

## MULTIMEDIALNE ILUZJE JAKO REPREZENTACJE PRZESZŁOŚCI

VIOLETTA JULKOWSKA

---

### ZARYS POLA REFLEKSJI

W niniejszym artykule problem reprezentacji przeszłości został ukazany na przykładzie form obrazowego przedstawienia przeszłości w XIX i XX wieku, ze szczególnym uwzględnieniem panoramy historycznej. Teoretycznym punktem odniesienia będą głównie rozważania F. Ankersmita dotyczące reprezentacji historycznej w jej relacji do reprezentacji przeszłości przez sztukę. Istotnym i niezwykle inspirującym elementem refleksji Ankersmita jest przekonanie, że sztuka jest jedną z form poznania przeszłości, a większa wnikliwość tego poznania jest możliwa właśnie dzięki przedstawieniu artystycznemu<sup>1</sup>.

Droga rozwoju obrazowego typu reprezentacji historycznej od panoramy malarskiej z początku XIX wieku do panoramy fotograficznej w formie historycznego widowiska multimedialnego, aż po iluzje przeszłości wykorzystujące nowe technologie cyfrowe, stała się dogodnym punktem wyjścia do refleksji na temat historyczności różnych interpretacji przeszłości i zmieniających się wraz z nimi sposobami reprezentacji.

Innym wątkiem rozważań jest próba określenia rodzaju kształtowanych celowo relacji pomiędzy autorami określonego typu przedstawienia przeszłości a jego potencjalnymi adresatami. W toku tejże relacji powstaje nie tylko specyficzny typ komunikacji, dostosowany do potrzeb i możliwości odbiorcy, ale również budowany jest adekwatnie do tej sytuacji rodzaj przekazu w postaci reprezentacji przeszłości.

---

<sup>1</sup> F. Ankersmit, *Reprezentacja historyczna*, przeł. M. Piotrowski, [w:] F. Ankersmit, *Narracja, reprezentacja, doświadczenie. Studia z teorii historiografii*, red. i wstęp E. Domańska, Kraków 2004, s. 143.

Osobnym problemem do przemyślenia, jaki wyłania się podczas analizy różnych reprezentacji przeszłości, wydają się sposoby rozumienia własnej roli przez przedstawicieli świata nauki, sztuki i mediów, zaangażowanych w przygotowanie wspomnianych przedstawień przeszłości.

Materiału empirycznego do szczegółowej interpretacji dostarczyła mi z jednej strony multimedialna panorama miasta starożytnego Pergamon, w której prezentacji uczestniczyłam kilkakrotnie w 2012 roku, podczas jej ekspozycji na dziedzińcu Muzeum Pergamońskiego w Berlinie. Z drugiej strony – na zasadzie uzupełnienia doświadczenia panoramy jako reprezentacji przeszłości – obejrzałam, zgodnie z ideą twórców tego projektu, stałą ekspozycję obiektów architektury i rzeźby starożytnej w tymże muzeum. Z porównania obu wymienionych sposobów reprezentacji przeszłości miasta starożytnego: tradycyjnej ekspozycji muzealnej oraz widowiska multimedialnego, wyłoniły się wnioski odnośnie do różnych modeli funkcjonowania wiedzy o przeszłości w ramach współczesnej kultury masowej w relacji naukowcy-eksperti a społeczeństwo (por. model edukacyjny i model demokratyczny w ujęciu C. Holtorfa<sup>2</sup>), a ponadto spostrzeżenia dotyczące różnych form doświadczania przeszłości przez uczestników tego typu przedstawień przeszłości w ramach kultury masowej.

#### HISTORYCZNE NARRACJE I ARTYSTYCZNE OBRAZY JAKO FORMY REPREZENTACJI PRZESZŁOŚCI

W świecie opanowanym przez nowe technologie obrazowe reprezentacje przeszłości stają się coraz poważniejszą konkurencją dla tradycyjnej narracji historycznej. Obie formy reprezentacji przeszłości: obrazowa i tekstowa, zdominowane są od wieków w kulturze europejskiej, lecz aż do końca XVIII wieku funkcjonowały w sposób niezależny, z reguły nie rywalizując o uwagę odbiorców, odnosiły się również częściowo do innych grup społecznych. Powszechna dostępność kodu reprezentacji obrazowej skutkowałą częstszym wykorzystaniem tego typu przekazu do komunikowania sensów w szerokim obszarze uczestników kultury oralnej. Z kolei historiografia, podobnie jak literatura rozwijały swoje przedstawienia przeszłości w niezależnym, w większości przypadków jednak elitarnym kręgu uczestników kultury pisanej. Można oczywiście wskazać na liczne inspiracje wspólne dla obu tych form reprezentacji,

---

<sup>2</sup> Cf. M. Pawleta, *Obrazy przeszłości w narracjach współczesności*, [w:] *Przeszłość społeczna. Próba konceptualizacji*, red. S. Tabaczyński, A. Marciniak, D. Cyngot, A. Zalewska, Poznań 2012, s. 1124–1125.

zwłaszcza gdy chodzi o tematy wywodzące się z obszaru kultury historycznej uwikłanej religijnie i politycznie, które miały swoje paralelne przedstawienia obrazowe i tekstowe. Przykładem tego rodzaju reprezentacji przeszłości są reliefy na rzymskich kolumnach, łukach triumfalnych czy obiektach sakralnych<sup>3</sup> (np. Kolumna Trajana, Łuk Konstantyna i Tyberiusza, Ołtarz Pokoju) lub znane z czasów późniejszych przedstawienia artystyczne umieszczane na drzwiach kościołów, mające swoje odpowiedniki w przekazach pisanych (np. Drzwi Gnieźnieńskie, Płockie, Florenckie, Pizańskie). Do tego typu przykładów należą również przedstawienia wydarzeń historycznych wykonane w formie tkanin dekoracyjnych, murali i fresków (np. freski w siedzibach władz miasta w Sienie, we Florencji).

