

UNIwersYTET JAGIELLOŃSKI W KRAKOWIE
WYDZIAŁ POLONISTYKI

Mgr Sylwia Papier

Przemiany świadectwa w dobie cyfrowej.

Digitalizacja w projekcie *USC Shoah Foundation's Dimensions in Testimony*

Rozprawa doktorska
napisana pod kierunkiem
Prof. dr hab. Romy Sendyki

KRAKÓW 2024

Spis treści

PODZIĘKOWANIA	3
WPROWADZENIE. OCALAŁY ZABIERA GŁOS	5
DO ARCHIWUM I Z ARCHIWUM.....	5
KRAJOBRAZ PROJEKTÓW CYFROWYCH ŚWIADECTW PO 2000 ROKU	14
USC SHOAH FOUNDATION'S DIMENSIONS IN TESTIMONY. ŚWIADECTWA NA MIARĘ XXI WIEKU	38
SHOAH FOUNDATION DIMENSIONS IN TESTIMONY. WPROWADZENIE ...	38
BIOGRAFIA INTERAKTYWNA CZY INTERAKTYWNE ŚWIADECTWO?	43
JAK TO DZIAŁA, CZYLI O ZAPROGRAMOWANYM ŚWIADECTWIE SŁÓW KILKA	48
I. DIMENSSIONS IN TESTIMONY JAKO PRZYKŁAD <i>HUMAN – MACHINE COMMUNICATION</i>	48
II. <i>DIMENSIONS IN TESTIMONY</i> : TECHNOLOGIA I INTERAKTYWNOŚĆ	52
III. TECHNOLOGIA NAGRYWANIA	57
IV. WYMOGI TECHNICZNE I FORMA PREZENTACJI	61
V. WIZUALIZACJE FORM PREZENTACJI	63
„I WANNA TO BE A HOLOGRAM”	65
NA PRZEKÓR SPOŁECZNEJ AMNESTII.....	65
E(STE)TYKA PROTETYCZNOŚCI	70
INTERAKTYWNA BIOGRAFIA - NARZĘDZIE PAMIĘCI PROTETYCZNEJ....	78
DLA CZWARTEGO POKOLENIA.....	84
I. A GIMMICK? INTERAKTYWNE BIOGRAFIE JAKO TRANSMITER POSTPAMIĘCI.....	84
II. CZY STANIEMY SIĘ JEDNYM ZDANIEM W HISTORII?	88
III. „NAGLE LICZBY I DATY OŻYŁY PRZED NIMI”. INTERAKTYWNE BIOGRAFIE JAKO NOWE ARCHIWUM PAMIĘCI (?)	93
INTERAKTYWNE ŚWIADECTWO JAKO OBIEKT MUZEALNY.....	96
ROZPOZNANIE.....	96

MUZEUM JAKO MIEJSCE OPOWIADANIA O HOLOKAUŚCIE.....	99
MUZEUM PAMIĘCI.....	103
<i>FROM THE VIDEO AGE TO THE DIGITAL AGE. ZMIANA DOŚWIADCZENIA MUZEALNEGO.....</i>	<i>106</i>
I. IDEA PARTYCYPACJI	106
II. INTERAKTYWNE BIOGRAFIE W MUZEUM.....	111
III. W STRONĘ INTERAKCJI	116
SŁUCHAJĄC INTERAKTYWNEJ BIOGRAFII OCALAŁEGO. ANALIZA NA PODSTAWIE BADAŃ TERENOWYCH PRZEPROWADZONYCH W ILLINOIS HOLOCAUST MUSEUM & EDUCATION CENTER.....	122
ILLINOIS HOLOCAUST MUSEUM & EDUCATION CENTER I JEGO ZNACZENIE DLA ROZWOJU PROJEKTU	122
I HAVE SO MUCH MORE TO SAY, PLEASE ASK ME THE QUESTION	127
I. „TOMORROW WILL BE BETTER”. BIOGRAFIA FRITZIE FRITZSHALL ...	127
II. ANALIZA „SPOTKANIA” Z INTERAKTYWNĄ BIOGRAFIĄ FRITZIE FRITZSHALL	132
III. BADANIE REAKCJI ODBIORCÓW. ANALIZA ANKIET I OBSERWACJE	137
IV. INTERAKTYWNA BIOGRAFIA JAKO MASZYNA EMPATYCZNA(?)	145
ZAKOŃCZENIE. INTERAKTYWNA BIOGRAFIA OCALAŁEGO – SZANSE I ZAGROŻENIA.....	154
LISTA OCALAŁYCH NAGRANYCH W RAMACH USC SHOAH FOUNDATION’S DIMENSIONS IN TESTIMONIES	173
ANEKS WIZUALNY. SPOSOBY PREZENTACJI W PRZESTRZENIACH MUZEALNYCH.....	174
WYWIAD Z OCALAŁĄ JOAN SALTER.....	178
WYWIAD Z OCALAŁYM STEVENEM FRANKIEM	183
BIBLIOGRAFIA	190

PODZIĘKOWANIA

Podobnie jak w przypadku wielu książek, także i ta rozprawa powstawała przez kilka lat inspirujących spotkań, rozmów i wyrzeczeń. Ukończenie jej nie byłoby możliwe bez wsparcia szeregu osób i instytucji, którym w tym miejscu chciałabym najserdeczniej podziękować. Przede wszystkim wyrażam wdzięczność Narodowemu Centrum Nauki, które w ramach konkursu Preludium-19 przyznało finansowanie mojemu projektowi „Przemiany świadectwa Holokaustu w dobie cyfrowej” (DEC-2020/37/N/HS2/00210), dzięki czemu mogłam zrealizować wszystkie kwerendy i badania terenowe niezbędne do ukończenia niniejszej dysertacji.

Jestem bardzo wdzięczna USC Shoah Foundation, a szczególnie Bademie Pitic, za udostępnione materiały oraz wsparcie prowadzonych przeze mnie badań naukowych. Słowa podziękowania kieruję w stronę pracowników Illinois Holocaust Museum & Education Center, Muzeum – Pomnika Pomordowanych Żydów Europy w Berlinie, Archiwum Państwowego Muzeum Auschwitz-Birkenau za ciepłe przyjęcia i udzielaną pomoc podczas pobytów badawczych.

Znaczna część niniejszej rozprawy doktorskiej ukazała się już drukiem, dlatego chciałam serdecznie podziękować wszystkim redaktorom i recenzentom, którzy przez tych kilka lat byli przychylni moim badaniom oraz poprzez cenne uwagi i wskazówki przyczynili się do ich pogłębiania.

Szczególne podziękowania za życzliwość i wsparcie wielu podejmowanych przeze mnie w czasie studiów doktoranckich inicjatyw badawczych i artystycznych, kieruję na ręce Prof. dr hab. Renaty Przybylskiej. Za wspólne myślenie oraz wszelkie cenne uwagi dziękuję mojej promotor Prof. dr hab. Romie Sendyce oraz uczestniczkom i uczestnikom prowadzonego przez nią w latach 2017-2024 seminarium. Wyrażam również wdzięczność dr Victorii Grace Walden, Prof. dr hab. Annie Ziębińskiej-Witek oraz doktorantom i Profesorom biorącym udział w Seminarium Doktorskim

organizowanym w 2021 roku w ramach Global Education Outreach Program, których cenne uwagi i opinie dotyczące poszczególnych etapów prowadzonych badań, bardzo pomogły mi je rozwijać.

Ogromne podziękowania należą się również moim przyjaciołom i znajomym: Sarze, Sarze, Karolinie, Kamili, Kasi, Pawłowi, Kamilowi, Natalii i Monice za to, że byli, wspierali, prowokowali do krytycznego myślenia i ciągłego rozwoju, a co najważniejsze: nie pozwolili mi się poddać.

Na sam koniec – a są to podziękowania najważniejsze – chciałabym podziękować osobom mi najbliższym: mojej rodzinie i bliskim, bez których ukończenie tej pracy nie byłoby możliwe. Przede wszystkim za codzienne wsparcie, poświęcenia, wyrozumiałość, a także wytrzymywanie tych najtrudniejszych chwil zwątpienia i niegasnącą wiarę, że się uda, dziękuję Jarkowi, Łucji, Tymkowi oraz mojej Mamie i Babci.

WPROWADZENIE. OCALAŁY ZABIERA GŁOS

DO ARCHIWUM I Z ARCHIWUM

Jak niewiele możemy zatrzymać, ile wciąż idzie w zapomnienie z każdym zgasłym życiem, jak świat niejako sam się opróżnia i pustoszeje, jeśli historie, związane z niezliczonymi miejscami i przedmiotami, które same nie mają władzy pamięci, nie zostaną przez nikogo wysłuchane, zanotowane ani przekazane¹.

W *The Era of the Witness*, Annette Wieviorka pisze o *un homme-memoire*², czyli człowieku, który sam jest pamięcią, jest jej nośnikiem, ale i ucieleśnia ją. Według badaczki ocalali z Holokaustu zaistnieli na forum społecznym od momentu procesu Adolfa Eichmanna w kwietniu 1961 roku, kiedy zostali wezwani do publicznego zeznawania przeciwko zbrodniarzowi. Zaczęli się pojawiać i przemawiać, co prawda najpierw w zamkniętej przestrzeni sali sądowej, ale sam proces – o czym należy pamiętać – był transmitowany. Jako taki modelowy przykład zeznania Aleksandra Szczepan przywołuje wystąpienie Kacetnika (Yehiela De-Nura),

izraelskiego pisarza ocalałego z Zagłady, który po serii monologicznych niezrozumiałych wypowiedzi o planecie Auschwitz zemdał na mównicy, wpadając w kilkutygodniową śpiączkę. To, czego pragnie Kacetnik, to nie udowodnić, ale przekazać.[...] Kierowany wewnętrznym imperatywem, żeby mówić o świecie nieprzystawalnym do kategorii zwyczajnej rzeczywistości i niekomunikowalnym za pomocą znanych narracyjnych

¹ W.G. Sebald, *Austerlitz*, przeł. M. Łukasiewicz, Warszawa 2008, s. 31.

Wszystkie zamieszczone w pracy tłumaczenia są mojego autorstwa, chyba, że zaznaczono inaczej. Z kolei wywiady z ocalałymi: Joan Salter i Stevenem Frankiem, na które powołuję się w pracy zostały przetłumaczone przez Jana Szelągiewicza.

² A. Wieviorka *The Era of the Witness*, przeł. J. Stark, Ithaca 2006, s. 88.

trajektorii, świadek wytwarza raczej wydarzenie, które ma być dowodem na to, co zaszło w przeszłości³.

Jako drugi milowy krok w prezentacji figury ocalałego-świadka⁴ należy przywołać *Shoah* Claude'a Lanzmanna – dziewięćipółgodzinny film francuskiego reżysera z 1985 roku, w Polsce pokazany w – mocno okrojonej – dwugodzinnej wersji w 1986 roku⁵. To monumentalne dzieło, którego reżyser konfrontując swoich interlokutorów z okiem kamery, poprzez rozmowę z nimi rekonstruuje historię Zagłady, powracając z nimi na miejsce dawnych scen zbrodni. Pod wpływem tych wydarzeń ocalali przełamywali barierę milczenia, a z biegiem czasu ten imperatyw mówienia, przekazywanie historii swojej i swych towarzyszy stawało się dla nich sensem życia. „Dla tej narracji, która n i e m o ż e z o s t a ć w y a r t y k u ł o w a n a, istotne jest, aby była o p o w i a d a n a, p r z e k a z y w a n a, w y s ł u c h i w a n a⁶”. Dori Laub, autor tekstu *Zdarzenie bez świadka: prawda, świadectwo oraz ocalenie* podkreśla ponadto, że:

Tym, co najważniejsze we wszystkich procesach dawania świadectwa, spazmatycznych i ciągłych, świadomych i nieświadomych, nie jest po prostu informacja, ustalenie faktów, lecz samo doświadczenie p r z e ż y w a n i a świadectwa, dawanie świadectwa. Świadectwo jest więc procesem, poprzez który opowiadający (ocalały) odzyskuje swoją pozycję świadka: odtwarza wewnętrzne Ty (*thou*), a więc możliwość istnienia wewnętrznego świadka lub słuchacza. (...) odzyskanie własnej historii życia poprzez dawanie świadectwa jest formą działania, zmiany, która musi zająć, aby dokończyć i dopełnić proces ocalenia po wyzwoleniu. Wydarzenie musi zostać odzyskane, gdyż,

³ A. Szczepan, „Przestrzeń zaraz pokażę”. *Krajobrazy Zagłady, performanse pamięci* „Teksty Drugie” 2018, nr 1, s. 303.

⁴ W niniejszej dysertacji będę stosowała wymiennie termin ocalały i świadek historii. Wybór tego drugiego terminu uzasadniam słowami Aleidy Assmann pisała „Świadek historii jest jednak nie tylko osobą ocalałą, lecz także Jeszcze Żyjącym, który poprzez swoje doświadczenie i wspomnienie przekazuje kolejnym pokoleniom żywe świadectwo ważnych wydarzeń z przeszłości”. Zob. A. Assmann, *Cztery podstawowe typy czynności składania świadectw*, ‘Wrocławski Rocznik Historii Mówionej’ Wydanie specjalne, 2018, s. 182.

⁵ Analizie filmu Lanzmanna został poświęcony tom czasopisma „Przekładaniec. A Journal of Translation Studies”. Zob. „Przekładaniec. A Journal of Translation Studies” 2019/38 *Przekład i pamięć 1*, red. M. Heydel, R. Sendyka, Kraków 2019.

⁶ D. Laub, *Zdarzenie bez świadka: prawda, świadectwo oraz ocalenie*, przeł. T. Łysak, „Teksty Drugie” 2007 nr 5, s. 125.

nawet jeśli udało się je skutecznie wyprzeć, nieodmiennie odgrywa znaczącą rolę formacyjną w tym, kim staje się osoba i jak przeżywa swoje życie⁷.

Dwa przywołane tu przykłady wskazują na podmiotowość ocalałych oraz wagę ich głosu w powojennym dyskursie publicznym. W przypadku ofiar Zagłady bowiem – pisze Aleida Assmann – „milczenie i zapomnienie uchodzą za «pamięciobójstwo», które następuje po ludobójstwie i grozi ostateczną zagładą”⁸. Do tego pamięciobójstwa nie chcą doprowadzić zarówno sami ocalali, jak i kolejne pokolenia – szczególnie dzieci, tak ofiar, jak i tych, którzy przeżyli. Aby temu zapobiec dzielą się oni swoją historią poprzez różne media i środki ekspresji: publikują wspomnienia, dzienniki, wywiady, organizują wystawy, przygotowują spektakle, biorą udział w rozmaitych projektach cyfrowych. Tym, co w szczególny sposób zajmuje mnie w tej dysertacji, jest ostatnia z wymienionych tu aktywności – sposoby cyfryzacji świadectw oraz ich późniejsze publiczne formy prezentacji. W konsekwencji, chcąc zrozumieć motywacje stojące za tego typu propozycjami nagrań, w tej pracy obejmę namysłem zarówno historyczne przemiany sposobów rejestracji ocalałych, jak i trendy we współczesnych praktykach testimonialnych. W szczególności jednak dysertacja ta poświęcona jest jednemu projektowi, budzącemu od kilku lat największe emocje tak wśród badaczy, jak i opinii publicznej – *USC Shoah Foundation's Dimensions in Testimony*⁹.

*

Począwszy od czasów wojennych¹⁰ starano się archiwizować należące do więźniów artefakty pozostałe na terenach poobozowych, ale również te deponowane przez

⁷ Tamże, s. 126.

⁸ A. Assmann, *Między historią a pamięcią. Antologia*, przeł. A. Teperek, Warszawa 2016, s. 202.

⁹ Projekt ten będę analizowała posiłkując się również danymi i wywiadami z ocalałymi zarejestrowanymi w ramach niemal bliźniaczego brytyjskiego projektu *The Forever Project*. Jest on realizowany w National Holocaust Center and Museum w Laxton, a jego twórcy ściśle współpracują z USC Institute for Creative Technologies i USC Shoah Foundation.

¹⁰ Już w sierpniu 1944 r. Polski Komitet Wyzwolenia Narodowego powołał Polsko-Radziecką Komisję Nadzwyczajną do badania zbrodni niemieckich popełnionych w obozie na Majdanku, której zadaniem było zbieranie materiałów dotyczących zbrodni dokonanych w obozie koncentracyjnym. Zob. *Komunikat Polsko-Radzieckiej Komisji Nadzwyczajnej do Zbadania Zbrodni Niemieckich dokonanych w obozie unicestwienia na Majdanku w Lublinie*, [online:] <http://zbrojownia.cbw.wp.mil.pl:8080/dlibra/docmetadata?id=1230&from=publication>, dostęp: 12.06.2022. Z kolei „relacje zbierane przez Centralną Żydowską Komisję Historyczną w latach 1944–

ocalałych po wojnie: dzienniki, rysunki, listy, zdjęcia oraz inne świadectwa pozwalające zrekonstruować rzeczywistość obozową oraz ustalać fakty i odtwarzać przebieg wydarzeń, które w tej rzeczywistości miały miejsce. Jako kolejny etap utrwalania pamięci o przeszłości, do wspomnianych kolekcji dołączyły również nagrania głosowe, a w końcu świadectwa wideo. Jak odnotował brytyjski historyk Paris Papamichos Chronakis, już od wczesnych lat 80. XX wieku wizerunek ocalałego świadczącego przed kamerą był tak nierozdzielnie związany z archiwum audiowizualnym, że prawie niemożliwe stało się wyobrażenie sobie innego sposobu archiwizacji i konceptualizowania historii Holokaustu¹¹. Rozwojowi tychże archiwów, które zbierają i rozpowszechniają świadectwa o Zagładzie, towarzyszyły różnorodne i ekspansywne praktyki i działania z zakresu nauczania o Holokauście. Prym wśród instytucji, które jako pierwsze kolekcjonowały nagrania zeznań, wiodły przede wszystkim: the Fortunoff Video Archive for Holocaust Testimonies at Yale University; the United States Holocaust Memorial Museum in Washington, D.C. i USC Shoah Foundation in Los Angeles¹². Rozpoczęły one projekty nagrywania świadków odpowiednio w 1979 r., 1989 r. i 1994 r. Do tej wielkiej wymienionej przez Shenkera trójki archiwów gromadzących nagrania można dodać jeszcze szereg innych, mniejszych i większych, instytucji zbierających i katalogujących zeznania, jak między innymi: Instytut Pamięci Męczenników i Bohaterów Holocaustu Yad Vashem w Jerozolimie, a także nieco późniejsze: działającą od 2004 roku francuską instytucję Yahad-In Unum¹³ czy polski projekt „Archiwum Historii Mówionej” Domu Spotkań z Historią w Warszawie gromadzący 5500 wywiadów biograficznych zarówno ocalałych, ale i bystanderów¹⁴. To krótkie wyliczenie niektórych tylko instytucji zajmujących się przeprowadzaniem

1947, przechowywane obecnie w Archiwum ŻIH pod sygnaturą 301 to poszerzany w późniejszych latach i zawierający dziś ponad siedem tysięcy relacji w różnych językach, wciąż służy jako jedno z podstawowych źródeł do badania Zagłady”. Zob. A. Haska, *Dowody i zeznania. Świadectwa o Zagładzie w pierwszych latach powojennych*, [w:] *Świadek w medialnych asamblażach*, [w:] *Świadek – jak się staje, czym jest?*, red. A. Dauksza, K. Koprowska, s. 198-211.

¹¹ P. P. Chronakis, *From the Lone Survivor to the Networked Self. Social Networks Meet the Digital Holocaust Archive*, [w:] *Holocaust Archives and Research in the Digital Age*, eds. Laura Brazzo, Reto Speck, *Quest. Issues in Contemporary Jewish History. Journal of Fondazione CDEC*, n. 13 August 2018, s. 53.

¹² Szczegółowego omówienia zasad działania tych trzech instytucji, posiadanych przez nie kolekcji i pracy tak z ocalałymi, jak i zapisami świadectw dokonał w swojej książce *Reframing Holocaust Testimony*, Noah Shenker. Zob. N. Shenker, *Reframing Holocaust Testimony*, Bloomington 2015.

¹³ Zob. Yahad-In Unum, [online:] <https://www.yahadinunum.org/>, dostęp: 22.02.2020.

¹⁴ Zob. „Archiwum Historii Mówionej”, [online:] <https://dsh.waw.pl/81-archiwum-historii-mowionej.ahm>, dostęp: 20.03.2020.

wywiadów ze świadkami i ich katalogowaniem, ale pokazuje, jak powszechna i kluczowa dla zrozumienia współczesnej historii świata jest to praktyka. Wszystkie one wpłynęły tak na kształt prezentowanych treści, jak i prowadzoną narrację i utrwalone oraz rozpowszechniane wizerunki ocalałych. Według Marie Ecker tylko te zarejestrowane w Stanach Zjednoczonych świadectwa zorganizowane są w nie mniej niż sześćdziesiąt dziewięć kolekcji archiwalnych¹⁵. Jak referują dyrektorka Holocaust Survivors and Victims Resource Center, Neal Guthrie oraz Ina Navazelskis, koordynatorka projektu Historii Mówionej w United States Holocaust Memorial Museum:

Pierwsze zeznania z historii mówionej zostały zapisane wkrótce po II wojnie światowej przez łotewskiego psychologa żydowskiego pochodzenia Davida Bodera. Jego 130 wywiadów, reprezentujących około 90 godzin zeznań zarejestrowanych na 200 szpulach taśmy, przeprowadzono w okresie 9 miesięcy w 1946 r. w obozach dla uchodźców i ośrodkach dla uchodźców w Europie Zachodniej¹⁶.

Boder nagrywał ocalałych, w większości, choć nie wyłącznie Żydów, w ich ojczystych językach, przede wszystkim we Włoszech, Niemczech, Szwajcarii i Francji. Tym samym było to najwcześniejsze historycznie udokumentowane działanie zmierzające do zarejestrowania i oddania głosu ocalałym¹⁷. Nagrania te zostały niedawno

¹⁵ M. Ecker, *Verbalising the Holocaust: Oral/Audiovisual Testimonies of Holocaust Survivors in the United States*, [w:] *How the Holocaust Looks Now. International Perspectives*, red. M. L. Davies C.-C. W. Szejnmann, London 2006, s. 41-49.

¹⁶ Zob. N. Guthrie, I. Navazelskis, *United States Holocaust Memorial Museum International Database of Oral History Testimonies*, [online:] <https://ehri-project.eu/international-database-oral-history>, dostęp: 26.03.2020. W Polsce psychopatologią po Zagładzie zajmował się krakowski psychiatra Antoni Kępiński, który pod koniec lat 50. wraz ze Stanisławem Kłodzińskim prowadził badania zwieńczone opisem syndromu poobozowego znanego również jako syndrom przeżycia obozu (KZ SYNDROME). Były one prowadzone wśród Żydów, którym udało się przeżyć Holocaust. Sam prowadzący badania Kępiński był więźniem prowadzonego na wzór niemieckich obozów koncentracyjnych, obozu w Miranda de Ebro w Hiszpanii. „Badania, jak pisze Kępiński, rozpoczęto niechętnie, z oporami przed możliwą ingerencją w życie ocalałych i zagrożeniem ich retraumatyzacją [5]. Znamienne, że już w 1961 roku ukazał się pierwszy numer wydawanego w Krakowie Przeglądu Lekarskiego poświęcony w całości przedstawieniu efektów badań. Wydanie specjalne pod tytułem „Przegląd Lekarski – Oświęcim” ukazywało się do 1991 roku[...] W latach 1961–1991 wydano łącznie 31 tomów specjalnego wydania Przeglądu Lekarskiego. Opublikowano w nich aż 1 050 artykułów, napisanych przez 477 autorów (w tym 65 profesorów)”. Zob. K. Rutkowski, A. Dembińska, *Powojenne badania stresu pourazowego w Krakowie. Część I. Badania do 1989 roku*, „Psychiatria Polska” Nr 21, s. 3-4; A. Kępiński, *Tzw. „KZ-syndrom”. Próba syntezy*, „Przegląd Lekarski” 1970, 26(1), s. 18–23.

