzędu (np. 3D) – dzięki czemu zyskujemy nowe możliwości poznawcze, a także nowe sposoby obrazowania przeszłości.

I

Współczesną rzeczywistość obdarza się różnymi etykietami. Królują takie określenia, jak: Społeczeństwo informacyjne, wiedzy, sieciowe, kultura ponowoczesna, 2.0 czy globalna. Niezależnie od tego, któremu z tych pojęć przyznamy większą moc eksplanacyjną to, jak wskazuje większość teoretyków i filozofów, świat współczesny ma cyfrowy charakter. Zerojedynkowe kody, pisane w kilkuset językach programowania królują we wszystkich praktykach społecznych – sterując ich funkcjonowaniem.

Obrazy, które towarzyszyły ludzkości praktycznie od początku jej istnienia uzyskały w świecie cyfrowym nieograniczone możliwości funkcjonowania. Przez ostatnie 500 lat kultura Zachodnia była zdominowana przez teksty, a ściślej mówiąc przez druk. Takie określenia, jak tekstualny świat, Galaktyka Gutenberga czy kultura druku tylko podkreślały dominację pisma. W wieku XIX pojawiły się pierwsze nieśmiałe symptomy zmiany tego stanu rzeczy. Wiązały się one z wynalezieniem: a) fotografii (1839), b) fonografu (1878), c) kinematografu (1895). Od tego czasu systematycznie wzrasta produkcja obrazów, dźwięków i filmów. Przyspieszenie tego procesu nastąpiło w II poł. XX wieku i wiązało się ze skonstruowaniem: a) kamery cyfrowej (1969), b) aparatu cyfrowego (1975) oraz nośników cyfrowych, takich jak płyty CD czy DVD (a później przenośne pamięci). Równolegle rozwijała się kinematografia i telewizja, które w końcu również przeszły na „cyfrę”.

Ekspansja cyfrowych obrazów nie przebiegałaby w tak szybkim tempie gdyby nie Internet, który przekształcił się w roku 1991 w ogólnosięciową sieć www. Dzięki temu ludzie mogą w sieci umieszczać zdjęcia i filmy oraz dzielić się nimi.

Upowszechnienie się urządzeń cyfrowych oraz łącz internetowych ma kolosalne znaczenie dla ekspansji obrazów. Mimo iż fotografia i kinematografia mają rodowód dziewiętnastowieczny to początkowo robienie zdjęć bądź kręcenie filmów było czynnością niezwykle ekskluzywną. Przesądzały o tym drogie i skomplikowane aparaty, a zwłaszcza kamery (wymagające sporych kompetencji), a także nieosiągalne dla „zwykłych” ludzi: ciemnie fotograficzne, powiększalniki czy stoły montażowe.

W XXI wieku każdy może posiadać cyfrowy aparat i cyfrową kamerę. Są one także obecne w różnych urządzeniach codziennego użytku (komputerach, laptopach, a zwłaszcza w telefonach komórkowych). Niemniej ważnym zjawiskiem jest obecność ogólnodostępnego oprogramowania, które występuje często w darmowych wersjach (np. popularny program GIMP do obróbki fotografii czy AUDIACITY do obróbki dźwięku). Jest ono także relatywnie łatwe w obsłudze.

Dzięki powszechnej obecności taniego i prostego w obsłudze sprzętu cyfrowego (aparaty, kamery i dedykowane oprogramowanie) wiele osób może własnoręcznie robić zdjęcia, kręcić filmy i nagrywać muzykę. Bardziej zaawansowani mogą je dodatkowo obrabiać na stole montażowym – zbliżając się w ten sposób do profesjonalistów.

Po roku 2000 doszedł jeszcze jeden niezwykle istotny czynnik, a mianowicie transformacja Internetu do wersji 2.0. Oznacza to: możliwość tworzenia interaktywnych i w pełni multimedialnych stron www – dzięki czemu użytkownik może aktywnie wpływać na zawartość i treść tychże stron. Spowodowało to powstanie tzw. portali społecznościowych – począwszy od My Space, a skończywszy na Twitch- u.