Większość znanych w kulturze przedstawień na temat przeszłości nim przybrało kształt obrazowy, stając się artystyczną wizją dziejów, poprzedzonych było opowieścią, która nadawała tej wizji określoną formę. Bez względu na to, czy były to rysunki, obrazy, reliefy, mozaiki czy freski, ów obraz nie rejestrował przebiegu zdarzeń, tylko był ich przedstawieniem. Wizje artystyczne wydarzeń nie są ich rekonstrukcjami, lecz bywają ich reprezentacją, w sensie, jaki nadaje temu pojęciu Ankersmit<sup>4</sup>. Większości spośród wymienionych wyżej obrazowych form wizualizacji przeszłości towarzyszyła inspiracja płynąca z powstałych uprzednio narracji, a w konkretnych przypadkach można wręcz wskazać na autorskie przekazy o charakterze historiograficznym. Doskonałym przykładem zależności, jaka powstaje pomiędzy wizją artystyczną zdarzenia a tekstem, który ją poprzedza, są Drzwi Gnieźnieńskie, arcydzieło sztuki romańskiej, będące dla historyków jednym z najstarszych źródeł o charakterze ikonograficznym, interpretowanym w badaniu dziejów Polski, a przy tym zabytkiem wyraźnie nawiązującym w swej konwencji i w sposobie przedstawienia zdarzeń do powstałych na początku XI wieku żywotów świętego Wojciecha autorstwa J. Kanapariusza i Brunona z Kwerfurtu<sup>5</sup>. Podobnych inspiracji dostarczała przedstawieniom graficznym i malarskim, zwłaszcza o tematyce batalistycznej, historiografia nowożytna.

Splot wydarzeń politycznych oraz zmiany społeczne u progu wieku XIX, wraz ze stopniowym upowszechnieniem oświaty, uruchomiły proces szerszego dostępu do kultury pisanej różnych grup społecznych, a postępująca demokra-

---

<sup>3</sup> Cf. E. Makowiecka, *Sztuka Rzymu. Od Augusta do Konstantyna*, Warszawa 2010, s. 101–116.

<sup>4</sup> F. Ankersmit, op.cit., s. 131 i n.

<sup>5</sup> A.S. Labuda, *Drzwi Gnieźnieńskie – przekaz i język obrazu*, [w:] *Porta regia. Drzwi Gnieźnieńskie*, Gniezno 1998, s. 7–25. Cf. Paweł Stróżyk, *Źródła ikonograficzne w badaniu źródłoznawczym na przykładzie Drzwi Gnieźnieńskich*, Poznań 2011.

tyzacja życia politycznego przyczyniała się do coraz powszechniejszego zainteresowania tematyką historyczną. Zainteresowanie przeszłością w XIX wieku znalazło swój wyraz w powstaniu nurtu historyzmu w architekturze i malarstwie europejskim, wspieranego autorytetem naukowym i kompetencją badawczą reprezentantów różnych dziedzin przeszłości, zwłaszcza archeologów, historyków i historyków sztuki. Z czasem zainteresowanie przeszłością przeszło stopniowo, poprzez działania popularyzacyjne na gruncie literatury (powieść), sztuk pięknych (malarstwo historyczne), historiografii (opowiadania i szkice historyczne) oraz teatru (dramat historyczny), do obszaru kultury masowej. W kontekście różnych form popularyzacji tematyki historycznej jedną z najbardziej atrakcyjnych dla szerokiej rzeszy odbiorców były malarskie panoramy historyczne jako działające na wyobraźnię wizualne przedstawiania przeszłości.

#### OD PANORAMY MALARSKIEJ DO MULTIMEDIALNEJ INSCENIZACJI HISTORYCZNEJ

Pojęcie „panoramy” w odniesieniu do malarstwa powstało w sztuce europejskiej końca XVIII wieku, kiedy R. Barker wystawił w Londynie w 1792 roku obraz naciągnięty na półokrągłą ramę, przedstawiający widok Edynburga. Jego eksperymenty z półokrągłymi i cylindrycznymi obrazami doprowadziły do upowszechnienia się prezentacji zwanej panoramą oraz wybudowania w Londynie pierwszej rotundy<sup>6</sup>. W Europie zapanowała wówczas moda na tworzenie malarskich panoram o tematyce historycznej, batalistycznej, religijnej oraz krajobrazowej. Efekt iluzji osiągnięty przy pomocy środków artystycznych oraz monumentalny charakter przedstawień, tworzonych wspólnie przez liczne grupy uznanych artystów, cieszył się dużym zainteresowaniem masowej publiczności. Wizualizacja przebiegu zdarzeń środkami malarskimi, z ujęciem ich kolejnych sekwencji czasowych, różniła się od sposobu ukazywania bitew jeszcze w połowie XVIII wieku, była możliwa dzięki nowym sposobom ujmowania czasu w narracji historycznej, uwzględniającym przyczynowo-skutkowe następstwo, co wypracowane przez historyków, zadomowiło się w kulturze. Z kolei pod koniec XIX wieku silny wpływ scjentystycznego nurtu ówczesnych akademickich badań historycznych, zwłaszcza niemieckich, a także pojawienie się krytyków i teoretyków sztuki, a ponadto również nowego medium w postaci fotografii zaczęło wielostronnie wpływać na zmianę sposobu reprezentacji przeszłości w sztuce, idąc w kierunku werystycznych rekonstrukcji zdarzeń

---

<sup>6</sup> B. Comment, *The Panorama*, London 1999, s. 76.

i obiektów, umieszczanych w konkretnej przestrzeni historycznie ukształtowanej. W tego typu ujęciach celowały materiały zdające relację z poszukiwań w obszarze powstającej historii sztuki i bardzo już wówczas zaawansowanych badań archeologicznych. Jednakże często wysiłki rekonstrukcyjne archeologów, przy niepełnej i bardzo fragmentarycznej ewidencji źródłowej, prowadziły do tworzenia idealnych wyobrażeń. W efekcie liczne przedstawienia przeszłości miały charakter artystycznej stylizacji idealizującej. Przykładów takiego przedstawienia jest wiele, a rysunek panoramicznego przedstawienia Pergamonu wykonany na podstawie badań archeologicznych prowadzonych przez C. Humanna w latach 1878–1880 i później w 1886 roku, przechowywany obecnie w zbiorach berlińskiego muzeum, z pewnością do nich należy<sup>7</sup>.