¹⁷Jak można przeczytać na stronie projektu *The Voices of the Holocaust* „Większość wywiadów przeprowadzono z Żydami z Europy Wschodniej, z czego największa grupa pochodziła z Polski. Boder

przetłumaczone na język angielski i można je znaleźć w całości na stronie internetowej *Voices of the Holocaust* Illinois Institute of Technology¹⁸. Nie był to jedyny projekt zmierzający ku nagrywaniu tych, którzy przetrwali. Yad Vashem rozpoczęło kolekcjonowanie świadectw mówionych i pisanych w połowie lat 50. XX wieku. Jednakże „świadectwa Holocaustu zbierane przez Davida Bodera i takie instytucje jak Yad Vashem od lat 40. do lat 70. XX w. skupiały się prawie wyłącznie na latach Zagłady. Na przykład sporządzony przez Yad Vashem kwestionariusz miał mniej niż 1 procent pytań odnoszących się do okresu przedwojennego”¹⁹. W 1984 r. dzięki dotacji otrzymanej z Goldsmith Foundation, dyrektorka Departamentu Historii Mówionej w United States Holocaust Memorial Museum, Joan Ringelheim, rozpoczęła ogólnokrajowe poszukiwania zbiorów zeznań ocalałych z Holocaustu. „Informacje zostały zebrane z kwestionariuszy wysłanych do setek instytucji i organizacji, o których wiadomo lub przypuszczano, że przechowują dokumentację związaną z Holocaustem. Jak dotąd jest to jedyna tego rodzaju baza danych, która oferuje najdokładniejszy przegląd nagrań historii mówionej dotyczących Holocaustu”²⁰. W konsekwencji tych działań wyniki badań pod tytułem *A Catalog of Audio and Video Collections of Holocaust Testimony*²¹ Ringelheim opublikowała w 1986 roku. W 2006 roku, kontynuując dzieło Ringelheim, wspomniany Departament Historii Mówionej opublikował International Database of Oral History Testimonies²².

chętnie rozmawiał z ofiarami reprezentującymi różne grupy narodowościowe i etniczne, w tym z Żydami z Europy Zachodniej, których było blisko dwudziestu. W ten sposób jego rozmówcy reprezentowali spektrum współczesnych doświadczeń Żydów, od Żydów z pasją przestrzegających Tory, wywodzących się z wielkich ośrodków jesziw na Litwie, po zasymilowanych Żydów niemieckich poślubionych nieżydowskim małżonkom. Jeśli chodzi o doświadczenia wojenne, większa część – czy to ze Wschodu, czy z Zachodu, z Węgier czy Grecji – trafiła do obozów pracy lub koncentracyjnych. Jednak zbiór obejmuje przesłuchania ponad dwudziestu Żydów, którzy nie byli w obozach”. Na stornie projektu dodatkowo można przeczytać, że wywiady Bodera obejmują materiał audio w dziewięciu różnych językach: niemiecki (70 wywiadów), jidysz (32), rosyjski (22), angielski (15), francuski (8), polski (7), hiszpański (5), litewski (3), łotewski (1). Zob. *The Voices of the Holocaust*, [online:] https://voices.library.iit.edu/project_notes, dostęp: 19.03.2020; T. Kushner, *Świadectwa Holocaustu, etyka i problem reprezentacji*, „Wrocławski Rocznik Historii Mówionej” Wydanie specjane, 2018, s. 217.

¹⁸ Zob. *Voices of the Holocaust*, [online:] <http://voices.iit.edu/>, dostęp: 19.03.2020.

¹⁹ T. Kushner, dz. cyt., s. 235.

²⁰ Zob. N. Guthrie, I. Navazelskis, *United States Holocaust Memorial Museum International Database of Oral History Testimonies*, [online:] <https://ehri-project.eu/international-database-oral-history>, dostęp: 26.03.2020.

²¹ Zob. J. Ringelheim, *A Catalog of Audio and Visual Collections of Holocaust Testimony*, New York 1992. Drugie, uzupełnione wydanie zawierające opisy kolekcji, ukazało się w 1992 roku.

²² Zob. „Oral history”, [online:] <https://www.ushmm.org/collections/the-museums-collections/about/oral-history/?SurveyId=163&ord=9>, dostęp: 22.03.2020.

Archiwum Fortunoff było pierwszą amerykańską instytucją, której misją stało się zbieranie nagrań świadectw dotyczących zbrodni czasu Holokaustu. Rozpoczęło ono swoją działalność właściwie od zapoczątkowanego w 1979 roku przez Laurel Vlock (producentka filmowa) i Dorigo Lauba (ocalały) nagrywania zeznań osób, które przeżyły Holokaust²³. Wideoświadectwo, jak nazwał tę formę wizualnego zapisu dyrektor archiwum Geoffrey Hartman, łączyło sesję psychoanalityczną oraz wywiad telewizyjny²⁴. Hartman pisał, że nadrzędną zasadą rządzącą projektem

jest oddanie głosu ocalałemu (...) A także nadanie temu głosowi twarzy: wybór wideo zamiast audio ze względu na bezpośredniość i dowodowość, które zyskuje wywiad. «Ucieleśnienie» [*embodiment*] ocalałych – ich gesty i postawa – jest częścią świadectwa²⁵.

Zrealizowanie go było możliwe również dzięki wysiłkom lokalnej społeczności żydowskiej w New Haven, która pod koniec lat siedemdziesiątych chciała ufundować tam pomnik Holokaustu. Archiwum posiada obecnie kolekcję około 4400 wywiadów, które składają się na ponad 10 000 godzin materiału w dwudziestu językach²⁶. Pisząc o ewolucji audiowizualnych świadectw wideo w nowy gatunek oraz ustanowieniu jego formatu i celu, Aleida Assmann wskazuje na niepodważalne znaczenie Fortunoff Archive²⁷, dzięki któremu – według badaczki – możliwe było zbadanie Holokaustu za pomocą narzędzi dostarczanych przez pamięcioznawstwo. Aby scharakteryzować czym wideoświadectwo jest, badaczka porównuje jego specyfikę z pisemną autobiografią i zeznaniami ustnymi (*oral testimony*)²⁸) wyprowadzając wniosek, że „świadectwa wideo

²³ Por. A. Pinchevski, *The Audiovisual Unconscious: Media and Trauma in the Video Archive for Holocaust Testimonies*, [online:] http://criticalinquiry.uchicago.edu/uploads/pdf/Pinchevski_audiovisual_1.pdf [08.01.2017], s. 145.

²⁴ Por. G. Hartman, *The Longest Shadow: In the Aftermath of the Holocaust*, Bloomington 1996, s. 143, cyt. za: A. Pinchevski, dz. cyt.; Por. Yale University Library, *Fortunoff Video Archive for Holocaust Testimonies. About the Archive: History* [online:] www.library.yale.edu/testimonies/about/history.html dostęp: 05.02.2017.

²⁵ G. Hartman, *The Longest Shadow...*, s. 144, Cytowanie za przekładem Aleksandry Szczepan. Zob.: A. Szczepan, „Przestrzeń zaraz pokażę”. *Krajobrazy Zagłady, performanse pamięci* „Teksty Drugie 2018, nr 1, s. 306.

²⁶ Zob. N. Shenker, dz. cyt., s. 19-20.

²⁷ A. Assmann, *History, Memory, and the Genre of Testimony*, „Poetics Today” 2002 Vol. 27, No. 2, s. 264.

²⁸ Jak powiada Assmann „świadectwo wideo należy do większego gatunku autobiografii”, który został przez niemieckich historyków określony mianem „ego-dokumentu” Zob. Tamże, s. 264 oraz W. Schulze, *Ego-Dokumente: Annäherung an den Menschen in der Geschichte*, Berlin 1996.

zgrupowane przez Fortunoff [Archive – SP.] nie koncentrują się na ego, ale na Holokauście”²⁹, a tym samym rozbijają ramę biograficzną. Swoje wnioski badaczka konstatuje stwierdzeniem, że:

[Tradycyjna, literacka – SP.] autobiografia jest dokumentem pisanym, który najczęściej zaczyna się od wewnętrznego impulsu i składa się z formalnie spójnej i monologicznej formy. Świadek wideo może mieć również wewnętrzny impuls, ale zależy to od połączenia zewnętrznego wraz z ramami wsparcia technicznego. Ma mniej rozbudowaną formę, która pozostawia również miejsce na przestrzeń dla takich momentów jak pauzy, chwile ciszy, niepełne i nieskładne zdania, insynuacje. Jest bardziej dialogiczny niż monologiczny; jego proces zależy od ciągłego kierowania przez inną osobę, która zadaje pytania i udziela odpowiedzi. Zamiast znaków zapisanych na papierze występuje (indeksalny) ton pojedynczego ludzkiego głosu, zmieniającego się w tempie, wysokości i barwie; a zamiast kwadratowej i standardowej strony pojawia się ekran o twarzy tak ekspresyjnej i konkretnej, indywidualnej i niezapomnianej, jak głos³⁰.

Z kolei kolekcja wspomnianego już, otwartego w 1993 roku United States Holocaust Memorial Museum jest jednym z największych na świecie zbiorów historii mówionej. Instytucja ta jest – jak można przeczytać w jej statucie – „amerykańską placówką narodową zajmującą się dokumentacją, badaniem i interpretacją historii Holokaustu oraz służy jako pomnik upamiętniający miliony ludzi zamordowanych podczas Holokaustu”³¹. Zawiera ponad osiem tysięcy artefaktów i dzieł sztuki; dwadzieścia milionów materiałów archiwalnych; ponad siedemdziesiąt osiem tysięcy zdjęć; ponad siedem tysięcy nagrań historii mówionych i sześćset trzydzieści godzin historycznego materiału wideo³² łatwo przeszukiwalnych pod względem tematu, języka czy kraju.

W porównaniu do Fortunoff Video Archive, które stawiało na oficjalne ramy przeprowadzania rozmowy, Shoah Foundation rozpoczęła „nagrywanie zeznań w domach świadków, a nie w studiach lub urzędach instytucjonalnych, co zredukowało zarówno koszty, jak i problemy logistyczne; miało to dodatkowe zalety polegające na

²⁹ A. Assmann, dz. cyt., s. 264.

³⁰ Tamże, p. 265.

³¹ Zob. *Mission and History*, [online:] <https://www.ushmm.org/information/about-the-museum/mission-and-history>, dostęp: 22.06.2022.

³² Zob., *Holocaust Museums & Memorials: United States Holocaust Memorial Museum* [in:] *Encyclopaedia Judaica*. [online:] <https://www.jewishvirtuallibrary.org/united-states-holocaust-memorial-museum>, dostęp: 02.04.2020.

uspokojeniu świadków w ich własnym otoczeniu i umożliwiło stworzenie przynajmniej pozoru bardziej intymnej rozmowy”³³. Nagrania zaowocowały stworzeniem korpusu pięćdziesięciu dwóch tysięcy wywiadów indywidualnych przeprowadzonych w pięćdziesięciu sześciu krajach i w trzydziestu dwóch językach³⁴. Jak pisze luksemburska historyczka i badaczka pamięci Steffi de Jong, wideo to medium, które bardzo szybko się starzeje, a nagrane w latach 90. wideoświadcstwa już dziś odbierane mogą być jako przestarzałe pod względem technologicznym, z czego można łatwo wnioskować, że za kilkadziesiąt lat stanie się tak również z tymi nagrywanymi dzisiaj³⁵.

Rekapitulując tę część wywodu, wszystkie trzy wspomniane tu instytucje, jak w *History, Memory, and the Genre of Testimony* stwierdza Assmann, stanowią źródła informacji o ogromnym potencjale. Pełnią – w myśl tego, co pisze niemiecka badaczka – „podwójną funkcję: przechowywania świadectw jako informacji wirtualnych i przywracania ich jako przekazanej i ponownie wcielonej wiedzy”³⁶. Zatem wnioski, jakie można wyciągnąć po takim wprowadzającym rozpoznaniu, to po pierwsze, że gromadzenie nagrań jest ruchem ku zbudowaniu i odbudowaniu pewnej społeczności doświadczenia, po drugie służy nawiązaniu dialogu: świadectwo wideo – jak pisze Assmann – „opiera się na pakcie między narratorem a słuchaczem, ale tym razem na słuchaczu spoczywa szczególna odpowiedzialność, musi być gotowy na to dzielenie się zeznaniem i zostać współświadkiem lub wtórnym świadkiem pamięci, którą on lub ona pomaga podtrzymywać się w czasie i przestrzeni”³⁷. Po trzecie, jest pierwszym krokiem w kierunku muzealizacji zeznań wideo, zaprezentowaniu ich publicznie, co w praktyce oznacza „wybranie z dużej puli zeznań takich wideo, które następnie będą stanowiły część wystawy i przygotowanie ich w taki sposób, aby nadawały się do wystawienia”³⁸. W konsekwencji, aby zarejestrowane zeznania spełniały swoją funkcję zachowania

³³ Zob. N. Shenker, dz. cyt., s. 114.

³⁴ Zob. K. Hays, K. Jungblut, S. D. Smith, *Realms of Digital Memory: Methodological Approaches to 360° Testimony on Location*, [w:] *Digital Holocaust Memory, Education and Research*, red. V. G. Walden, Switzerland AG 2021, s. 33.

³⁵ Zob. S. De Jong, *The witness as object : video testimonies in memorial museums*, New York-Oxford 2018, s. 247.

³⁶ Tamże, s. 271.

³⁷ Tamże, s. 265.

³⁸ Tamże, s. 178. Aleksandra Szczepan pisze, że nagrania „stworzone na zamówienie Muzeum Holokaustu [w Waszyngtonie – SP.] (początkowo jako planowany element głównej wystawy muzeum) dały asumpt do analiz dotyczących instytucjonalizacji i instrumentalizacji świadectw ocalałych z Zagłady” Zob. A. Szczepan, dz. cyt. s. 305.

pamięci i historii ocalałych, niezbędne jest przejście od gromadzenia dokumentów, poprzez selekcję dokonaną przez kuratorów, ku wybraniu formy prezentacji, a w końcu publicznemu pokazaniu świadectw w instytucjach – w tym muzealnych.

KRAJOBRAZ PROJEKTÓW CYFROWYCH ŚWIADECTW PO 2000 ROKU

Wulf Kansteiner w artykule *Genocide Memory, Digital Cultures, and the Aestheticization of Violence* argumentuje, że projekty zachowujące pamięć o Holokauście tworzone w „mediach liniowych”, takich jak prasa czy film, w efekcie starzeją się wraz z ocalałymi³⁹. Odpowiedzią na wzmiankowany wyżej problem dezaktualizacji mediów, jest poszukiwanie nowych możliwości nagrywania i przekazu historii⁴⁰.

The USC Shoah Foundation's Visual History Archive (VHA) w szczególności jest wyznacznikiem przełomowej zmiany z pamięci analogowej na cyfrową. Jego założenie zbiegło się w czasie z «upowszechnieniem Internetu», które «oznaczyło początek nowej ery w praktykach medialnych, przekształcenie sposobów przechowywania, inwentaryzacji informacji, rozpowszechnione i zaangażowane»⁴¹.

Internet okazał się posiadać ogromny potencjał przechowywania wspomnień na niespotykaną dotychczas skalę. Jak pisze Paul Frosh, to właśnie Fundacja Spielberga jest „kluczowym graczem w procesie transformacji filmowanych świadectw ocalałych

³⁹Zob. W. Kansteiner, *Genocide Memory, Digital Cultures, and the Aestheticization of Violence*, „Memory Studies” 7, No. 4 (October 2014), s. 403–8. Za: J. Shandler, *Holocaust Memory in the Digital Age: Survivors' Stories and New Media Practices*. Stanford, CA: 2017, s. 172.

⁴⁰ Świadomie pomijam tu cały nurt tworzenia świadectw Holokaustu w formie gier komputerowych, co jest materiałem na niejedną monografię naukową i doczekało się wielu rozmaitych opracowań. Zob. m. in. E. van Alphen, *Playing the Holocaust and Playing with the Holocaust*, [w:] *Holocaust Fiktion*. Paderborn 2015, s. 151-62; *History in Games: Contingencies of an Authentic Past*, red. M. Zimmerman, F. Zimmerman, Koeln 2020; S. Mukherjee *Video Games and Storytelling: Reading Games and Playing Books*, Basingstoke 2015; P. Sabin, *Simulating War: Studying Conflict through Simulation Games*, London and New York 2014.

⁴¹ Zob. J. Shandler, dz. cyt., s. 3. Cyt. za: T. Ebbrecht-Hartmann, *Commemorating from a distance: the digital transformation of Holocaust memory in times of COVID-19*, „Media, Culture & Society” 2021, Vol. 43(6) 1095–1112, s. 1099.

poprzez ich digitalizację i prezentację za pośrednictwem popularnych interfejsów”⁴². Viktoria Grace Walden podkreśla z kolei, że: „kiedy w 2001 roku Anna Reading zasugerowała, że „Holokaust został przeniesiony do wymiaru wirtualnego”, nie mogła przewidzieć wpływu, jaki technologia cyfrowa będzie miała na współczesną pamięć o Holokauście”⁴³. Prześledzenie bieżących trendów cyfrowych i przyjrzenie się temu, w jaki sposób pamięć o Holokauście jest artykułowana po 2000 roku przez nowe technologie w przestrzeni publicznej, może dostarczyć ważnych wskazówek dla zrozumienia relacji zachodzących pomiędzy mediami i pamięcią. „Zwrot cyfrowy”⁴⁴ doprowadził do eksplozji nowych formatów świadectw. Ogromne nadzieje towarzyszą temu, w jaki sposób cyfryzacja wpłynie korzystnie na dostępność historii opowydanych przez ocalałych z Holokaustu, ale równocześnie coraz częściej pojawiają się także kwestie niepokoju etycznych dotyczących sposobów postępowania z nowopowstałymi nagraniami. Czym wirtualne prezentacje Holokaustu różnią się od tych, które znamy z tradycyjnych relacji ocalałych? Jak radzić sobie z tymi napięciami między rosnącą potrzebą posiadania przystępnych i angażujących odbiorców kolekcji świadectw i obiekcjami związanymi z wykorzystywanymi w tym celu rozwiązaniami technicznymi wykraczającymi znacznie poza dostępne dotychczas formaty?

Edukacja i pamięć o Holokauście rozwinęły się w ramach tzw. ery transmisji pozornie ustalonych, zamkniętych tekstów. Po opublikowaniu powieści lub premierze filmu proces produkcji dobiegał końca. Jednakże **cyfrowa** [podkr. – SP.] edukacja i pamięć o Holokauście to złożone, iteracyjne procesy, które nigdy nie przestają się rozwijać – nie tylko na poziomie projektu lub «tekstu», ale jako stale rozwijającej się sieci⁴⁵.

⁴² P. Frosh, *The mouse, the screen and the Holocaust witness: Interface aesthetics and moral response*, „New Media & Society” 2018, Vol. 20(1), s. 353.

⁴³ A. Reading, *Clicking on Hitler: The Virtual Holocaust @Home*, [w:] *Visual Culture and the Holocaust*, red. B. Zelizer, London, 2001, s. 323-339. Cyt. za: V. G. Walden, *New ethical questions and social media: young people's construction of Holocaust memory online*, „Frames Cinematic Journal” 2015 (7) [online:] https://www.researchgate.net/publication/277619566_New_Ethical_Questions_Young_People's_Construction_of_Holocaust_Memory_on_Social_Media, dostęp: 22.01.2024.

⁴⁴ Zob., W. Scheiffele, Z. Berzina, B. Junge, W. Westerveld, C. Zwick, *The Digital Turn. Design in the Era of Interactive Technologies*, PARK BOOKS 2013; W. Wester, *The Digital Turn. How the Internet Transforms Our Existence*, [online:] <http://www.thedigitalturn.co.uk/index.htm>, access: 12.11.2022.

⁴⁵ *Recommendations for using artificial intelligence and machine learning for holocaust memory and education*, red. V. G. Walden, K. Marrison, [online:] <https://reframe.sussex.ac.uk/digitalholocaustmemory/files/2023/01/AI-and-Machine-Learning-Guidelines.pdf>, access: 03.02.2023.

Cyfrowa kultura upamiętniania Holocaustu testując różne formy postępowania z trudną historią, od początku działała niejako o krok do przodu próbując przewidzieć i zapobiec nieobecności ocalałych. Znajdujemy się obecnie w czasie przejścia: od pamięci żywej dotyczącej Holocaustu do *mediated memory*⁴⁶. Dobijając do ery materialnego świadka⁴⁷, w której do głosu dochodzą artefakty i przede wszystkim nowe media, można mieć wątpliwości, czy obecność świadka ludzkiego jest jeszcze konieczna? Co zmienia jego cielesna obecność/nieobecność? Prześledziwszy schemat, w jakim byli oni dotychczas obecni (rozmowa → video → wystąpienia publiczne ocalałych → interaktywne biografie → wirtualna rzeczywistość) należałoby zapytać, jaki będzie kolejny krok w próbie zachowania pamięci o Holokauście dla kolejnych pokoleń?

Najwcześniejsze próby zaprzęgnięcia narzędzi internetowych do upowszechniania wiedzy historycznej mają charakter prostego przeniesienia analogowych form dyskursu historycznego do cyfrowych kanałów upamiętniania. Z czasem pojawiły się jednak formy charakterystyczne dla nowego medium [Internetu – przyp. SP], szczególnie w związku z upodmiotowieniem użytkowników mediów społecznościowych. Ma to przynajmniej dwie postaci: tworzenie profili osób historycznych (przede wszystkim ofiar Zagłady) w mediach społecznościowych i dzielenia się treściami przez zwykłych użytkowników⁴⁸.

Ze względu na transformację technologiczną i coraz bardziej zapośredniczony charakter komunikacji, „pamięć cyfrowa stopniowo „odrywa się” od lokalnych kontekstów, czyniąc zarówno pamięć indywidualną, jak i zbiorową ponadczasową i przestrzenną”. – pisze Stefania Manca⁴⁹. „Kosmopolityczna pamięć o Holokauście nowego tysiąclecia jest synonimem technologii cyfrowej”⁵⁰, a ostatnie lata obrodziły w zaawansowane cyfrowo inicjatywy o zasięgu globalnym⁵¹ służące zarejestrowaniu nie tyle samych świadectw, co także terenów poobozowych. Zainteresowanie to doprowadziło do opracowania nowych narzędzi, zarówno programowych, jak i sprzętowych,

⁴⁶ J. Young, *The Texture of Memory: Holocaust Memorials and Meaning*, New Haven 1993.

⁴⁷ S. Schuppli, *Material witness: Media, Forensics, Evidence*, MIT Press 2020.

⁴⁸ T. Łysak, *Upamiętnianie Zagłady w dobie Internetu*, [w:] *Reprezentacje Zagłady w Kulturze Polskiej (1939 – 2019). Problematyka Zagłady w sztukach wizualnych i popkulturze*, Warszawa 2021, s. 587.

⁴⁹ S. Manca, *Digital Memory in the Post-Witness Era: How Holocaust Museums Use Social Media as New Memory Ecologies*. *Information*. 2021; 12(1), s. 31.

⁵⁰ W. Kansteiner, *Transnational Holocaust Memory, Digital Culture and the End of Reception Studies*. In *The Twentieth Century in European Memory: Transcultural Mediation and Reception*; Andersen, T.S., Törnquist-Plewa, B., Eds.; Brill: Leiden, Belgium, 2017; s. 331.

⁵¹ Zob. Levy, D.; Sznaider, N. *The Holocaust and Memory in the Global Age*; Philadelphia 2006.

pozwalających dostarczać różnorodnych i angażujących treści⁵². Matthew Boswell z Uniwersytetu w Leeds mówił o cyfrowej pamięci o Holokauście⁵³ jako formie spotkań kulturowych i edukacyjnych, wysoce opartej na doświadczeniu⁵⁴, w której Victoria Grace Walden upatruje szans na reaktualizację przeszłości⁵⁵. Walden pisze:

cyfrową pamięć o Holokauście można zatem rozumieć jako szczególny sposób myślenia o praktykach pamięci, które może obejmować dowolną liczbę różnych mediów, aby uwydatnić złożoność pamiętania o przeszłości, co jest szczególnie widoczne, gdy spoglądamy wstecz na traumatyczne historie i próbujemy pamiętać z pozycji postświadka. Te szczególne praktyki pamięci nie narzucają odwiedzającym, widzom czy użytkownikom określonej narracji o przeszłości, ale raczej zachęcają uczestników do wzięcia odpowiedzialności za pamiętanie o Holokauście. Przekazywanie jej jest szczególnie istotne, gdy zbliżamy się do ery po świadkach, gdy prosimy pokolenia coraz bardziej odległe od rzeczywistych doświadczeń tej przeszłości, aby pamiętały lub przynajmniej upamiętniały czasy, w których nie żyły⁵⁶.