Z punktu widzenia problematyki piktoralnej istotna jest gwałtowna ekspansja portali umożliwiających zamieszczanie i dzielenie się obrazami – we wszelkich postaciach (zdjęcia, filmy, grafika wektorowa, itp.). Flickr, Instagram, You Tube, Vimeo czy Pinterest spowodowały, że ludzie zaczęli przekonywać się do wizualizacji jako środka przedstawiania świata – kosztem pisma. Ta tendencja przeniosła się także do tzw. portali tematycznych – typu: Onet czy Wirtualna Polska (żeby poprzestać na polskich przykładach).

W cyfrowym świecie wzrasta zatem lawinowo liczba producentów obrazów – dokumentujących najróżniejsze wydarzenia, procesy i zjawiska: począwszy od profesjonalnie przygotowanych materiałów (np. filmy fabularne czy naukowe) po amatorskie produkcje z np. uroczystości rodzinnych czy przypadkowo nagranych zdarzeń (np. zamachów terrorystycznych). Z punktu widzenia historyka możemy powiedzieć, że: w zawrotnym tempie przybywa nam tzw. źródeł audiowizualnych. Są one także coraz częściej archiwizowane. Ponadto, mamy również do czynienia z dygitalizacją analogowych źródeł audiowizualnych – co dodatkowo tylko zwiększą ich liczbę w tzw. domenie publicznej. Źródła cyfrowe umożliwiają wykonywanie na nich różnych operacji – zwykle niedostępnych na materiale analogowym.

II

Uczeni badający i konstruujący przeszłość zawsze preferowali źródła pisane. W epokach, w których pismo było podstawą komunikacji w relacjach międzyludzkich taka postawa nie wywoływała większych kontrowersji. Jeśli zdecydowana większość informacji była przekazywana i utrwalana na piśmie to siłą rzeczy musiano polegać na tego typu materiałach w próbach poznawania przeszłości. Te nieliczne dane, utrwalone w postaci graficznej, były tylko uzupełnieniem dla dokumentów.

W XX wieku sytuacja zmieniła się diametralnie. Z każdą dekadą tego stulecia wzrastała liczba różnego typu materiałów audiowizualnych i obecnie w niektórych praktykach jest ich więcej niż tekstów. Siłą rzeczy te nowe źródła nie mogą być pomijane w konstruowaniu historii

– zwłaszcza, że wzrasta rola wizualizacji w przekazywaniu wiedzy o świecie (począwszy od prezentacji, a skończywszy na digital stories).

W historiografii wciąż jeszcze toczy się dyskusja: czy materiał audiowizualny jest/może być pełnoprawnym źródłem historycznym? Aby ustosunkować się do tego sporu należy zauważyć najpierw, że nikt nie podał żadnych konkretnych argumentów na rzecz tezy przeciwnej – tj., że dane audiowizualne nie mogą być rodzajem materiału empirycznego wykorzystywanego do poznawania/badania/konstruowania przeszłości. Solidaryzuje się z tymi badaczami i filozofami, którzy uważają, że film czy fotografia, jako rejestrujące określone zdarzenia czy działania ludzkie, od strony epistemologicznej nie różnią się od tekstów (także interpretujących jakieś zjawiska). Robią to po prostu za pomocą innego medium, innych środków wyrazu. Z tego samego względu zaczyna się dopuszczać film czy animację komputerową jako alternatywę dla pisanych narracji historiograficznych. Inaczej mówiąc, wyniki badań historyków możemy zakomunikować za pomocą pisemnej wypowiedzi (artykuł, monografia, itp.) ale także za pomocą obrazu, szerzej: wizualizacji we wszelkich formach – posługując się do jej skonstruowania także, a może przede wszystkim materiałem audiowizualnym. Czasem może on stanowić jedyny rodzaj źródła! Przykładów takiego wykorzystania obrazów zaczyna być coraz więcej (i to nie tylko w sztuce czy publicystyce).

