

PIOTR WITEK
Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej
ORCID: 0000-0001-9950-1136

TECHNOLOGIA CYFROWEGO WIDEO JAKO NARZĘDZIE BADANIA I POZNANIA HISTORII WIZUALNEJ

THE TECHNOLOGY OF DIGITAL VIDEO AS AN INSTRUMENT OF RESEARCH AND COGNITION OF VISUAL HISTORY

Abstract

The article considers the potential of digital video as a research and cognitive instrument in visual history. The text offers examples of how digital video technology can be used as a research tool. It suggests potential applications of visual history in the use of digital technologies, including digital video, in research and cognitive function. The article also presents an experimental digital research film project entitled “Reading the Cultural Landscape. (Szczepreszyn, Biłgoraj, Sochy, Bełżec)”. The film was created in 2018 at the Institute of History of the Maria Curie-Skłodowska University in Lublin in collaboration with the Center for Historical Research of the Polish Academy of Sciences in Berlin, under the direction of Piotr Witek and Ewa Solska, with the support of students Paulina Gajek, Gabriela Winiarczyk, Andrzej Włoch and Jarosław Michota. The article addresses a number of important issues, including the conceptualization of the cultural landscape, the operationalization of the category of “reading” the cultural landscape, the epistemological and methodological assumptions of the project, the conditions and criteria for the use of video in the research function, the choice of film format, the methodology of work during the project, and the presentation of the result in the form of a digital film.

Keywords: technology of digital video, digital research film, digital historical film, digital history, visual history, cultural landscape

Słowa kluczowe: technologia cyfrowego wideo, cyfrowy film badawczy, cyfrowy film historyczny, historia cyfrowa, historia wizualna, krajobraz kulturowy



Historia wizualna to zarówno badanie kultur wizualnych, jak i badanie przeszłości oraz namysł nad nią z użyciem cyfrowych narzędzi oferowanych przez technologię cyfrowego wideo, na przykład filmu¹. Dlatego, rozważając zastosowanie filmu w funkcji poznawczej, w ramach historii wizualnej, nie mam na myśli jedynie filmu dokumentalnego i fabularnego o tematyce historycznej, jaki możemy zobaczyć w kinach czy telewizji oraz badań nad nimi jako źródłami historycznymi czy reprezentacjami przeszłości. Uważam, że historyczny cyfrowy film może być użytecznym narzędziem nie tylko w zakresie dydaktyki i popularyzacji historii, jak najczęściej bywa wykorzystywany, ale także naukowego badania, poznania i przedstawiania historii, jeżeli będzie pomyślany i zrealizowany przez historyka prowadzącego badania z użyciem kamery, z wykorzystaniem źródeł wizualnych i niewizualnych, eksperymentów, zaprojektowany w taki sposób, by komunikował naukowe dociekania badacza².

PRZYKŁADY WYKORZYSTANIA CYFROWEJ TECHNOLOGII FILMOWEJ W FUNKCJI POZNAWCZEJ

Przyjrzyjmy się bliżej kilku przykładom użycia filmu czy też cyfrowego wideo jako narzędzia pomocnego w badaniu, poznawaniu i przedstawianiu przeszłości oraz wiedzy historycznej.

Pierwszą egzemplifikacją będzie film dokumentalny *Zamach na Kennedy'ego: Zaginiony pocisk* w reżyserii Maxa Hollanda, dziennikarza zajmującego się tematyką historyczną. Dokument jest wysokobudżetową produkcją, został zrealizowany i wyemitowany w 2011 roku przez National Geographic Channel. Hol-

¹ Piotr Witek, „Metodologiczne problemy historii wizualnej”, *Res Historica* 37 (2014): 159–176. W artykule używam kategorii cyfrowego wideo w szerszym znaczeniu jako technologii cyfrowego wideo, która pozwala tworzyć cyfrowe filmy badawcze i edukacyjne, ale także audiowizualne przekazy niebędące filmami w tradycyjnym znaczeniu tego pojęcia, a określane w dyskursie filmoznawczym jako zjawiska filmopodobne. Zob. na ten temat: Konrad Klejsa, „A film-like thing, czyli o tym, jak zjawiska filmopodobne utrudniają odpowiedź na pytanie «Co to jest film?»”, w *Kino po kinie*, red. Andrzej Gwóźdź (Warszawa: Oficyna Naukowa, 2010), 33–59. Do zjawisk filmopodobnych zaliczam np. zdjęcia dokumentacyjne, wideonotatki czy wideonotacje rejestrowane przez badaczy w ramach *oral history*, z których dopiero może powstać film badawczy, ale mogą one też funkcjonować niezależnie jako osobne materiały badawcze.

² Por. Jay Ruby, „Kilka opowieści z Oak Park: eksperymentalna wideoetnografia”, w *Badania wizualne w działaniu. Antologia tekstów*, przeł. Waldemar Rapior, red. nauk. Marek Frąckowiak, Krzysztof Olechnicki (Warszawa: Bęc Zmiana, 2011), 153–176; Radhamany Sooryamoorthy, „Kulisy kręcenia filmów badawczych w socjologii”, w *Badania wizualne w działaniu. Antologia tekstów*, przeł. Waldemar Rapior, red. nauk. Marek Frąckowiak, Krzysztof Olechnicki (Warszawa: Bęc Zmiana, 2011), 177–200. W tym miejscu chciałbym zaznaczyć, że przeciwstawiam się poglądom, mającym swoje umocowanie w potocznej świadomości społecznej, redukującym wytwory technologii audiowizualnej, np. filmy historyczne, jedynie do roli narzędzi służących popularyzowaniu i upowszechnianiu wiedzy historycznej tudzież pomocy dydaktycznych w nauczaniu historii na różnych etapach kształcenia.

land pokazuje w filmie proces analizy historycznego miejsca zbrodni Dealey Plaza w Dallas, gdzie w 1963 roku dokonano zamachu na prezydenta USA Johna F. Kennedy'ego. Technologia cyfrowego wideo odgrywa w tym procesie znaczącą rolę. Przede wszystkim dziennikarz na nowo bada wizualne źródła. Aby to zrobić, poddaje cyfrowemu przetwarzaniu amatorskie filmy nakręcone na nośniku analogowym – taśmie celuloidowej 8 i 35 mm, na których zarejestrowano zamach. Filmy Abrahama Zaprudera oraz innych świadków zdarzenia zostają zeskanowane w rozdzielczości HD, następnie cyfrowe wersje filmów są poddane niezbędnym korektom (np. skalowaniu obrazu) i naprawom uszkodzeń, jakim uległa oryginalna taśma celuloidowa. Proces skanowania oraz cyfrowej obróbki amatorskich filmów jest pokazany w dokumencie. Na cyfrowo poprawionych filmach poszerzono pole kadru o brzegi taśmy, czyli miejsca perforacji na naświetlonej kliszy, które są niedostępne i niewidoczne, gdy filmy są oglądane z użyciem analogowego projektora. Dzięki temu oraz dzięki wysokiej rozdzielczości obrazu widać na nich więcej szczegółów. Jak sam Holland mówi w filmie:

To niezwykle ekscytujące przedsięwzięcie, ponieważ, moim zdaniem, powstaje nowy film o zamachu, który ze względu na uzyskaną wyrazistość obrazu, pozwala spojrzeć na to zdarzenie i ocenić je w sposób, który dotąd był niemożliwy³.

Na tym nie koniec. Reżyser wraz z ekipą przeprowadza filmową rekonstrukcję zamachu na prezydenta. Dealey Plaza staje się planem filmowym, na którym pojawiają prezydencka limuzyna, statyści odgrywający role prezydenta, jego żony, agentów ochrony, gapiów (co ciekawe podobny zabieg – filmową rekonstrukcję – zastosowało FBI, prowadząc śledztwo w sprawie zamachu w latach sześćdziesiątych XX wieku, co Holland także wykorzystuje w projekcie). Reżyser ustawił kamerę w miejscu, z którego wydarzenie filmował uczestnik wydarzenia Abraham Zapruder. Ekipa porównała nakręcony współcześnie film z materiałem nakręconym przez świadka. Dzięki temu udało się ustalić dokładne usytuowanie limuzyny na trasie przejazdu w momencie oddawania strzałów. Filmowa rekonstrukcja posłużyła do przeprowadzenia balistycznego eksperymentu. Ekspert w zakresie balistyki umieścił wyszkolonego snajpera w oknie, z którego strzelał Lee H. Oswald. Dokonano laserowego pomiaru trajektorii pocisku wystrzelonego w kierunku limuzyny, która, dzięki wcześniejszej filmowej rekonstrukcji, mogła być umieszczona w tym samym miejscu, co auto prezydenta w momencie oddawania do niego strzałów. Eksperymenty miały za zdanie zweryfikowanie hipotez na temat liczby zamachowców i miejsc, z których strzelano w kierunku Kennedy'ego. Ich przebieg został pokazany w filmie. Tym samym dokument Hollanda niejako na nowo mapuje miejsce zbrodni, tworzy jego cyfrowy model. Jest inspirującym przykładem tego, jak użytecznym narzędziem badawczym i poznawczym może być cyfrowe wideo w kooperacji z innymi cyfrowymi technologiami.

³ *Zamach na Kennedy'e-go: Zaginiony pocisk*, reż. Max Holland (2011; USA).

W tym miejscu przechodzę do omówienia innych sposobów wykorzystania technologii cyfrowego wideo w funkcji badawczej i poznawczej oraz jako narzędzia przedstawiania historii.