Dla przykładu w 2009 roku, Fundacja USC Shoah uruchomiła internetowe narzędzie dydaktyczne zaprojektowane jako źródło informacji online dla nauczycieli i uczniów, zapewniające przede wszystkim dostęp do nagrań wideo ocalałych. Natomiast oddanie do użytku publicznego przeprojektowanej strony internetowej nastąpiło w listopadzie 2020 roku, a platforma w nowej wersji umożliwia zadawanie pytań nagraniem ocalałego w czasie rzeczywistym. To przykład „szczególnych praktyk pamięci” skierowanych do nowych odbiorców:

⁵² Więcej na ten temat piszą M. Chessa, M. Garibotti, V. Rossi, A. Novellino, F. Solari, Valerio Rossi. *A Virtual Holographic Display Case for Museum Installations*, Proceedings of the 7th International Conference on Intelligent Technologies for Interactive Entertainment (2015), [online:] https://www.academia.edu/92445734/A_Virtual_Holographic_Display_Case_for_Museum_Installations, dostęp: 20.12.2023.

⁵³ Zob. N. Tirosh, R. Mikel-Arieli, *What we talk about when we talk about digital Holocaust memory: A systematic analysis of research published in academic journals, 2010–2022*, „The Communication Review”, 2023, 26:2, s. 151–170.

⁵⁴ Kategorię tę rozwijał zespół Matthew’a Boswella z Leeds realizujący projekt „Cyfrowa pamięć o Holokauście: od świadectwa do holografii” (2015–2016). Zob. M. Boswell, A. Rowland, *Virtual Holocaust Memory*, Oxford 2023.

⁵⁵ Walden V. G., *What Is ‘Virtual Holocaust Memory’?* „Memory Studies” 15 (4), s. 621–33.

⁵⁶ Tamże, s. 632.

IWitness⁵⁷ to edukacyjna platforma zapewniająca dostęp do ponad 1350 zeznań ocalałych i świadków. Uczniowie i nauczyciele szkół średnich mogą wyszukiwać, oglądać i wchodzić w interakcję z świadectwami, aby konstruować projekty multimedialne w bezpiecznej, chronionej hasłem przestrzeni. Zasoby są bezpłatne dla wszystkich uczniów i nauczycieli. Użytkownicy potrzebują jedynie połączenia z Internetem; wszystkie narzędzia znajdują się na serwerze i są kompatybilne z komputerami Mac, PC, iPadami i tabletami, chociaż do edycji wideo wymagane jest urządzenie obsługujące technologię Flash⁵⁸.

Mordechai Sones zauważa, że „w epoce cyfrowej, kiedy próg uwagi spada, a próg ekscytacji rośnie, na tle stale malejącej liczby ocalałych istnieje ogromna potrzeba znalezienia nowych modeli świadectwa i pamięci [...]. Ideą projektów jest wykorzystanie sieci społecznościowych do stworzenia nowego gatunku pamięci”⁵⁹. Dostępna bogata oferta cyfrowych inicjatyw oferuje użytkownikom różnorodne sposoby eksploracji przeszłości i daje możliwości uczestniczenia w tworzeniu pamięci o Holokauście, a także jej konsumowaniu⁶⁰. W związku z tym, że w ostatnich latach nowe media zaczęły odgrywać coraz większą rolę w kształtowaniu pamięci społecznej, w odpowiedzi na ten nowy trend, w 2014 roku IHRA opublikowała wytyczne dotyczące wykorzystania mediów społecznościowych w edukacji o Holokauście⁶¹. Jako odbiorcy szczególnie często sięgają po te nowe propozycje młodzi ludzie, dla których takie (kontrowersyjne i debatowane przez badaczy) projekty jak fabularyzowany acz poparty archiwalnymi fotografiami profil Henia Żytomirskiego na Facebooku (2009)⁶², oparty

⁵⁷ IWitness, [online:] iwitness.usc.edu, dostęp: 20.01.2023.

⁵⁸ J. Brandon, M. Haas, J. Berson, I. R. Berson, *With Their Voice: Constructing Meaning with Digital Testimony*, *Social Education* 79(2), s. 107.

⁵⁹ M. Sones, *What if there was Instagram in the Holocaust?* “*Arutz Sheva*”, 28 April 2019, [online:] <http://www.israelnationalnews.com/News/News.aspx/262364>, dostęp: 20.12.2023.

⁶⁰ Por. V. G. Walden, *New ethical questions and social media: young people's construction of Holocaust memory online*, “*Frames Cinematic Journal*” 2015 (7) [online:] https://www.researchgate.net/publication/277619566_New_Ethical_Questions_Young_People's_Construction_of_Holocaust_Memory_on_Social_Media, dostęp: 22.01.2024.

⁶¹ IHRA, “Using Social Media in Holocaust Education”, [online:] <https://www.holocaustremembrance.com/media-room/stories/new-social-media-guidelines>, dostęp: 21.01.2024.

⁶² Jak można przeczytać na stronie projektu, „po roku funkcjonowania w sieci został usunięty przez portal Facebook ze względu na niezgodność z regulaminem firmy (zakaz tworzenia kont na Facebooku w imieniu osób trzecich)”. Zob. *Profil Henia na Facebooku (2009)*, [online:] <https://teatrnn.pl/henio/profil-henia-na-facebooku/#zamkniecie-profilu>, dostęp: 15.10.2023.

na pamiętniku pozostawionym przez trzynastoletnią dziewczynę, profil Eva Stories⁶³ (2019) na Instagramie czy zapoczątkowany w 2020 roku wideopamiętnik Anny Frank na YouTube⁶⁴ stanowią atrakcyjne źródło wiedzy i przystępne medium opowiadania historii. Jacqueline van Maarsen, jedna z przyjaciółek młodej Frank, zapytana o to, co sądzi o zaproponowanym przez Dom Anny Frank pomysłu, odpowiedziała:

Jestem podekscytowana tym wideopamiętnikiem. Zastępując pamiętnik kamerą, młodzi ludzie mogą łatwo wyobrazić sobie siebie w takiej sytuacji, jak wtedy, gdy żyła Anna Frank. Do tego pomysłu trzeba było się przyzwyczaić, ale uważam, że dobrze, że historia Anny Frank została przeniesiona do czasów współczesnych⁶⁵.

Kiedy w 2019 roku izraelski przedsiębiorca technologiczny Mati Kochavi zainwestował miliony dolarów w projekt o nazwie *Eva Stories*, jego mottem przewodnim było pytanie: „Co by było, gdyby dziewczyna, która doświadczyła Holokaustu, miała konto na Instagramie?”⁶⁶ Jak przyznał: – Jeśli chcemy nieść pamięć o Holokauście młodemu pokoleniu, musimy przenieść ją tam, gdzie oni są. A są na Instagramie”⁶⁷. Z kolei Maya Kochavi zaangażowana w powstawanie fabularyzowanego profilu Evy Hayman na Instagramie dodaje, że opowiedziane za pomocą *instastories* „historie zmieniają Evę z bezimiennej osoby w dynamiczną i namacalną postać, która opowiada historię jej życia i tego, co dzieje się wokół niej, tak jak miliony młodych ludzi na całym świecie dokumentują dziś swoje codzienne życie”⁶⁸. To nie jedyne konto na Instagramie, które przyciągnęło tak dużą uwagę opinii społecznej, drugim równie popularnym profilem instagramowym jest konto Sophie Scholl – niemieckiej działaczki antynazistowskiego ruchu oporu, której pokażną ponad 400-wpisową stronę śledzi prawie sześćset tysięcy

⁶³ Zob. *Eva stories*, [online:] <https://www.instagram.com/eva.stories/?hl=pl>, dostęp: 01.10.2022; L. Henig, T. Ebbrecht-Hartmann, *Witnessing Eva Stories: Media witnessing and self-inscription in social media memory*, “New Media & Society” Vol. 24, Iss. 1, January 2022, s. 202-226.

⁶⁴ *Anne Frank video diary*, [online:] https://www.youtube.com/watch?v=ZWFjgWGI_YE&list=PLDwwb2V397Q6192UeDFpcNuSoK8uS1cgz&index=2, dostęp: 25.01.2024.

⁶⁵ *Anne Frank video diary series* [online:] https://www.annefrank.org/en/museum/web-and-digital/video-diary/?gclid=Cj0KCQiAqsitBhDIARIsAGMR1RhX1thguiUJ-M0unh547hstbz-l0bIdcrEcNA9xhzXWu4rHGtNX1osaAll5EALw_wcB, dostęp: 25.01.2024.

⁶⁶ A. Nicz, Czy wypada zalajkować post o Auschwitz?, [online:] <https://spidersweb.pl/plus/2021/01/auschwitz-muzeum-miedzynarodowy-dzien-pamieci-ofiary-holokaustu-media-spolecznosciowe>, dostęp: 26.02.2024.

⁶⁷ Tamże.

⁶⁸ M. Sones, dz. cyt.; L. Henig, T. Ebbrecht-Hartmann, dz. cyt., s. 202-226.

odbiorców⁶⁹. Wspomniany profil Henia Żytomirskiego, utworzony i prowadzony przez Piotra Brożka z Bramy Grodzkiej, stał się tak popularny, że szybko osiągnął maksymalną liczbę pięć tysięcy znajomych na Facebooku.

Również sami ocalali chętnie wykorzystują dostępne i powszechnie znane platformy społecznościowe jako medium dzielenia się historią swojego życia. Do tej grupy należy chociażby Lily Ebert, której konto na Tik Toku obserwuje 2,1 miliona odbiorców na całym świecie⁷⁰.

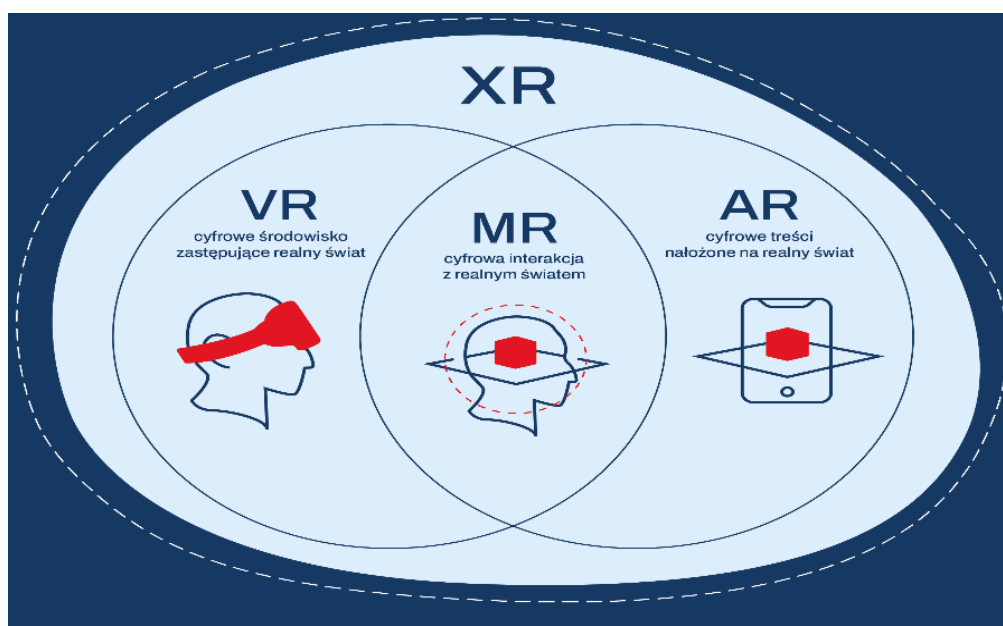
Technologie rozszerzonej rzeczywistości (*extended reality*/XR), takie jak rzeczywistość wirtualna (*virtual reality*/VR), rzeczywistość rozszerzona (*augmented reality*/AR) i rzeczywistość mieszana (*mixed reality*/MR) umożliwiają odejście od reprezentacji na rzecz symulacji. „XR to połączenie wszystkich dotychczasowych technologii: VR, AR, MR i świata realnego w jedno, doświadczenie. Dzięki niej użytkownik kreuje nowe formy rzeczywistości poprzez włączanie obiektów cyfrowych do rzeczywistych i rzeczywistych do cyfrowych”⁷¹. XR umożliwia przestrzenne i spersonalizowane doświadczenia edukacyjne, które pozwalają odwiedzającym dogłębnie eksplorować miejsca historyczne w sposób umożliwiający indywidualne poznawanie historii, w miejsce dotychczasowego polegania na pojedynczym projekcie narracyjnym⁷².

⁶⁹ Profil Sophie Scholl na Instagramie, [online:] <https://www.instagram.com/ichbinsophiescholl/>, dostęp: 20.01.2024. Innym tak popularnym polskim projektem stworzonym na portalu Facebook jest kampania społeczna z okazji 65. rocznicy wybuchu Powstania Warszawskiego, *Kumpel z przeszłości. 1944 Live* (2009) – dwa fikcyjne profile prezentujące losy Sosny Dwadzieściancztery i Kostka Dwadzieściancztery – młodych warszawiaków, którzy przez 63 dni relacjonowali swoją historię z powstańczej Warszawy, jakby miała miejsce dziś, tworząc tym samym największy wirtualny dziennik powstańczy. „„Sosna” i „Kostek” stali się jednymi z najpopularniejszych postaci prywatnych na polskim Facebooku w roku 2009. W sytuacji, gdy portal ten dopiero zyskiwał popularność w Polsce, zdobyli ponad 4000 przyjaciół, którzy skomentowali ich 800 wpisów oraz przeprowadzili 1512 godzin dyskusji o powstaniu warszawskim”⁶⁹. Tak podaje Wikipedia. Zob. *Kumpel z przeszłości. 1944 Live*, [online:] https://pl.wikipedia.org/wiki/Kumpel_z_przesz%C5%82o%C5%9Bci.1944_Live, dostęp: 20.01.2024; *Kumpel z przeszłości – 1944 Live*, [online:] https://www.youtube.com/watch?v=_dBNJ2q03IA, dostęp: 20.01.2024. Więcej o projekcie pisze D. de Bruyn, *World War 2.0: Commemorating War and Holocaust in Poland through Facebook*, „DIGITAL ICONS” 2010 No. 4. s.45-62.

⁷⁰ Konto Lily Ebert na Tik Toku, [online:] <https://www.tiktok.com/@lilyebert?lang=en>, dostęp: 25.01.2024.

⁷¹ *Edu Inspiracje WZiE: Technologia XR w edukacji. Czy jesteśmy na nią gotowi?*, [online:] <https://zie.pg.edu.pl/node/1770>, dostęp: 25.02.2024.

⁷² V. G. Walden, *Understanding Holocaust memory and education in the digital age: before and after Covid-19*, „Holocaust Studies”, 2020, 28:3, s. 257- 278, [online:] <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17504902.2021.1979175>, dostęp: 19.12.2023.



73

Różnica między AR a VR polega na tym, że w tej pierwszej informacja cyfrowa dodawana jest do istniejących składników rzeczywistości na przykład za pomocą tabletu czy smartphone'a, natomiast druga oferuje użytkownikowi doświadczenie alternatywnego świata⁷⁴, zanurza go całkowicie w wirtualnym świecie, najczęściej przy pomocy blokujących widok rzeczywisty gogli. Z kolei MR stanowi kombinację AR i VR pozwalającą na jednoczesną interakcję ze światem wirtualnym i rzeczywistym. Dla przykładu, Muzeum Holokaustu w Waszyngtonie testuje AR⁷⁵ na wystawie stałej *The Tower of Faces* – sali przedstawiającej wizerunki mieszkańców Ejszyszek, litewskiego miasta, którego żydowska populacja została rozstrzelana przez żołnierzy niemieckich w 1941 roku. W 2018 roku rozpoczęto wdrażanie programu pilotażowego mającego na celu zbadanie, w jaki sposób nowa technologia może poprawić doświadczenia zwiedzających Muzeum, natomiast w maju 2022 roku otworzono ekspozycję w nowej

⁷³ *Edu Inspiracje WZiE ...*

⁷⁴ Przy czym już z „samej etymologii pojęcia wirtualności wytwarza się podwójna afiliacja: „[...] znaczenie wirtualnego rozciąga się na osi wyznaczonej przez dwie skrajności. Z jednej strony rozumienie optyczne, które niesie negatywne konotacje iluzji i podwojenia (dwie zasady złączone w temacie zdradliwego obrazu); z drugiej zaś rozumienie scholastyczne, które sugeruje produktywność, otwartość i zróżnicowanie”. Zob. M. Szewczyk, *W stronę wirtualności. Praktyki artystyczne kina współczesnego*, Warszawa 2015, s.19

⁷⁵ *Connecting to History through Augmented Reality*, [online:] <https://engage.ushmm.org/2018-augmented-reality.html>, dostęp: 21.01.2024.

odsłonie. Na wystawę składa się około 600 fotografii wykonanych w żydowskim miasteczku w latach 1890-1941, zebranych przez ocalałą z Holokaustu Yaffę Eliach⁷⁶.



77

Muzeum wzbogaciło tę ekspozycję o aplikację przybliżającą zwiedzającym szerszy kontekst prezentowanych na wystawie treści, jak na przykład realia przedwojenne czy historię życia i losy poszczególnych osób⁷⁸.

Gość wchodzi do galerii Wieży Twarzy. Widzą wybrane iPady i wybierają jednego. Oprogramowanie wykrywa, że urządzenie zostało odebrane; natychmiast rozpoczyna się krótki kontekstowy film przedstawiający historię Ejszyszek za pomocą tekstu, zdjęć i narracji dźwiękowej. Film kończy się zachętą, która kieruje odwiedzającego do zapoznania się z historiami ludzi w Wieży poprzez wybranie interesującego go zdjęcia spośród wyselekcjonowanych 30 czarno-białych fotografii znajdujących się na wysokości oczu. Gdy odwiedzający trzyma iPada przed ścianami galerii, zdjęcia podświetlają się i sygnalizują gotowość do interakcji z odbiorcą. Odwiedzający wskazuje iPadem

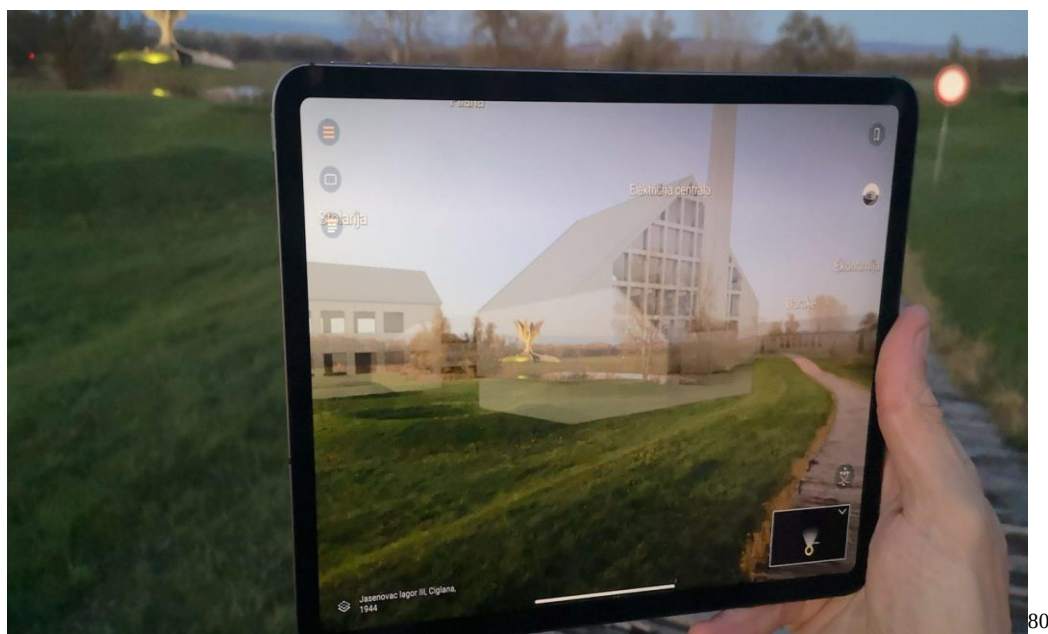
⁷⁶ G. Astrove, *The United States Holocaust Memorial Museum's Multivalent Tower of Faces*, [online:] <https://scholarscompass.vcu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4295&context=etd>, dostęp: 21.01.2024.

⁷⁷ *Tower of Faces: Augmented Reality Experience*, [online:] <https://designawards.core77.com/Emerging-Technologies/121868/Tower-of-Faces-Augmented-Reality-Experience>, dostęp: 21.01.2024.

⁷⁸ Zob. *Stories from a Tower of Faces*, [online:] <https://medium.com/memory-action/stories-from-a-tower-of-faces-85dc89d08aab>, dostęp: 21.01.2024.

interesujące zdjęcie, aby je wybrać. [...] Historia się kończy, a iPad kieruje odwiedzającego do przejrzenia powiązanego zdjęcia lub wybrania nowego zdjęcia, które go interesuje. Gość wybiera nowe zdjęcie. Tym razem historię opowiada inny głos⁷⁹.

Wykorzystywanie nowych technologii w miejscach pamięci to ważki temat ze względu na potrzebę środków zapewniających, że doświadczenie rzeczywistości rozszerzonej będą miały wyłącznie charakter edukacyjny i nie będą prowadziły do aktów braku szacunku dla ofiar, ani nie spowodują wtórnej traumatyzacji. Czasy po roku 2010 przynoszą wysyp projektów cyfrowych prezentujących nowe formy świadczenia i proponujących nowe medialnie zapośredniczone formy doświadczania terenów pobożowych.

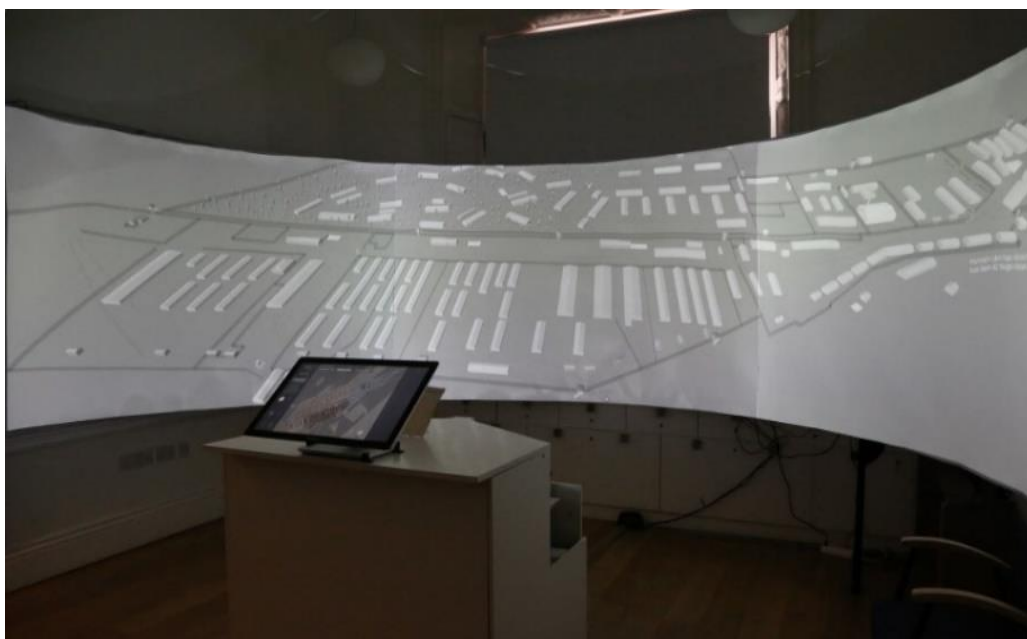


Przykładem takiej aplikacji (2014)⁸¹ wykorzystującej rzeczywistość rozszerzoną do zachowania fragmentu historii i topografii miejsca jest projekt zaproponowany przez Pomnik Pamięci Bergen-Belsen, którego pilotażowe pokazy odbyły się w 2012 roku.

⁷⁹ *Tower of Faces...*, dz. cyt.

⁸⁰ A. Mura, *Future Memory interactive App in Catalan TV3*, [online:] <https://www.futurememoryfoundation.org/120/>, dostęp: 20.01.2024.

⁸¹ Więcej na temat projektu i jego specyfiki można przeczytać u A. Pastor, L. Pujol, *Analysis of the Bergen-Belsen VR/AR application by means of the Virtual Subjectiveness Model*, [online:] https://www.researchgate.net/publication/338989865_Analysis_of_the_Bergen-Belsen_VRAR_application_by_means_of_the_Virtual_Subjectiveness_Model, dostęp: 20.01.2024.



82

Ta zainicjowana przez The Future Memory Foundation, SPECS, Wiener Library i Bergen-Belsen Memorial Centre aplikacja wykorzystuje dane geolokalizacyjne i odtwarza wirtualną panoramę obozu koncentracyjnego oraz architektoniczne składniki terenu. Umożliwia rozpoznanie za pomocą iPada przeszłego kształtu obecnie zalesionego obszaru, pozbawionego wszelkich śladów obozu.

Aplikacja prezentuje trójwymiarowy model historycznych obiektów obozu na tle współczesnej przestrzeni geograficznej. Jednak budynki są pokazane jako szare bloki, drzewa mają stożkowe kształty na prostokątnych łądkach i brakuje obrazów ludzi poruszających się po obozie. Wygląda bardziej jak prototypowy model gry komputerowej niż reprezentacja historyczna. Taka reprezentacyjna – a może niereprezentacyjna – strategia uniemożliwia odwiedzającym opuszczenie obiektu z poczuciem «byłem tam»⁸³.