Postulaty wykorzystania relacji filmowych jako źródeł historycznych pojawiły się już w końcu XIX wieku (Matuszewski). Na gruncie historiografii odżyły w debatach prowadzonych w II poł. XX stulecia i były autorstwa dwóch znanych badaczy tej problematyki, a mianowicie Roberta Toplina i Roberta Rosenstone'a, których zalicza się do prekursorów historii wizualnej. Wspomniani badacze uważali także, że nawet film fabularny może być rodzajem historiografii – prezentującym wydarzenia z przeszłości w formie już tylko zwizualizowanej (obrazów ruchomych).

Zdecydowana większość dwudziestowiecznych propozycji hołdowała przeświadczeniu, że film/y ukazują w formie praktycznie niezapśredniczonej przeszłą rzeczywistość: "Przedmiot – faktycznie rozgrywająca się przed kamerą rzeczywistość – jest niejako dany. Natomiast rolę podmiotu – czyli twórcy filmowego – jest ów przedmiot odszukać i zarejestrować"¹.

We współczesnej refleksji filmoznawczej i w ramach nowej dyscypliny jaką jest historia wizualna podkreśla się, że obraz (statyczny i ruchomy) nie jest zapisem jakiegoś fragmentu rzeczywistości – w tym przypadku: historycznej – tylko jest pewną interpretacją, żeby nie powiedzieć konstrukcją, która może być ujmowana jako: „audiowizualny zapis uwarunkowanego kulturowo, społecznego, audiowizualnego doświadczenia świata przeżywanego, dokonany przez ekipę realizatorską z użyciem estetyczno-formalnych środków wyrazu uznawanych w danym kontekście kulturowym za typowe”².

¹ P. Witek, *Kultura. Film. Historia. Metodologiczne problemy doświadczenia audiowizualnego*, UMCS, Lublin, 2005, s. 135.

² P. Witek, *Andrzej Wajda jako historyk*, wyd. UMCS, Lublin, 2016, s. 64.

Zatem, współcześnie przyjmuje się, że materiały audiowizualne nie dają bezpośredniego wglądu do przeszłości tylko są pewnego rodzaju wizualizacją dokonaną za pomocą odpowiednich technologii. Każde zdjęcie i każdy film nosi piętno człowieka i jego kultury. Jest pewnego rodzaju kontinuum: na jego jednym krańcu którego są, powiedzmy, fotografie sytuacyjne zrobione bez wcześniejszego planowania i tu ingerencja w świat jest stosunkowo najmniejsza, a na drugim krańcu mamy tzw. filmy fabularne – gdzie mamy do czynienia z inscenizacjami na każdym etapie produkcji.

Większość historyków korzystających ze źródeł audiowizualnych pojmuje je jak inne – czyli pisane narracje: „*W obrazie społeczeństwa PRL w komedii filmowej starałam się w praktyczny sposób wykorzystać film jako rodzaj źródła historycznego. Film potraktowałam w gruncie rzeczy jako rodzaj tekstu kultury, który można czytać jak każdy inny. W tym sensie moja praca reprezentuje tradycyjny sposób podejścia do źródeł*”³.

Na ogół metodolodzy i historycy przyjmują, że najcenniejszych informacji mogą dostarczyć filmy, które powstały w epoce, którą pokazują – w szczególności:

- pokazać pewne aspekty życia codziennego,
- ukazać technologię,
- krajobraz kulturowy,
- mity i tradycję⁴