Podobnych zabiegów stylizacyjnych dokonywali także twórcy dziewiętnastowiecznych panoram malarskich. Chcąc podczas prezentacji swoich dzieł wzmocnić efekt realności tych przedstawień, umieszczali pomiędzy widzem a obrazem różne przedmioty rzeczywiste, niczym martwą naturę lub didaskalia. Były to między innymi elementy krajobrazu, będące przedłużeniem obrazu, dalej naczynia i elementy uzbrojenia, a nawet realistyczne dekoracje roślinne, których zadaniem było zacieranie granicy między dziełem malarskim i widzem, tworzenie iluzji rzeczywistości oraz potęgowanie wrażenia znajdowania się tu i teraz w centrum wydarzeń i uczestnictwa w nich.

Twórcy panoram malarskich, w odpowiedzi na rosnące zainteresowanie tą formą wizualizacji przeszłości, doskonalili ich techniczne właściwości, tworząc odmiany różniące się sposobem prezentacji i rodzajem wzmocnienia uzyskanego efektu iluzji. Do najciekawszych należały: dioramy, czyli panoramy malowane na przezroczystej tkaninie, z obu stron jednocześnie, co przy odpowiednim oświetleniu dawało wrażenie plastyczności, głębi i trójwymiarowości. Przeważały panoramy wertykalne – pionowe, eksperymentowano także z panoramami ruchomymi, które przesuwano przed oczyma widzów. Najciekawszym pomysłem tworzącym pełną iluzję rzeczywistości były cykloramy – otaczające widza ze wszystkich stron jednocześnie, najczęściej przygotowywane przez artystów malarzy i umieszczane w odpowiednio do tego przygotowanych pomieszczeniach o kształcie rotundy. Typem cykloramicznej reprezentacji przeszłości jest *Panorama Racławicka*, namalowana pod kierunkiem J. Styki i W. Kossaka w 1894 roku, eksponowana początkowo we Lwowie, a obecnie w rotundzie we Wrocławiu. Podobnym typem panoramy jest także *Panorama Siedmiogradzka* pochodząca z 1897 roku, również autorstwa Styki. Do tej samej grupy przedstawień

---

<sup>7</sup> S. Sarti, *Wielkie Muzea. Pergamonmuseum*, przeł. H. Szulczewska, Warszawa 2007, s. 8.

przeszłości należy *Panorama bitwy pod Borodino* namalowana w latach 1910–1912 przez rosyjskiego malarza-batalistę F. Aleksiejewicza Roubaud.

Z kolei mareoramy były kombinacją poruszających się na wodzie platform i panoramicznych obrazów używanych do tworzenia iluzji marynistycznych. Do efektów specjalnych należało zastosowanie w cinéoramach panoramicznego malarstwa z unoszącego się balonu, co zaprezentowano w 1900 roku w Paryżu<sup>8</sup>.

Kolejnym ważnym etapem na drodze do uzyskania reprezentacji przeszłości stało się wykorzystanie fotografii i jej zdolności dokumentacyjnej. Fotografia pozwoliła na przedstawianie miejsca i uczestników wydarzeń bieżących oraz ich utrwalanie jako obrazów historycznych, co po raz pierwszy zostało wykorzystane w Paryżu w 1871 roku. Krytycy sztuki i artyści, po krótkim okresie fascynacji „obiektywnym przedstawieniem”, dostrzegli, że fotografia, podobnie jak artystyczne przedstawienia przeszłości w panoramach malarskich, zdolna jest do tworzenia iluzji rzeczywistości w postaci wizualizacji fotograficznych.

Współczesne panoramy, mające przede wszystkim charakter fotograficzny, przy doborze odpowiednich parametrów i proporcji lepiej niż obrazy malarskie oddają złudzenie głębi przestrzennej. Jeśli w wymiarach zdjęcia zachowany zostanie stosunek szerokości do wysokości większy niż 1,6:1, to w taki sposób pokazana na fotografii przestrzeń, najczęściej pod szerokim kątem ponad 100°, nie ulega zniekształceniu. Współczesna panorama fotograficzna, dzięki technice cyfrowej oraz dostępnym środkom multimedialnego przekazu, tworzy pełną iluzję rzeczywistości i prawdopodobnie z tego powodu cieszy się ogromnym zainteresowaniem odbiorców. Nowe technologie są więc przyczyną, dla której ten dziewiętnastowieczny sposób reprezentowania rzeczywistości przeżywa obecnie swój renesans. Sądzę jednak, że problem jest jednak bardziej skomplikowany i nie poddaje się sprowadzeniu wyłącznie do technicznych możliwości artystów tworzących tego typu przedstawienia przeszłości. Istotny jest psychologiczny aspekt odbioru iluzji przeszłości, osiągnięty dzięki współczesnym formom prezentacji przeszłości, bazującym na zmysłowym doświadczeniu, któremu towarzyszy wrażenie autentyczności przeżycia oraz przekonanie o możliwości bezpośredniego wglądu w przeszłość, do którego powrócę.