⁸² *Exhibit of 3D Reconstruction of Bergen Belsen at the Wiener Library in London*, [online:] <https://www.futurememoryfoundation.org/exhibit-of-3d-reconstruction-of-bergen-belsen-at-the-wiener-library-in-london/>, dostęp: 19.12.2023.

⁸³ *75 Years Later: Digitally Commemorating the Liberation of Bergen-Belsen*, [online:] <https://reframe.sussex.ac.uk/digitalholocaustmemory/2020/04/19/75-years-later-digitally-commemorating-the-liberation-of-bergen-belsen/>, dostęp: 19.12.2023.

Teren obozu został zrekonstruowany zgodnie ze stanem w dniu 15 kwietnia 1945 r., kiedy obóz został wyzwolony. Poza zapoznaniem się z tym terenem z tabletem w dłoni, odwiedzającym udostępniona została również interaktywna instalacja panoramiczna. Z kolei *Inside Auschwitz* (2017) w reżyserii Jürgena Brüggera, Jörga Haassengiera, Gerharda Schicka to pierwszy dokument powstały z wykorzystaniem wirtualnej rzeczywistości 360° zrealizowany w Auschwitz-Birkenau.



W trakcie trwania niespełna 10-minutowego filmu, trójka ocalałych z Holokaustu: Anita Lasker-Wallfisch, Philomena Franz i Walentyna Nikodem opowiadają swoją historię obozową, która jest wizualizowana za pomocą drona 360°⁸⁵. Natomiast tworzony obecnie *Auschwitz VR*⁸⁶ jest cyfrową rekonstrukcją obozu Auschwitz II-Birkenau w kształcie z maja 1944, zrealizowaną przez Real Invented Studio.

Auschwitz VR to aplikacja komputerowa, dzięki której zobaczyć będzie można jedno z najważniejszych i najbardziej tragicznych miejsc we współczesnej historii – drobiazgowo zrekonstruowane w 3D na podstawie zdjęć, dokumentacji technicznej i wielu innych materiałów archiwalnych. Dzięki technologii VR i stereoskopowemu

⁸⁴*Inside Auschwitz*, [online:] https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=EOM_CxAKB_Y&t=470s, dostęp: 20.01.2024.

⁸⁵Tamże.

⁸⁶ Zob. *Auschwitz-Birkenau historyczna rekonstrukcja VR*, [online:] <https://auschwitz-vr.pl/>, dostęp: 18.12.2023.

widokowi 360° obejrzeć będzie można każdy fragment obozu, a także wejść do zrekonstruowanych z ogromną starannością budynków⁸⁷.

Właścicielem i inicjatorem projektu jest Fundacja Auschwitz Birkenau, która finansuje wirtualną rekonstrukcję Auschwitz II Birkenau mającą służyć przede wszystkim wzmocnieniu misji edukacyjnej Miejsca Pamięci.

Zgoła innym projektem dotyczącym rekonstrukcji miejsca jest ten zaproponowany przez Kena Thompsona, profesora projektowania gier, który wraz ze współpracownikami z Uniwersytetu Connecticut, od kilku lat pracuje nad własną propozycją edukacji o Holokauście opartą na technologii VR.



Interaktywne doświadczenie *Courtroom 600* (2019)⁸⁹ wykorzystuje rzeczywistość wirtualną, aby zaangażować odbiorców w zrozumienie procesów norymberskich, w trakcie których skazano wielu nazistowskich zbrodniarzy wojennych.

Uczniowie umieszczeni są w trójwymiarowej reprodukcji sali sądowej, gdzie mogą wchodzić w interakcję z historycznymi uczestnikami wydarzeń, a także wstrzymywać akcję na sali sądowej, aby zagłębić się w informacje kontekstowe i materiały archiwalne

⁸⁷Tamże.

⁸⁸ Zob., *Courtroom 600: An Educational Encounter with the Histories of the Nuremberg Trials*, [online:] <https://www.youtube.com/watch?v=Z-dIV13Ks0c>, dostęp: 18.12.2023.

⁸⁹ *Courtroom 600*, [online:] <https://courtroom600.org/about/#mission>, dostęp: 18.12.2023.

związane z osobami, miejscami i wydarzeniami centralny dla tych procesów. [...] Łącząc VR z projektowaniem gier i metodologią historii publicznej, „Courtroom 600” stara się zapewnić uczniom większe «poczucie skali» zbrodni nazistowskich⁹⁰.

W końcu najnowszą propozycją jest projekt *Inside Kristallnacht* (2024) – projekt powstający w koprodukcji Claims Conference, USC Shoah Foundation, MakeMePulse, Meta, UNESCO i the World Jewish Congress. Ostateczna wersja przygotowywanego projektu⁹¹ będzie dostępna za pośrednictwem gogli VR, przeglądarek internetowych i urządzeń mobilnych, a premiera i udostępnienie go publiczności nastąpi w 2024 roku.



92

Główną bohaterką jest dr Charlotte Knobloch, która przeżyła noc kryształową, która prowadzi widza ulicami jednej z dzielnic Monachium, w której spędziła dzieciństwo. Ocalała – wówczas 6-letnia dziewczynka – „prowadzi słuchaczy przez interaktywne rekonstrukcje przestrzeni, takich jak synagogi, które zostały zniszczone podczas Nocy

⁹⁰ M. Lebovic, *The 'virtual' future of Holocaust education is already here*, [online:] <https://www.timesofisrael.com/the-virtual-future-of-holocaust-education-is-already-here/>, dostęp: 10.11.2023.

⁹¹ *Inside Kristallnacht Teaser Video* | USC Shoah Foundation, [online:] <https://www.youtube.com/watch?v=AS2Mk01Oy4Y>, dostęp: 10.01.2024.

⁹² *Inside Kristallnacht*, [online:] <https://www.claimscon.org/brokenglass/>, dostęp: 10.01.2024.

Kryształowej”⁹³. Dodatkowe informacje mogą pojawić się z dzięki dostępowi do korpusu zdjęć archiwalnych, materiałów wideo i autentycznych nagrań dźwiękowych przemówień członków Trzeciej Rzeszy. Dodatkowo korzystając z technologii XR i przetwarzania języka naturalnego⁹⁴, użytkownicy mogą wchodzić w słowną interakcję z Knobloch i zadawać pytania dotyczące m.in. Nocy Kryształowej, rodziny ocalałej, czy szerzej Holokaustu. Projekt, wykorzystujący najnowocześniejszą technologię proponuje nowe spojrzenie na edukację o Holokauście, „zapewniając angażujące doświadczenie, które pomoże użytkownikom, w tym przyszłym pokoleniom, zrozumieć Holokaust z wnętrza momentów historycznych [w tym wypadku z nocy z 9 na 10 listopada 1938 roku – przyp. SP] w sposób, który nigdy nie był możliwy”⁹⁵.

Rzeczywistość rozszerzona (AR) to nowe medium, które ma szansę rewolucjonizować edukację o Holokauście zarówno w szkołach, jak i w muzeach, oferując metody zanurzenia i zaangażowania, które nie byłyby możliwe. Wykorzystując rzeczywistość rozszerzoną, muzea mogą tworzyć inspirujące środowisko i zmienić sposób, w jaki odbiorcy doświadczają przeszłości⁹⁶, chociażby dzięki możliwości obcowania z interaktywnymi postaciami historycznymi czy obiektami 3D. Kluczowym wyzwaniem w realizacji omawianych w tej części projektów będzie stworzenie właśnie wysoce realistycznych cyfrowych reprezentacji ludzi i miejsc. Próby rekreowania bezpośredniej relacji bez konieczności zakładania okularów do VR czy innych urządzeń technologicznych, podejmują dwa niewymienione tu jeszcze, zbliżone pod względem technologicznym projekty. Mowa o *USC Shoah Dimensions New Dimensions in Testimony* (2012) i brytyjskim programie *Forever Project* (2016), stworzony przez National Holocaust Centre and Museum w Wielkiej Brytanii⁹⁷, dzięki którym możliwe jest „podtrzymanie dialogu” z ocalałymi za pomocą technologii rozpoznawania mowy przy jednoczesnym osiągnięciu pożądanego przez wszystkie wymienione wyżej inicjatywy efektu spotkania twarzą w twarz ze świadkiem historii.

⁹³ Tamże.

⁹⁴ Tamże.

⁹⁵ K. Grieshaber, *Holocaust survivor recalls Kristallnacht horrors in interactive VR project*, [online:] <https://www.timesofisrael.com/holocaust-survivor-recalls-kristallnacht-horrors-in-interactive-vr-project/>, dostęp: 19.12.2023.

⁹⁶ Por., J. Challenor, M. Ma, *Augmented Reality in Holocaust Museums and Memorials*, [w:] *Springer Handbook of Augmented Reality*, red. A. Yeh Ching Nee, S. Khim Ong, s. 413-432.

⁹⁷ *The Forever Project*, [online:] <https://the-forever-project.com/portfolio/forever>, dostęp: 20.10.2023.

Świeżą i niezwykle interesującą w tym kontekście jest inicjatywa „3D Human Body Reconstruction” opracowana przez naukowców z Fraunhofer HHI. Realizujący go, zapoczątkowany w 2019 roku „Ernst Grube – Dziedzictwo”⁹⁸, nowy format medialny – to pasjonujący dokument stworzony z wykorzystaniem wirtualnej rzeczywistości, opowiadający o życiu Ernsta Grube, jednego z ostatnich niemieckich ocalałych z Holokaustu. Grube został zrekonstruowany cyfrowo na podstawie przeprowadzonego z nim w 2019 roku wywiadu w studio przechwytywania wolumetrycznego Volucap⁹⁹. „32 kamery dostarczyły 80 minut materiału wideo, na podstawie którego w Fraunhofer HHI skompilowali ostateczny film wolumetryczny”¹⁰⁰. Następnie zarówno on, jak i przepytujący go młody uczeń zostają umieszczeni w wirtualnym środowisku – cyfrowo zbudowanych na potrzeby filmu miejscach historycznych.



⁹⁸ *Immersive and Interactive Virtual Reality Experience of History „Ernst Grube – the Legacy“*, [online:] https://www.youtube.com/results?search_query=grube+-+legacy, dostęp: 20.01.2024.

⁹⁹ *Ernst Grube. The Legacy*, [online:] <https://volucap.com/portfolio-items/ernst-grube-the-legacy/>, dostęp: 21.01.2024.

¹⁰⁰ *Virtual Reality Experience "Ernst Grube - the legacy"*, [online:] <https://www.hhi.fraunhofer.de/en/virtual-reality-experience-ernst-grube-the-legacy.html>, dostęp: 20.01.2024.

¹⁰¹ *Ernst Grube – Das Vermächtnis (DE)*, [online:] <https://www.youtube.com/watch?v=QIYxu9DZfe0>, dostęp: 20.01.2024.

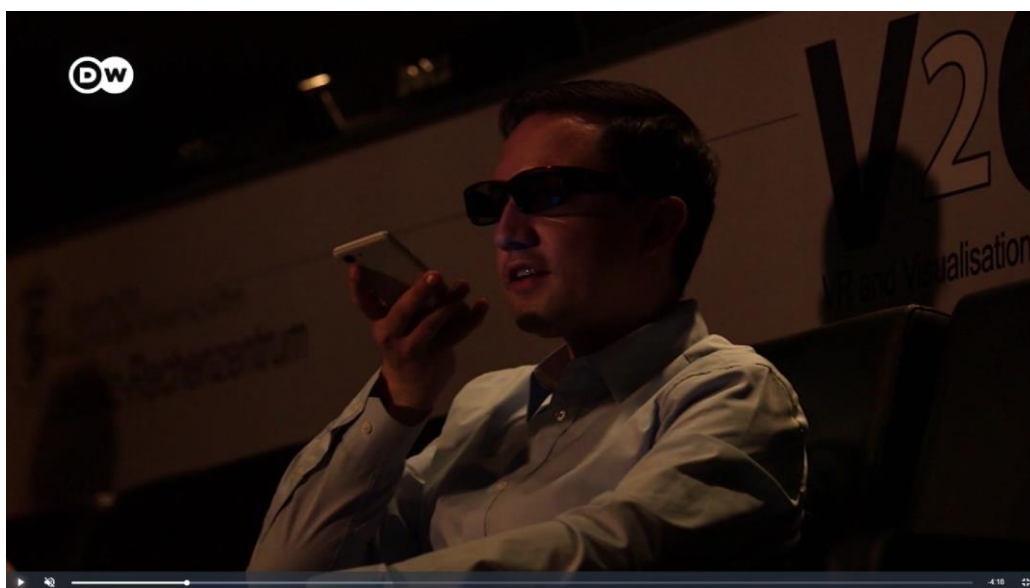
Odbiorcy tak zarejestrowanego świadectwa mogą dołączyć do rozgrywających się w różnych historycznie uzasadnionych miejscach scen świadczenia przy pomocy okularów VR. „Kompletne doświadczenie VR składa się z pięciu odcinków: 1) Mieszkanie rodziny Grube w Monachium, 2) Żydowski dom dziecka Antonienheim w Monachium, 3) Monachijskie getto żydowskie – obóz Milbertshofen, 4) Strach przed deportacją, 5) Obóz koncentracyjny w Theresienstadt. Każdy z odcinków trwa 8-10 minut”, przy czym użytkownik sam może zdecydować, który z fragmentów historii ocalałego chce poznać. Dodatkowo, opowieść ocalałego została wzbogacona o materiały archiwalne: teksty, fotografie, dokumenty (patrz kadr niżej). Po raz pierwszy projekt w postaci 3,5 minutowego nagrania został zaprezentowany na wystawie czasowej „Koniec współczesnych świadków?” w NS Dokuzentrum w Monachium (2021). „Do marca 2022 r. ukończono całe 50-minutowe doświadczenie VR „Ernst Grube – dziedzictwo”¹⁰², co czyni je nie tylko pierwszą na świecie, co również najdłuższą realizacją takiej formuły świadczenia. Premierę projekt HHI miał w czerwcu 2022 roku w Sachsenhausen Memorial and Museum.



¹⁰² Virtual-Reality-Projekt „Ernst Grube – das Vermächtnis”, [online:] <https://www.stiftung-bayerische-gedenkstaetten.de/service/news/virtual-reality-projekt-ernst-grube-das-vermaechtnis>, dostęp: 20.01.2024.

¹⁰³ Virtual Reality Experience "Eva Umlauf - her testimony", [online:] <https://www.hhi.fraunhofer.de/en/virtual-reality-experience-eva-umlauf-her-testimony.html>, dostęp: 20.01.2024.

Innym dokumentem stworzonym z wykorzystaniem tej samej techniki nagrywania jest ten poświęcony Evie Umlauf (2023) – jednemu z najmłodszych dzieci, które przeżyły obóz koncentracyjny w Auschwitz. Jej świadectwo składa się z sześciu głównych części, w tym wprowadzenia, w którym ocalała przedstawia się i opowiada o swoich narodzinach, opisu okoliczności przybycia do obozu koncentracyjnego Auschwitz-Birkenau i wyzwolenia w 1945 r. oraz recytacji fragmentu przemówienia, które wygłosiła w Auschwitz a styczniu 2011 r, a także przedstawienia okoliczności samego wydarzenia¹⁰⁴. Realizowany przez Leibniz Supercomputing Centre of the Bavarian Academy of Sciences and Humanities monachijski projekt „LediZ” (Nauka za pomocą cyfrowych świadectw¹⁰⁵) pracuje z kolei nad powstaniem interaktywnych, trójwymiarowych, niemieckojęzycznych świadectw ocalałych z Holocaustu¹⁰⁶. Projekt będący efektem konferencji „Holocaust Education Revisited”¹⁰⁷, został zainicjowany w 2018 roku.



108

¹⁰⁴ Zob. tamże.

¹⁰⁵ *Learning with digital testimonies (LediZ)*, [online:] <https://www.en.lediz.uni-muenchen.de/index.html>, dostęp: 20.01.2024.

¹⁰⁶ Tamże; A. Ballis, M. Gloe, *Interactive 3D Testimonies of Holocaust Survivors in German language*, [w:] [Holocaust Education Revisited](#), red. M. Gloe, A. Ballis, Wiesbaden 2020, s. 343–368.

¹⁰⁷ *Munich Project 'LediZ'*, [online:] <https://www.en.lediz.uni-muenchen.de/projekt-lediz/index.html>, dostęp: 20.01.2024.

¹⁰⁸ Tamże.

Jako pierwsi w projekcie wzięli udział ocalali: Abba Naor¹⁰⁹ i wspomniana już przy okazji innego projektu Eva Umlauf¹¹⁰. „W celu stworzenia „hologramów” każdemu ze współczesnych świadków zadano ok. tysiąca pytań w Pollen Studio w Anglii. Ich odpowiedzi zostały sfilmowane stereoskopowo dwiema kamerami RED Epic-M Dragon. Taki sposób rejestracji pozwala na wizualizację zarówno dwuwymiarową, jak i trójwymiarową”¹¹¹. Widz oglądając w ten sposób sfilmowanych świadków za pomocą okularów 3D, przy użyciu specjalnych narzędzi może zadać ocalałemu pytanie i otrzymać odpowiedź z puli jego wcześniej nagranych wypowiedzi. Jednym z głównych celów projektu jest adaptacja tych cyfrowych świadectw do warunków szkolnych tak, aby mogły one być wykorzystywane jako skuteczne narzędzie nauczania o Holokauście. „W tym celu opracowano mobilną wersję zeznań. Dzięki temu możliwe jest prezentowanie zeznań w technologii 3D w szkołach i innych placówkach oświatowych. W ten sposób uczniowie mogą doświadczyć ich we własnych klasach”¹¹². Inny niemiecki projekt VR zatytułowany „Naprawdę? – Wirtualne spotkania ze świadkami historii” (2023) powstał we współpracy Brandenburskiego Towarzystwa Kultury i Historii (BGK) z Uniwersytetem Filmowym Babelsberg KONRAD WOLF, przy wsparciu finansowym Fundacji EVZ i obecnie w wersji pilotażowej prezentowany jest w Brandenburgii¹¹³. Zarejestrowanych w ten sposób zostało pięcioro ocalałych: Inge Auerbacher, Leon Weintraub, Ruth Winkelmann, Kurt Hillmann i Charlotte Knobloch. Wszystkie nagrania zostały zrealizowane w 2021 roku w studiu w Babelsberg. Każdy z nagranych wywiadów był ograniczony czasowo do godziny, co wymagało od ocalałych precyzji w trakcie udzielania odpowiedzi¹¹⁴.

Użytkownicy korzystając z okularów VR, wchodzą do cyfrowej przestrzeni, w której ukazuje im się dziesięć pytań. Mogą śledzić tematy w porządku chronologicznym, poczynawszy od pogromów listopadowych, a skończywszy na współczesnych tendencjach prawicowych.[...]. W kolejnym kroku, po wybraniu pytania, interfejs znika i pojawia się

¹⁰⁹Biogram Abby Naora, [online:] https://www.en.lediz.uni-muenchen.de/projekt-lediz/naor_1/index.html, dostęp: 20.01.2024.

¹¹⁰Sylwetka Evy Umlauf, [online:] <https://www.en.lediz.uni-muenchen.de/projekt-lediz/eva-umlauf/index.html>, dostęp: 20.01.2024.

¹¹¹*Munich Project 'LediZ'...*, dz.cyt.

¹¹²*Education at Schools*, [online:] <https://www.en.lediz.uni-muenchen.de/projekt-lediz/multiplikation/index.html>, dostęp: 21.01.2024.

¹¹³*Virtual Reality for History Education*, [online:] <https://www.mth-potsdam.de/en/blog-en/virtual-reality-for-history-education/>, dostęp: 18.12.2023.

¹¹⁴Por. Tamże.

realistyczny skan jednego z pięciu świadków Holokaustu, który udziela wcześniej nagranej subiektywnej odpowiedzi¹¹⁵.

Dzięki okularom VR odbiorca ma wrażenie, że ocalały stoi przed nim. Jednak dla twórców projektu „najważniejsze było komunikowanie tematu, a nie chęć uzyskania jak najbardziej wciągającego doświadczenia medialnego”¹¹⁶.

Śledząc ewolucję zeznań świadków Holokaustu od „hologramów” i 3D do rzeczywistości wirtualnej, Marta Zalewska w artykule *The Last Goodbye (2017): Virtualizing Witness Testimonies of the Holocaust* analizuje trzy świadectwa złożone przez ocalałego Pinchasa Guttera, wskazując na ich dominanty oraz kierunek, w którym zmierzają konstruowane współcześnie archiwa pamięci o Holokauście¹¹⁷. Powstały w 2017 roku, trwający siedemnaście minut film VR¹¹⁸ był współprodukowany przez USC Shoah Foundation i wyreżyserowany przez Ari Palitza i Gabo Arorę.



¹¹⁵ Tamże.

¹¹⁶ Tamże.

¹¹⁷ M. Zalewska, 'The Last Goodbye' (2017): Virtualizing Witness Testimonies of the Holocaust, "Spectator" 2020 Vol 40 (2), s. 45-52.

¹¹⁸ Zob. R. Kuznia, *Holocaust survivors tell their stories on location at concentration camps for 360-degree videos*, [online:] <https://sfi.usc.edu/news/2019/05/25681-holocaust-survivors-tell-their-stories-location-concentration-camps-360-degree>, dostęp: 19.12.2023.

¹¹⁹ Pinchas Gutter filmowany w Majdanku. Fot. USC Shoah Foundation, za: K. Hays, K. Jungblut, S. D. Smith, dz. cyt., s. 38.

¹²⁰ *The Last Goodbye – A Virtual Reality Experience*, [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/exhibitions/the-last-goodbye-a-virtual-reality-experience/>, dostęp: 10.01.2024.

Pozwala on odbiorcom przeżyć wspólnie z ocalałym ostatnią podróż Pinchasa do byłego obozu w Majdanku. Co – jak zauważa Zalewska – nasuwa skojarzenia z Lanzmannowską metodologią filmowania niektórych zeznań ocalałych in situ¹²¹.

Tysiące zdjęć zostało połączonych przez eksperta z Moving Picture Company, aby stworzyć trójwymiarowe obrazy wewnątrz w odpowiedniej skali. Świadczenia wideo Guttera, nagrane w tych samych przestrzeniach, zostały następnie włączone do filmu, tworząc żywe środowisko, w którym opowiada on swoją historię cierpienia, straty i przetrwania¹²².

Głównym celem twórców było zaktywizowanie somatycznego doświadczenia uczestników, cielesne zanurzenie ich w wirtualnej przestrzeni obozu. Montowany na głowie wyświetlacz umożliwia odbiorcom oglądanie 360-stopniowej panoramy Majdanka. Co więcej, zastosowany system umożliwia przełożenie rzeczywistych ruchów widzów na ich zachowanie w wirtualnym świecie. Innymi słowy: możemy poruszać się po obozie razem z Pinchaszem. "Przestrzenny wymiar doświadczenia pozwala użytkownikom poczuć, że rzeczywiście odwiedzili Majdanek"¹²³. Ostatnim przykładem, o którym wspomnę, jest podobna do *The Last Goodbye*, zaproponowana w 2022 roku przez Illinois Holocaust Museum and Education Center *The Journey Back: A VR Experience*¹²⁴. To projekt nazywany przez niektórych krytyków przełomowym, rewolucjonizujący myślenie o przyszłości pamięci o Holokauście. To pierwszy tego typu projekt, w którym przewodnikami po obozach koncentracyjnych są ocalali z Holokaustu. „Filmy zostały zebrane w procesie zwanym „fotogrametrią” - techniką ożywiania zdjęć wykorzystuje sztukę i naukę do wydobywania z fotografii najdrobniejszych szczegółów w formie 3D¹²⁵. Trójwymiarowa, 360° wirtualna rzeczywistość powstała w wyniku kompilacji setek tysięcy cyfrowych zdjęć, nagrań

¹²¹ Zob. M. Zalewska, *The Last Goodbye...*, s. 49.

¹²² "The Last Goodbye.", [online:] <https://sfi.usc.edu/lastgoodbye>, access: 20.12.2022; The Last Goodbye - An Introduction | USC Shoah Foundation, [online:] <https://www.youtube.com/watch?v=rOgtLhHSjy0>, dostęp: 18.12.2023.

¹²³ M. Zalewska, *The Last Goodbye...*s. 49.

¹²⁴ Filmy *A Promise Kept* i *Don't Forget Me* powstały w koprodukcji Illinois Holocaust Museum, Gallagher & Associates oraz eyelash.ai. Zob. *The Journey Back: A VR Experience*, [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/exhibitions/the-journey-back-a-vr-experience/>, dostęp: 10.11.2023.