Inne podejście w wykorzystaniu materiału audiowizualnego jako źródeł historycznych wiąże się z traktowaniem jego przede wszystkim jako dzieła sztuki. Dzieło sztuki - zwłaszcza dwuwarstwowe semantycznie – najczęściej coś komunikuje (funkcja semiotyczna)⁵. Mówiąc inaczej: jakaś rzeczywistość przedstawiona w filmie czy innym dziele sztuki komunikuje (może komunikować) określone poza fikcjonalne najczęściej stany rzeczy. Znaczy to, że konkretne postaci czy zjawiska filmowe są egzemplifikacją jakichś procesów zachodzących w świecie realnym. Zatem film, jeśli nie ukazuje jakichś innych światów tylko ten, w którym został nakręcony może być źródłem wiedzy o tej rzeczywistości: wartości, ideałów, postaw. Przyjmuje się tu bowiem, że jeśli film ma być zrozumiały przez odbiorcę/widza to musi odwoływać się do pewnych wspólnie podzielanych przekonań na temat świata i człowieka w poszczególnych grupach ludzkich (klasach, warstwach, subkulturach, itp.). Jako typowe dzieło sztuki przedstawiającej film może afirmować albo kontestować dane stany rzeczy. Film może też perswadować nowe normy, reguły postępowania czy całe światopoglądy.

Sytuacja zmienia się w przypadku niektórych dzieł tzw. sztuki awangardowej – jak np. happening czy performance, których celem nadrzędnym jest raczej wytwarzanie czegoś aniżeli komunikowanie. W tym wypadku sztuka jest traktowana jako rodzaj jednostkowego wydarzenia lub/i przeżycia, a artysta jako jego organizator. Sztuka awangardowa bowiem kładzie nacisk na autokreację, a nie solidarność z jakąś ideologią czy wspólnotą.

³ D. Skotarczak, *Historia Wizualna*, wyd. UAM, Poznań, 2012, s. 29.

⁴ Tamże, s. 192.

⁵ Odwołuję się tutaj do koncepcji sztuki wyartykułowanej przez Jerzego Kmitę w pracy: *O kulturze symbolicznej*, COMUK, Warszawa, 1982, s. 137-147.

III

W tym fragmencie zostaną zaprezentowane dwa nowe, zasygnalizowane w tytule, sposoby wykorzystania materiałów audiowizualnych do badania/konstruowania przeszłości. Nie są to oczywiście jedyne możliwości. Zwrócenie uwagi akurat na te wynika z obserwacji praktyki badawczej. Po prostu daje się zauważyć ich zaznaczającą się dominację w dobie współczesnej. Mam tu na myśli: cyfrowe rekonstrukcje oraz digital stories. Nawiasem mówiąc są one ze sobą powiązane – gdyż zdarza się, że cyfrowa rekonstrukcja może być np. częścią jakiejś digital stories.

Dwa wspomniane sposoby zagospodarowania źródeł audiowizualnych są ściśle związane z historią cyfrową – ruchem (nurtem, paradygmatem), który tworzy cyfrową przeszłość. W oparciu o zdigitalizowane materiały oraz te współczesne, które są już w pełni cyfrowe są konstruowane cyfrowe wizje przeszłości. Mogą one mieć postać: animacji, cyfrowych makiet bądź różnych modeli – najczęściej trójwymiarowych (postacie, narzędzia, itp.). Są to właśnie cyfrowe rekonstrukcje. I od nich zaczniemy.

