

Wprowadzenie

Na okładce niniejszego numeru „Images”, który oddajemy w ręce Czytelników, znajduje się kadr z reportażu autorstwa Bolesława Matuszewskiego, jednego z pionierów światowej kinematografii, teoretyka i praktyka filmowego medium. Prezentowane zdjęcie zapobiegło wybuchowi skandalu dyplomatycznego w 1897 r., ponieważ dowodziło, że ówczesny prezydent Francji Félix Faure (1841–1899) nie uchybił protokołowi dyplomatycznemu i zdjął nakrycie głowy, kiedy oddawał należną cześć wojskowemu sztandarowi.

Spoglądając na zdjęcie Matuszewskiego z dzisiejszej perspektywy, po blisko 130 latach od wydarzenia upamiętnionego na fotografii, można stwierdzić, że jest ona doskonałym przykładem artefaktu należącego do kategorii historii wizualnej. Sam kadr, bez znajomości kontekstu sytuacji, wydaje się dość typowy dla swoich czasów – ukazuje moment oficjalnych uroczystości w przestrzeni publicznej. Gdy jednak weźmiemy pod uwagę liczne konteksty, które towarzyszą zdjęciu autora kanonicznych tekstów *Nowe źródło historii* oraz *Nowe źródło historii. Ożywiona fotografia. Czym jest, czym być powinna*, widać, jak ogromne znaczenie może zawierać pojedynczy artefakt wizualny.

Duch Matuszewskiego niezmiennie unosi się nad refleksją naukową w obrębie sztuk wizualnych i audiowizualnych – zarówno w podręcznikowych syntezach dziejów polskiego kina, jak i w monograficznych studiach z zakresu badań nad relacjami filmu i historii ich twórcy zaczynają od przypomnienia doniosłej roli autora *Nowego źródła historii* jako jednego z pierwszych, *par excellence*, teoretyków filmu. I choć współcześnie wspomnianiu Matuszewskiego towarzyszy refleksja nad jego naiwnym idealizmem w kontekście ufności w niemożliwy do przekłamania autentyzm nowego (wówczas) medium, wszyscy badacze podkreślają wielką przenikliwość pioniera kina związaną z wyszczególnieniem bezdyskusyjnego waloru filmowego przekazu – uchwycenia momentu historycznego, chwili dziejowej.

Okładkowe zdjęcie pozostaje według nas, redaktorów tomu, dobrą metaforą jego zawartości. Mamy tu do czynienia z opisanym wyżej artefaktem historii wizualnej, który stanowił koronny dowód w rozwiązaniu intrygi politycznej w precyzyjnie skonstruowanej strategii narracyjnej głównych graczy europejskiej polityki przełomu XIX i XX wieku. Historia wizualna, strategie narracyjne i gry to główne obszary, wokół których poruszają się Autorki i Autorzy tekstów umieszczonych w niniejszym zbiorze.

Zawarte w nim artykuły łączy refleksja nad strategiami narracyjnymi historii wizualnej w kinie oraz w grach historycznych. Bada-

cze na różne sposoby przedstawiają analityczne dociekania związane z różnorodnymi zjawiskami zachodzącymi w obszarze ekranowych reprezentacji przeszłości. Niektóre teksty mają przekrojowy charakter i syntetycznie opisują szerokie zjawiska, takie jak mikrohistoryczny wymiar krótkich form audiowizualnych (Paweł Sołodki), społeczny kontekst współczesnego polskiego filmu historycznego (Maciej Białous) czy polityczne meandry zagrzebskiej szkoły animacji (Patrycja Wilczyńska i Iwona Leonowicz-Bukała). Pozostałe artykuły filmoznawcze stanowią swoiste *case studies* na temat pojedynczych filmów (Iwona Kolasieńska-Pasterczyk – *Ciemności kryją ziemię*, Krzysztof Loska – *Miało smutku*, Marta Maciejewska – *Malowany ptak*), opisu uniwersum wysokobudżetowego serialu o II wojnie światowej (Elżbieta Durys i Joanna Rydzewska – *Świat w ogniu*), charakterystyki kilku filmów (Piotr Kurpiewski – *Kos* i *Raport Pileckiego*, Małgorzata Radkiewicz – *Dahomej* i *Raz jeszcze... [Posągi nie umierają]* oraz Wojciech Sławnikowski – *Podróż komediantów* i *Spojrzenie*), zjawiska telewizyjnego, jakim była Scena Faktu (Andrzej Szpulak), czy wreszcie – roli reklamy telewizyjnej o zabarwieniu historycznym (Katarzyna Ewa Zielińska).

Z kolei w artykułach groznawczych ich Autorzy i Autorki skupili się na opisie historycznych meandrów wielopoziomowych gier: *Cosmic Top Secret* (Marcin Pigulak), *Europa Universalis IV* (Wojciech Sitek) i *Murders on the Yangtze River* (Aleksandra Julia Kaniuk i Kacper Kąjetan Kidziak). Choć omawiane produkcje różnią się pod względem gatunkowym, stylistycznym i koncepcyjnym (obejmując zarówno gry typu *grand strategy*, jak i opowieści o charakterze mikrohistorycznym), łączy je przekonanie, że gry cyfrowe pełnią istotną funkcję w kształtowaniu współczesnych wyobrażeń o przeszłości. Autorki i Autorzy posługują się zróżnicowanymi podejściami badawczymi, łącząc doświadczenia groznawstwa z metodologiami historii, teorii postkolonialnej oraz krytyki społeczno-ekonomicznej. Dzięki temu ukazane zostają rozmaite sposoby, w jakie interaktywne narracje obrazują przeszłość oraz ujawniają mechanizmy jej (re)konstruowania, (re)definiowania i (re)interpretowania.

Mamy nadzieję, że zaproponowane przez Autorki i Autorów teksty staną się inspiracją do dalszych poszukiwań w zakresie studiów nad fascynującą dyscypliną, jaką jest historia wizualna i związane z nią obszary badawcze.

Piotr Kurpiewski, Marcin Pigulak