¹²⁵ Zob. *Skanowanie 3D ze zdjęć – fotogrametria 3D*, [online:] <https://innovar.pl/fotogrametria-3d>, dostęp: 21.02.2024.

z drona i filmów archiwalnych wytwarza zapadającą w pamięć symulację”¹²⁶. Obecnie muzeum dysponuje filmami pięciorga ocalałych: George’a Brenta (*Don’t Forget Me*), Marion Deichmann (*Letters from Drancy*), Doris Fogel (*Escape to Shanghai*), Fritzie Fritzshall (*A Promise Kept*) i Rodi Glass (*Walk to Westerbork*)¹²⁷. Około półgodzinny pokaz poprzedza krótkie wprowadzenie wolontariusza muzeum przygotowujące do tego, czego może spodziewać się odbiorca. Jest to projekt niezwykle angażujący emocjonalnie również z tego względu, że przy wykorzystaniu odpowiednich gogli umożliwiających oglądanie przestrzeni w 360 stopniach, wywołuje u odbiorcy wrażenie faktycznego przebywania w miejscu toczącej się akcji: w baraku, wagonie, komorze gazowej, czy na ulicy w trakcie łapanki¹²⁸.



129



130

Dodatkowo w malutkiej, mieszczącej osiem osób, sali uczestnicy tego niecodziennego performansu pamięci sadzani są na obrotowych krzesłach i zakładając gogle VR przenoszą się wraz z ocalałym do wnętrza jego opowieści, na przykład na teren dawnego obozu. Zastosowanie obrotowych krzeseł umożliwia, poprzez obracanie się wokół

¹²⁶ J. Chernoff, *Illinois Holocaust Museum Launches Groundbreaking Virtual Reality Exhibit, 'The Journey Back'*, [online:] <https://better.net/chicago/arts-events/illinois-holocaust-museum-launches-groundbreaking-virtual-reality-exhibit-the-journey-back/>, dostęp: 18.07.2023.

¹²⁷ *Post-visit Materials: Virtual Reality Experiences*, [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/post-visit-materials-virtual-reality-experiences/>, dostęp: 18.07.2023.

¹²⁸ *The Journey Back: A VR Experience' At The Illinois Holocaust Museum Takes Visitors To What It Was Like To Be In A Concentration Camp*, [online:] <https://www.cbsnews.com/chicago/news/journey-back-vr-experience-illinois-holocaust-museum-concentration-camp/>, dostęp: 16.07.2023.

¹²⁹ Zdjęcie własne wykonane przed projekcją w Holocaust Museum & Education Center.

¹³⁰ Kadr z dokumentu *A Promise Kept*. Zob. Richard & Jill Chaifetz Family Virtual Reality Gallery, [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/exhibitions/a-promise-kept/>, dostęp: 20.01.2024.

własnej osi, oglądanie przestrzeni w 360°, często tracąc przy tym poczucie równowagi, co wpływa na aspekt fizyczny tego doświadczenia. Osobiście niemal upadłam próbując wstawać, aby przyjrzeć się szczegółom prezentowanego świata. Co więcej, to odbiorca do pewnego stopnia kontroluje, co chce zobaczyć, na przykład czy odwrócić głowę i spojrzeć w prawo. „Kiedy wejdiesz do przestrzeni wystawowej, nikt inny cię nie zobaczy. Ta [przestrzeń] została celowo zaprojektowana jako sanktuarium, ponieważ zamysłem jest zaproszenie cię do [uczestnictwa] w emocjonalnym i duchowym doświadczeniu”¹³¹. Również dla samych ocalałych nagrywanie tego dokumentu było przeżyciem wyczerpującym emocjonalnie i fizycznie. Dla przykładu, w przypadku Fritzshall zrealizowanie dokumentu *A Promis Kept* oznaczało to udzielenie prawie 30-godzinnego wywiadu, w tym powrót do Auschwitz-Birkenau w celu nakręcenia filmu w plenerze¹³². Odważę się jednak stwierdzić, że jest to równie trudne doświadczenie odbiorcze, szczególnie, kiedy człowiek przenosi się do wnętrza transportu obozowego.

Podsumowując dotychczasowe rozpoznania należy podkreślić, że dostępne formy technologii immersyjnej czerpiące z technik stosowanych w grach i rzeczywistości wirtualnej pozwalają na nowe doświadczanie świadectw, jak i obcowanie z przestrzeniami poobozowymi czy miejscami o znaczeniu historycznym. Dzięki zastosowaniu różnych środków dystrybucji, każda z omawianych tu technologii, umożliwia rozmaite rodzaje spotkań, przy czym obarczona jest innymi ograniczeniami i możliwościami działania. Paradoksalnie pandemia Covid-19 spowodowała, że naturalnym stał się kontakt z drugim człowiekiem za pomocą mediów¹³³. Dystans społeczny, który wymogła na społeczeństwie seria kwarantann, przyczynił się równocześnie do normalizacji kontaktów międzyludzkich poprzez ekran. Fakt ten działa na korzyść wielu z omawianych tu projektów, między innymi działania Shoah Foundation, które na takiej właśnie komunikacji z ocalałym się opiera. Powszedniość rozmów przez Zoom lub Facetime oznacza nie mniej nie więcej, że pomysł zadawania pytań twarzy wyświetlanej na ekranie i otrzymywania odpowiedzi na nie w czasie

¹³¹ N. Alexander, *How virtual reality is reinventing Holocaust remembrance*, [online:] <https://www.haaretz.com/jewish/holocaust-remembrance-day/.premium-how-virtual-reality-is-reinventing-holocaust-remembrance-1.5464154>, dostęp: 21.01.2024.

¹³² C. J. Prince, *Holocaust survivors help viewers experience the camps firsthand, via virtual reality*, [online:] <https://www.timesofisrael.com/holocaust-survivors-help-viewers-experience-the-camps-firsthand-via-virtual-reality/>, dostęp: 16.07.2023

¹³³ Zob., T. Ebbrecht-Hartmann, dz. cyt., s. 1095-1112.

rzeczywistym jest całkiem naturalny. Cyfrowe projekty pamięci o Holokauście – pisze Walden:

zwracają uwagę na procesy pamiętania, zachęcają uczestników do działania poprzez ruchy fizyczne i psychiczne, a tym samym składają do ucieleśnionej kontemplacji nie tylko przeszłości Holokaustu, ale także relacji między różnymi płaszczyznami czasowymi – nad pracą samej pamięci¹³⁴.

Digitalne próby upamiętniania są zatem ważnymi współczesnymi praktykami zachowania dostępu do przeszłości. Prześledzenie wybranych i wspomnianych powyżej projektów wskazuje na kierunek rozwoju współczesnych archiwów pamięci o Holokauście, które coraz bardziej angażują odbiorców, prowokują ich do krytycznego zaangażowania się, zapraszając równocześnie do odgrywania aktywnej roli w ponownej aktualizacji przeszłości i pamiętania. A co najważniejsze wywołują efekt obecności (*presence effects*)¹³⁵ – wrażenie spotkania z ocalałymi i fizycznymi miejscami zbrodni, co będę się starała wykazać w dalszej części niniejszej dysertacji. Doświadczenie obecności wciąż bowiem – jak pisze Kate Nash – pozostaje kluczowe dla konceptualizacji świadectwa, również za pośrednictwem mediów cyfrowych¹³⁶.

¹³⁴ V. G., Walden, *What Is 'Virtual Holocaust Memory'?* "Memory Studies" 15 (4), s. 632.

¹³⁵ Zob. A. Pinchevski, *Transmitted Wounds: Media and the Mediation of Trauma*. Oxford, 2019, s. 101.

¹³⁶ Por. K. Nash, *Virtual reality witness: exploring the ethics of mediated presence*, "Studies in Documentary Film", 12 (2). s. 104.

USC SHOAH FOUNDATION'S DIMENSIONS IN TESTIMONY. ŚWIADECTWA NA MIARĘ XXI WIEKU

WPROWADZENIE DO USC SHOAH FOUNDATION DIMENSIONS IN TESTIMONY

Po zwrocie digitalnym, w czasie, który Susan Hogervorst określiła mianem „ery użytkownika”¹³⁷, zamiast oglądania świadka na ekranie, jak to miało miejsce w przypadku nagrań ze zbiorów Fortunoff Video Archive for Holocaust Testimonies czy USC Shoah Foundation's Visual History Archive, twórcy nowych projektów testimonialnych dążą do tego, aby odbiorca mógł wejść w interakcję z wizerunkiem ocalałego, zapoczątkować rozmowę-opowieść, być czynnym aktantem – uczestnikiem komunikacji. W mojej opinii, jednym z najciekawszych zmieniającym sposób, w jaki jako pokolenie dzielimy się wiedzą o przeszłości, a zarazem bez wątpienia kształtującym przyszłość świadectwa i pamięci o Holokauście jest w ostatnich latach wspomniana już wyżej inicjatywa *USC Shoah Dimensions in Testimony*¹³⁸. Co więcej, proponuje on nowy, dotychczas nieznany sposób formatowania świadectwa, które

polega na dopasowaniu relacji do ram gatunkowych czy retorycznych sytuacji komunikacyjnej, w której powstały. Instytucje gromadzące relacje wielorako kształtowały czy standaryzowały świadectwo, filmowcy formatowali je w fazie rejestracji materiału i podczas montażu, przeprowadzający wywiady nadawali im ton, a w końcu sami ocalali wpływali na kształt świadectwa. Ocalańcy poddawali się tym wymogom lub negocjowali ich wymiar. Formatowanie świadectwa rozpoczyna się od ustalenia warunków rejestracji: izolacji świadka lub nagrywania go/jej w kontekście wyzwolenia, w kręgu rodzinnym czy w innej wspólnoty; jej miejsca: pleneru, mieszkania czy siedziby instytucji oraz jej sposobu: przez ekipę filmową, pojedynczego badacza czy pracownika instytucji. Tym samym nie chodzi tu o pewną historyczną poetykę, lecz o konstytutywną cechę medium¹³⁹.

¹³⁷ S. Hogervorst, *The era of the user. Testimonies in the digital age*, “Rethinking History” 2020, t. 24, nr 2, s. 169-183.

¹³⁸ Por. *Dimensions in Testimony*, [online:] <https://sfi.usc.edu/dit>, dostęp: 05.01.2023.

¹³⁹ T. Łysak, *Formatowanie świadectwa*, [online:] <https://books.openedition.org/iblp/3733#ftn3>, dostęp: 16.12.2023.

Kiedy w 1994 roku Steven Spielberg założył The Survivors of the Shoah Visual History Foundation – amerykańską organizację pozarządową z siedzibą w Los Angeles, jej celem było przede wszystkim pozyskanie jak największej liczby świadectw wideo żyjących ocalałych i świadków Zagłady oraz zabezpieczenie tych nagrań dla kolejnych pokoleń. W 2006 roku Fundacja stała się częścią the USC Dornsife College of Letters, Arts and Sciences z siedzibą na Uniwersytecie Południowej Kalifornii¹⁴⁰ i tym samym przekształciła się w USC Shoah Foundation: The Institute for Visual History and Education. Również po osiemnastu latach od założenia, w 2012 roku wygasła swój długofalowy projekt nagrywania zeznań. Nie zakończyło to jednak działalności fundacji w dziedzinie katalogowania zeznań świadków ludobójstw, wręcz przeciwnie, idąc krok dalej niż rejestrowanie ocalałych w studio lub prywatnych mieszkaniach, postanowiono wykroczyć poza ten dobrze znany format i zastosować nową praktykę nagrywania. Zaproponowany nowy projekt audiowizualny ma być przede wszystkim odpowiedzią na wyzwania współczesności i ogromny postęp technologiczny, jaki dokonał się w ostatnich dziesięcioleciach. Interesujące w tej perspektywie jest prześledzenie biografii tych obiektów wizualnych: jak powstały, ewoluowały, w jakim kierunku są rozwijane¹⁴¹. Zapoczątkowany przez USC Shoah Foundation i USC Institute for Creative Technologies¹⁴² w 2012 roku projekt *New Dimensions in Testimony*, od 2018 roku oficjalnie przemianowany na *USC Shoah Foundation Dimensions in Testimony*¹⁴³, jest kontynuacją nagrań ocalałych, jednakże już nie w formie filmów, a interaktywnych biografii opartych na systemie pytań i odpowiedzi, umożliwiających podtrzymywanie (choćby pozornego) dialogu z ocalałym.

¹⁴⁰ USC Dornsife College of Letters, Arts and Sciences jest jedną z jednostek University of Southern California.

¹⁴¹ Biografia obiektów to prężnie rozwijana dyscyplina badań w ramach nauk społecznych. Jest ona bezpośrednio powiązana z badaniami nad narracją, performatyką i muzeami. Zob. Ch. Gosden, Y. Marshall, *The cultural biography of objects*, "World Archaeology" 1999, 31:2, s. 169-178; J. Joy, *Reinvigorating object biography: reproducing the drama of object lives*, "World Archaeology", 2009, 41(4), s. 540–556; J. Hoskins, *Biographical Objects: How Things Tell the Stories of People's Lives*, London and New York 1998.

¹⁴² W ramach projektu współpracują Illinois Holocaust Museum & Education Center w Skokie oraz USC Institute for Creative Technologies i Conscience Display. Projekt jest finansowany m. in. przez Pears Foundation, Louis. F. Smith, Melinda Goldrich i Andrea Cayton / Goldrich Family Foundation, Illinois Holocaust Museum and Education Center oraz Genesis Philanthropy Group (R.A.). Dodatkowo partnerem projektu jest CANDLES Holocaust Museum and Education Center. Zob. *Dimensions in Testimony* [online:] <http://sfi.usc.edu/dit>, dostęp: 15.02.2020.

¹⁴³ *USC Shoah Foundation Dimensions in Testimony*, [online:] <http://sfi.usc.edu/dit/faq>, dostęp: 20.04.2020.

Interaktywne biografie czy też *interaktywne świadectwa* – jak będę proponowała, żeby je nazywać – stanowią stosunkowo nową propozycję opowiadania o Holokauście, pozwalającą na równoczesne obcowanie z interaktywnym wizerunkiem ocalałego oraz zadawanie mu pytań i usłyszenie odpowiedzi w czasie rzeczywistym, niczym w prawdziwej rozmowie¹⁴⁴. Następnie tak zarejestrowane wizerunki świadków są prezentowane – najczęściej – jako elementy ekspozycji muzealnych, dotyczących bądź to tematu Holokaustu, bądź innych ludobójstw, którym poświęcone są świadectwa¹⁴⁵. Profesor judaistyki, Jeffrey Shandler, w książce *Holocaust memory in the digital age* przywołuje badania prowadzone przez śledzącą związki pamięcioznawstwa z *virtual reality* Rachel N. Baum¹⁴⁶, która proponuje, aby to interaktywne narzędzie było rozumiane nie jako odejście od wcześniejszych wieloletnich wysiłków USC Shoah Foundation, ale jako „rozszerzenie wcześniejszych prac nad cyfryzacją świadectw, obiekt stanowiący wizualną reprezentację bazy danych”¹⁴⁷. Ponadto, nasuwa się tu od razu post-digitalny czy też post-cyfrowy kontekst¹⁴⁸, podług którego należałoby stwierdzić, że bycie online nie wystarczyło już tak twórcom jak i odbiorcom, a realizując omawiany projekt chcieli niejako przekroczyć granicę ekranu monitora i umieścić technologicznie stworzone wizerunki w konkretnym (rzeczywistym!) miejscu. „Chodzi o to, aby kontynuować dialog” – powiedział „Forward” David Traum, główny badacz

¹⁴⁴ Zob. *Dimensions in Testimony: FAQs*, [online:] <https://sfi.usc.edu/dit/faq>, dostęp: 17 stycznia 2021;

¹⁴⁵ Dla przykładu nagranie ocalałej z masakry Nanjing Madame Xia przeprowadzone w języku mandaryńskim, zostało zaprezentowane w 80. rocznicę nankińskiej masakry, na stałej wystawie Nanjing Massacre Memorial Hall w Nanjing w Chinach. Zob. Sylwetka Madame Xia, [online:] <http://sfi.usc.edu/dit/interviewees>, dostęp: 21.04.2020 oraz *First Mandarin-Language New Dimensions in Testimony Exhibit Premieres at Nanjing Massacre Memorial Hall*, [online:] <http://sfi.usc.edu/news/2017/12/20506-first-mandarin-language-new-dimensions-testimony-exhibit-premieres-nanjing>, dostęp: 21.04.2020.

¹⁴⁶ Zastępca Dyrektora Centrum Studiów Żydowskich im. Sama i Helen Stahl na Uniwersytecie Wisconsin-Milwaukee

¹⁴⁷ R. N. Baum, “Remediating the Body of the Witness: Holocaust Testimonies in New Media,” paper presented at the International Conference on Bearing Witness More Than Once, Humboldt-Universität, Berlin, March 16, 2016, [in:] Jeffrey Shandler, *Holocaust memory in the digital age. Survivors’ Stories and New Media Practices*, Stanford University Press, Stanford 2017, s. 171.

¹⁴⁸ Terminem „post-digital” można opisać „albo współczesne rozczarowanie cyfrowymi systemami informacyjnymi i aplikacjami multimedialnymi czy też szerzej mediami, albo okres, w którym nasza fascynacja nimi stała się „historyczna”. Zob. F. Cramer, *What Is ‘Post-Digital’?* „A Peer-Reviewed Journal About” 2014, nr 3(1): Post-digital Age, s. 2.

projektu. I dodaje: „Wykraczać poza to, co można uzyskać ze statycznego nagrania lub dokumentu”¹⁴⁹.

Te utrwalone w nowej formie wizualnej biografie ocalałych wyrastają z ich spotkań ze słuchaczami, w tym publicznych przemówień, rozmów, udziału w programach edukacyjnych, wizyt w szkołach¹⁵⁰. Są pochodną tego, co przez ostatnie dziesięciolecia robili występując publicznie – próbą zachowania pamięci i osobistych historii. Wynikają z chęci podtrzymania niewątpliwie cennej relacji opowiadający-słuchacz, która coraz bardziej słabnie w wyniku odchodzenia ostatnich świadków, a w konsekwencji zakończenia tego okresu czasu, który Annette Wieviorka określiła mianem „ery świadka”¹⁵¹. Na czym polega fenomen tego stosunkowo nowego zjawiska w sposobie opowiadania o Holokauście? Na to i wiele związanych z tym pytań postaram się odpowiedzieć w dalszej części niniejszej dysertacji. Z projektem Fundacji Shoah bowiem wiąże się wiele wyzwań, poczynając od nazwy, charakteru prowadzonych nagrań, zastosowaną technologię czy sposób w jaki funkcjonują i oddziałują na odbiorców.

Rozpoczynając szczegółową analizę tych obiektów, chciałabym wyraźnie podkreślić, czym są te nowe obiekty audiowizualne. Z perspektywy czasu dementowanie doniesień mediów i tłumaczenie nazwy działania¹⁵² stało się jednym z pierwszych i kluczowych wyzwań, z którymi musieli zmierzyć się twórcy projektu w komunikowaniu jego założeń odbiorcom. Początkowo bowiem *USC Shoah Foundation Dimensions in Testimony* był prezentowany szerokiej publiczności, szczególnie przez amerykańską

¹⁴⁹ A. Chizhik-Goldschmidt, *Keeping Holocaust Survivor Testimonies Alive — Through Holograms*, [online:] <https://forward.com/life/tech/382220/keeping-holocaust-survivor-testimonies-alive-through-holograms/>, dostęp: 12.03.2020.

¹⁵⁰ Zob. *The Who, Where, Why and What about Dimensions in Testimony*, [online:] <https://sfi.usc.edu/dit/faq>, dostęp: 17.01.2021.

¹⁵¹ A. Wieviorka, dz. cyt.

¹⁵² Por. S. Stegmaier, S. Ushakova, *The Production of German- and Russian- Language Interactive Biographies: (Trans)National Holocaust Memory between the Broadcast and Hyperconnective Agress*, [w:] *Digital Holocaust Memory, Education and Research*, red. V. G. Walden, Switzerland AG 2021, s. 61-96.

prasę¹⁵³ (oraz badaczy¹⁵⁴), jako projekt tworzenia hologramów ocalałych. Ta opinia utrzymywała się przez kilka pierwszych lat wdrażania technologii i stała się pułapką dla wielu badaczy i dziennikarzy zajmujących się tym tematem. Błędnie określana mianem hologramu inicjatywa Fundacji Shoah w rzeczywistości – przynajmniej obecnie – jest projektem tworzenia wizerunków dwuwymiarowych powstających w wyniku przeprowadzenia przeważnie pięciodniowego procesu nagrywania i wielogodzinnego pogłębionego wywiadu z ocalałymi¹⁵⁵, podczas którego poruszane są tematy dotyczące wszelkich aspektów ich życia, a nie tylko czasu bezpośrednio przed, w trakcie i po II wojnie światowej¹⁵⁶. Zasadniczo jest to opracowane cyfrowo nagranie sylwetki ocalałego, które pozwoli przedstawiać ten materiał w powiązaniu z reakcją na dźwięk. Zamiast oglądania tradycyjnego liniowego świadectwa poprowadzonego od początku do końca, tu odbiorca ma do czynienia ze świadectwem podzielonym na krótkie klipy, które odtwarzane są za pomocą poleceń głosowych. Jak można przeczytać na stronie projektu, w obecnym kształcie odbiorcy mają do czynienia właśnie z obrazem dwuwymiarowym, a

hologramy, czyli trójwymiarowe filmy, jeszcze nie istnieją. Jednak badania są prowadzone w kilku instytucjach na całym świecie w celu opracowania trójwymiarowej

¹⁵³ Przywołuję tu jedynie kilka z artykułów w ten sposób przedstawiających i opisujących inicjatywę USC Shoah Foundation: *Holocaust survivors' stories are being preserved with holograms*, „New York Post”, [online:] <https://nypost.com/2019/01/14/holocaust-survivors-stories-are-being-preserved-with-holograms/>, dostęp: 13.03.2020; A. Braunstein, *At this Holocaust museum, you can speak with holograms of survivors*, „The Times of Israel”, [online:] <https://www.timesofisrael.com/at-this-holocaust-museum-you-can-speak-with-holograms-of-survivors/>, dostęp: 12.03.2020; L. Katz, *Holograms of Holocaust survivors let crucial stories live on*, [online:] <https://www.cnet.com/news/holograms-of-holocaust-survivors-let-crucial-stories-live-on/>, dostęp: 12.03.2020.

¹⁵⁴ Por. m. in. W. Kansteiner, *The Holocaust in the 21st Century: Digital Anxiety, Transnational Cosmopolitan, and Never Again Genocide Without Memory*, [w:] *Digital Memory Studies: Media Pasts in Transition*, red. A. Hoskins, New York and London 2018, s. 110-140; M. Zalewska, *Holography, Historical Indexicality, and the Holocaust*, „Technologies of Knowing”, *Spectator* 36:1 (Spring 2016), s. 25-32.

¹⁵⁵ Dla przykładu Marian Turski w ciągu pięciu dni nagrań (14 godzin materiału filmowego) udzielił 351 odpowiedzi na zadawane mu przez Monikę Koszyńską pytania. *USC Shoah Foundation Conducts Polish-language Dimensions in Testimony Interview with Marian Turski*, [online:] <https://sfi.usc.edu/news/2022/08/33891-usc-shoah-foundation-conducts-polish-language-dimensions-testimony-interview>, dostęp: 11.12.2022. Z kolei Fritzie Fritzshall udzieliła odpowiedzi na 2000 pytań, które dzięki technologii przekształcono w 30 000 możliwych odpowiedzi na pytania odbiorców świadectwa. D. Babwin, *New tech, 3-D holograms preserve Holocaust survivor stories*, [online:] <https://apnews.com/article/446e1809b5b74e819b3f7efe80edcf45>, dostęp: 04.01.2023.

¹⁵⁶ Fritzie Fritzshall nie tylko przedstawiła przejmujące szczegóły dotyczące jej pobytu w Auschwitz, ale również opowiadała, jaki jest jej ulubiony kolor czy jedzenie. W trakcie nagrania zaśpiewała także piosenkę. Por. D. Babwin, *New tech...*

projekcji wideo, a USC Shoah Foundation współpracowała z liderami w tej dziedzinie [...] aby wywiady z *Dimensions in Testimony* mogły być wyświetlane jako hologramy, gdy ta technologia będzie już dostępna¹⁵⁷.