W czasach gdy w historiografii królowały pisane narracje wizualizacja odgrywała marginalną rolę. Najczęściej były to zdjęcia, ewentualnie (w przypadku odległych epok) jakieś ryciny czy malowidła dołączane do opisów – bądź ilustrujące te ostatnie. W XXI wieku możemy tworzyć różnego typu cyfrowe rekonstrukcje praktycznie wszystkich wydarzeń, obiektów, a nawet procesów. Podstawą to tychże rekonstrukcji są zachowane opisy, a ostatnio coraz częściej materiały audiowizualne. W XX stuleciu w oparciu o nie kręcono filmy (dokumentalne, fabularne i inne). Jednakże rozwój technik komputerowych spowodował, że tradycyjny film zaczyna być zastępowany cyfrową animacją czy cyfrową makietą. Trzeba bowiem mieć na uwadze to, że te nowe formy wizualizacji świata (zarówno historycznego, jak i współczesnego) mają określone walory, których nie posiada tradycyjny obraz filmowy, nie mówiąc już nawet o fotografii. Cyfrowe animacje mają charakter interaktywny. Można na nich dokonywać różnych operacji. Bez problemu mogą być rozbudowywane i są o wiele tańsze w produkcji. Obrazy filmowe, a także fotografie czy nagrania dźwiękowe służą więc za podstawę źródłową do przygotowania tego typu cyfrowych rekonstrukcji – tak jak w wieku XX teksty służyły często za punkt wyjścia do ekranizacji fabularnych bądź produkcji popularnonaukowych. Jednym słowem film nie jest tu traktowany jako zwieńczenie wizualizacji! Jest za to dostarczycielem zarejestrowanych obrazów ukazujących minione wydarzenia, miejsca czy postaci, które są następnie modelowane w komputerze i w końcu animowane. W ten sposób tworzy się cyfrową przeszłość, której fundamentem są wizualne animacje. Przytoczmy parę egzemplifikacji.

Wraz z upowszechnieniem się modelowania trójwymiarowego techniką tą zaczyna się szeroko stosować do rekonstrukcji dawnych budowli, osad, a nawet całych miast. Przykładem może tu być cyfrowa makiet miasta Lublina przygotowana przez Teatr NN . Jest ona umieszczona na platformie Google Earth. Dzięki wykorzystaniu tej technologii internauta może obejrzeć model z dowolnej perspektywy i porównać go z archiwalnymi zdjęciami czy nagraniami. W 2010 roku zespół ośrodka zbudował pierwszą wirtualną makietę fragmentu Lublina z okresu dwudziestolecia międzywojennego. Doświadczenie zdobyte podczas jej realizacji zostało wykorzystane podczas kolejnego etapu polegającego na stworzeniu czterech

wirtualnych makiet Lublina wizualizujących miasto w różnych fazach jego rozwoju: w latach 60. XIV w., u schyłku XVI w., w połowie XVIII w. oraz w latach 30. XX w⁶. Podstawą do tych cyfrowych rekonstrukcji był materiał ikonograficzny, a w przypadku dwudziestolecia międzywojennego przede wszystkim czarno-białe fotografie i filmy. Kilka modeli z makiet można też oglądać z zastosowaniem poszerzonej rzeczywistości – za pomocą aplikacji Layar.



Makieta 3D dawnego Lublina w Google Earth

Fot: Google Earth

Zdj. nr 1 Makieta 3D Lublina

Innym przykładem cyfrowej rekonstrukcji mogą być animacje ważnych wydarzeń: bitew, rewolucji, a nawet dziejów danych krajów czy narodów. Są one w całości przygotowane w programach do grafiki 3D, a następnie eksportowane do plików np. mp4.

W roku 2010 z okazji wystawy EXPO w Szanghaju Tomasz Bagiński przygotował ośmiominutową animację dziejów Polski. Została ona wykonana w programie Blender i przedstawiała najważniejsze, jak to się zwykle opisuje w historiografii, wydarzenia z dziejów Polski od czasów Mieszka I aż po wstąpienie do Unii Europejskiej. W kilkunastosekundowych sekwencjach możemy obejrzeć kluczowe momenty z historii Polski: „ta ośmiominutowa animowana wersja historii Polski to wizualny poemat, gdzie „ważne momenty naszej historii wymieszane są ze skojarzeniami, z symbolami, prezentacjami miast, ludzi, charakterystycznych budowli; to obraz, na którym przewijać się będzie mapa, wizualne wyjaśnienia konkretnych sytuacji, ważne gesty, ważne słowa”⁷. W sekwencji „przemysłowej” II Rzeczypospolitej można zauważyć szklane domy, sceny powstań narodowych to kopie grafik Artura Grottgera, sekwencja walki pod Monte Cassino wygląda jak fragment gry FPS,

⁶http://teatrnn.pl/kalendarium/node/1607/wirtualne_makiety_lublina_3d_dost%C4%99pne_w_galerii_google_earth [dostęp, 2017, 02, 25].