Cyfrowa kamera wraz z cyfrowym rejestratorem dźwięku to narzędzia standardowo wykorzystywane w praktyce badawczej *oral history*. Jak pisze Marta Kurkowska-Budzan:

(1) [...] historia mówiona to rejestrowany (na dowolnym nośniku audio lub wideo) wywiad narracyjny skupiony na indywidualnym doświadczeniu przeszłości, dający opowiadającemu możliwość jak najpełniejszego przekazania swego doświadczenia i podzielenia się refleksją nad nim, nieograniczony czasowo, do którego to wywiadu mówca posiada pełnię praw autorskich. [...] (2) Jest to badanie doświadczenia ludzkiego w próbie przekazu (czyli procesie nadawania sensów przeżyciom – budowania tożsamości) poprzez opowieść (czyli w formie językowej) współtworzonej w dialogu z historykiem (czyli w interakcji z drugim człowiekiem)⁴.

Historyk, przeprowadzając z wybraną osobą wywiad, organizuje sytuację badawczą, aranżuje „scenografię”, ustawia kamerę, komponuje kadr, ustawia mikrofon, obsadza daną osobę w roli świadka historii, informatora – źródła historycznego. Dokumentowanie wywiadu za pomocą kamery i mikrofonu jest strategią modelowania, historyk w ten sposób tworzy wideonotację, konstruuje audiowizualny cyfrowy model sytuacji wywiadu, jaka miała miejsce w świecie analogowym. Mówiąc nieco inaczej, historyk tworzy cyfrowe źródło. W praktyce badawczej *oral history* zapis wideo jest jedynie narzędziem służącym wiedzy artykułowanej w słowach. Badacze dokonują transkrypcji relacji świadka, redukując w ten sposób jego/jej „performance” i opowieść do niemego, linearnego, statycznego tekstu pisanego. Tymczasem kamera i mikrofon są narzędziami śledzenia nie tylko tego, co mówi świadek, ale przede wszystkim tego, jak mówi, w jakim tempie, jaki ma tembr i natężenie głosu, jak się zachowuje, gdy przywołuje dane wspomnienia, jakie gesty wykonuje, jaką ma mimikę, w jaki sposób patrzy, w jakim jest stanie emocjonalnym – śmieje się, płacze, denerwuje. Kamera i mikrofon są też narzędziami śledzenia momentów milczenia, nieopowiadania, pauz pomiędzy wypowiedziami, interakcji świadka z historykiem i otoczeniem, a także tego jak sam historyk dokumentuje wywiad. Jeśli historyk dysponuje nie jedną, a kilkoma kamerami, jest w stanie zrealizować wideonotację – skonstruować cyfrowy model sytuacji wywiadu na podstawie wielu punktów widzenia kamery w różnych planach. Dzięki temu, poddając analizie cyfrową wideonotację, może badawczo skupić się nie tylko na tym, co mówi świadek, ale także na komunikacji niewerbalnej, konfrontować treść opowieści z mową ciała i mimiką. W dalszej kolejności może wykorzystać cyfrową wideonotację do badania emocji świadka za pomocą oprogramowania służącego do śledzenia i analizy mimiki, Face Tracking / Face Reading (Facial Action Coding

⁴ Marta Kurkowska-Budzan, „Informator, świadek historii, narrator – kilka wątków epistemologicznych i etycznych Oral History”, *Wrocławski Rocznik Historii Mówionej* I (2011): 11, 28.

System, Facial Animation Parameters)⁵ oraz oprogramowania takiego jak na przykład Empath, umożliwiającego rozpoznawanie emocji w głosie mówiącego poprzez analizę nie tyle semantyki języka, ile fizycznych właściwości głosu. Dzięki temu możliwe staje się na przykład porównywanie emocji wyrażających się w głosie świadka z emocjami artykułowanymi bądź ukrywanymi w słowach (analiza sentymentu). Tym samym kamery i mikrofony podczas wywiadów stają się narzędziami mapowania świadków oraz mapowania pamięci w procesie przetwarzania pamięci komunikacyjnej w pamięć kulturową⁶.

Cyfrowe wideonotacje źródła są poddawane procesom modelowania w akcie agregacji i hipertekstowego usieciowienia na specjalistycznych platformach internetowych (cyfrowych archiwach historii mówionej) prowadzonych przez instytucje takie jak Ośrodek „Brama Grodzka – Teatr NN”⁷ w Lublinie czy Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku⁸. Cyfrowe wideonotacje jako źródła pierwszego stopnia mogą zostać poddane procesowi agregacji i aranżacji w jeszcze inny sposób. Stanowią integralny element multimedialnych ekspozycji historycznych w muzeach. Są także wykorzystywane do realizacji historycznych filmów dokumentalnych. Używają ich przede wszystkim zawodowi filmowcy tworzący najczęściej klasyczne dokumentalne filmy historyczne.

Dobrym przykładem opisanego powyżej użycia wideonotacji w filmie może być obraz *Pawiak w relacjach świadków* w reżyserii Andrzeja Kałużki. Dokument w warstwie formalnej nawiązuje do stylistyki klasycznego historycznego filmu dokumentalnego określanego mianem montażowego⁹. Kałużko jako główne tworzywo narracji wykorzystał wideonotacje, relacje świadków, więźniów Pawiaka, które zostały wstępnie nagrane, potem zmontowane według klucza tematycznego: aresztowanie, pierwsze dni na Pawiaku, życie codzienne w celi, cela małolatek, cela matek, przesłuchania, szpital i konspiracja, wachmajstrzy, polska służba więzienna, transporty, egzekucje. W filmie nie ma historycznego komentarza w postaci głosu lektora spoza kadru. Nie ma w nim również zawodowych historyków ekspertów. Oznacza to, że w filmie nie ma głosu historiografii, który w klasycznym dokumencie historycznym porządkuje narrację, uwiarygodnia ją i obiektywizuje. Kałużko w filmie oddał głos świadkom, ich wspomnienia stanowią centralną oś narracji. Reżyser opowiada historię Pawiaka „językiem źródeł” (świadków i wideonotacji), które sam wykreował i zaaranżował, przycinając je i montując w wybrany przez siebie sposób.

⁵ Zob. Melinda Ozel, „Facial Action Coding System (FACS) Cheat Sheet+”, Face the FACS, <https://melindaozel.com/facs-cheat-sheet/> (dostęp: 1.12.2022).

⁶ Na temat pamięci komunikacyjnej i kulturowej zob.: Jan Assman, *Pamięć kulturowa – pismo, zapamiętywanie i polityczna tożsamość w cywilizacjach starożytnych*, przeł. Anna Kryczyńska-Pham (Warszawa: WUW, 2008).

⁷ Zob. „Historia mówiona”, Biblioteka Multimedialna Ośrodka „Brama Grodzka – Teatr NN”, <https://biblioteka.teatrnn.pl/dlibra/collectiondescription/198> (dostęp: 1.12.2022).

⁸ Zob. „Historia mówiona”, Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku, <https://historiamowiona.muzeum1939.pl/> (dostęp: 01.12.2022).

⁹ Zob. na ten temat: Mirosław Przyłipiak, *Kino stylu zerowego* (Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, 1994), 58–63. Zob. także: Piotr Witek, „Historyczny film dokumentalny jako «kino stylu zerowego»”, w *Świat z historią*, red. Piotr Witek, Marek Woźniak (Lublin: Wydawnictwo UMCS, 2010), 33–38.

Filmy z użyciem wideonotacji próbują realizować także akademicy historycy. Ciekawy projekt powstał na Uniwersytecie Pedagogicznym w Krakowie, gdzie w 2014 roku zrealizowano film dokumentalny pod tytułem *Wypędzeni. Saybusch Aktion*, którego reżyserem jest Hubert Chudzio. Film powstał w ramach programu FilMOTEKA Małopolska Urzędu Marszałkowskiego. Dzieło krakowskiego historyka w warstwie formalnej również nawiązuje do stylistyki klasycznego historycznego filmu dokumentalnego. Głównym twórczym narracji są wyselekcjonowane i zmontowane fragmenty wideonotacji – relacji świadków wysiedlonych przez Niemców podczas drugiej wojny światowej z terenów Żywiecczyny oraz źródła wizualne i niewizualne pochodzące ze zbiorów domowych oraz archiwów społecznych i państwowych.

Przywołane wyżej dwa tytuły filmów nie są filmami naukowymi, są to produkcje mające na celu raczej popularyzację wiedzy czy też, jak chcą producenci filmu *Pawiak w relacjach świadków*, by film był „unikalnym i autentycznym świadectwem historycznym ważnym dla polskiej tożsamości i dla polskiej narracji historycznej”¹⁰. Niemniej jednak oba przykłady pokazują, jakie są potencjalne możliwości wykorzystania wideonotacji w ramach historii wizualnej. Z nieco inną sytuacją mamy do czynienia w przypadku filmu Maxa Hollanda. Obraz jest wideozapisem analizy i rekonstrukcji historycznego miejsca zbrodni, badawczej pracy ze źródłami audio-wizualnymi, naukowego eksperymentu balistycznego, procesu weryfikacji hipotez, wykorzystania technologii cyfrowych w badaniu. Dokument spełnia wiele warunków filmu badawczego i może stanowić użyteczny trop dla historyków chcących wykorzystywać cyfrowe technologie wideo w swoich badaniach.

HISTORIA WIZUALNA – POSTULATY

Historia wizualna postuluje, by zawodowi historycy zamiast jedynie pisać naukowe prace na podstawie badań wizualnych źródeł próbowali realizować naukowo-badawcze cyfrowe filmy z ich użyciem. Jednak, aby możliwe stało się profesjonalne uprawianie naukowej cyfrowej wideohistorii, nieodzowne jest spełnienie kilku elementarnych warunków.