---

<sup>8</sup> S. Oettermann, *The Panorama: History of a Mass Medium*, New York 1997.

REPREZENTACJA MIASTA STAROŻYTNEGO  
PERGAMON W FORMIE MULTIMEDIALNEJ ILUZJI

Współczesne panoramy historyczne są efektem współpracy ludzi z różnych obszarów nauki, sztuki oraz mediów. Oferują technologicznie zaawansowane sposoby tworzenia multimedialnej iluzji przeszłości, która dodatkowo spełnia wszelkie wymogi produktu kultury masowej. Przykładem działalności łączącej wizję artystyczną z profesjonalnym opracowaniem naukowym oraz technologicznie dopracowaną prezentacją, przygotowaną z myślą o tworzeniu wydarzenia medialnego dla liczonej w setki tysięcy publiczności, są panoramy przygotowywane przez Y. Asisiego. Artysta niemiecki perskiego pochodzenia, świadomie nawiązując do dziewiętnastowiecznych tradycji tego gatunku, tworzy panoramiczne wizualizacje naturalnych przestrzeni i kulturowych krajobrazów, z różnych względów niedostępnych dla współczesnego człowieka (np. puszcza amazońska i Mont Everest, Drezno barokowe z roku 1756, Rzym w roku 312, wspomniane już starożytne miasto Pergamon, Lipsk w 1813 roku, Mur Berliński). Niedostępność tych krajobrazów wynika z ich przynależenia do przeszłości zarówno tej bardzo odległej, jak i tej zupełnie bliskiej. Z punktu widzenia zmiany, jaka zaszła w pomodernistycznej interpretacji przeszłości, Asisi tworzy rodzaj kontekstu historycznego, którego celem jest zrekonstruowanie możliwie pełnej, w rzeczywistości już nieistniejącej w takim kształcie historycznym przestrzeni miast jako tła do rozumienia czasu i miejsca konkretnych wydarzeń z przeszłości. Widoczne jest w tym zamiarze nastawienie na potrzeby masowego odbiorcy kultury i związana z tym próba stworzenia alternatywnej w stosunku do scjentystycznych przedstawień, nowej reprezentacji przeszłości. Powstający w wyniku tego typu działania rodzaj iluzji rzeczywistości przeszłej można określić mianem symulakry, posługując się terminem filozoficznym spopularyzowanym przez J. Baudrillarda<sup>9</sup>. Koncepcja ewolucji znaków posłużyła w filozofii Baudrillarda (krytycznej względem semiotyki) do stworzenia teorii symulacji, która przyjmuje, że wraz z rozwojem systemów znakowych granica między światem rzeczywistym a jego przedstawieniami stopniowo zaciera się, prowadząc do wzrastającego niezależnienia znaku, a główną tendencją tego procesu emancypacyjnego jest odejście od referencyjnego charakteru znaku. Zatem w sensie proponowanym przez Baudrillarda panoramy historyczne tworzone przez Asisiego mogą być traktowane jako reprezentacje przeszłości, ale też jako rodzaj hiperrzeczywistości, która odsyła do rzeczywistości już nieistniejącej. Tworzenie tego typu reprezentacji może mieć sens poznawczy, o ile nie jest znakiem

---

<sup>9</sup> J. Baudrillard, *Symulakry i symulacje*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005, s. 40.



pustym, istniejącym wyłącznie ze względów komercyjnych. Udział w pracach projektowych osób kompetentnych związanych z różnymi dziedzinami badań, ale również działań artystycznych, nadaje tworzonym przedstawieniom wartość poznawczą i estetyczną, gwarantując weryfikowalność zawartych w przedstawieniu informacji oraz zapewniając określony poziom interpretacyjny.

Panorama miasta Pergamon zaprezentowana w Berlinie, będąca wizualną reprezentacją miasta starożytnego, została przygotowana przez Asisiego z inicjatywy i we współpracy z pracownikami naukowymi Muzeum Pergamońskiego. Powstanie reprezentacji miasta w jego starożytnym kształcie architektonicznym, już nieistniejącym w rzeczywistości, miało na celu uatrakcyjnienie wielkiej wystawy *Pergamon – panorama miasta w starożytności*, przygotowanej przez Muzeum w 2011 roku. Dodatkowym celem poznawczym panoramy było przygotowanie wizualizacji kontekstu historycznego miasta na podstawie zweryfikowanej przez historyków i archeologów wiedzy o tym miejscu w przeszłości. Ekspozycja muzealna dostarczała wielu autentycznych obiektów archeologicznych pochodzących z dawnego Pergamonu. Przywieziono je do Berlina pod koniec XIX wieku, w wyniku eksploracji prowadzonej przez archeologów. W 1930 roku umieszczone zostały w specjalnie do tego celu zbudowanym nowym gmachu Pergamonmuseum. Najważniejszym i najbardziej znanym jego obiektem jest rekonstrukcja wielkiego ołtarza pergamońskiego oraz propylon z sanktuarium Ateny w Pergamonie. Tradycyjna ekspozycja zbiorów Muzeum miała<sup>10</sup> układ znany od wielu lat, przygotowany przez ekspertów zgodnie z założeniem, w którym wiedza o przeszłości tworzona jest w sposób, jaki społecznego odbiorcę postrzega raczej jako biernego widza, mającego dostęp jedynie do uproszczonej wiedzy o przeszłości<sup>11</sup>. To tradycyjne rozumienie roli muzeum, zgodne z modernistycznym modelem uprawiania nauki, zostało ożywione alternatywnym podejściem do przeszłości zgodnie z wizją artystyczną Asisiego oraz dzięki udziałowi osób spoza nauki: artystów, fotografów, aktorów i statystów, fachowcom z dziedziny nowych mediów<sup>12</sup>. Panorama została zaprojektowana jako reprezentacja w celu wprowadzeniu widzów w starożytny kontekst

---

<sup>10</sup> Wspomniana wystawa była ostatnim wydarzeniem w 2012 roku przed rozpoczęciem zaplanowanych na najbliższe lata prac remontowych. Można przypuszczać, że ponowne otwarcie Pergamonmuseum związane będzie z przygotowaniem nowego typu reprezentacji przeszłości, podobnej do prób już z powodzeniem podjętych w położonym na Wyspie Muzeów obiektem Neue Museum, eksponującym zbiory starożytne.