⁷ <http://www.dobrapolskaskola.com/animowana-historia-polski-tomasza-baginskiego/>

otwierająca scena z wbiciem włączni przywołuje wizję XIX-wiecznych romantycznych prób ukazania powstania państwa polskiego⁸. Film został przygotowany pod opieką naukową historyka- miediewisty, prof. Henryka Samsonowicza.

Digital stories z kolei to wizualne opowieści obrazujące jakiś temat/y. Ich pojawienie się w końcu XX wieku jest odpowiedzią na zwrot cyfrowy i próby poszukiwań nowych form prezentacji rzeczywistości – uwzględniających także dominację obrazów.

Digital stories występuje w dwóch podstawowych odmianach: 1) są to krótkie filmy (nieprzekraczające 8 minut) ukazujące historie – najczęściej z własnego życia – tworzone za pomocą cyfrowych narzędzi i mających charakter multimedialny, 2) to cała gama cyfrowych narracji (w postaci stron www, infografik, rozbudowanych prezentacji, filmów, podcastów, a nawet narracyjnych gier komputerowych) na różne tematy – często cechujących się nieliniową fabułą, interaktywnością i oczywiście multimedialnością⁹. Niektórzy uważają je za nowoczesną kontynuację tradycyjnej sztuki opowiadania.

Cechą wyróżniającą digital stories jest prymat materiałów wizualnych (zdjęć, filmów czy ilustracji). Z nich tworzy się multimedialną opowieść, którą umieszcza się najczęściej w Internecie. Zostały wypracowane różne formy digital stories. Mogą to być: fotocasty, infografiki, timeliny, blogi, różne typy prezentacji, a nawet wspomniane powyżej cyfrowe makiety. Do tworzenia digital stories służą specjalne edytory. Najpopularniejsze z nich to: Storify, Voicethread, Projekt, Emaze i Prezi (pierwotnie przygotowany z myślą o prezentacjach).

W digital stories wykorzystuje się szeroko filmy i inne materiały wizualne. Mogą to być tylko fragmenty. Czasami spotyka się całe ich kolekcje. Podobnie ma się sprawa i z innymi materiałami (gry i animacje). W digital stories dba się bowiem o „zbalansowanie” różnego typu źródeł. Pismo, dźwięk i obraz (we wszelkich postaciach) funkcjonują tam na równych prawach.

Przykładem cyklu digital stories może być projekt: Google Cultural Institute. Na stronie projektu możemy min. przeczytać: „wraz z oddanym zespołem programistów Google tworzy narzędzia, dzięki którym można łatwo opowiedzieć historie będące częścią naszego zróżnicowanego dziedzictwa kulturowego i przedstawić je całemu światu i dalej: tworzyliśmy tę witrynę, aby w nowy, interaktywny i wizualnie atrakcyjny sposób przedstawić wydarzenia i osoby z naszej historii. Zobaczysz tu wystawy przygotowane przez doświadczonych kuratorów, obejrzyj artefakty, zdjęcia i filmy oraz przeczytasz oryginalne rękopisy”¹⁰.