Konieczne są zmiany w programie nauczania studentów w ramach studiów historycznych. Niezbędne jest wprowadzenie kursów z zakresu metodologii i metodyki historii cyfrowej i historii wizualnej, na których studenci mogliby nabywać kompetencji służących do świadomego poruszania się w kulturze cyfrowej i audiowizualnej, by potrafili krytycznie analizować i interpretować przekazy audio-wizualne oraz wykorzystywać cyfrowe narzędzia i media do prowadzenia badań oraz przedstawiania przeszłości i wizualizowania wiedzy historycznej.

Nie jest trudno sobie wyobrazić cyfrowy film wideo pokazujący proces badawczy nad wideonotacjami, na przykład analizy mimiki (Face Tracking),

¹⁰ „Pokaz filmu dokumentalnego «PAWIAK W RELACJACH ŚWIADKÓW»”, Stowarzyszenie Dziennikarzy Rzeczypospolitej Polskiej, <https://www.dziennikarzerp.pl/2014/03/pokaz-filmu-dokumentalnepawiak-w-relacjach-swiadkow/> (dostęp: 1.12.2022).

analizy głosu, analizy sentymentu, powstawanie wykresów, animowane infografiki, komentarze badaczy wypowiedziane do kamery i spoza kadru, załączniki itp. Transmedialna publikacja w postaci *digital storytelling* zawierająca cyfrowy film, scenariusz, materiały źródłowe, komentarze w postaci tekstów pisanych, mogłaby zostać umieszczona na dedykowanej platformie internetowej (w cyfrowym czasopiśmie naukowym) czy w przypadku większego projektu w postaci transmedialnego e-booka.

Cyfrowe wideo może być wykorzystywane w badaniach terenowych lub w badaniach archiwalnych. W przypadku badań terenowych może to być badanie krajobrazu kulturowego/historycznego, życia codziennego jakiejś wspólnoty, pamięci komunikacyjnej i kulturowej, przeszłości, za pomocą metod takich jak na przykład obserwacja, obserwacja uczestnicząca, wywiad z informatorem lub świadkiem historii (przy zastosowaniu różnych technik wywiadu), wideonotacja. Kamera i rejestrator dźwięku już są wykorzystywane (o czym wspominałem wyżej) do wytwarzania źródeł etnograficznych, socjologicznych i historycznych w ramach historii mówionej. W przypadku badań archiwalnych, w zależności od rodzaju źródeł (analogowe, cyfrowe; pisane, wizualne, audialne, audiowizualne) powinny one zostać poddane krytyce, zwizualizowane, zdigitalizowane na potrzeby projektu i włączone do filmu (dobrą egzemplifikacją takiej praktyki jest wspomniany przeze mnie wyżej dokument Maxa Hollanda). Kamera może być także stosowana do nagrywania wideodzienników z procesu badawczego, wideonotatek, które również mogą być włączone do filmu. Cyfrowe wideo, dzięki swojej multimedialności, umożliwia badanie i przedstawianie zarówno widzialnego i słyszalnego, jak i niewidzialnego spektrum świata przeżywanego. W filmach badawczo-naukowych powinna ujawniać się analiza i refleksja badacza.

Film badawczo-naukowy powinien być dziełem badacza lub zespołu badawczego, dlatego to on pełni funkcję scenarzysty, reżysera, operatora kamery, montażysty, producenta. Wszystkie zadania w ramach badawczego projektu filmowego badacze powinni wykonywać samodzielnie. Zatrudnianie przez historyków „ghostfilmmakera” wiązałoby się z tym, że autorem filmu byłby ów wynajęty twórca filmowy, natomiast historycy pełniliby jedynie pomocniczą funkcję dostarczycieli materiałów i informacji do filmowej narracji (niestety w większości przypadków taką właśnie rolę dostarczycieli faktografii i materiałów źródłowych odgrywają historycy w stosunku do przedstawicieli innych dyscyplin w ramach nauk humanistycznych i społecznych). Nawet napisanie przez historyków scenariusza i komentarzy do filmu nie zmieniłoby ich roli, ponieważ ostatecznym autorem odpowiedzialnym za kształt i formę narracji, użyte filmowe środki wyrazu, montaż, kompozycję kadrów, kompozycję ujęć, organizację poszczególnych scen, byłaby osoba realizująca film. Uzasadnienie dla postawionej wyżej tezy można wskazać, odwołując się do przykładów profesjonalnych filmowych ekranizacji literatury realizowanych przez różnych reżyserów. Filmy będące ekranizacjami tej samej powieści są innymi, różniącymi się od siebie historiami. Dobrą egzemplifikacją mogą być tu filmy *Znachor* (1937) w reżyserii Michała Waszyńskiego, *Znachor* (1982) w reżyserii Jerzego Hoffmana oraz *Znachor* (2023) w reżyserii Michała Gazdy, będące adaptacjami powieści Tadeusza

Dołęgi-Mostowicza. Ujmując rzecz jeszcze bardziej dosadnie, można stwierdzić, że na podstawie nawet tego samego scenariusza poszczególni reżyserzy zrealizują filmy, które będą się od siebie różnić w wielu aspektach. Oznacza to, że gdy historycy do realizacji filmu badawczego zatrudnią „ghostfilmmakera”, ich wpływ na ostateczny kształt historycznego obrazu będzie znacznie mniejszy aniżeli w przypadku, gdyby samodzielnie podjęli się realizacji cyfrowej opowieści. Mówiąc nieco bardziej dobitnie, w ostatecznym rozrachunku film byłby wypowiedzią nie tyle historyków, ile realizatora filmu.

W związku z powyższym historycy już na studiach powinni być uczeni pisania scenariusza filmowego i scenopisu, pracy z kamerą cyfrową, cyfrowym rejestratorem dźwięku, mikrofonem, oświetleniem, organizacji planu filmowego jako pola badawczego, obsługi programu do nieliniowej edycji wideo i dźwięku. Przy czym nie chodzi tu o takie szkolenie studentów, z jakim mamy do czynienia na studiach filmowych, gdyż filmy badawczo-naukowe nie aspirują do statusu dzieł artystycznych (tak jak pisane przez akademickich historyków narracje historyczne z zasady nie aspirują do bycia literackimi dziełami artystycznymi, co jednocześnie nie oznacza, że takimi nie bywają). W przypadku filmowego projektu naukowego scenariusz powinien zawierać opis założeń zamysłu badawczego, kolejnych faz jego realizacji oraz towarzyszących im etapów tworzenia filmu. Scenopis powinien zawierać przemyślane wizualne propozycje poszczególnych scen i potencjalnych sposobów ich realizacji za pomocą kamery i innego sprzętu wspierającego filmowanie. Scenariusz i scenopis powinny być czymś na kształt metodologicznej i metodycznej mapy filmowego projektu badawczego¹¹.

Badacze powinni poznać podstawy „gramatyki i poetyki języka filmowego”, by w pracy nad filmem mogli świadomie stosować rozmaite filmowe środki wyrazu, używać ich w funkcji narzędzi badawczych i poznawczych. Historyk powinien umieć filmować i rejestrować dźwięk, poprawnie ustawić kamerę, mikrofon, rejestrator dźwięku, komponować kadr, ujęcie, scenę, ze świadomością tego, że już w trakcie filmowania dokonuje się proces wstępnego montażu. Badacze na studiach powinni być uczeni różnych rodzajów montażu (linearny, analityczny, syntetyczny, równoległy itd.), kompozycji planów (totalny, pełny, średni, zbliżenie, detal), ruchów i punktów widzenia kamery (np. najazd, odjazd, panorama pozioma/pionowa, jazda kamery). Historycy powinni mieć kompetencje do pracy za i przed kamerą oraz z mikrofonem¹².

Historycy powinni sprawnie poruszać się pomiędzy różnymi formatami filmu badawczo-naukowego oraz dokumentalnego (klasyczny film dokumentalny, eks-

¹¹ Na temat pisania scenariusza filmowego zob.: Lew Hunter, *Kurs pisania scenariuszy. Od pomysłu, przez treatment po pierwszą wersję*, przeł. Tomasz Szafrński (Myślenice: Wydawnictwo Filmowe, 2013); Robin U. Russin, William Missouri Downs, *Jak napisać scenariusz filmowy*, przeł. Ewa Spirydowicz (Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2013).

¹² Zob. np.: Joseph V. Mascelli, *5 tajników warsztatu filmowego*, przeł. Tomasz Szafrński (Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2013); Daniel Arijon, *Gramatyka języka filmowego*, przeł. Feliks Forbert-Kaniewski (Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2008); Sheila Curran Bernard, *Film dokumentalny. Kreatywne opowiadanie*, przeł. Michał Bukojemski (Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2011).

perymentalny film dokumentalny, poetycki film dokumentalny, obserwacyjny film dokumentalny, performatywny film dokumentalny)¹³, które mogą stanowić formalno-narracyjną matrycę dla poszczególnych projektów badawczych. Świadomość poszczególnych formatów filmowych oraz założeń teoriopoznawczych, jakie się za nimi kryją, pozwoli wybrać taki format, który będzie najlepszy dla tego, co dany historyk chce zbadać i wyrazić za pomocą filmu.