<sup>11</sup> Ten model relacji pomiędzy archeologią a społeczeństwem jego twórca C. Holtrof określa jako edukacyjny, ponieważ przekazywany jest w sformalizowany sposób. Model ten odrzuca alternatywne podejścia, uznając je za nieprawdziwe i nieprawomocne. Cf. M. Pawleta, *op.cit.*, s. 1125.

<sup>12</sup> Ten model określany jest jako demokratyczny i podkreśla się w nim, że nauka powinna



historyczny miasta. Z kolei aktywny udział widzów – uczestników w prezentacji tej panoramy – miał dostarczyć przeżycia dzięki multimedialnemu charakterowi tego widowiska. Skala tego przedsięwzięcia pod względem merytorycznym i logistycznym była ogromna. Dane odnoszące się do wymiarów panoramicznego obrazu oraz czasu potrzebnego do wykonania całości prac związanych z przygotowaniem wizualizacji Pergamonu tylko w części dają o niej wyobrażenie. Panoramiczny obraz miasta miał wysokość 24 metrów i szerokość 100 metrów, co dało efekt wizualny w skali 1:1, pozwalający na stworzenie nieomal pełnej iluzji realności tego przedstawienia oraz iluzji „przeniesienia w czasie i przestrzeni”. Obraz mający charakter fotograficznej rekonstrukcji nieistniejącego już miasta starożytnego Pergamon, w jego stanie odpowiadającym II wiekowi po Chrystusie, został nadrukowany na trzydziestu czterech osobnych panelach z poliestru, każdy o szerokości trzech metrów, które następnie zszyto specjalną przędzą. Proces drukowania i scalania elementów przeprowadzony przez ekspertów z Marx & Moschner w Lennestadt trwał nieprzerwanie 13 dni. Następnie na panelach zostały domalowane przez artystów wszystkie detale składające się na efekty świetlne takie jak: gwiazdy, starożytne lampy oliwne i ogień. Wykorzystanie do tego celu specjalnych farb reagujących na ultrafiolet sprawiło, że efekty te widoczne były tylko podczas scen nocnych. Panoramę przetransportowano do Berlina i w ciągu tygodnia zamontowano na specjalnej metalowej konstrukcji w kształcie rotundy ustawionej na dziedzińcu Muzeum Pergamońskiego<sup>13</sup>.

Dzięki przygotowaniu artystycznej reprezentacji miasta starożytnego osoby odwiedzające muzeum brały najpierw udział w iluzji przeszłości, przygotowanej z myślą o rekonstrukcji kontekstu historycznego i kulturowego. Ich oczom ukazane zostało miasto Pergamon w jego kształcie z roku 129, a efekt umieszczenia w jego centrum historycznym został osiągnięty dzięki panoramie sferycznej 360° oraz umieszczeniu widzów we wnętrzu tego obrazu i w jego środku na platformie o wysokości trzypiętrowej konstrukcji. Uczestniczenie w tej reprezentacji przeszłości było związane ze swoistym „doświadczeniem przeszłości” dzięki szeregowi zabiegów o charakterze artystycznym, do których należały efekty świetlne i dźwiękowe. Dla wzmocnienia oddziaływania obrazu na wyobraźnię widzów symulowano odgłosy życia codziennego miasta, wypełnionego gwarem jego mieszkańców, w których rolę wcielili się aktorzy i statyści w strojach z epoki. Dźwięki dostosowane do pory dnia (wieczne cykady

---

służyć społeczeństwu i odpowiadać na jego potrzeby i oczekiwania, a działania naukowców powinny podlegać społecznej kontroli. Cf. *ibid.*

<sup>13</sup> Wystawa była czynna od września 2011 do września 2012 roku.

świerszczy, nocne szczekanie psa, poranny gwar miasta, chór śpiewający podczas uroczystości w teatrze) pozwoliły na uzyskanie efektu głębi, trójwymiarowości, a nawet rozłożonej w czasie rzeczywistości i symbolicznej dynamiczności przedstawienia, a wszystko to pomimo statycznego charakteru reprezentacji, przygotowanej głównie na bazie obrazu fotograficznego. Wrażenia iluzji rzeczywistości dopełniała muzyka skomponowana przez E. Babaka, tworząca silny akcent artystyczny, oddziałujący pozytywnie na emocje widzów i w efekcie na całościowy odbiór obrazu. Z kolei zastosowanie różnego natężenia światła, w połączeniu z muzyką, umożliwiło stworzenie iluzji podwójnej sekwencji czasowej. Po pierwsze, w wymiarze bezpośrednio odczuwanym przez widza, trwającym około pół godziny, który przedstawiał życie codziennego ukazane w czasie jednej doby: dnia i nocy, po drugie, w sekwencji długiego trwania ujętego w cyklicznym porządku następujących po sobie „dni”, w których obserwator miał okazję uczestniczyć, jeśli pozostawał w rotundzie przez około godzinę.