Mimo to wykorzystane przez twórców innowacyjne technologie pozwalają zachowywać i reprodukować relacje ocalałych, dodatkowo poszerzając je o poczucie obecności świadków (których już nie ma¹⁵⁸). A same zaangażowane w powstawanie projektu osoby, w tym ówczesny dyrektor wykonawczy the USC Shoah Foundation Institute, Stephen Smith, postulują posługiwanie się terminem „interaktywna biografia” w pracach analizujących *USC Shoah Foundation Dimensions in Testimony* zamiast używania spopularyzowanego już określenia „hologram”.

BIOGRAFIA INTERAKTYWNA CZY INTERAKTYWNE ŚWIADECTWO?

Czym według twórców nowej inicjatywy miałyby być „biografia interaktywna”? Rozpoczynając o przyjrzenia się etymologii członów składających się na przywoływany tu termin. Rekapitulacja długiej tradycji badań biograficznych wykracza poza cele i możliwości niniejszego szkicu. Streszczenie takie nie odda bowiem złożoności i interdyscyplinarnego charakteru prowadzonych badań¹⁵⁹. Ograniczę się zatem jedynie do przywołania definicji, która posłuży za punkt wyjścia do późniejszego rozważania cech biografii interaktywnej. W najbardziej podstawowym rozumieniu, biografia będzie to opis życia i działalności jakiejś postaci – najczęściej autentycznej;

¹⁵⁷ *The Who, Where...* Przekład własny.

¹⁵⁸ Kilko z zarejestrowanych ocalałych już zmarło, a ich projekcje są nadal wyświetlane jako „żywe postaci”. Należą do nich chociażby omawiana w niniejszej pracy Fritzie Fritzhall czy Aaron Elster.

¹⁵⁹ Polskojęzyczne szczegółowe opracowanie teorii biografii zawiera praca Anity Całek *Biografia naukowa - od koncepcji do narracji. Interdyscyplinarność, teorie, metody badawcze*. Zob. też monograficzny numer „Tekstów Drugich” *Biografie*, i numer „Nowej Dekady Krakowskiej”. *Biografie pisarzy*. Vide. A. Całek, *Biografia naukowa - od koncepcji do narracji. Interdyscyplinarność, teorie, metody badawcze*, Kraków 2014; „Teksty Drugie” No. 1/2019; „Nowa Dekada Krakowska” 2018 nr 2/3, <http://nowadekada.pl/wp-content/uploads/2013/03/Nowa-Dekada-Krakowska-2018-nr-2-3.pdf>, dostęp: 12.01.2021. W obiegu międzynarodowym istotne prace to: P. R. Backscheider, *Reflections on biography*, New York 1997; B. Roberts *Biographical research*, London 2002; C. Rollyson, *Biography: A user's guide*, Chicago 2008.

„dzieło o charakterze encyklopedycznym” zawierające opis życia danej osoby¹⁶⁰. Anna Nasiłowska w tekście *Porządki w bibliotece*, pisze, że „biografia jest gatunkiem adresowanym do wielkiej publiczności, [...] co zawdzięcza swojej narracyjności”¹⁶¹, a ważnym jej aspektem jest pedagogiczny¹⁶² charakter gatunku. Szczególną odmianę biografii stanowiła będzie autobiografia, w której to dysponent wspomnień sam opowiada bądź spisuje historię swojego życia.

W przeciwieństwie do samego terminu „biografia”, więcej dopowiedzeń i wyjaśnień domaga się drugi z terminów – „interaktywny”. Jest on pojęciem wywodzącym się z dziedziny komunikacji i oznacza dosłownie „wchodzić w interakcję; czyn wzajemny”¹⁶³. Słownik języka polskiego PWN podaje objaśnienie terminu przede wszystkim w odniesieniu do informatyki i programów komputerowych jako „odbierający informacje od użytkownika i reagujący na nie”¹⁶⁴. Z kolei według definicji Encyklopedii Zarządzania jego podstawowym znaczeniem jest „zdolność do wzajemnego oddziaływania na siebie, przez komunikujące się strony”¹⁶⁵. Choć to nie jedyne możliwe odczytania tego terminu, który cechuje się mnogością opisujących go koncepcji teoretycznych oraz rozbieżnościami w sposobach jego rozumienia. Jak można przeczytać w przywołanej już encyklopedii, jedną z nich jest ta zaproponowana przez Roberta C. Blattberga i Johna Deightona, którzy piszą, że interaktywność to „udogodnienie dla osób czy organizacji do komunikowania się ze sobą bezpośrednio, niezależnie od odległości czy czasu”¹⁶⁶. Yuping Liu i L. J. Shrum natomiast w swoim artykule *What is interactivity and is it always such a good thing?...*, czerpiąc z różnych dziedzin takich jak psychologia czy inne nauki społeczne badają naturę interaktywności,

¹⁶⁰Por., Hasło „biografia” [w:] Encyklopedia PWN, [online] <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/3877823>, dostęp: 04.01.2021; Hasło „biografia” [w:] Mały Słownik Języka Polskiego, red. E. Sobol, Warszawa 1993, s. 51; Hasło „biograficzny” [w:] Mały Słownik Języka Polskiego, red. E. Sobol, Warszawa 1993, s. 51.

¹⁶¹ A. Nasiłowska, *Porządki w bibliotece*, [online:] <http://tekstydrugie.pl/news/2019-nr-1-biografie/>, dostęp: 04.01.2021.

¹⁶² Por., *Badanie biografii – źródła, metody, konteksty*, red. R. Skrzyniarz, E. Krzewska, W. Zgłobicka-Gierut, Lublin 2014.

¹⁶³Hasło „interaction” [w:] Cambridge Dictionary <https://dictionary.cambridge.org/pl/dictionary/english/interaction>, dostęp: 20.01.2023.

¹⁶⁴Hasło „interaktywność”, [w:] Słownik języka polskiego PWN, [online:] <https://sjp.pwn.pl/slowniki/interaktywne.html>, dostęp: 19.01.2021.

¹⁶⁵Hasło „interaktywność”, [w:] Encyklopedia Zarządzania, [online:] <https://mfiles.pl/pl/index.php/Interaktywno%C5%9B%C4%87>, dostęp: 20.01.2021.

¹⁶⁶Tamże, zob. R. C. Blattberg, J. Deighton, *Interactive Marketing: Exploiting the Age of Addressability*, “Magazine Fall 1991”, [online:] <https://sloanreview.mit.edu/article/interactive-marketing-exploiting-the-age-of-addressability/>, dostęp: 18.01.2021.

przedstawiają warunki w jakich może zaistnieć oraz jej wpływ na odbiorców¹⁶⁷. I przy tym tekście chciałabym się zatrzymać na nieco dłużej. Autorzy rozpoczynają bowiem od przywołania wielu wcześniejszych ustaleń dotyczących rozumienia omawianego terminu, m.in. koncepcję Jonathana Steuera, który proponował rozumienie interaktywności jako „stopnia, w jakim użytkownicy mogą uczestniczyć w modyfikowaniu treści w czasie rzeczywistym”¹⁶⁸ oraz „zmienną napędzaną bodźcem i determinowaną przez technologiczną strukturę medium”¹⁶⁹. Po zreferowaniu stanowisk innych badaczy, w dalszej części Yuping Liu i L. J. Shrum wykładają swoją definicję interaktywności z uwzględnieniem tego, w jakich warunkach może zaistnieć. Piszą o trzech możliwych sposobach definiowania interaktywności w zależności od tego czy koncentruje się ona na interakcji użytkownika z użytkownikiem, użytkownika z maszyną czy użytkownika z komunikatem¹⁷⁰. Następnie proponują klasyfikację ponownie trzech, ale tym razem wymiarów interaktywności: dwukierunkową komunikację, aktywną kontrolę oraz synchronizację¹⁷¹. Na koniec chciałabym przywołać dwóch niewymienionych wcześniej badaczy, a mianowicie Dominika J. Leinera i Olivera Quiringa, Badacze Ci w artykule z 2008 roku zwracają uwagę na nieomówiony tu dotychczas aspekt interaktywności, a mianowicie koncentrują się na tym, co oznacza ona dla użytkownika mediów¹⁷². A będzie się ona przejawiała przede wszystkim w poziomie skuteczności wywołania reakcji, wpływie na przebieg wydarzeń, poziomie responsywności nowych obiektów wizualnych na wydany komunikat oraz kontroli użytkownika nad procesem komunikacji¹⁷³.

Rekapituluując, wszystkie przywołane powyżej koncepcje teoretyczne dotyczące interesujące mnie tu terminu, umożliwiają sformułowanie operatywnej definicji interaktywności użytecznej na potrzeby niniejszego wywodu. Interaktywność będzie

¹⁶⁷ Zob. J. Liu, L. J. Shrum, *What is interactivity and is it always such a good thing? Implications of definition, person and situation for the influence of interactivity on advertising effectiveness*, “Journal of Advertising” Winter 2002, DOI: [10.1080/00913367.2002.10673685](https://doi.org/10.1080/00913367.2002.10673685).

¹⁶⁸ Zob. J. Steuer, *Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence*. *Journal of Communication*, “Journal of Communication”, s. 23-72, online: <http://papers.cumincad.org/data/works/att/27eb.content.pdf>, dostęp: 21.01.2022.

¹⁶⁹ Zob. tamże. Ponadto Steuer posługiwał się taką definicją interaktywności, który ma zastosowanie zarówno w odniesieniu do tradycyjnych środków masowego przekazu, jak i komunikacji za pośrednictwem nowych mediów.

¹⁷⁰ Zob., tamże, s. 54.

¹⁷¹ Tamże, s. 54-55.

¹⁷² D. J. Leiner, O. Quiring, *What Interactivity Means to the User Essential Insights into and a Scale for Perceived Interactivity*, „Journal of Computer-Mediated Communication” 14 (2008), s. 127–155.

¹⁷³ Zob. tamże, s. 130.

zatem zsynchronizowanym, symultanicznym wzajemnym oddziaływaniem na siebie przynajmniej dwóch aktantów. W omawianym przypadku mamy do czynienia z kontaktem człowiek – maszyna, przy czym interaktywność będzie się tu przejawiała, w przypadku użytkownika, w możliwości wpływania na kształt komunikatu w czasie rzeczywistym, natomiast w wypadku urządzenia – w zdolności odbierania informacji, przetwarzania jej, oraz co najważniejsze reakcji na otrzymany komunikat. A w całym tak opisanym procesie interakcji kluczową rolę będzie odgrywał czas¹⁷⁴ wymiany i reakcji zwrotnej na otrzymany od odbiorcy bodziec.

Czym zatem w praktyce będzie biografia interaktywna? Jak pisze Stephen Smith, metodologia interaktywnej biografii „czerpała inspirację z faktu, że ocalali z Holokaustu podczas spotkań z publicznością nie tylko opowiadali osobiste historie życiowe, ale także angażowali się w sesje pytań i odpowiedzi”¹⁷⁵. Koncept ten szerzej rozwijany w książce *Digital Holocaust Memory, Education and Research*¹⁷⁶, nie doczekał się jak dotąd obszernego omówienia teoretycznego. Definicja tego terminu zamyka się w ramach tego, co można przeczytać na stronie internetowej Shoah Foundation, a co za wspomnianą stroną referują i nieco rozwijają Sanna Stegmaier i Svetlana Ushakova, biografia interaktywna „pozwala widzom zadawać pytania ocalałemu i usłyszeć odpowiedzi w czasie rzeczywistym niczym w prawdziwej rozmowie”¹⁷⁷. Co więcej, Stegmaier i Ushakova w swoim najnowszym artykule stwierdzają, że:

zespół rosyjski i niemiecki osobno opracowały swoje terminy określające projekt. Oba zespoły nie chciały powielać angielskiego terminu „biografia”, ponieważ w jego transnarodowej komunikacji brakuje niuansów niemieckiego i rosyjskiego wyrażenia, które odnoszą się zarówno do wywiadu jako świadectwa, jak i roli rozmówcy jako świadka historii. Zespół rosyjskojęzyczny nazywa wywiad „интерактивное

¹⁷⁴ Jak pisze Stauer: „Szybkość interakcji lub czas odpowiedzi to jedna z ważnych cech interaktywnego systemu multimedialnego. [...] Działania użytkownika natychmiast zmieniają zapośredniczone środowisko. Wiele nowych mediów próbuje osiągnąć ten poziom interaktywności, umożliwiając w ten sposób zapośredniczone doświadczenie zastępcze lub wzmocnienie postrzegania świata w czasie rzeczywistym”. Zob., J. Steuer, dz. cyt.

¹⁷⁵ S. Smith, *Testimony as Digital Transformation at The Memorial Hall of the Victims in Nanjing Massacre by Japanese Invaders*, [w:] *The Memorial Museum in the Digital Ages*, red. V. G. Walden, REFRAIME Books 2022, [online:] <https://reframe.sussex.ac.uk/the-memorial-museum-in-the-digital-age/>, dostęp: 02.03.2024.

¹⁷⁶ Zob., *Digital Holocaust Memory, Education and Research*, ed. V. G. Walden, https://doi.org/10.1007/978-3-030-83496-8_4, Switzerland AG 2021.

¹⁷⁷ Zob. *Dimensions in Testimony: FAQs*, [online:] <https://sfi.usc.edu/dit/faq>, dostęp: 17.01.2021; S. Stegmaier, S. Ushakova, dz. cyt., s. 62-63.

историческое свидетельство”, co w języku angielskim oznacza „interaktywne świadectwo historyczne”. Podobnie niemiecki zespół zgodził się na „interaktives Zeitzeugnis”. Jako połączenie słów „czas” i „świadectwo”, termin „Zeitzeugnis” [...] „Zeitzeuge” sytuuje historie ocalałych między historią a biografią, a można go przetłumaczyć jako „świadectwo czasu”¹⁷⁸.

Mając na uwadze przytoczone powyżej fragmenty definicji, wrócę w tym miejscu do przywołanego na wstępie niniejszego podrozdziału terminu „biografia”. Jeżeli bowiem przyjmujemy, że jest ona efektem opisywania czyjegoś życia (bíos – „życie” i gráphō – „piszę”), to, kto w tym wypadku opisuje życie ocalałych? Biografami owszem mogliby być nazwani Ci, którzy wywiad z ocalałym nagrali rekonstruując przy tym jego biografię za pomocą setek zadawanych mu pytań¹⁷⁹. Jednakże nie są oni biografami sensu stricto, bowiem można ich nazwać jedynie inicjatorami opowieści, gdyż swoimi pytaniami wywołali jedynie proces opowieści, którą dzieli się z odbiorcą ocalały. Wszak, choć nagrani wcześniej, ale to właśnie ocalali (a właściwie ich dwuwymiarowe wizerunki) w wyniku spotkania z odbiorcą publicznie rekonstruują (za pomocą odpowiedniego oprogramowania) historię swojego życia. I tu sprawa komplikuje się ponownie, bo we wspomnianym momencie kontaktu odbiorca-ocalały to interlokutor ocalałego wchodzi w rolę osoby inicjującej jego kolejne wypowiedzi. Co więcej, przebieg opowieści jest uzależniony od działań podjętych przez odbiorcę, tworzy się w miarę zadawanych pytań, one posuwają akcję opowieści ocalałego do przodu, ale nie koniecznie z zachowaniem związku przyczynowo-skutkowego, stąd świadectwo ocalałego może mieć charakter achronologiczny¹⁸⁰. Wyjaśniając przesłanki stojące za stworzeniem pierwszego nagrania, Smith w 2014 roku, mówił: „Przyzwyczailiśmy się do słuchania historii życia jako strumienia świadomości, w którym rozmówca kontroluje narrację, a interlokutor prowadzi go przez etapy jego historii. Dzięki zaproponowanej metodologii, rozmówca podlega serii pytań zebranych od uczniów, nauczycieli i opinii publicznej, tak o charakterze uniwersalnym, które mogą odnosić się do każdego świadka, lub

¹⁷⁸Tamże, s. 90-91.

¹⁷⁹ Dla przykładu interaktywna biografia Pinchasa Guttera powstała w oparciu o 20-godzinny wywiad z ocalałym przeprowadzony w 2014 roku i zawiera 1500 odpowiedzi na pytania zarejestrowane przez 116 kamer. Zob. *Audiences Captivated by USC Shoah Foundation Virtual Reality Projects*, [online:] <https://sfi.usc.edu/news/2017/04/15191-audiences-captivated-usc-shoah-foundation-virtual-reality-projects>, dostęp: 12.03.2022.

¹⁸⁰ S. Smith, *Oral History Turns Holographic*, [online:] <https://sfi.usc.edu/blog/stephen-smith/oral-history-turns-holographic>, dostęp: 20.02.2020.

szczegółowym dotyczące jego osobistej historii”¹⁸¹. Czy zatem nie powinniśmy mówić w kontekście dwuwymiarowych obrazów ocalałych na przykład o interaktywnych wywiadzie, w którym opowieść przekazuje udzielający wywiadu, wywoływany do odpowiedzi przez prowadzącego rozmowę. Odwiedzający muzeum właściwie zastępuje tu tę osobę wywiadującą, której kwestie (choć przy nagrywaniu padały) następnie zostały wycięte i zastąpione przez nowego interlokutora. Jeszcze bliższe w odniesieniu do analizowanego tu projektu mówienie o „interaktywnym świadectwie”, które z jednej strony oddaje wzajemny wpływ na siebie odbiorcy i nagranych w ten sposób ocalałego, a z drugiej wskazuje na narracyjność wypowiedzi oraz (auto)biograficzny charakter opowieści ocalałego z Holocaustu. Zawiera w sobie zarówno pierwiastek symultanicznego oddziaływania na siebie dwóch aktantów oraz to, co dostrzegł zespół opracowujący niemiecką wersję projektu, a zatem, że w tak utrwalonych wypowiedziach ocalałych nie chodzi jedynie o ich biografię, ale przede wszystkim o świadectwo czasu wojny, w którym przyszło im żyć – o przeplatanie się losu człowieka i momentu historycznego. Tego terminu będę też w niniejszej pracy używała wymiennie z terminem „interaktywna biografia”.

JAK TO DZIAŁA, CZYLI O ZAPROGRAMOWANYM ŚWIADECTWIE SŁÓW KILKA

I. DIMENSSIONS IN TESTIMONY JAKO PRZYKŁAD HUMAN – MACHINE COMMUNICATION

Human – machine communication lub *human-machine interaction*, w polskim dyskursie naukowym tłumaczona jako komunikacja człowiek-maszyna, jako interdyscyplinarna dziedzina badań sytuuje się na styku informatyki, socjologii, antropologii, medioznawstwa, a nawet nauk behawioralnych, lingwistyki czy współczesnych badań and komunikacją¹⁸². „Komunikacja człowiek-komputer (*human computer interaction*)

¹⁸¹ S. Smith, dz. cyt.

¹⁸² S. Kostrubała, *Komunikacja człowiek-komputer*, „Studia Ekonomiczne / Uniwersytet Ekonomiczny w Katowicach” nr 128, s. 24.

jako termin naukowy pojawił się w literaturze we wczesnych latach 80”¹⁸³. W tym okresie – pisze Sebastian Kostrubała – następowała zarówno aktualizacja rozumienia terminu, formułowanie nowych definicji i zmiana w podejściu do użytkownika komputera¹⁸⁴. Sięgając jednak do znanych początków dziedziny:

Termin ten został spopularyzowany przez Stuarta K. Carda, Allena Newella i Thomasa P. Morana w ich przełomowej książce *The Psychology of Human-Computer Interaction* z 1983 r., chociaż autorzy po raz pierwszy użyli go w 1980 r., a pierwsze znane użycie miało miejsce w 1975 r. Oznacza on, że w przeciwieństwie do innych narzędzi o ograniczonym zastosowaniu (takich jak młotek, przydatny do wbijania gwoździ, ale niewiele więcej), komputer ma wiele zastosowań i odbywa się jako otwarty dialog między użytkownikiem a komputerem. Pojęcie dialogu porównuje interakcję człowiek-komputer do interakcji człowiek-człowiek, co jest analogią kluczową dla rozważań teoretycznych w tej dziedzinie¹⁸⁵.

Stąd „human – machine communication” określa ramy interakcji z maszyną jako partnerem, przy czym skupia się przede wszystkim na wykorzystaniu technologii komputerowej jako kanału komunikacyjnego pomiędzy ludźmi i obiektami cyfrowymi. Jesteśmy w ostatnich latach świadkami głębokiej zmiany, w której dotychczasowa opierająca się głównie na mediacji komputerowej komunikacja poprzez technologie zostaje rozszerzona o komunikację z technologiami, nowymi agentami cyfrowymi – nazwanymi przez Autumn Edwards i Chada Edwards mianem cyfrowych rozmówców

¹⁸³ Tamże, s. 23. W celu zgłębienia tematu odsyłam przede wszystkim do najważniejszych prac: *Human-machine communication: Rethinking communication, technology, and ourselves*, red. A. L. Guzman, New York 2018; J. M. Carroll, *Human-Computer Interaction: History and Status*, “Encyclopedia Entry at Interaction-Design”, [online:] <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/human-computer-interaction-brief-intro>, dostęp: 14.03.2024; J. M. Carroll, *Conceptualizing a possible discipline of human-computer interaction*, “Interacting with Computers” 22 (1), s. 3–12; P. A. Booth, *An Introduction to Human-computer Interaction*, Harlow 1989; B. Myers, *A brief history of human-computer interaction technology*, “Interactions” 5 (2), s. 44-54; S. Concannon, I. Roberts, M. Tomalin, *An Interactional Account of Empathy in Human-Machine Communication*, *Human-Machine Communication* 2023 (6), s. 87-116.

¹⁸⁴ Por. S. Kostrubała, dz. cyt., s. 23.

¹⁸⁵ *Many don't know yet. What is Human Computer Interaction (HCI)?*, [online:] <https://createralabs.medium.com/many-dont-know-yet-what-is-human-computer-interaction-hci-89b1ad471f20>, dostęp: 14.03.2024.

(digital interlocutors)¹⁸⁶. Próbuąc zdefiniować, czym ta forma komunikacji jest, przywoływany już Kostrubała pisze:

Komunikacja pomiędzy człowiekiem a komputerem od początku odbywała się w głównej mierze poprzez wizualny interfejs. Wraz z rozwojem technologii interfejs stawał się coraz bogatszy, a autorzy systemów zaczęli dysponować szerokim wachlarzem form multimedialnych. Wydajność dzisiejszych urządzeń umożliwia wykorzystywanie chociażby takich technik, jak wirtualna, czy poszerzona rzeczywistość, które stwarzają dodatkowe możliwości dla projektantów i twórców systemów interaktywnych. Również znaczący postęp dokonał się w zakresie sterowania komputerem, gdzie oprócz tradycyjnych kontrolerów, takich jak klawiatura czy mysz, w powszechnym użytku znalazły się ekrany dotykowe, sterowanie głosem, gestami, czy nawet całym ciałem¹⁸⁷.

Mimo, iż w dużej mierze jej skuteczność wynika z tego, że „maszyna sama w sobie jest podmiotem interpelowanym, [...] gotowym na dostarczanie informacji, na każde zawołanie użytkownika”¹⁸⁸, wydaje się, że kluczowym dla tej formy komunikacji jest jednak w głównej mierze zorientowanie na potrzeby użytkownika, a nie samą technologię. Atrakcyjność technologii oraz jej skuteczność oczywiście ma wpływ na decyzje podejmowane przez odbiorcę oraz poziom jego zaangażowania. Zatem głównym zadaniem badaczy zajmujących się tym zagadnieniem oraz projektowaniem możliwych sposobów wzajemnego oddziaływania człowiek-komputer jest obserwowanie i śledzenie, w jaki sposób ludzie wchodzą w interakcję z urządzeniami cyfrowymi i projektowanie nowatorskich nastawionych na multimodalność technologii coraz bardziej jakościowych i angażujących odbiorców. Przykładem takiego interaktywnego narzędzia, które ewoluowało w wyniku lat badań, testów skuteczności i obserwacji reakcji odbiorczych oraz sposobów postępowania ze świadectwami Holokaustu, jest aktywny, inteligentny interfejs *Dimensions in Testimony* wykorzystujący system rozpoznawania i syntezy mowy. Sztuczna inteligencja i interakcje ludzi z nią – jak piszą autorzy *Artificial intelligence and communication* nie wpisuje się w znane paradygmaty koncentrujące się na komunikacji międzyludzkiej,

¹⁸⁶ Zob. A. Edwards, C. Edwards, *The machines are coming: Future directions in instructional communication research*. "Communication Education", 6 6(4), s. 487 oraz A. Edwards, C. Edwards, S. T. Wahl, S. A. Myers, *The Communication Age: Connecting and Engaging*, Nowy Jork 2015.

¹⁸⁷ S. Kostrubała, dz. cyt., s. 38.