Historycy powinni mieć świadomość, że technologia cyfrowego wideo nie jest neutralna, nie służy do realistycznego zapisu świata przed obiektywem. Przeciwnie, jest ona uwikłana w szereg kontekstów – od technicznych po estetyczne, metodologiczne i epistemologiczne. Dlatego też badacze przeszłości powinni być przygotowywani do świadomego używania cyfrowego wideo jako narzędzia, które nie tyle odzwierciedla, ile konstruuje społeczną rzeczywistość już na najbardziej wstępnym etapie planowania audiowizualnego badania i filmowania.

Film powinien również zawierać informacje o bibliografii i źródłach wykorzystanych w projekcie badawczym i filmowej narracji.

PROJEKT FILMOWY: CZYTANIE KRAJOBRAZU KULTUROWEGO (SZCZEBRZESZYN, BIŁGORAJ, SOCHY, BEŁŻEC)

W tym miejscu przechodzę od omówienia teorii i przykładów wykorzystywania cyfrowej technologii wideo w badaniu przeszłości i refleksji historycznej do prezentacji założeń konkretnego cyfrowego filmu badawczego. Film *Czytanie krajobrazu kulturowego (Szczepreszyn, Biłgoraj, Sochy, Bełżec)* jest efektem konferencyjnego projektu „Czytanie krajobrazu kulturowego – Zamojszczyzna” realizowanego w ramach naukowej sesji „II wojna światowa w dydaktyce historycznej w Polsce i w Niemczech: wiedza, sposoby nauczania i formy prezentacji” z 2018 roku¹⁴. Zdjęcia do filmu zostały nakręcone w ciągu kilku dni w maju w 2018 roku. Postprodukcja trwała do roku 2022. Film był realizowany jako projekt eksperymentalny (nawiązujący do formatu performatywnego filmu dokumentalnego¹⁵) w Instytucie Historii UMCS w Lublinie przy współpracy z Centrum Badań Historycznych PAN w Berlinie oraz naukowym portalem ohistorie.eu. W realizacji filmu uczestniczyli: Piotr Witek, Ewa Solska oraz studenci Paulina Gajek, Gabriela Winiarczyk, Andrzej Włoch, Jarosław Michota. Celem projektu było stworzenie cyfrowego modelu krajobrazu kulturowego w postaci filmu dokumentalnego i ukazanie jego wielowymiarowej struktury¹⁶.

¹³ Zob.: Bill Nichols, *Introduction to Documentary* (Bloomington: Indiana University Press, 2001), 102–109. Więcej pisałem o tym w pracy: Piotr Witek, *Andrzej Wajda jako historyk. Metodologiczne studium z historii wizualnej* (Lublin: Wydawnictwo UMCS, 2016), 64–67.

¹⁴ *Czytanie krajobrazu. Zamojszczyzna*, Zamość 23–26.05.2018. Przewodnik przygotowany dla uczestników konferencji przez Roberta Trabę.

¹⁵ Więcej piszę o tym w dalszej części artykułu.

¹⁶ Ten wątek rozwijam w dalszej części artykułu.

KONCEPCJE KRAJOBRAZU KULTUROWEGO

Niezbędnym elementem realizacji eksperymentalnego projektu filmowego „czytania” krajobrazu kulturowego była operacjonalizacja kategorii krajobrazu kulturowego jako swoistego fenomenu. Została ona przeprowadzona na podstawie propozycji konceptualizacyjnych kilku badaczy.

Inspirującą dla filmowego projektu koncepcję krajobrazu kulturowego przedstawiła Violetta Julkowska¹⁷. Badaczka w swojej pracy zdefiniowała krajobraz kulturowy w kilku aspektach. W ramach jej propozycji jest on rozumiany jako forma dziedzictwa kulturowego i miejsce historyczne pozwalające określać tożsamość danej wspólnoty. W dalszej kolejności poznańska historyczka rozwinęła swoją konceptualizację, uzupełniając ją o elementy takie jak widok, okolica, mozaika.

Widok postrzega Julkowska z pozycji estetycznych jako tło ludzkich działań oraz jako przedmiot obserwacji zdystansowanego podmiotu. Okolice, według Autorki, to miejsce zamieszkiwane przez podmiot i będące przestrzenią jego działania. Julkowska rozumie okolice jako przestrzeń pełną śladów i znaków człowieka powstających w wyniku realizacji różnych celów życiowych oraz działalności kulturowej, podejmowanych przez daną społeczność na przestrzeni dziesięcioleci. Mozaika w ujęciu badaczki składa się z różnych w sensie chronologicznym i stylistycznym elementów i obiektów. Julkowska zwraca uwagę, że mozaika różni się stopniem trwałości poszczególnych jej elementów. Jest współcześnie zachowaną i funkcjonującą substancją albo zachowaną pozostałością po dawnej, wszechstronnej aktywności człowieka.

Równie inspirujące dla realizowanego przez zespół projektu filmowego było ujęcie krajobrazu kulturowego zaproponowane przez Roberta Trabę¹⁸. Badacz ten postrzega krajobraz kulturowy jako palimpsest. Tym samym jawi mu się on jako różnorakie, utrwalone, nakładające się na siebie warstwy przeszłości. Zdaniem Traby, nie wybiera się z krajobrazu kulturowego tego, co aktualnie danemu badaczowi odpowiada. Przeciwnie, badanie powinno wychodzić z założenia, że poszczególne warstwy przeszłości stanowią ciągłość i tylko w całości, odpowiednio odczytane, mogą opowiedzieć nam prawdziwą historię danego miejsca. Pomijanie czy ukrywanie jakiejś warstwy skutkowałoby w przekonaniu Traby zamykaniem drogi do zrozumienia przeszłości.

Krajobraz kulturowy w ujęciu Olafa Kuhne¹⁹ to uwarunkowana społecznie podmiotowa konstrukcja dostrzegana w przestrzeni fizycznej. Jest on hybrydą: (1) „Odnosi się zarówno do społecznych, jak i fizycznych powiązań”; (2) „Na

¹⁷ Violetta Julkowska, „Krajobraz kulturowy jako kategoria pojęciowa i perspektywa poznawcza w edukacji historycznej”, w *Krajobrazy kulturowe. Sposoby konstruowania i narracje*, red. Robert Traba, Violetta Julkowska, Tadeusz Stryjakiewicz (Warszawa/Berlin: Wydawnictwo Neriton-CBH PAN, 2017), 60.

¹⁸ Robert Traba, *Przeszłość w teraźniejszości. Polskie spory o historię na początku XXI wieku* (Poznań: Wydawnictwo Poznańskie, 2009), 103.

¹⁹ Olaf Kuhne, „Przestrzeń, krajobraz i krajobraz kulturowy. Terminologia, definicje”, przeł. Monika Satizabal Niemeyer, w *Krajobrazy kulturowe. Sposoby konstruowania i narracje*, red. Robert Traba, Violetta Julkowska, Tadeusz Stryjakiewicz (Warszawa/Berlin: Wydawnictwo Neriton-CBH PAN, 2017), 40.

plaszczyźnie obiektów składa się z obiektów, które zawsze są pochodzenia naturalnego, przy czym są one na różne sposoby antropogenicznie zmieniane”; (3) „Opiera się on zarówno na konstrukcji społecznej i indywidualnej”.

Według propozycji Beaty Frydryczak krajobraz kulturowy to (1) konstrukt kulturowy należący do natury i kultury, gdzie natura stanowi jego tworzywo, a kultura jest tym, co określa jego sensy i znaczenia²⁰. Ów wytwór kultury jest nadbudowywany nad tym, co estetyczne i uwarunkowane przez to, co społeczne i jednocześnie stworzone z tego, co przyrodnicze; (2) efekt działalności ludzkiej oraz czasu historycznego. Ślady społecznej aktywności, które są wciąż czytelne. Można je rozpoznawać w akcie doświadczenia na wielu płaszczyznach: (a) w topografii krajobrazu (drogi, pola, aleje drzew), odczytywać jego kolejne warstwy znaczeniowe (archeologia krajobrazu, opowieści, legendy), (b) w artefaktach (pomniki, zabytki, miejsca pamięci), co wiąże się z wyjściem poza naturę w stronę historycznych ludzkich światów.

Przy realizacji filmowego projektu w obrębie zespołu uznaliśmy, że będziemy pojmować krajobraz kulturowy jako kulturowy konstrukt, miejsce o wielowarstwowej, mozaikowej i palimpsestowej strukturze. Podjęliśmy decyzję, że będziemy skupiać się na jego trzech warstwach: (1) krajobraz przyrodniczy; (2) dziedzictwo materialne (pozostałości z przeszłości oraz efekty współczesnych działań ludzi) – architektura, drogi, upamiętnienia, pomniki itp.; (3) pamięć kulturowa/komunikacyjna – rozmowy z ludźmi (mieszkańcami i przyjezdnymi, w tym badaczami), świadectwa literackie i historiograficzne, fotograficzne, malarskie, filmowe itp.²¹.

Na podstawie przywołanych wyżej koncepcji w scenariuszu roboczo zostały wyróżnione cztery podstawowe wymiary krajobrazu kulturowego:

- a) Widzialne spektrum krajobrazu kulturowego (środowisko przyrodnicze, zastane dziedzictwo materialne (dodatkowo pojawia się taktylny aspekt krajobrazu kulturowego), fotografia, film/wideo, malarstwo, infografiki – z przeszłości i współczesne).
- b) Niewidzialne spektrum krajobrazu kulturowego (krajobraz kulturowy zaklęty w słowach, doświadczony, wyobrażony, wymyślony, mityczny: literatura, wspomnienia, wideonotacje, reportaże, historiografia itp. – z przeszłości i współczesne).
- c) Akustyczne spektrum krajobrazu kulturowego (słowo mówione, wideonotacje, muzyka, odgłosy dnia codziennego (ulica, samochody, zgiełk, działanie maszyn), odgłosy przyrody).
- d) Zapachowe/smakowe/taktylne spektrum krajobrazu kulturowego (w tym w postaci świadectw pisanych i wizualnych – z przeszłości i współczesnych).