⁸ <http://www.filmweb.pl/reviews/Za+siedmioma+g%C3%B3rami...-11144>

⁹ http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_storytelling

¹⁰ <http://www.google.com/culturalinstitute/about/>

Andrzej Radomski: O dwóch sposobach wykorzystania materiałów audiowizualnych w naukach historycznych o kulturze



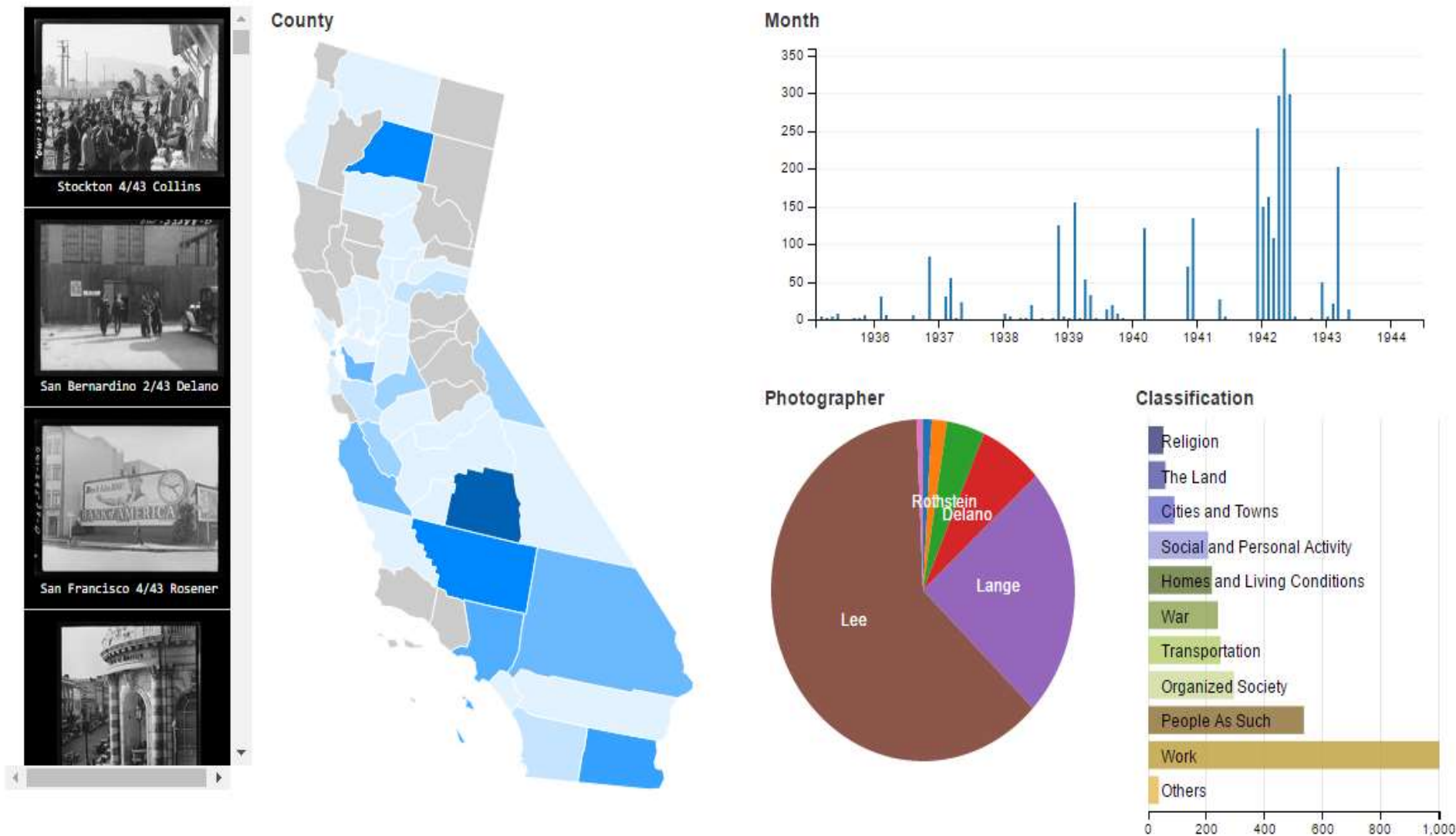
Zdj. nr 2 Projekt Google Cultural Institute