¹⁸⁸ S. Jones, *People, things, memory and human-machine communication*, "Journal of Media & Cultural Politics" 10 (3), s. 253.

teorii komunikacji¹⁸⁹. Podejmując się wskazania na różnice pomiędzy obecnie dostępnymi formami komunikacji ze sztuczną inteligencją a wcześniejszymi względem niej mediami przy czym za punkt wyjścia przyjmują założenie, że skupiają się przede wszystkim na interakcjach ludzi z technologiami zaprojektowanymi jako podmioty komunikacyjne, a nie jedynie obiekty interaktywne¹⁹⁰. Tym sposobem „skupiając się na pragmatycznych celach sztucznej inteligencji¹⁹¹ i technologiach zaprojektowanych do wykonywania określonych zadań w procesie komunikacji, które wcześniej były kojarzone z człowiekiem. Przykładami tego, co nazywamy komunikacyjną sztuczną inteligencją, są agenci konwersacyjni”¹⁹², tacy jak obiekty należące do tworzonej przez Fundację Shoah kolekcji interaktywnych biografii. Wskazują również na fakt, że „termin sztuczna inteligencja jest polisemiczny i obejmuje wysiłki mające na celu zrozumienie ludzkiej inteligencji poprzez odtworzenie umysłu w maszynie oraz opracowanie technologii wykonujących zadania związane z pewnym poziomem ludzkiej inteligencji”¹⁹³. W efekcie, technologie te – jak piszą badacze:

rozwinęły się głównie w wyniku postępu w poddziedzinach sztucznej inteligencji, takich jak przetwarzanie języka naturalnego (NLP) i generowanie języka naturalnego (NLG). Na najbardziej podstawowym poziomie NLP i NLG mają powiązane cele: przetwarzanie ludzkiej komunikacji na tyle dobrze, aby umożliwić maszynom nadawanie sensu komunikatom prezentowanym w języku ludzkim, a nie w języku maszynowym, oraz tworzenie komunikatów w języku ludzkim¹⁹⁴.

Co więcej badania wskazują, że „niektóre technologie sztucznej inteligencji reagują również na indywidualnych użytkowników, «ucząc się» o swoim ludzkim partnerze komunikacyjnym i odpowiednio dostosowując interakcje. [...] Pod względem projektu

¹⁸⁹ A. L. Guzman, S. C. Lewis, *Artificial intelligence and communication: A Human–Machine Communication research agenda*, „New Media & Society” 22(1), s. 70-86, [online:] <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1461444819858691>, dostęp: 15.03.2024.

¹⁹⁰ Tamże.

¹⁹¹ W opublikowanej w 2012 roku ustawie Komisji Europejskiej definiującej system sztucznej inteligencji i jej specyfikę, można przeczytać, że jest to „oprogramowanie opracowane przy użyciu jednej lub więcej technik, które może, dla danego zestawu celów zdefiniowanych przez człowieka, generować wyniki, takie jak treść, prognozy, rekomendacje lub decyzje wpływające na środowiska, z którymi współdziałają”. Za: *Recommendations for using Artificial Intelligence...* dz. cyt.

¹⁹² A. L. Guzman, S. C. Lewis, dz. cyt.

¹⁹³ Tamże.

¹⁹⁴ J. F. Allen, *Natural language processing*, [w:] *Encyclopedia of Computer Science*. 4th ed., red. A. Ralston, E.D. Reilly, D. Hemmendinger, Chichester: Wiley 2003, s. 1218–1222, za: A. L. Guzman, S. C. Lewis, dz. cyt.

i działania technologie sztucznej inteligencji są pozycjonowane jako coraz bardziej złożeni i realistyczni partnerzy komunikacji”¹⁹⁵.

II. DIMENSIONS IN TESTIMONY: TECHNOLOGIA I INTERAKTYWNOŚĆ

Zaproponowana przez twórców *Dimensions in Testimony* inicjatywa korzysta z założeń *digital storytelling*¹⁹⁶ – cyfrowego opowiadania historii, eksplorującego nowe media, w tym tworzone na potrzeby opowieści aplikacje, w celu komunikowania historii w nowy i o bardziej radykalny sposób¹⁹⁷. Dyrektor Center for Digital Storytelling w Berkeley – Joe Lambert „podkreśla moc głosu człowieka, który ma kluczowe znaczenie w cyfrowym opowiadaniu historii”. I dalej dodaje: „Założenie jest bardzo proste: (...) ma pomóc ludziom opowiadać historie z ich życia, które są znaczące dla nich i dla ich odbiorców, za pomocą mediów lub stworzyć trwały zapis. (...) Cyfrowe historie często przybierają formę esejów i wspomnień”¹⁹⁸. Początkowo bowiem, w myśl koncepcji Atchley’a i Center for Digital Storytelling, na scenie jawił się człowiek wsparty nowymi mediami, teraz on sam stał się technologią. Jednak pomysłodawczyni projektu interaktywnych biografii, Heather Maio, poszła o krok dalej. Dyrektor zarządzająca firmy Conscience Display¹⁹⁹ specjalizującej się w projektowaniu wystaw

¹⁹⁵ Tamże.

¹⁹⁶ Termin *digital storytelling* (cyfrowe opowiadanie historii) został wprowadzony przez performerą i producenta wideo Danę Atchley’a w latach 80. XX wieku. Atchley, występując jako gawędziarz, dostrzegł potencjał komputerów i multimediów. Zob. H. McLellan, *Digital Storytelling: Bridging Old and New*, „Educational Technology”, Vol. 46, No. 5 (September-October 2006), s. 26 oraz *Center for Digital Storytelling*, [online:] <http://www.storycenter.org>, dostęp: 03.04.2020.

¹⁹⁷ Zob. H. McLellan, dz. cyt. s. 26. Media cyfrowe – jak pisze Hilary McLellan – „stanowią doskonałe narzędzie do opowiadania historii i zarządzania wiedzą. Cyfrowe opowiadanie historii pozwala rejestrować, archiwizować i wyszukiwać historie z większą łatwością i elastycznością niż kiedykolwiek wcześniej. A cyfrowe techniki opowiadania historii pozwalają tworzyć i udostępniać historie z wyjątkową mocą”. Tamże, s. 28.

¹⁹⁸ Zob. J. Lambert, *Digital storytelling: Capturing lives, creating community*. Berkeley 2002, s. 21., za: H. McLellan, dz. cyt., s. 26-27.

¹⁹⁹ Celem założonej przez Mio firmy jest rozszerzenie wykorzystania tej technologii. Nagrywanie wywiadów z innymi postaciami historycznymi, a w przyszłości kimkolwiek chcemy, na przykład ukochaną osobą. Dąży ona do tego, aby każdy mógł nagrywać swoje historie w taki interaktywny sposób. L. Stahl, *Artificial intelligence is preserving our ability to converse with Holocaust survivors even after they die*, [online:] https://www.cbsnews.com/news/holocaust-stories-artificial-intelligence-60-minutes-2020-04-05/?fbclid=IwAR14QoUM02EeULU_xoeMJMVhQ7hNFPFOpuazXrIdcUtdnl8-dDhqNFcdZEs, dostęp: 06.04.2020..

i interaktywnym opowiadaniu historii, „sfrustrowana brakiem ludzkiego dialogu z treściami cyfrowymi w erze interaktywnej i obawiająca się, że rozmowy między osobami, które przeżyły a młodymi ludźmi zostaną na zawsze utracone, Maio postanowiła pokonać barierę czasu”²⁰⁰. To właśnie dzięki niej doszło do połączenia USC Shoah Foundation – największego archiwum świadectw na świecie, z USC Institute for Creative Technology – „jedynym laboratorium na świecie, które mogło uchwycić prawdziwe trójwymiarowe obrazowanie z przetwarzaniem języka i budowanie systemu rozpoznawania głosu, aby możliwe było składanie świadectwa opartego na rozmowie. A do studia zaprosiła zespół doradców, w tym dyrektorów muzeów i badaczy. A tym samym historia oralna zmieniła się nieodwracalnie”²⁰¹. Choć sami twórcy wielokrotnie zaznaczają w wypowiedziach, że technologia choć kluczowa dla efektu końcowego, dla nich samych pozostaje przy tworzeniu tego projektu drugorzędna względem historii ocalałych, chciałabym się na chwilę zatrzymać właśnie przy tej technologicznej stronie projektu, aby lepiej zrozumieć, co współtworzy mechanizm innowacyjnego nagrywania świadków. W tym miejscu będę się powoływać przede wszystkim na prace twórców projektu z Institute for Creative Technologies na Uniwersytecie Kalifornijskim: Antona Leuskiego, Davida Trauma, Rona Artsteina, Alesii Gainer i Ariego Shapiro, których prace służą za podstawę metodologiczną zrozumienia sposobu funkcjonowania zaaplikowanego w projekcie systemu. Najważniejszym jego elementem jest zarządzający dialogiem NPCEditor. Anton Leuski i David Traum, objaśniają, że jest to „system do budowania i wdrażania wirtualnych postaci zdolnych do zaangażowania użytkownika w dialog mówiony w ograniczonej domenie. Dialog może przybierać dowolną formę, o ile odpowiedzi postaci można określić a priori. [...] Podstawą systemu jest najnowocześniejsza statystyczna klasyfikacja języków służąca do przyporządkowania tekstu wprowadzanego przez użytkownika do systemu dostępnych odpowiedzi”²⁰². Prościej rzecz ujmując jest to program wybierający z dostępnego zasobu odpowiedzi na zadane przez użytkownika pytanie, jak to ma miejsce chociażby w powszechnie znanej komunikacji z asystentami głosowymi. Hillary Jackson po swoim spotkaniu z wirtualnym Pinchase Gutter pisała, że przypominało jej kontakt ze znaną użytkownikom produktów Apple’a komunikacją z Siri.

²⁰⁰ S. Smith, *Oral History...*

²⁰¹ Tamże.

²⁰² A. Leuski, D. Traum, *NPCEditor: A Tool for Building Question-Answering Characters*, [online:] <https://people.ict.usc.edu/~leuski/publications/papers/npceditor.pdf>, dostęp: 17.01.2021.

Kiedy system nie rozpoznaje pytania lub jeśli nie mówisz wyraźnie, uprzejmy Gutter mówi: „Powtórz, proszę”. Jednak tu doświadczenie jest bardziej ludzkie. Odpowiedzi Guttera są autentyczne. Są po prostu nagrywane z myślą o przyszłym dialogu. Jego relacja wydaje się naturalna, jak rozmowa w osobie. Nie jest redagowany i są 15-20 sekundowe przerwy, w których Gutter zbiera swoje myśli. Chociaż jego odpowiedź na powyższe pytanie porusza się, idzie w nieco innym kierunku niż oczekiwano, podobnie jak wiele rozmów na żywo²⁰³.

NPCEditor łączy bowiem w sobie dwie funkcje. Z jednej strony będzie to rozumienie języka naturalnego (NLU), z drugiej zarządzanie samym dialogiem – „rozumienie tekstu wypowiedzi i wybór odpowiedniej odpowiedzi”²⁰⁴. Oczywiście, należy przy tym pamiętać, że wszystkie wypowiedzi wirtualnego świadka są słowami wcześniej wypowiedzianymi przez faktyczną osobę, nie są dodatkowo nadpisane za pomocą kodów, jednakże odpowiedzi te w akcie opowieści czy rozmowy z odwiedzającymi wybierane są przez odpowiednio zaprogramowany algorytm spośród wielu przechowywanych w bazie danych. Dla przykładu, w przypadku wspomnianego już Pinchasa Guttera:

System posiada ponad 1700 zarejestrowanych odpowiedzi (w sumie prawie 18 godzin filmów), co pozwala na udzielenie odpowiednich, bezpośrednich odpowiedzi na około 64% pytań użytkowników, z czego 20% to odpowiedzi nie na temat, a pozostałe 16% to błędy. To wystarczy, aby umożliwić rozsądny przebieg rozmowy²⁰⁵.

I rzeczywiście „wizerunek Pinchasa angażuje publiczność; odpowiada na ich pytania; reaguje na bodźce zewnętrzne [śpiewa piosenki z dzieciństwa – przyp. SP.]. Jednak osiąga również granice poznawcze: jest w stanie dać tylko to, co wcześniej otrzymał od

²⁰³H. Jackson, *Holocaust Survivor Holograms Give History New Depth*, [online:] <https://www.kcet.org/shows/artbound/holocaust-survivor-holograms-give-history-new-depth>, dostęp: 20.12.2021.

²⁰⁴Zob. D. Traum, K. Georgila, R. Artstein, A. Leuski. *Evaluating spoken dialogue processing for time-offset interaction*, “Proceedings of SIGDIAL 2015”, s. 199-208, za: R. Artstein, A. Gainer, K. Georgila, A. Leuski, A. Shapiro, D. Traum, *New Dimensions in Testimony Demonstration*, Proceedings of the 2016 Conference of the North American Chapter of the Association for Computational Linguistics: Demonstrations, [online:] https://www.researchgate.net/publication/305334306_New_Dimensions_in_Testimony_Demonstration, dostęp: 12.01.2022, s. 33.

²⁰⁵R. Artstein, A. Gainer, dz. cyt., s. 33.

swoich twórców”²⁰⁶. Z jednej strony zapowiedzi towarzyszące promocji projektu mówiły, że:

Gutter nie tylko opowie o swojej własnej historii, ale także będzie w stanie odpowiedzieć na pytania od odbiorców dotyczące ogólnego doświadczenia Holokaustu. Na przykład zapytany, jak wyglądało życie w Oświęcimiu, odpowie «Nie byłem w Oświęcimiu, ale mogę opowiedzieć o moich doświadczeniach w Bergen-Belsen», odpowiadając, jakby miał wolną wolę i podmiotowość²⁰⁷.

Z drugiej strony wiemy, że i ten element przekierowania rozmowy został wcześniej ustawiony algorytmicznie, w rzeczywistości sprowadzając ocalałego do interaktywnego ożywionego wizerunku, który nie potrzebuje już dłużej swojego fundatora²⁰⁸, a jedynie odpowiedniego oprogramowania. „Komputer i jego czujniki „słyszają”, „widzą” i „mówią” przez niego [ocalałego - SP]. Jego ruchy, sposób, w jaki odwraca się, by spojrzeć na pytającego, ton i tempo jego głosu, są zaprogramowane jako zbiór różnicowych odpowiedzi na pewne typy wzorców dźwiękowych”²⁰⁹. Zaprogramowane zostały również ich wizerunki jak są ubrani, uczesani, to jak ukazują się odbiorcom opowieści. To kolejne obostrzenie towarzyszące procesowi nagrywania, które zobowiązywało ocalałych do ubierania tej samej odzieży na każdą sesję²¹⁰. W jednym z wywiadów Pinchas Gitter powiedział: „Musiałem nosić te same ubrania i miałem trzy pary tych samych kurtek, te same koszule, te same spodnie, te same buty”²¹¹. Wtórnie mu Steven Frank dodając:

Zabronione były koszule w paski lub kwadratowe wzory. Również buty musiały być te same. [...] Co więcej na koniec jednej sesji i na początku kolejnej trzeba było znajdować się dokładnie w tej samej pozycji i dbano o to ze szczególną precyzją ze względu na zachowanie płynności nagrań. Jeżeli nie zostałoby to zrobione, pomiędzy zatrzymaniem a ponownym uruchomieniem mogło wystąpić «drganie» (lekki ruch)²¹².

²⁰⁶ M. Zalewska, dz. cyt., s. 29.

²⁰⁷ K. O'Neill, *Internet afterlife : virtual salvation in the 21st century*, Santa Barbara-Denver 2016, s. 46.

²⁰⁸ Zob. K. Sierżputowski, *Technologia: Pepper's Ghost*, [w:] *Słuchając hologramu. Cieleśność wirtualnych zespołów animowanych*, Poznań 2018, s. 130.

²⁰⁹ K. O'Neill, dz. cyt., s. 46.

²¹⁰ J. Sotonoff, *As holograms, 13 local Holocaust survivors blink, breathe and tell their stories*, [online:] <https://www.dailyherald.com/news/20171019/as-holograms-13-local-holocaust-survivors-blink-breathe-and-tell-their-stories->, dostęp: 12.03.2020.

²¹¹ Por. L. Stahl, dz. cyt..

²¹² Niepublikowany wywiad z ocalałym Stevenem Frankiem przeprowadzony 29.12.2021 roku.

Wypowiedź ocalałych wskazuje także na fakt, że mamy tu do czynienia z napięciem między czynnikiem ludzkim i nieludzkim. Można mówić nie tylko o zaprogramowanym czy wyreżyserowanym świadectwie, co o zahibernowanym medialnie ciele i wizerunku, jego sztucznym zachowaniem poza czasowością, i wpływem tego czasu.



Jedną z najważniejszych kwestii podczas nagrywania wywiadów było bowiem utrzymanie ciągłości obrazu i dźwięku.

Jest to ważne, ponieważ interaktywne biografie mogą przeskakiwać między różnymi ujęciami, a nawet różnymi dniami produkcji. W miarę możliwości kamery były uruchamiane zdalnie, aby uniknąć niepotrzebnego ruchu kamery. Przygotowaliśmy także wiele identycznych strojów, które ocalały mógł nosić przez kolejne dni. Pomiędzy sesjami wywiadu staraliśmy się dopasować postawę ciała do kostiumu²¹⁴.

²¹³ Ocalały Zigi Ariav przygotowujący do kolejnej sesji nagrania. Zob. *New Dimensions in Testimony Survivor Filming*, [online:] <https://sfi.usc.edu/gallery/new-dimensions-testimony-survivor-filming#3>, dostęp: 20.01.2024.

²¹⁴ Zob. D. R. Traum, A. Jones, K. Hays, H. Maio, O. Alexander, R. Artstein, P. E. Debevec, A. Gainer, K. Georgila, K. Haase, K. Jungblut, A. Leuski, S. Smith, W. R. Swartout. *New Dimensions in Testimony: Digitally Preserving a Holocaust Survivor's Interactive Storytelling*, [w:] *Interactive Storytelling - 8th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2015, Copenhagen, Denmark, November 30 - December 4, 2015, Proceedings*, red. H. Schoenau-Fog, L. E. Bruni, S. Louchart, S. Baceviciute, Volume 9445 of *Lecture Notes in Computer Science*, s. 273.

Niestety mimo podejmowanych prób nawet przy tych wszystkich wysiłkach utrzymanie płynnej ciągłości nagrania nie było możliwe. „W szczególności zaobserwowaliśmy zmiany w sposobie składania i wieszania odzieży, a także zmiany nastroju ocalałego na przestrzeni dni. Obydwa typy zmian mogą być zauważalne podczas przechodzenia pomiędzy odmiennymi składkami”²¹⁵.

III. TECHNOLOGIA NAGRYWANIA

Proces powstawania interaktywnej biografii oraz kulisy nagrywania w doskonały sposób uchwyciła Davina Pardo w 15-minutowym filmie *116 Cameras* (2017)²¹⁶, przedstawiającym Evę Schloss uczestniczącą w projekcie Shoah Foundation, a tytułowe 116 kamer to dokładna ilość urządzeń nagrywających stosowanych w pierwszych rejestracjach ocalałych. Reżyserka próbuje oddać złożoność procesu nagrywania ocalałej oraz warunki techniczne, w jakich się to odbywa. W miarę rozwoju projektu, Fundacja opracowała i zbudowała jedną z pierwszych przenośnych platform do filmowania z wolumetrycznym urządzeniem do nagrywania, w której 23 kamery 4K okrążają rozmówcę w 360 stopniach.

Stworzenie mobilnego zestawu z 23 kamerami znacząco zmieniło przebieg nagrań. Wcześniej osoba przeprowadzająca wywiad nie mogła dołączyć do ocalałego na scenie świetlnej, nowe rozwiązania pozwalają im usiąść razem w namiocie do nagrywania. Chociaż między wywiadującym a wywiadowanym nadal istnieje większa odległość niż w przypadku konwencjonalnych wywiadów audiowizualnych, ich zdolność do utrzymywania kontaktu wzrokowego pozwala na uzyskanie bardziej intymnej atmosfery, niż w przypadku ustawienia wcześniejszej sceny świetlnej. Co więcej, stworzenie mobilnego urządzenia do nagrywania umożliwiło zespołowi twórców *Dimensions in Testimony* podróżowanie do miejsc przebywania ocalałych, zamiast prosić ich o wybieranie się do Los Angeles. To wyraźnie zwiększyło liczbę możliwych rozmówców i przypomina pierwotny cel Archiwum Historii Wizualnej, jakim było odwiedzanie ocalałych w ich domach²¹⁷.

²¹⁵ Zob. Tamże, s. 273.

²¹⁶ *116 Cameras*, [online:] <https://www.nytimes.com/video/opinion/100000005201010/116-cameras.html>, dostęp: 20.11.2022.

²¹⁷ S. Stegmaier, S. Ushakova, dz. cyt., s. 81.

Taki sposób nagrywania jest również bardzo istotny ze względu na sposoby późniejszego wyświetlania nowopowstałych obiektów audiowizualnych. Wideo wolumetryczne to nowatorska technologia umożliwiająca tworzenie dynamicznych modeli 3D osób, które można następnie zintegrować z dowolnym środowiskiem prezentacji. Chodzi o to, aby mógł on w przyszłości opowiadać i udzielać odpowiedzi na pytania w różnych przestrzeniach i przy różnych okazjach, czy to siedząc na fotelu, czy to przemawiając w szkolnej auli, czy występując w bardziej formalnych okolicznościach, na przykład stojąc przy mównicy. Przywoływany już Stephen Smith opowiadając o procesie nagrywania i jego przebiegu, mówił:

Pinchas Gutter siedzi na czerwonym krześle otoczonym jasnozielonym materiałem pod blaskiem kilku tysięcy świateł LED, a kamery rejestrują każdy jego ruch. To pierwsza na świecie pełna historia życia uchwycona w prawdziwej trójwymiarowości. Kiedy przeprowadzam z nim wywiad, siadam na krześle oddalonym o 8 stóp w odległości 90 stopni od Pinchasa. Widzimy się przez lustro ustawione pod kątem 45 stopni. Mam przed sobą 400 pytań, gdy przygotowujemy się na pięciodniowy intensywny wywiad. To nie jest czat przy kominku w zaciszu domu rozmówcy²¹⁸.



219

²¹⁸ S. Smith, *Oral History Turns...*

²¹⁹ S. Ziv, *How Technology is Keeping Holocaust Survivor Stories Alive Forever*, [online:] <https://www.newsweek.com/2017/10/27/how-technology-keeping-holocaust-survivor-stories-alive-forever-687946.html>, dostęp: 20.12.2023.

Opowiadając o złożonym procesie przygotowania do wywiadu oraz jego późniejszym przebiegu, zastępca dyrektora ds. edukacji w Muzeum Holokaustu w Skokie, Amanda Friedeman, mówi:

W pierwszej kolejności muzeum dostarczało najwięcej jak to jest możliwe informacji na temat ocalałego. Następnie badacze USC Shoah Foundation robili research, żeby wyciągnąć wszystkie możliwe szczegóły opowieści, ustalić fakty i wyjaśnić wszystkie niuanse opowieści. Na tej podstawie budowany był korpus pytań, do którego następnie przy współpracy z edukatorami, dodawano około stu pytań stałych, które zwykle zadawane są ocalałym w różnych instytucjach muzealnych na świecie. Dodatkowo zawarte zostały pytania najczęściej zadawane przez dzieci. Każdy ocalały jest pytany o to jak się czuje, jaki jest jego ulubiony kolor, ulubione jedzenie, czy o opowiedzenie żartu²²⁰.

Podobnie było również w przypadku *Forever Project*, gdzie jak powiedział Frank, jedno z zadanych mu pytań brzmiało: „Czy zna pan jakiś żydowski kawał²²¹”? Może się to wydawać dziwne – mówi Friedman, „ale kiedy pytasz kogoś w rozmowie, czy opowie dowcip, opowiada go. Nie powie Ci nie znam odpowiedzi na to pytanie. To także wgląd w osobowość ocalałego. Każdy żart jest inny” Daje Ci to możliwość poznanie człowieka, nie tylko ocalałego”²²².

Faza badań i wywiadu przeprowadzanego w ramach projektu wymagała ścisłej współpracy między zespołem Fundacji, osobą udzielającą wywiadu i jego rodziną. Dostępne nagrania ocalałych są efektem, najczęściej kilkudniowego pogłębionego wywiadu, który przeważnie odbywa się w siedzibie Fundacji w Południowej Kalifornii. Jak można przeczytać na stronie projektu: „Podczas rozmowy to ocalali zachowują kontrolę nad przebiegiem rozmowy, dzięki czemu mogą robić przerwy, przerywać nagrywanie i w razie potrzeby zgłaszać inne prośby”²²³. Aby uczynić procedurę nagrywania łatwiejszym dla ocalałych, w studio, w którym opowiadają swoją historię może przebywać również ich rodzina.