²⁰ Beata Frydryczak, „Krajobraz”, w *Modi Memorandi. Leksykon kultury pamięci*, red. Magdalena Saryusz-Wolska, Robert Traba, Joanna Kalicka (Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar, 2014), 196, 198.

²¹ Robert Traba, „Krajobraz kulturowy: strategie badawcze i interpretacje. Uwagi wstępne”, w *Krajobrazy kulturowe. Sposoby konstruowania i narracje*, red. Robert Traba, Violetta Julkowska, Tadeusz Strykiewicz (Warszawa/Berlin: Wydawnictwo Neriton-CBH PAN, 2017), 14.

ZAŁOŻENIA EPISTEMOLOGICZNE I METODOLOGICZNE FILMOWEGO PROJEKTU

Filmowy projekt bazował na przekonaniu, że cyfrowy film wideo może realizować funkcję użytecznego narzędzia badawczego, gdy jest wykorzystywany w procesie badania do rozpoznania, zmapowania, zinterpretowania, skonstruowania cyfrowego modelu przedmiotu badania w oparciu o respektowane założenia teoriopoznawcze, metodologiczne i metodyczne z uwzględnieniem możliwości i ograniczeń stosowanej technologii – medium i systemowego oprogramowania medium (kamera, obiektyw, rejestrator dźwięku, mikrofon, komputer, program do nieliniowej edycji wideo). W projekcie technologia wideo została użyta jako narzędzie służące do zmapowania i stworzenia cyfrowego modelu przedmiotu poznania – krajobrazu kulturowego – w postaci cyfrowego filmu.

W scenariuszu zostały sformułowane wstępne założenia epistemologiczno-metodologiczne²². Pełniły one funkcję podstawowych reguł sterujących działaniami badawczymi – audiowizualnego „czytania” krajobrazu kulturowego.

Założenie pierwsze głosi, że nie ma obserwacji czystej, bezzałożeniowej. Wizualizacja jawi się jako forma modelowania albo projektowania kulturowej rzeczywistości w oparciu o określone kulturowe reguły sterujące, które moglibyśmy zdefiniować jako wyuczone w procesie socjalizacji, zmienne w czasie, nawyki albo wzory percepcyjne, których efektem jest powstawanie czegoś, co powszechnie określa się mianem obrazu. Percepcja – jako zestaw zmiennych historycznie kulturowych wzorów postrzegania, schematów wyobraźni wizualnej, np. kształtów, barw, linii, proporcji, wielkości, długości, ruchów, punktów widzenia, relacji pomiędzy nimi, składających się na różne systemy perspektyw, rozumiane za Erwinem Panofskym jako formy symboliczne, które będąc społecznymi konstruktami, są tym samym pewnymi strategiami, za pomocą których tworzymy widzialną przestrzeń oraz narzucamy jej ład i porządek²³ – ma wpływ na końcowy efekt procesów wizualizacji w postaci określonych rodzajów różnie wyskalowanych obrazów, składających się na kulturowy, wielowymiarowy społeczny świat-obraz.

Założenie drugie bazuje na przekonaniu, że status ontyczny, wyglądy i kształty 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 odbioru. Technologia cyfrowego wideo tworzy formę hybrydową w postaci

²² Autorem scenariusza jest Piotr Witek. Poszczególne założenia ujęte w scenariuszu są systematycznie omawiane w niniejszym artykule.

²³ Zob. Erwin Panofsky, *Perspektywa jako „forma symboliczna”*, przeł. Grażyna Jurkowlaniec (Warszawa: WUW, 2008). Zob. także charakterystykę różnych perspektyw w: Edward T. Hall, *Ukryty wymiar*, przeł. Teresa Hołówska (Warszawa: Wydawnictwo Literackie Muza S.A., 2003); Michał P. Markowski, *Pragnienie obecności. Filozofie obecności od Platona do Kartezyusza* (Gdańsk: słowo/obraz terytoria, 1999).

dźwięko-teksto-obrazu cyfrowego jawiącego się jako efekt cyfrowego syntetyzowania danych optycznych i dźwiękowych pochodzących z interakcji kamery cyfrowej z kulturowo zdefiniowanym w teorii i percepcji otoczeniem, przez co obraz wyjściowy, mimo że „ikoniczny”, to znaczy odwołujący się do zasady podobieństwa z podmiotowym obrazem percepcyjnym, funkcjonuje jako obraz zsyntetyzowany – algorytmiczny cyfrowy model info-graficzny.

Założenie trzecie dotyczy koncepcji „czytania” krajobrazu kulturowego, które jest tu rozumiane jako zapośredniczone kulturowo (poprzez wstępną wiedzę, zachowane oraz współczesne teksty pisane, obrazy, filmy, wypowiedzi głosowe, dźwięki oraz współczesną audiowizualną technologię) wchodzenie w interakcję z miejscem w wymiarze widzialnym, niewidzialnym, akustycznym, zapachowym, smakowym, taktylnym. Owa interakcja z miejscem to mikrohistoryczna podróż, zagłębianie się z kamerą i mikrofonem w codzienność lokalnej społeczności, małych światów przeżywanych. Czytanie krajobrazu kulturowego to jego percepcja i wizualizacja za pomocą cyfrowej audiowizualnej technologii odbywająca się w bliskości konkretnej czasoprzestrzeni, poddawanej refleksji jako upodmiotowiona kulturowo, poprzez aktywne uczestnictwo w rozpoznawaniu owej przestrzeni w historycznym i aktualnym społecznym kontekście. Czytanie krajobrazu kulturowego to także percepcja oraz mapowanie zachowanych fragmentów poszczególnych jego warstw i konstruowanie z tych strzępów cyfrowego audiowizualnego modelu krajobrazu kulturowego w postaci dokumentalnego filmu.

Po skonceptualizowaniu oraz zoperacjonalizowaniu kategorii krajobrazu kulturowego nasunęły się pytania, na które musieliśmy odpowiedzieć: Jak mapować, wizualizować krajobraz kulturowy, by pokazać jego mozaikowość, palimpsestowość, wielowarstwowość, fragmentaryczność? Jak pokazać to, co niewidzialne, czego nie ma? Jak pokazać namysł nad krajobrazem kulturowym? Jaki format filmu wybrać? Jak filmować i następnie montować zebrany materiał? Jaki wariant filmowej narracji wybrać? Są to pytania dotyczące tego, jak filmowo skonstruować cyfrowy model wielowarstwowego mozaikowo-palimpsestowego krajobrazu kulturowego. Próbując zmierzyć się z problemami sformułowanymi w postawionych wyżej pytaniach, skupiliśmy się na kilku tropach wyznaczających kierunki myślenia i postępowania w realizacji filmowego projektu.

Pierwszy z tropów to idea Ludwika Flecka sformułowana na gruncie wypracowanej przez niego koncepcji „stylów myślowych”. W jednym ze swoich tekstów ten znakomity uczony stwierdzał:

Aby widzieć, trzeba wiedzieć, co istotne, a co nieistotne, trzeba umieć odróżniać tło od obrazu, trzeba być zorientowanym, do jakiej kategorii przedmiot należy. Inaczej patrzymy, a nie widzimy, na próżno wpatrujemy się w nazbyt liczne szczegóły, nie chwytny oglądanej postaci jako określonej całości²⁴.

Drugim tropem są koncepcje stylu i formy w ujęciu trzech badaczy. W opinii Franka Ankersmita styl implikuje treść, co oznacza, że odróżniając styl i treść,

²⁴ Ludwig Fleck, *Style myślowe i fakty. Artykuły i świadectwa* (Warszawa: Wydawnictwo IFiS PAN, 2007), 163–164.

można przypisać stylowi pierwszeństwo nad treścią – mówiąc jeszcze inaczej, treść jest w tym przypadku pochodną stylu, formy²⁵. Według Nelsona Goodmana umiejętność uchwycenia stylu jest jednym z konstytutywnych elementów rozumienia dzieła, pojmowanego jako wytwór kultury, wraz ze światem, jaki ono konstruuje w swoich przedstawieniach. Dzieje się tak dlatego, że styl to zespół charakterystycznych dla danego autora, miejsca i czasu czy też szkoły cech symbolicznego funkcjonowania dzieła i świata przedstawionego. Obejmuje aspekty zarówno sposobów, jak i przedmiotów symbolizacji, tego jak ów świat dane dzieło przedstawia, a więc estetycznej formy oraz medium modelujących treść²⁶. W opinii Haydena White'a w dyskursie realistycznym i wyobrażonym język stanowi zarówno formę, jak i treść. Owa treść językowa tworzy z kolei wraz z innymi rodzajami treści (faktyczną, konceptualną czy gatunkową) całościową treść dyskursu, traktowanego jako jedność²⁷. W konsekwencji: „Tak naprawdę nawet najbardziej pobieżna analiza języka konkretnych zapisów historycznych wykazałaby, że treści dyskursu historiograficznego nie da się odróżnić od jego dyskursywnej formy”²⁸.

Idąc myślowo w kierunku zasygnalizowanym przez przywołanych wyżej badaczy, Flecka, Goodmana, Ankersmita i White'a, można powiedzieć, że w przypadku audiowizualnego „czytania” krajobrazu kulturowego o jego postaci, kształcie czy charakterze, obok wstępnych założeń epistemologicznych, metodologicznych i metodycznych, w ogromnym stopniu przesądza filmowa forma (format filmu wraz z użytymi przy realizacji projektu filmowymi środkami wyrazu), sama modelująca treść filmu i będąca jej integralnym elementem.