Innym przykładem digital stories może być projekt Photogrammar¹¹ realizowany przez uniwersytet Yale. Badacze tej uczelni wraz z informatykami stworzyli platformę internetową zawierającą kolekcję ponad 170 tys zdjęć wykonanych przez prawie 3 tys fotografów w latach 1935-45. Projekt składa się z dwóch zasadniczych części: interaktywnych map oraz wizualizacji. Na mapę USA zostały naniesione odpowiednie dane i klikając na odpowiednią miejscowość otrzymujemy informacje typu, kto, kiedy i co fotografował, a także same zdjęcia. Druga część składowa obejmuje swoiste wirtualne laboratorium zawierające narzędzia do przeszukiwania i interpretowania danych. Ważną jego częścią jest interaktywna infografika. Internauta klikając w interesujące go miejsce (powiedzmy w Kalifornii) otrzymuje w postaci wykresów: kołowego i słupkowego podstawowe metadane typu: ilu fotografów robiło tam zdjęcia, w jakiej liczbie, w jakim okresie czasu oraz, rzecz jasna, samą kolekcję fotografii .

¹¹ <http://photogrammar.yale.edu/>

Metadata Explorer: California

Showing 2,985 of 2,985 photographs {reset}



IV

Czas na wnioski. W wieku XX film (a wraz z nim inne materiały audiowizualne) w znacznej mierze zastąpił/y narracje pisane w dziele przedstawiania świata – zarówno tego historycznego, jak i współczesnego (przy całej względności tego rozróżnienia). Z drugiej strony stał/ły się (choć z oporami) źródłem dla historyków poszukujących innych form informacji – informacji obrazowych. Były jednakże one konwertowane na język pisma, który w dalszym ciągu dominował w dwudziestowiecznej historiografii. To swoiste pęknięcie zostało usunięte w bieżącym stuleciu. Zarówno bowiem narracje pisane, jak i te filmowe zostały wchłonięte przez nowe sposoby i techniki prezentacji rzeczywistości. Materiały piśmienne i audiowizualne, razem wzięte, stały się bowiem podstawą (źródłem) do kreowania innych typów wizualizacji – również światów historycznych. W niniejszej „wypowiedzi” zaprezentowane zostały: cyfrowe rekonstrukcje i digital stories. Ich forma i treść unaocniają nam, że samo pismo i sam obraz ruchomy (powiedzmy, film) są mediami zbyt jednostronnymi – zarówno jako źródło/a informacji, jak środki przekazu.

Współczesne technologie ICT¹ umożliwiają nie tylko tworzenie przez ludzi olbrzymich kolekcji materiałów audiowizualnych – ale także dostarczają środków do ich obróbki i konstruowania nowych przekazów, które wykraczają już nie tylko poza pismo, lecz nawet film. Zatem dotychczasowe przeciwstawienie pisma i filmu (jako źródła i medium) ustępuje nowemu przeciwstawieniu źródłom jednowymiarowym i wielowymiarowym. Podobnie rzecz ma się i z formami prezentacji historii.

Zatem w świecie już XXI wieku to takie digital stories i podobne rozwiązania (np. fotocasty) stają się pierwszoplanową techniką ukazania przeszłości. Są one multimedialne, interaktywne i zaanimowane i traktują pismo, jak i obraz jako przede wszystkim źródła dla swych „narracji”.

Bibliografia:

1. Jerzy Kmita w pracy, O kulturze symbolicznej, COMUK, Warszawa, 1982.
2. Lev Manovich, Język nowych mediów, Warszawa, 2006.
3. Andrzej Radomski Humanistyka w świecie Informacjonalizmu, Lublin, 2015.
4. Veslava Osińska, Wizualizacja informacji, Toruń, 2016.
5. Gillian Rose, Interpretacja materiałów wizualnych, Warszawa, 2010.
6. Dorota Skotarczak, Historia Wizualna, wyd. UAM, Poznań, 2012.
7. Piotr Witek, Andrzej Wajda jako historyk, wyd. UMCS, Lublin, 2016.

¹ Information and Communication Technology