Prace nad przygotowaniem tej wizualizacji trwały nieprzerwanie dwa lata i prowadzone były od września 2009 roku. Polegały w pierwszej kolejności na sporządzeniu historycznej dokumentacji, niezbędnej do przygotowania wizualnej rekonstrukcji wszystkich budowli na terenie miasta istniejących w czasach cesarstwa rzymskiego. W ramach projektu dokonana została również rekonstrukcja reliefu zdobiącego Wielki Ołtarz w Pergamonie<sup>14</sup>. Dodatkowym zadaniem były prace związane z rekonstrukcją przestrzeni miejskiej, które wykonał wspólnymi siłami zespół kierowany przez Asissa, składający się z archeologów, historyków, architektów i fotografów, z udziałem statystów i aktorów. Obecność tych ostatnich była niezbędna do ożywienia sfotografowanej przestrzeni miasta, pozwalając na zainscenizowanie scen z jego życia codziennego społeczności miejskiej w czasach starożytnych. Z kolei w pracę nad rekonstrukcją reliefu zaangażowali się wspólnie z Asissem pracownicy Muzeum Pergamońskiego.

#### ZMIANA STATUSU WIEDZY HISTORYCZNEJ W OBSZARZE KULTURY MASOWEJ

Powodzenie tego typu przedstawień przeszłości jest widocznym znakiem, że rola historii ukształtowanej w ciągu XIX wieku jako wyspecjalizowanej dziedziny wiedzy o przeszłości zmienia się. Dawna uprzywilejowana pozycja historii i historia, pozwalająca na odgrywanie roli arbitra w polu ideowego

---

<sup>14</sup> Cf. *Pergamon. Yadegar Asisi's Panorama of the Ancient Metropolis*, autorzy artykułów: Y. Asisi, V. Kastner, S. Oettermann, W. Rath, A. Scholl, G. Schwab, Berlin 2011, s. 53–60.

i politycznego oddziaływania władzy, nie jest już możliwa do utrzymania. Historycy wyposażeni w swoją wiedzę stają się ekspertami przywoływanymi raczej sporadycznie niż obowiązkowo w polu komunikacyjnym kultury masowej. Historia pojawia się w na nowo zdefiniowanej roli w obszarze kultury historycznej, która swoim zasięgiem wykracza poza centra akademickie. Ta zmiana statusu społecznego nauki sprawiła, że historia akademicka przestała pełnić funkcję jedyne go dysponenta wiedzy o przeszłości, a z wolna staje się elementem projektu historii praktycznej.

Przykład panoramy jako formy przedstawienia przeszłości pozwala prześledzić zmiany, jakie dokonują się w obszarze społecznego funkcjonowania przeszłości od czasu krytycznej refleksji Nietzschego na temat roli historii aż po czasy współczesne.

Współczesna kultura audiowizualna została zdominowana przez obraz i dźwięk, które jako główne narzędzia komunikacji kreuja obecnie wizje świata dostępne szerokim kręgom odbiorców. Rozwój technologii sprawia, że obraz wyprzedza słowo, a niejednokrotnie także je zastępuje. W nowej sytuacji komunikacyjnej złożony przekaz informacji, jakim jest krytycznie opracowany obraz przeszłości, napotyka barierę w postaci medium i odbiorcy.

Przekaz obrazu przeszłości, którego odbiorcą jest masowy użytkownik mediów, przypomina analogiczną sytuację z początku XIX wieku, kiedy to rewolucyjne zmiany społeczne zapoczątkowały szeroki, choć wówczas jeszcze nie powszechny, dostęp do kultury historycznej w postaci literatury powieściowej i naukowej narracji historycznej. Obecny postęp technologiczny, i jego powszechna dostępność, nabiera cech fundamentalnej zmiany społecznej, a jego skutki w skali nieporównywalnie większej niż przed dwoma stuleciami odczuwane są w sferze trwałej zmiany mentalności społecznego uczestnika pola komunikacyjnego. Historia ponownie stała się atrakcyjnym produktem, tym razem dla odbiorcy masowego, co oznacza konieczność dostosowania formy przekazu nie tylko do jego możliwości intelektualnych, ale przede wszystkim do wykształconych dzięki uczestnictwu w kulturze masowej upodobań estetycznych. Otwarcie na przełomie XVIII i XIX wieku przez wielkie rody królewskie swoich kolekcji dzieł sztuki i udostępnienie ich szerokiej publiczności w wybudowanych w tym celu obiektach muzealnych było działaniem w obszarze komunikacyjnym kultury wysokiej. O tyle więc różni się ono w swym zamiarze i formie opracowanej przez ekspertów naukowych od współczesnych akcji nastawionych na odbiorców kultury masowej, które przygotowywane są przez ekspertów od tejże kultury.

Konstrukcja współczesnych widowisk multimedialnych u swoich podstaw oparta jest na strategiach narracyjnych, przy czym operuje głównie obrazem, dźwiękiem, światłem. Oddziałując na emocje rodzajem iluzji przeszłości,

odwołuje się do podobnych mechanizmów jak narracja historyczna, lecz mierzy się z odbiorcą ukształtowanym w świecie mediów, który jest bardziej wymagający, zwłaszcza gdy idzie o środki techniczne oraz związane z nimi poziom atrakcyjności przekazywanych treści historycznych.

Odbiorca kultury masowej oczekuje zaskoczenia nie tylko na poziomie atrakcyjnego obrazu, z którym jest oswojony, ile na poziomie przeżycia emocjonalnego treści historycznych. Takie przeżycie zapewnia doświadczenie uczestnictwa w multimedialnej iluzji przeszłości.

Można przypuszczać, że multimedialny przekaz historii stanie się wkrótce poważną alternatywą dla akademickiej historiografii i jedną z form jej przekazu w ramach kultury masowej. Można zastanawiać się nad problemem dalszego funkcjonowania wiedzy historycznej i profesjonalnych badaczy w świecie kultury masowej i na rynku ekonomicznym, podporządkowanym działaniom komercyjnym. Jest to pytanie o zasady, na jakich wiedza specjalistyczna może nadal dostarczać inspiracji do tworzenia multimedialnych przedstawień przeszłości. Wspomniana już rola eksperta jest jedną z możliwości, lecz ponieważ na skutek mniejszego prestiżu historycznych badań naukowych nie jest postrzegana społecznie jako obligatoryjna, to bez aktywności własnej uczonych historyków nie jest rolą gwarantowaną.