CYFROWE WIDEO JAKO FILM BADAWCZY

W zaproponowanym w projekcie ujęciu, aby cyfrowe wideo mogło być filmem badawczym, powinno spełniać kilka istotnych warunków.

- (1) Cyfrowe wideo powinno być narzędziem eksperymentalnego badania/poszukiwania efektywnych poznawczo sposobów wizualizacji krajobrazu kulturowego.
- (2) Cyfrowe wideo powinno być laboratorium do eksperymentowania z filmowymi konwencjami służącymi do wizualizowania krajobrazu kulturowego (o stylach filmowych wspominałem wyżej).
- (3) Cyfrowe wideo powinno być laboratorium do eksperymentowania z różnymi formatami filmowej narracji – narracja obiektywizująca, subiektywizująca, podmiotowa, rozumiejąca, (auto)refleksyjna, kalejdoskopowa, epizodyczna, polifoniczna itp.

²⁵ Frank Ankersmit, „Historiografia i postmodernizm”, przeł. Ewa Domańska, w *Postmodernizm. Antologia przykładów*, red. Ryszard Nycz (Kraków: Universitas, 1997), 157.

²⁶ Nelson Goodman, *Jak tworzymy świat*, przeł. Michał Szczubiałka (Warszawa: Fundacja Aleteia, 1997), 33–51.

²⁷ Hayden White, *Proza historyczna*, przeł. zbiorowo, pod red. Ewy Domańskiej (Kraków: Universitas, 2009), 25–26.

²⁸ White, *Proza*, 29.

- (4) Cyfrowe wideo powinno być narzędziem konstruowania audiowizualnego modelu krajobrazu kulturowego w postaci filmu.

Powyższe wymogi ściśle wiążą się z koniecznością dokonania wyboru konkretnego rodzaju oraz formatu cyfrowego filmu.

FORMAT FILMU

Spśród wielu różnych rodzajów filmu dokumentalnego do realizacji projektu został wybrany format nawiązujący do poetyki performatywnego filmu dokumentalnego z włączonymi do konstruowania narracji elementami klasycznego filmu dokumentalnego (montażowego i ikonicznego).

Cyfrowe wideo, czerpiąc inspirację z poetyki performatywnego filmu dokumentalnego, pozwala uzyskać określone efekty wynikające z założeń formatu. Performatywny film dokumentalny akcentuje złożoność wiedzy na temat przeszłości. Uwypukla jej subiektywny i emocjonalny charakter. Podkreśla subiektywny wymiar historycznego doświadczenia i pamięci. Swobodnie łączy to, co faktualne, z wyobrażonym. Rezygnuje z referencji obrazu dającego wrażenie bycia oknem w przeszłość na rzecz jego ekspresyjności potwierdzającej wysoce spersonalizowaną perspektywę prezentowanych na ekranie bohaterów historii, wliczając w to perspektywę reżysera. Przemawia do widzów emocjonalnie i ekspresyjnie. Próbuje przedstawiać społeczną subiektywność, która łączy to, co ogólne, z tym, co szczegółowe, indywidualne z kolektywnym, polityczne z osobistym. Swobodnie miksuje ekspresyjne techniki, które podkreślają fikcyjny charakter narracji (punkty widzenia ujęć, zapis muzyczny, interpretacje subiektywnych stanów umysłu, retrospekcje i stopklatki, animacje) z oratorskimi technikami, za pomocą których zajmuje się kwestiami historycznymi trudnymi do rozwiązania oraz zaprezentowania zarówno na gruncie zdrowego rozsądku, jak i nauki. W płaszczyźnie formalnej korzysta z różnych rozwiązań estetycznych typowych zarówno dla kina dokumentalnego, jak i fikcjonalnego. Równie dobrze może przybrać postać historycznego filmu dokumentalnego głównego nurtu lub zbliżyć się do kina awangardowego czy eksperymentalnego. Narracja koncentruje się nie tyle na filmowej ekspresji, co na próbie przedstawienia uwarunkowanych kulturowo społecznych wyobrażeń przeszłości²⁹.

Omówiona wyżej poetyka performatywnego filmu dokumentalnego stanowiła inspirację dla realizacji projektu *Czytanie krajobrazu kulturowego (Szczeczeszyn, Biłgoraj, Sochy, Bełżec)* prezentowanego w dalszej części artykułu.

METODYKA PRACY

Metodyka pracy przy realizacji filmowego projektu audiowizualnego „czytania” krajobrazu kulturowego opierała się na aktywnościach takich jak:

- (1) Koncentracja na historyczno-kulturowych warstwach krajobrazu kulturowego. Kwerenda źródłowa. Selekcja źródeł pisanych, wizualnych,

²⁹ Witek, Andrzej Wajda, 77–78.

- dźwiękowych. Wizualizowanie/badanie krajobrazu z użyciem jego historycznych reprezentacji w fotografiach, obrazach malarskich, literaturze, historiografii, filmie, relacjach świadków, dokumentach archiwalnych, mapach, makietach itp.
- (2) Rozpoznawanie miejsca, obiektów w miejscu, ich znaczenia i funkcji społecznej. Skupianie się na obiektach codziennego użytku takich jak domy, sklepy, kościoły, cerkwie, synagogi, cmentarze, pomniki, muzea, tablice, drogi, ulice, place, rynki, szkoły itp.
 - (3) Oswajanie miejsca na poziomie zmysłowym. Skupianie się na wyglądach, dźwiękach krajobrazu kulturowego, jego organizacji przestrzennej, estetycznej, komunikacyjnej.
 - (4) Przyglądanie się z dystansu miejscu, które jawi się jako „obce”. Filmowanie przestrzeni w planach szerokich. Przyglądanie się z bliska, zagłębianie się w miejsce, analiza detali. Filmowanie miejsc i obiektów w planach średnich, bliskich i zbliżeniach.
 - (5) Koncentracja na estetycznej jakości rzeczy i obiektów w przestrzeni krajobrazu kulturowego.
 - (6) Rozpoznawanie i osvajanie miejsca poprzez badanie stosunku ludzi zamieszkujących okolicę do krajobrazu kulturowego polegające na rozmowach z nimi przed kamerą.
 - (7) Rozpoznawanie i osvajanie miejsca II stopnia polegające na rozmowach przed kamerą z badaczami krajobrazu kulturowego.
 - (8) Zastosowanie porównawczej metody wizualizacji krajobrazu kulturowego.

Scharakteryzowane wyżej wytyczne pełniły funkcję przekonanych normatywno-dyrektywalnych sterujących działaniami zespołu w procesie badania krajobrazu kulturowego oraz konstruowania jego cyfrowego modelu w postaci filmu.

EFEKT PROJEKTU W POSTACI CYFROWEGO WIDEO – AUDIOWIZUALNEGO MODELU KRAJOBRAZU KULTUROWEGO

Narracja filmu *Czytanie krajobrazu kulturowego (Szczeczeszyn, Biłgoraj, Sochy, Bełżec)* ma charakter subiektywizujący, podmiotowy, refleksyjny, wielogłosowy, mozaikowy, epizodyczny.

W filmie występują eksperci filmowani w konwencji „gadającej głowy”. Trójka historyków, badaczy krajobrazu kulturowego – Robert Traba, Violetta Julkowska i Tomasz Kranz – mówiąc wprost do kamery, wprowadzają w problematykę podejmowaną w filmie. Prezentują kontekst historyczny oraz sposób pojmowania krajobrazu kulturowego. Dzieli się swoimi przemyśleniami o krajobrazie kulturowym miejsc ukazywanych w filmie. Podejmują wysiłek interpretowania krajobrazu kulturowego. Wypowiedzi ekspertów są prowokowane przez twórców filmu w dyskusjach pomiędzy realizacją ujęć, co na ekranie nie jest pokazywane.

Narracja budowana jest także w oparciu o archiwalne zdjęcia i rysunki przedstawiające Szczeczeszyn, Biłgoraj, Sochy i Bełżec z okresu dwudziestolecia międzywojennego, drugiej wojny światowej oraz czasów powojennych. Zdjęcia i grafiki zostały poddane procesowi narratywizacji za pomocą montażu wew-

nątrzkadrowego analitycznego i syntetycznego. Obrazom towarzyszy komentarz Roberta Traby, odczytywane przez lektora i lektorkę spoza kadru fragmenty zapisów źródłowych pochodzących z dzienników mieszkającego w Szczebrzeszynie lekarza, historyka regionalisty, kronikarza czasu okupacji Zygmunta Klukowskiego, publikowane w prasie reportażowe opisy wizyty w Szczebrzeszynie Marii Dąbrowskiej, fragmenty z ksiąg pamięci Biłgoraja, fragmenty prozy pisarki Anny Janko (córkę Teresy Ferenc ocalałej z zagłady Soch), nagrane w postaci audio i wideonotacji wypowiedzi świadków historii (ocalałych z zagłady Soch, mieszkańców Bełżca, ocalałego więźnia obozu w Bełżcu), fragmenty tekstów pochodzące z akademickiej historiografii (np. prac Dariusza Libionki, Roberta Kuwałka, Anny Ziębińskiej-Witek). Wizualny materiał źródłowy jest w tym przypadku konfrontowany ze źródłami pisanymi. Zestawienie ich w montażu pionowym umożliwiło skonfrontowanie i porównanie fragmentarycznego językowego obrazu miejsc z fragmentarycznymi obrazami wizualnymi.

W filmie w poszczególnych ujęciach, zrealizowanych w planach szerokich i zbliżeniach, pokazane są współczesne lokalizacje. W przypadku Szczebrzeszyna są to usytuowane w bezpośrednim sąsiedztwie w centrum miasta budynki dawnej synagogi (aktualnie znajduje się tam centrum kultury), cerkwi i dwóch kościołów katolickich, sąsiadujących ze sobą cmentarzy żydowskiego i katolickiego oraz miejsca zamieszkania Zygmunta Klukowskiego. Obrazom towarzyszą komentarze ekspertów Roberta Traby i Violetty Julkowskiej, którzy zwracają uwagę na wielokulturowy charakter miejsca manifestujący się w postaci bardzo bliskiego w wymiarze przestrzennym współistnienia obok siebie obiektów będących wytworem różnych kultur, estetyk, przekonań, wrażliwości. W tej części filmu została zwrócona uwaga na postać Zygmunta Klukowskiego, który w swoim dzienniku z czasów okupacji opisywał bieżące wydarzenia, dzięki czemu stworzył unikatowe źródło historyczne. Na ekranie pojawił się nagrobek lekarza i kronikarza znajdujący się na cmentarzu katolickim. O samym Klukowskim do kamery opowiada Robert Traba. W przypadku Biłgoraja są to ujęcia ukazujące Plac Wolności i znajdujące się na nim upamiętnienie w postaci pomnika wdzięczności przedstawiającego karabiny, cmentarz żydowski, ulicę Lubelską, przy której stała synagoga (obecnie znajduje się przy niej pomnik upamiętniający świątynię), usytuowany w centrum miasta (pomiędzy ulicami Lubelską, Kościuszki i Ogrodową) pomnik upamiętniający niemiecki obóz dla Polaków, skansen „Zagroda Sitarska”. Trzecia część filmu, opowiadająca o miejscowości Sochy, przedstawia współczesne panoramiczne obrazy wsi ukazujące ją jako miejscowość wtopioną w piękny roztoczański pejzaż. W kilku ujęciach monochromatycznych i polichromatycznych, w szerokich planach oraz zbliżeniach na detale, pokazany jest także cmentarz, na którym pochowano mieszkańców Soch zamordowanych przez Niemców podczas pacyfikacji wsi. Obrazom towarzyszy komentarz w formie głosu lektora spoza kadru czytającego fragmenty prozy Anny Janko (córkę ocalałej z zagłady Teresy Ferenc) pochodzące z książki *Mala zagłada*³⁰. W ostatniej części filmu pojawia się Bełżec. W problematykę związaną

³⁰ Anna Janko, *Mala zagłada* (Warszawa: Wydawnictwo Literackie, 2015).

z miejscem wprowadza pokazywany na ekranie w konwencji „gadającej głowy” ekspert Tomasz Kranz. Poszczególne ujęcia w planach ogólnych i bliskich ukazują powstałe w miejscu, gdzie w czasie wojny funkcjonował obóz zagłady, Muzeum – Miejsce Pamięci. Ujęciom towarzyszy głos lektorki spoza kadru, która omawia pojawiające się na ekranie elementy artystycznej instalacji. Komentarz bazuje na badaniach i pracach naukowych Anny Ziębińskiej-Witek.

Przykładem analizy fragmentu krajobrazu kulturowego w postaci upamiętnienia są ujęcia ukazujące jeden z pomników poświęcony losom Polaków więzionych w niemieckim obozie przejściowym w Biłgoraju. W sekwencji zrealizowanej w planach ogólnych na ekranie pokazane jest miejsce, w którym podczas wojny znajdował się obóz. Obecnie jest to porośnięty trawą skwer i parking. Obrazom towarzyszy komentarz spoza kadru koncentrujący się na interpretacji pokazywanego miejsca. Następnie narracja skupia się na założeniu pomnikowym, na który składają się kamienny monument w kształcie krzyża oraz instalacja fotograficzna prezentująca archiwalne zdjęcia przedstawiające obóz. Założenie jest przedstawione w filmie w planach pełnych oraz w zbliżeniach na detale – krzyż, tablica informacyjna oraz fotografie. Obrazom towarzyszy komentarz lektora będący interpretacją instalacji fotograficznej. Dodatkowo, na współczesne ujęcia przedstawiające puste miejsce, w którym w czasie wojny znajdował się obóz, zostały nałożone za pomocą techniki podwójnej ekspozycji obrazy pochodzące z archiwalnych fotografii ukazujące obóz.

Technika podwójnej ekspozycji została wykorzystana w filmie jako narzędzie służące do zastosowania porównawczej metody wizualizacji krajobrazu kulturowego polegające na wykorzystaniu archiwalnych zdjęć poszczególnych miejsc z okresu niemieckiej okupacji. Na ich podstawie zostały zrekonstruowane punkty widzenia obiektów aparatów robiących zdjęcia poszczególnych elementów w przeszłości. Z „tych samych” punktów widzenia filmowane były zachowane do współczesności miejsca i obiekty, których wizerunki z przeszłości przetrwały dzięki ocalonym przed zniszczeniem i zaginięciem archiwalnym fotografiom. Mając do dyspozycji wizualny materiał źródłowy, w procesie postprodukcji porównane zostały oba obrazy – fotografia z przeszłości i współczesne ujęcia wideo. Porównanie zostało przeprowadzone w montażu za pomocą techniki przenikania – przechodzenia archiwalnego monochromatycznego obrazu ze zdjęcia w polichromatyczny ruchomy i udźwiękowiony współczesny obraz miejsca zrealizowany z użyciem kamery. Z takimi zabiegami mamy do czynienia na przykład w ujęciu ukazującym Plac Wolności w Biłgoraju, na które zostały nałożone obrazy z archiwalnych zdjęć ukazujące rynek w okresie sprzed wojny, z czasów wojny oraz tuż po wojnie. Pozwoliło to ustalić i pokazać zmiany, jakie zaszły w krajobrazie na przestrzeni kilkudziesięciu lat od zakończenia wojny.

Wykorzystane w narracji filmowej archiwalne fotografie zostały poddane procesom animacji z użyciem różnych środków formalno-estetycznych. Na przykład, na zdjęcia ukazujące rynek w Biłgoraju, którym towarzyszy komentarz lektora spoza kadru, odczytujący fragment pochodzący z zapisków Zygmunta Klukowskiego o bombardowaniach miasta, zniszczeniach i pożarach, zostały nałożone wygenerowane cyfrowo płomienie oraz dym, dzięki czemu udało się po-

każąc miasto trawione ogniem. Samo bombardowanie zostało zwizualizowane za pomocą animacji zrealizowanej w estetyce *cartoons* przedstawiającej niemiecki bombowiec zrzucający bomby na miasto, które zostało z kolei zwizualizowane za pomocą cyfrowej animacji 3D. Innym przykładem są ujęcia pokazujące Sochy. W związku z tym, że z czasów wojny zachowało się niewiele źródeł ikonicznych z Soch do zwizualizowania pacyfikacji wsi w filmie także posłużyła technika animacji. Na współczesne monochromatyczne zdjęcia wsi zostały nałożone ujęcia przedstawiające wygenerowane cyfrowo w estetyce *cartoons* samoloty przelatujące nad miejscowością i zrzucające bomby. Za pomocą animacji zostały zrealizowane sceny przedstawiające strzelanie przez Niemców do mieszkańców Soch. W tym przypadku na ekranie pojawił się współczesny obraz pól okalających wieś. W zdjęcie ukazujące falujące na wietrze zboże została wmontowana wycięta wcześniej z innych archiwalnych fotografii postać niemieckiego żołnierza kierującego karabin w stronę ukrywającej się wśród kłosów dziewczynki. Dziecko również zostało przedstawione za pomocą rysunku wmontowanego w fotografię. W podobny sposób zostały ukazane rozstrzeliwania Żydów dokonywane przez Niemców na kirkucie w Szczebrzeszynie. Ujęcia wykonane w technice animacji zostały także dodatkowo udźwiękowione, na przykład wyposażono je w odgłosy strzałów, wybuchów, gwaru ulicznego, bicia dzwonów. Poszczególnym animacjom towarzyszą komentarze spoza kadru. Są to relacje świadków opisujące wydarzenia pokazywane na ekranie za pomocą animowanych obrazów. Dzięki użyciu techniki animacji udało się w filmie zwizualizować i pokazać niewidzialne spektrum krajobrazu kulturowego, w tym przypadku krajobraz kulturowy zakłęty i współtworzony w odczytywanych przez lektora słowach pochodzących z opisów sporządzonych w przeszłości przez świadków i uczestników wydarzeń, tekstach literackich i historiograficznych, nagranych po wojnie wywiadach ze świadkami, których głos został obsadzony obok lektora w roli filmowego komentarza.

Spośród wielu założeń projektu w całości nie udało się zrealizować części poświęconej zbadaniu stosunku ludzi zamieszkujących okolicę do krajobrazu kulturowego polegającemu na rozmowach przed kamerą. Ograniczony czas realizacji projektu uniemożliwił nawiązanie kontaktów i przeprowadzenie oraz nagranie na wideo rozmów. Ta część projektu będzie rozwijana w formie aneksu do filmu, na który będą składać się wideonotacje.

WNIOSKI

Konkludując, w nawiązaniu do uwag sformułowanych na początku artykułu, chciałbym jeszcze raz podkreślić, że film historyczny może być nie tylko narzędziem popularyzacji i dydaktyki historii, ale także efektywnym instrumentem jej badania i poznawania.