#### MULTIMEDIALNY CHARAKTER KULTURY MASOWEJ A PRZEDSTAWIENIE PRZESZŁOŚCI

Historia, aby zaistnieć w wyobraźni współczesnego odbiorcy, potrzebuje nowych form reprezentacji przeszłości. Dotychczasowe, zaakceptowane przez odbiorców formy prezentacji dziejów, takie jak: teatr, kolekcje muzealne, wystawy tematyczne, film oraz różnego rodzaju zdarzenia inscenizowane (żywe obrazy, widowiska historyczne, parady, festyny), uzupełniane są nowymi formami uobecniania przeszłości, które rozgrywają się w przestrzeni publicznej, włączając do udziału w nich różne grupy ludzi zainteresowanych przeszłością, bądź też takie zainteresowanie dopiero rozbudzając. Do nowych form prezentacji przeszłości należą działania w obszarze historii praktycznej, w tym historyczne gry miejskie i symulacje zdarzeń organizowane przez instytucje powołane do edukacji historycznej, ale także coraz częściej przez stowarzyszenia, organizacje i grupy rekonstrukcyjne. Inną formę przedstawiania przeszłości proponują muzea nowego typu, które nastawione są na zainteresowanie swoją ekspozycją masowego odbiorcy, a w konsekwencji także jego edukację. Odbывается nie tyle poprzez tradycyjny, uporządkowany dzięki ekspozycji muzealnej, transfer wiedzy, ile raczej dzięki multimedialnej i interaktywnej organizacji

czasu, jaki odwiedzający spędzają w przestrzeni muzeum. Jest to forma masowej edukacji, zastępująca bądź uzupełniająca dotychczasowe, sprawdzone formy edukacyjnego działania muzeum, jakimi były statyczne ekspozycje na przełomie XIX i XX wieku oraz wykłady i zajęcia warsztatowe w połowie XX wieku, skierowane do różnych grup wiekowych, ale najczęściej do osób deklarujących swoje zainteresowanie przeszłością.

Jak pokazał przykład panoram, multimedialność reprezentacji historycznej wydaje się kluczowa dla przyszłych form przedstawiania przeszłości, ponieważ kultura masowa, bazująca jeszcze do niedawna na przekazie obrazowym, włącza obecnie nowe technologie do procesu komunikacji. Dostępność informacji w sieci internetowej sprawiła, że nowymi cechami kultury masowej stały się audiowizualność i interaktywność, które wzmacniają przekaz obrazowy, czyniąc go atrakcyjniejszym. Poza różnego typu obrazami przetworzonymi elektronicznie jako rodzaj animacji przeszłości pojawiły się więc światło i dźwięk jako elementy współobecne obrazom dzięki nowoczesnym nośnikom informacji oraz coraz powszechniej dostępnym multimedialnym narzędziom komunikacji (notebooki, multimedialne telefony mobilne, smartfony, tablety). Słowo pisane często zastępowane jest słowem mówionym wprost do odbiorcy, jako że kolejną widoczną cechą kultury masowej jest skrócenie dystansu komunikacyjnego i jego zdynamizowana forma.

Jedną z pierwszych form obrazu multimedialnego zastosowanego do wizualizacji przeszłości był film, którego różne odmiany gatunkowe powstawały już w pierwszej połowie XX wieku i nadal cieszą się zainteresowaniem masowego odbiorcy. Należy jednak pamiętać, że film fabularny, będąc obrazem dynamicznym, wykorzystującym równocześnie dźwięk jako drugi kanał informacji, wymagał jednak tradycyjnych z punktu widzenia konstrukcji historycznej fabuły i zastosowanych środków wyrazu artystycznego takich zabiegów, które sprawiały, że stawał się w dużej mierze, podobnie jak literatura piękna i malarstwo historyczne, artystyczną wizją dziejów. Oczywiście każdy ze współczesnych przekazów multimedialnych historii jest rodzajem konstrukcji, lecz problem polega na wyborze pomiędzy różnymi metodami poznawania przeszłości oraz w efekcie statusem ontologicznym poznawanej rzeczywistości przeszłej. Nowe technologie umożliwiają zapoznanie się z wizją przeszłości, która zaciera granice między tym, co prezentowane jest jako „światy możliwe”, dzięki trójwymiarowym symulacjom powstającym na podstawie wniosków z badań archeologicznych i historycznych, a tym, co jest reprezentacją rzeczywistości przeszłej, powstającą dzięki metodzie „rzeczywistości rozszerzonej”.

Obie metody dają nowe możliwości poznawcze, atrakcyjne z punktu widzenia odbiorcy obrazu przeszłości, stwarzając dwie alternatywne formy wizualizacji przeszłości. Pierwszą z nich jest tworzenie światów wirtualnych (VRML), czyli