Omawiany w niniejszym artykule filmowy projekt jest eksperymentalnym cyfrowym modelem krajobrazu kulturowego skonstruowanym w oparciu o konkretne założenia teoretyczne, epistemologiczne, metodologiczne, metodyczne i technologiczne. Jest to model mozaikowy stworzony z fragmentów współczes-

nych i zachowanych z przeszłości obrazów, wizualnych przedstawień miejsc i obiektów, wypowiedzi świadków historii, komentarzy pochodzących z pisanych na bieżąco dzienników z czasu drugiej wojny światowej, wideonotacji, literatury pięknej, reportaży prasowych, ksiąg pamięci, fragmentów akademickiej historiografii, wypowiedzi zawodowych historyków i muzealników, gdyż według założeń respektowanych w projekcie, wszystkie tego rodzaju pokawałkowane elementy składają się na krajobraz kulturowy i tylko z nich można próbować konstruować ów model. W zależności od przyjętych założeń obraz krajobrazu będzie inny. Film nie rości sobie pretensji do bycia obrazem rekonstruującym krajobraz kulturowy, nie aspiruje do statusu narracji realistycznie przedstawiającej krajobraz kulturowy. Można się z nim zapoznać na naukowym portalu ohistorie.eu³¹.

BIBLIOGRAFIA

MONOGRAFIE

- Assman, Jan. *Pamięć kulturowa – pismo, zapamiętywanie i polityczna tożsamość w cywilizacjach starożytnych*, przeł. Anna Kryczyńska-Pham. Warszawa: WUW, 2008.
- Arijon, Daniel. *Gramatyka języka filmowego*, przeł. Feliks Forbert-Kaniewski. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2008.
- Bernard Curran, Sheila. *Film dokumentalny. Kreatywne opowiadanie*, przeł. Michał Bukojemski. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2011.
- Fleck, Ludwig. *Styl myślowe i fakty. Artykuły i świadectwa*. Warszawa: Wydawnictwo IFiS PAN, 2007.
- Goodman, Nelson. *Jak tworzymy świat*, przeł. Michał Szczubiałka. Warszawa: Fundacja Aleteheia, 1997.
- Hall, Edward T. *Ukryty wymiar*, przeł. Teresa Hołówka. Warszawa: Wydawnictwo Literackie Muza S.A., 2003.
- Hunter, Lew. *Kurs pisania scenariuszy. Od pomysłu, przez treatment po pierwszą wersję*, przeł. Tomasz Szafrąński. Myślenice: Wydawnictwo Filmowe, 2013.
- Markowski, Michał P. *Pragnienie obecności. Filozofie obecności od Platona do Kartezjusza*. Gdańsk: słowo/obraz terytoria, 1999.
- Mascelli, Joseph V. *5 tajemnic warsztatu filmowego*, przeł. Tomasz Szafrąński. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2013.
- Nichols, Bill. *Introduction to Documentary*. Bloomington: Indiana University Press, 2001.
- Panofsky, Erwin. *Perspektywa jako „forma symboliczna”*, przeł. Grażyna Jurkowlaniec. Warszawa: WUW, 2008.
- Przylipiak, Mirosław. *Kino stylu zerowego*. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, 1994.
- Russin, Robin U., William Missouri Downs. *Jak napisać scenariusz filmowy*, przeł. Ewa Spirydowicz. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2013.
- Traba, Robert. *Przeszłość w teraźniejszości. Polskie spory o historię na początku XXI wieku*. Poznań: Wydawnictwo Poznańskie, 2009.

³¹ Piotr Witek, Ewa Solska, real. *Czytanie krajobrazu kulturowego (Szczepreszyn, Biłgoraj, Sochy, Belżec)*, Polska; 2018–2022, www.ohistorie.eu.

- White, Hayden. *Proza historyczna*, przeł. zbiorowo, pod red. Ewy Domańskiej. Kraków: Universitas, 2009.
- Witek, Piotr. *Andrzej Wajda jako historyk. Metodologiczne studium z historii wizualnej*. Lublin: Wydawnictwo UMCS, 2016.

LITERATURA

- Dołęga-Mostowicz, Tadeusz. *Znachor; Profesor Wilczur*. Warszawa: Labos, 1990.
- Janko, Anna. *Mała zagłada*. Warszawa: Wydawnictwo Literackie, 2015.

ARTYKUŁY W PRACY ZBIOROWEJ

- Ankersmit, Frank. „Historiografia i postmodernizm”, przeł. Ewa Domańska. W *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. Ryszard Nycz, 145-172. Kraków: Universitas, 1997.
- Frydryczak, Beata. „Krajobraz”. W *Modi Memorandi. Leksykon kultury pamięci*, red. Magdalena Saryusz-Wolska, Robert Traba, Joanna Kalicka, 195-199. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar, 2014.
- Julkowska, Violetta. „Krajobraz kulturowy jako kategoria pojęciowa i perspektywa poznawcza w edukacji historycznej”. W *Krajobrazy kulturowe. Sposoby konstruowania i narracje*, red. Robert Traba, Violetta Julkowska, Tadeusz Stryjakiewicz, 46-69. Warszawa/Berlin: Wydawnictwo Neriton-CBH PAN, 2017.
- Klejsa, Konrad. „A film-like thing, czyli o tym, jak zjawiska filmopodobne utrudniają odpowiedź na pytanie «Co to jest film?»”. W *Kino po kinie*, red. Andrzej Gwóźdź, 33–59. Warszawa: Oficyna Naukowa, 2010.
- Kuhne, Olaf. „Przestrzeń, krajobraz i krajobraz kulturowy. Terminologia, definicje”, przeł. Monika Satizabal Niemeyer. W *Krajobrazy kulturowe. Sposoby konstruowania i narracje*, red. Robert Traba, Violetta Julkowska, Tadeusz Stryjakiewicz, 25-46. Warszawa/Berlin: Wydawnictwo Neriton-CBH PAN, 2017.
- Ruby, Jay. „Kilka opowieści z Oak Park: eksperymentalna wideoetnografia”. W *Badania wizualne w działaniu. Antologia tekstów*, przeł. Waldemar Rapior, red. nauk. Marek Frąckowiak, Krzysztof Olechnicki, 153–176. Warszawa: Bęc Zmiana, 2011.
- Sooryamoorthy, Radhamany. „Kulisy kręcenia filmów badawczych w socjologii”. W *Badania wizualne w działaniu. Antologia tekstów*, przeł. Waldemar Rapior, red. nauk. Marek Frąckowiak, Krzysztof Olechnicki, 177-200. Warszawa: Bęc Zmiana, 2011.
- Traba, Robert. „Krajobraz kulturowy: strategie badawcze i interpretacje. Uwagi wstępne”. W *Krajobrazy kulturowe. Sposoby konstruowania i narracje*, red. Robert Traba, Violetta Julkowska, Tadeusz Stryjakiewicz, 11-25]. Warszawa/Berlin: Wydawnictwo Neriton-CBH PAN, 2017.
- Witek, Piotr. „Historyczny film dokumentalny jako «kino stylu zerowego»”. W *Świat z historią*, red. Piotr Witek, Marek Woźniak, 33–38. Lublin: Wydawnictwo UMCS, 2010.

ARTYKUŁY W CZASOPISMACH

- Kurkowska-Budzan, Marta. „Informator, świadek historii, narrator – kilka wątków epistemologicznych i etycznych Oral History”. *Wrocławski Rocznik Historii Mówionej* I (2011): 9-34.
- Witek, Piotr. „Metodologiczne problemy historii wizualnej”. *Res Historica* 37 (2014): 159–176.

MATERIAŁY NIEPUBLIKOWANE

- Czytanie krajobrazu. Zamojszczyzna*. Zamość 23-26.05.2018. Przewodnik przygotowany dla uczestników konferencji przez Roberta Trabę.

STRONY INTERNETOWE:

- „Historia mówiona”. Biblioteka Multimedialna Ośrodka „Brama Grodzka – Teatr NN”. <https://biblioteka.teatrnn.pl/dlibra/collectiondescription/198> (dostęp: 1.12.2022).
- „Historia mówiona”. Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku. <https://historiamowiona.muzeum1939.pl/> (dostęp: 01.12.2022).
- Ozel, Melinda. „Facial Action Coding System (FACS) Cheat Sheet+”. Face the FACS. <https://melindaozel.com/facs-cheat-sheet/> (dostęp: 1.12.2022).
- „Pokaz filmu dokumentalnego «PAWIAK W RELACJACH ŚWIADKÓW»”. Stowarzyszenie Dziennikarzy Rzeczypospolitej Polskiej. <https://www.dziennikarzerp.pl/2014/03/pokaz-filmu-dokumentalnegopawiak-w-relacjach-swiadkow/> (dostęp: 1.12.2022).
www.ohistorie.eu

FILMY

- Chudzio, Hubert, reż. *Wypędzeni. Saybusch Aktion*. Polska; 2014.
- Gazda, Michał, reż. *Znachor*. Polska; 2023.
- Hoffman, Jerzy, reż. *Znachor*. Polska; 1982.
- Holland, Max, reż. *Zamach na Kennedy’ego: zaginiony pocisk*. USA; 2011.
- Kałuszek, Andrzej, reż. *Pawiak w relacjach świadków*. Polska; 2014.
- Waszyński, Michał, reż. *Znachor*. Polska; 1937.
- Witek, Piotr, Ewa Solska, real. *Czytanie krajobrazu kulturowego (Szczepreszyn, Biłgoraj, Sochy, Bełżec)*. Polska; 2018–2022.