trójwymiarowych symulacji rzeczywistości. Jest to sposób przedstawiania, którego stosowanie między innymi w popularnych grach komputerowych już od pewnego czasu wpływa na kształt współczesnej wyobraźni, w pewnym stopniu również wyobraźni historycznej. Trójwymiarowe symulacje przeszłej rzeczywistości są sugestywną wizualizacją przestrzenną, zawierającą bogate informacje o kulturze materialnej, zwłaszcza o obiektach architektury, jednak uproszczoną, gdy idzie o przekaz dotyczący wymiaru symbolicznego danej kultury. Często spotyka się je w multimedialnych muzeach nowego typu, w przewodnikach turystycznych, a także w obudowie medialnej podręczników do historii. Ich alternatywą są wizualizacje obiektów w stanie zrekonstruowanym, podawane przy jednoczesnym oglądzie ich w stanie obecnym, czyli typ rekonstrukcji *in situ*, co ma miejsce przy zastosowaniu tzw. metody rzeczywistości rozszerzonej (AR)<sup>15</sup>. Idea tej metody pochodzi z obszaru informatyki zajmującego się łączeniem świata realnego z elementami wirtualnymi, wygenerowanymi przy użyciu grafiki komputerowej. Główny potencjał metody AR tkwi w nakładaniu informacji generowanych komputerowo na rzeczywiste obiekty oraz pracy na wirtualnych obiektach w rzeczywistym otoczeniu. Pozwala to na spektakularną i oddziałującą na wszystkie zmysły reprezentację przeszłości. Rzeczywistość rozszerzona nie jest tożsama z wirtualną rzeczywistością (VRML), która tworzy nowy świat, wygenerowany komputerowo przy użyciu techniki 3D. Metoda AR nie tworzy „wirtualnych światów”, lecz rozpoznaje obiekty świata rzeczywistego, a następnie nakłada na nie wirtualne informacje i obrazy, uzupełniające obraz rzeczywistości oglądany<sup>16</sup>. Metoda stwarza szansę na kształtowanie historycznej wyobraźni odbiorców masowych w sposób wymagający aktywnego zaangażowania się w procesie poznawania przeszłości. Innym sposobem wykorzystania metody jest wyświetlanie informacji historycznych, schematów, rysunków, zdjęć i filmów po nakierowaniu kamery umieszczonej w urządzeniu na obiekt, co daje obraz będący wynikiem połączenia rzeczywistości realnej i „wirtualnej powłoki”. Uzyskanie informacji umożliwiają wyświetlacze komputerowe (tablety) z programem AR bądź telefony komórkowe z taką aplikacją. Metoda ta jest praktycznym zastosowaniem modelu uczestnictwa aktywnego (unaoczniającego) w odbiorze dziedzictwa kulturowego i pozostaje w zgodzie z nową tendencją w podejściu do zadań ochrony tzw. pozamaterialnego dziedzictwa kultury<sup>17</sup>. Metoda AR to atrakcyjny,

---

<sup>15</sup> A. Dejnaka, *Rzeczywistość rozszerzona i jej zastosowanie w edukacji*, „E-mentor”, nr 2 (44), Warszawa 2012, s. 30–36.

<sup>16</sup> Cf. projekt Archeoguide: <http://archeoguide.internet.gr/project.htm>, data dostępu: 20.01.2012 r.

<sup>17</sup> M. Barański, *Pomiędzy materialnym zabytkiem i pozamaterialnym dziedzictwem kultury*, [w:] *Karta Krakowska 2000 dziesięć lat później*, red. A. Kadłuczki, Kraków 2011, s. 13.

niekomercyjny sposób docierania do masowego odbiorcy. Przy zapewnieniu wysokiego poziom naukowego i technicznego przygotowanych do tego celu materiałów multimedialnych może być skuteczną przeciwwagą dla trywialnej komercji kultury masowej w miejscach obleganych przez turystów. Przygotowanie tego typu materiału historycznego to również nowe wyzwanie dla historyków.

#### PODSUMOWANIE

Panorama jako reprezentacja przeszłości, widziana w procesie jej rozwoju jako formy przedstawienia, stwarza liczne i dogodne perspektywy obserwacji zjawisk uczestniczenia w kulturze historycznej właściwej dla danej epoki. Począwszy od dziewiętnastowiecznej malarskiej panoramy historycznej, przedstawiającej najczęściej sceny batalistyczne, aż po współczesne panoramy, przygotowywane w formie widowisk multimedialnych, na wiele sposobów jest ona świadectwem zmian, które możemy rozpatrywać z historycznego punktu widzenia. Po pierwsze, są to zmiany w sposobie rozumienia historii jako dziedziny badań przeszłości, po drugie, są to zmiany zachodzące w historycznych stylach jej przedstawiania zarówno w historiografii, jak i w sztuce, z czym związane jest, po trzecie, stosowania coraz większych możliwości technologicznych do tworzenia iluzji przeszłości. Przykład edukacyjnego i zarazem komercyjnego wykorzystania wspomnianej formy reprezentacji przeszłości obrazuje również zmianę społecznego statusu wiedzy historycznej, jaka dokonuje się w dobie kultury masowej.

Zamiana nośników informacji na elektroniczne i cyfrowe oraz gwałtowne przyspieszenie procesu jej przekazywania to zaledwie jeden z aspektów rewolucji technologicznej odczuwany już obecnie na gruncie szkolnej i akademickiej edukacji historii, a jej konsekwencją stają się nowe metody kształcenia akademickiego (*e-learning* oraz *b-learning*).

Dla badaczy historii ważniejszy staje się jednak drugi z aspektów, a mianowicie naukowy. Multimedialność, rozumiana jako nowy paradygmat, prawdopodobnie pociągnie za sobą swoistą rewolucję epistemologiczną, a więc zmieni sposoby uprawiania namysłu nad przeszłością. Zmiana dotyczy bowiem nie tylko natury treści badania oraz sposobu ich przekazu, które jako całość stają się pochodną właściwości mediów, ale także relacji i komunikacji między uczestnikami procesu badania. Zmianie ulega również problem statusu ontologicznego przedstawionej rzeczywistości, na co jako jeden z pierwszych zwrócił uwagę Baudrillard, skoro wykorzystany w przestrzeni multimedialnej obraz cyfrowy pozwala wykreować alternatywną rzeczywistość, czyli „światy możliwe”. Zatem pytanie o to, czy multimedialny przekaz historii stanie się dla badań historycznych nowym paradygmatem, czy tylko alternatywną formą opowiadania, pozostaje otwarte.