²²⁰ Wywiad przeprowadzony przez autorkę pracy z Amandą Friedman przeprowadzony 10.08.2023 roku w Illinois Holocaust Museum & Education Center.

²²¹ Niepublikowany wywiad z ocalałym Stevenem Frankiem przeprowadzony 29.12.2021 roku.

²²² Wywiad przeprowadzony przez autorkę pracy z Amandą Friedman przeprowadzony 10.08.2023 roku w Illinois Holocaust Museum & Education Center.

²²³ *The Who, Where, Why....*

Proces rozpoczyna się w poniedziałek rano i trwa aż do piątkowego popołudnia. Eisen, podobnie jak inni przed nim, musi siedzieć na krześle w tej samej pozycji i mieć na sobie te same ubrania, podczas gdy pracownik USC Shoah Foundation zasypuje go setkami pytań na temat jego życia i doświadczeń podczas Holokaustu. Obaj siedzą w specjalnie zbudowanym namiocie z zielonymi ekranami i otoczeni 26 zamontowanymi kamerami, które rejestrują reakcje Eisena pod każdym kątem.

– relacjonuje Perlita Stroh²²⁴. Aby uzyskać odpowiedzi na te konkretne pytania, osoba udzielająca wywiadu przedstawia szczegółową historię swojego życia²²⁵. Są to:

5-minutowe, 15-minutowe i 40-minutowe opowieści do późniejszego użytku dla różnych grup odbiorców. Następnie zadawana jest długa seria niezależnych pytań, takich jak: „Czy kiedykolwiek znalazłeś swoją siostrę?” „Czy odczuwasz nienawiść lub potrzebę zemsty?” „Czy wierzysz w Boga?” „Jak się czujesz, gdy widzisz ludobójstwo?”²²⁶.



227

²²⁴ P. Stroh, *How 3D holograms and AI are preserving Holocaust survivors' stories*, CBC News 2020, 26 I, [online:] <https://www.cbc.ca/news/science/holocaust-survivor-hologram-1.5436430>, dostęp: 29.12.2022.

²²⁵ Podobnie proces wyglądał w przypadku przywoływanego już niejednokrotnie *Forever Project*, w którym jak mówi jedna z ocalałych zapis również prowadzony był na przestrzeni całego tygodnia. I dodała: „Pierwszego dnia złożyłam świadectwo, jak gdybym występowała przed słuchaczami. Przez cztery następne dni odpowiadałam na ponad 1000 pytań, przy czym niektóre były praktycznie identyczne. Celem było przygotowanie puli, która stwarzałaby wrażenie sesji Q&A na żywo z widownią, więc każde pytanie wymagało osobnej odpowiedzi i nie mogło zawierać fraz typu “Jak mówiłam wcześniej”. Wywiad autorki z Joan Salter przeprowadzony przez autorkę 9.12.2021 roku.

²²⁶ . Smith, *Oral History Turns...*

²²⁷ Heather Maio wywiadująca Fritzie Fritzshall. *Dimensions in Testimony Photo Gallery* [online:] <https://sfi.usc.edu/gallery/dimensions-testimony-photo-gallery#14>, dostęp: 20.01.2024.

Dodatkowo dla wzmocnienia późniejszego efektu rozmowy, w trakcie nagrywania od ocalałego wymaga się również komentowania i stosowania podtrzymujących kontakt wtrąceń. Dla przykładu: „Przykro mi, czy możesz to powtórzyć?” „Trzymajmy się tego tematu, dobrze?” oraz „Cieszę się, że mogłem podzielić się z tobą moimi przemyśleniami”²²⁸. Ostatecznie każdemu ocalałemu zadawanych jest około 1000 pytań i co ważne z punktu widzenia późniejszego wyświetlania nagrań, każda odpowiedź jest nagrywana w postaci osobnego klipu wideo.

IV. WYMOGI TECHNICZNE I FORMA PREZENTACJI

Interaktywne biografie mogą być udostępniane szkołom w ramach projektów edukacyjnych z zakresu szerzenia wiedzy i nauczania o Holokauście, w zależności od miejsca projekcji stosowane są rozmaite formy ich prezentacji. „Opracowaliśmy niestandardowy odtwarzacz wideo, który może natychmiastowo przełączać się między wieloma klipami wideo, uruchamianymi przez silnik NL. Odtwarzacz wideo generuje różne rozdzielczości i formaty wideo w zależności od typu wyświetlacza”²²⁹ – piszą twórcy projektu w *New Dimensions in Testimony: Digitally Preserving a Holocaust Survivor's Interactive Storytelling*. Z kolei w innym miejscu badacze z Ronem Artsteinem na czele wyjaśniając techniczną stronę realizacji pokazu projektu, piszą że:

Typowa instalacja odbywa się na 15-calowym MacBooku Pro z wyświetlaczem Retina, podłączonym przez HDMI do zewnętrzny monitor lub telewizor. Użyliśmy wyświetlaczy poczynawszy od podstawowego 22-calowego monitora biurkowego do osobistej interakcji po duży ekran projektora kinowego, chociaż naszym preferowanym wyświetlaczem jest 80-calowy telewizor o wysokiej rozdzielczości w orientacji pionowej. Pozwala to na pokazanie mówcy w przybliżeniu naturalnej wielkości.

Na małych, nieformalnych pokazach w cichym otoczeniu, osiągnęliśmy dobre wyniki przy użyciu MacBooka Pro z wbudowanym mikrofonem do przechwytywania dźwięku.

²²⁸ Tamże.

²²⁹ D. R. Traum, A. Jones, K. Hays, H. Maio, O. Alexander, R. Artstein, P. E. Debevec, A. Gainer, K. Georgila, K. Haase, K. Jungblut, A. Leuski, S. Smith, W. R. Swartout, dz. cyt., s. 275.

W bardziej wymagających środowiskach używamy mikrofonu nausznego Sennheiser HSP-4, który dobrze izoluje mowę użytkownika od hałasu otoczenia²³⁰.

Dotychczas stosowane są dwa główne sposoby wyświetlania ocalałych. Choć warto w tym miejscu również dodać, że istnieje wersja mobilna projektu..

jest zbudowana przy użyciu wirtualnej platformy oprogramowania człowieka opartej na systemie Android Platforma ta umożliwia oparty na skryptach dostęp do usług rozpoznawania mowy, odtwarzania wideo i zarządzania dialogami za pośrednictwem Jerome, będącym implementacją algorytmu NPCEditor²³¹

Mimo to ocalali są przeważnie prezentowani na 81-calowym ekranie, choć to właśnie drugi ze sposobów – mniej popularny i bardziej wymagający technicznie – z punktu widzenia odbiorcy wydaje się pomysłem o wiele bardziej trafionym i absorbującym uwagę odwiedzających muzeum. Jest to prezentacja z wykorzystaniem techniki *Pepper's Ghost*²³². Druga z zastosowanych technik pozwala na uzyskanie iluzji głębi, a co za tym idzie potęguje poczucie obcowania z drugim człowiekiem. Ten efekt dodatkowo podkreśla prezentacja nagranych wizerunków w odpowiednio

²³⁰R. Artstein, A. Gainer, K. Georgila, dz. cyt., s. 34.

²³¹ Tamże, s. 35.

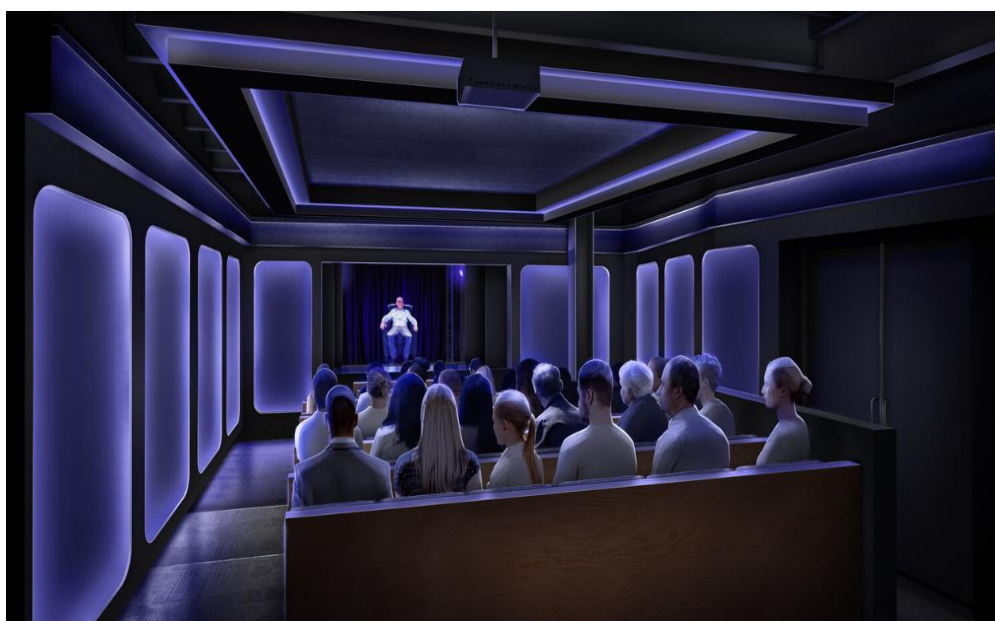
Technika *Pepper's Ghost* jest techniką iluzoryczną stosowaną w teatrze, muzeach, parkach rozrywki, a także telewizji oraz co coraz popularniejsze w ostatnich latach, na koncertach muzycznych. Termin wywodzi się od nazwiska angielskiego naukowca Johna Henry'ego Peppera (1821–1900), który zaprezentował ten efekt w 1862 roku, pokazując go po raz pierwszy w Królewskim Instytucie Politechnicznym w Londynie, a następnie spopularyzował go. Sprowadza się ona do iluzji optycznych. Szczególnie zyskała na popularności z końcem XIX wieku. Zbiór swoich innowacyjnych pomysłów dotyczących sposobów tworzenia iluzji Pepper zawarł w opublikowanej w 1890 roku książce *The True History Of The Ghost: And All About Metempsychosis*. „W swojej dziewiętnastowiecznej wersji sztuczka polegała na tym, że postać, znajdująca się w niewidocznym dla obserwatora pokoju, odbijała się w ustawionym pod kątem czterdziestu pięciu stopni półprzezroczystym lustrze. [...] Jej współczesna wersja to opatentowana technologia *Musion Eyeliner*, czyli systemu projekcji *high definition* na transparentnym ekranie w czasie rzeczywistym z możliwym wykorzystaniem ludzi jako elementu widowiska” - pisze Konrad Sierzputowski w książce *Śluchając hologramu. Cieleśność wirtualnych zespołów animowanych*. *Pepper's Ghost* nie polega na tym, że ukazuje nam rzeczy, których nie ma, ale na tym, że nie widzimy szkła, przez które coś jest rzutowane i obraz jest tworzony. Zob. K. Sierzputowski, dz. cyt., 128.

²³² *Technical scheme of a Pepper's Ghost digital setup for museums*. Zdjęcie cytowane za E. Pietroni, D. Ferdani, M. Forlani, A. Pagano, C. Rufa, *Bringing the Illusion of Reality Inside Museums—A Methodological Proposal for an Advanced Museology Using Holographic Showcases*, „Informatics” 29 January 2019, s. 7.

²³² Stephen Smith w rozmowie z Catherine Chapman. Zob. C. Chapman, *Historic Holograms Amplify Holocaust Survivors' Testimonies*, [online:] https://www.vice.com/en_us/article/d749xk/holocaust-survivors-hologram-testimonies, dostęp: 13.03.2020.

przygotowanych, wyciemnionych przestrzeniach np. audytoriach, jak chociażby w *Abe & Ida Cooper Survivor Stories Experience Holographic Theater* w Illinois Holocaust Museum and Education Center w Skokie. Nadal są to jednak projekcje wideo 2D, tyle, że rzutowane na przezroczysty ekran, który poprzez odpowiednio zainscenizowaną przestrzeń staje się niewidzialny dla ludzkiego oka, a prezentowany naturalnej wielkości wizerunek ocalałego daje złudzenie prawdziwego spotkania.

V. WIZUALIZACJE FORM PREZENTACJI²³³



234

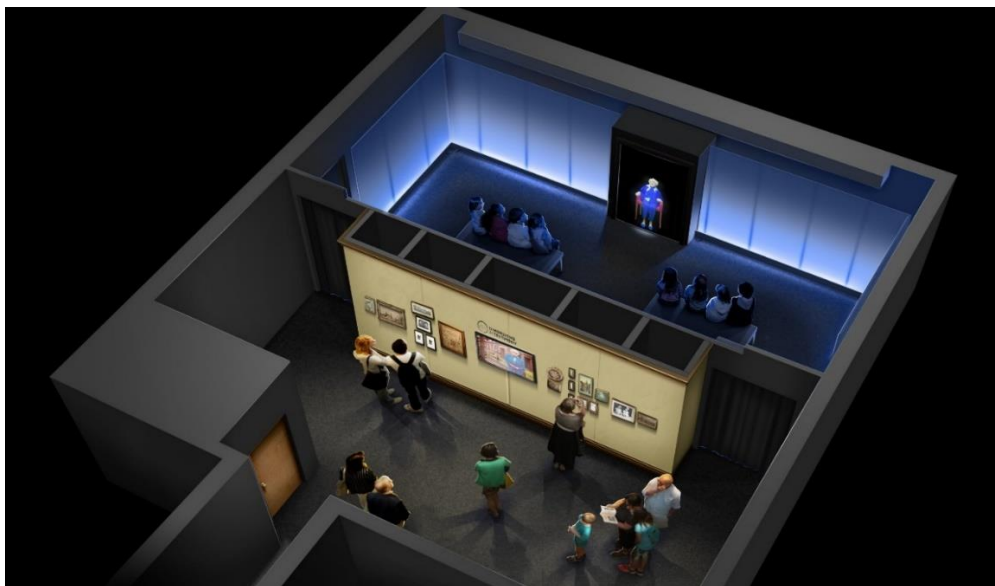
²³³ W załączniku do niniejszej pracy zamieszczam zdjęcia ukazujące, w jaki sposób projekt jest prezentowany publicznie w różnych instytucjach muzealnych na świecie.

²³⁴ Dallas Holocaust and Human Rights Museum

Za: Alexander Kuhn webpage, [online:] <https://www.akuhncreative.com/work/branding-experience-usc-shoah-foundation>, dostęp: 13.11.2023.



235



236

²³⁵ Dimensions in Testimony Pop-Up Experience

Za: Alexander Kuhn webpage, [online:] <https://www.akuhncreative.com/work/branding-experience-usc-shoah-foundation>, dostęp: 13.11.2023.

²³⁶ Dimensions in Testimony Gallery & Theater at CANDLES Holocaust Museum

Za: Alexander Kuhn webpage, [online:] <https://www.akuhncreative.com/work/branding-experience-usc-shoah-foundation>, dostęp: 13.11.2023.

“I WANNA BE A HOLOGRAM”

NA PRZEKÓR SPOŁECZNEJ AMNESTII

My, którzy przeżyliśmy, czujemy, że kiedy już odejdziemy, nasza historia zniknie (...) mam nadzieję, że za wiele, wiele lat ludzie nadal będą mogli ze mną rozmawiać, że będę w stanie odpowiedzieć na ich pytania, że uczynię z Holocaustu coś więcej niż tylko opowieść²³⁷.

Tocząca się od kilkadziesiąt lat dyskusja nad świadectwami Holocaustu, figurą świadczącego oraz sposobami jego obecności w przestrzeni publicznej ulega dodatkowej komplikacji – jak się zdaje – za sprawą projektu interaktywnych biografii świadków: ich cyfrowo zapośredniczonego pojawiania się w przestrzeni publicznej²³⁸. W momencie, gdy tak niewielu ocalałych jeszcze żyje i przekazuje bezpośrednio pamięć o Holocaustie, konieczny jest krytyczny opis ich wirtualnej obecności. Szczególnie zaś istotny wydaje się tu ponowny namysł nad „materialnością (do)świadczania a formami prezentacji świadectwa”²³⁹.

Według Michal Givoni szansą na aktualizację znaczenia świadectwa w wielogłosowej debacie są nowe media i cyfrowe praktyki transferu, zwłaszcza te funkcjonujące poza

²³⁷H. Reich, *How to talk to Holocaust survivors in the future? In Take a Stand's holograms, an answer*, “Chicago Tribune” 2017, 21 X, [online:] <https://www.chicagotribune.com/entertainment/music/howard-reich/ct-ae-holocaust-museum-center-1022-story.html>, dostęp: 26.12.2022.

²³⁸Nie będę się w tym miejscu rozwodziła nad długą tradycją tych badań, jednakże zamieszczam kilka godnych uwagi prac wskazujących na kierunek ewolucji prowadzonych badań. Zob. R. Hilberg, *Perpetrators, Victims, Bystanders: The Jewish Catastrophe, 1933–1945*, New York 1992; S. Felman, D. Laub, *Testimony: Crises of Witnessing in Literature, Psychoanalysis, and History*, Routledge, New York-London 1992; P. Levi, *Czy to jest człowiek*, Warszawa 1996; A. Wieviorka, *Te Era of the Witness*, przeł. J. Stark, Cornell University Press, Ithaca 2006; P. Levi, *Pogrążeni i ocaleni*, przeł. S. Kasprzysiak, Kraków 2007; G. Agamben, *Co zostaje z Auschwitz. Archiwum i świadek. Homo sacer III*, przeł. S. Królak, Warszawa 2008; *Media Witnessing: Testimony in the Age of Mass Communication*, ed. P. Frosh, A. Pinchevski, London 2009; M. Givoni, *Witnessing/Testimony*, „Mafe’akh” 2011, nr 2, s. 147-170; M. Givoni, *The Care of the Witness: A Contemporary History of Testimony in Crises*, Cambridge 2016; *Świadek: jak się staje, czym jest?* red. A. Dauksza, K. Koprowska, Warszawa 2019. S. Schuppli, *Material witness. Media, Forensics, Evidence*, London 2020, S. Manca, dz. cyt.; C. K. N. Schultz, *Creating the ‘virtual’ witness: the limits of empathy*, „Museum Management and Curatorship”, 2023, 38:1, s. 2–17, [online:] <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09647775.2021.1954980>, dostęp: 12.02.2024.

²³⁹Agnieszka Dauksza, *Świadek. Jak się staje, czym jest?*, [w:] *Świadek. Jak się staje, czym jest?*, red. A. Dauksza, K. Koprowska. Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN, 2019, s. 170.

wielkimi instytucjami i ich partykularnymi interesami. Faktycznie, perspektywa aktualizacji i innowacji w myśleniu o świadku i procesie świadczenia jest realna dzięki nowym technologiom, jednakże – wbrew optymizmowi Givoni – zmiana medium nie rozwiązuje generalnego problemu, gdyż nowe metody wcale nie muszą przyczynić się do pobudzenia cyrkulacji i sprawczości świadectw oraz same narażone są na naciski, uwikłania i nadużycia, począwszy od momentu pozyskiwania świadectw, po ich transfer cyfrowy i zastosowanie.

– pisze Agnieszka Dauksza²⁴⁰. Dlatego, omawiając projekt *USC Shoah Foundation Dimensions in Testimony*, chciałabym dokonać refleksji nad statusem, jaki przyznaje wspomniany projekt ocalałemu właśnie. Pierwszym zarejestrowanym w ramach projektu był Pinchas Gutter²⁴¹, a pilotażowe nagranie jego świadectwa było przeprowadzane w lutym 2012 roku²⁴². Nowa – nietania - technologia ograniczyła liczbę rozmówców, dlatego w trakcie analizy zgromadzonego materiału wielokrotnie powracało pytanie pytanie, według jakiego klucza dobierani są ci, których twórcy interaktywnych biografii zdecydowali się pokazać szerokiej publiczności i utrwalić w takiej właśnie formie? Czyj głos zostanie w przyszłości usłyszany? Prześledziwszy biogramy kilkunastu ocalałych, z którymi nagrano wywiady, nie sposób nie zauważyć stałej, charakteryzującej wybieranych do prowadzonych nagrań. Pewnym wyznacznikiem była z jednej strony działalność edukatorska poszczególnych osób, propagująca wiedzę z zakresu Holokaustu (Marian Turski²⁴³, Pinchas Gutter²⁴⁴, Ed

²⁴⁰ Tamże, *Ustanawianie świadka*, w: *Świadek...*, s. 170 oraz Michal Givoni, *The Ethics of Witnessing and the Politics of the Governed*, „Theory, Culture & Society” 2013, vol. 31, iss. 1, s. 123–142.

²⁴¹ Zob. Pinchas Gutter, [in:] Re: Collection [online:] <https://memoirs.azrielifoundation.org/recollection#/explore-survivor|12547>, dostęp: 20.04.2020 oraz Wywiad z Pinchasem Gutterem dla USC Shoah Foundation's Visual History Archive z 12 stycznia 1995 roku, [online:] <https://www.youtube.com/watch?v=IEErNeuLnPM>, dostęp: 21.04.2020.

²⁴² Stephen Smith w rozmowie z Catherine Chapman. Zob. C. Chapman, dz. cyt.

²⁴³ Zob. *USC Shoah Foundation Conducts...*; Sylwetka Mariana Turskiego, [online:] <https://www.auschwitz.org/muzeum/miedzynarodowa-rada/czlonkowie-mro/marian-turski/>, dostęp: 20.10.2023.

²⁴⁴ Zob. Pinchas Gutter, [in:] Re:Collection [online:] <https://memoirs.azrielifoundation.org/recollection#/explore-survivor|12547>, dostęp: 20.04.2020 oraz Wywiad z Pinchasem Gutterem dla USC Shoah Foundation's Visual History Archive z 12 stycznia 1995 roku, [online:] <https://www.youtube.com/watch?v=IEErNeuLnPM>, dostęp: 21.04.2020.

Mosberg²⁴⁵, William Morgan²⁴⁶, Stanley Bernath²⁴⁷, Max Eisen²⁴⁸). Z drugiej, utrwaleni zostali prominentni żydowscy ocalali, którzy byli popularni dzięki medialnym reprodukcjom ich wizerunku lub z powodów pełnienia funkcji dyrektorów instytucji muzealnych (Fritzie Fritzshall²⁴⁹, Samuel R. Harris²⁵⁰, Aaron Elster²⁵¹, Max Glauben²⁵²), czy też fundatorzy różnych instytucji i organizacji pozarządowych, jak w przypadku Anity Lasker-Wallfisch założycielki The English Chamber Orchestra (ECO), Evy Schloss²⁵³, współzałożycielki Anne Frank Trust UK czy Evy Kor²⁵⁴ – inicjatorki CANDLES – Children of Auschwitz Nazi Deadly Lab Experiments

²⁴⁵ Zob. *Biogram Eda Mosberga*, [online:] <https://sfi.usc.edu/dit/interviewees>, dostęp: 25.04.2020, *Jewish Survivor Edward Mosberg Testimony for USC Shoah Foundation's Visual History Archive*, [online:] <https://www.youtube.com/watch?v=IeMD3D42nBs>, dostęp: 25.04.2020, N. Hasted, *Destination Unknown: Holocaust survivor Ed Mosberg on life in concentration camps and building a new life in the US*, [online:] <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/holocaust-survivor-ed-mosberg-destination-unknown-concentration-camp-nazi-a7789741.html>, dostęp: 25.04.2020.

²⁴⁶ Zob. *Houston's Survivors: William (Bill) Morgan*, [online:] https://hnh.org/survivors/list/william-bill-morgan_547, dostęp: 13.03.2020, a także *Holocaust Museum Houston opens permanent display of Dimensions in Testimony*, [online:] <http://sfi.usc.edu/news/2019/06/25641-holocaust-museum-houston-opens-permanent-display-dimensions-testimony>, dostęp: 13.03.2020.

²⁴⁷ Zob. *Holocaust survivor and Dimensions in Testimony participant Stanley Bernath dies at 92*, [online:] <https://sfi.usc.edu/news/2019/04/24656-holocaust-survivor-and-dimensions-testimony-participant-stanley-bernath-dies-92>, dostęp: 13.03.2020 oraz *Oral history interview with Stanley Bernath*, [online:] <https://collections.ushmm.org/search/catalog/irn700463>, dostęp: 13.03.2020.

²⁴⁸ Zob. *Oral history interview with Max Eisen*, [online:] <https://collections.ushmm.org/search/catalog/irn700659>, M. Eisen, *By Chance Alone: A Remarkable True Story of Courage and Survival at Auschwitz*, Hanover 2020.

²⁴⁹ Zob. *Personal histories: Fritzie Weiss Fritzshall*, [online:] https://www.ushmm.org/exhibition/personal-history/media_oi.php?MediaId=2928&th=survival, dostęp: 09.03.2020, *Oral history interview with Fritzie Weiss Fritzshall*, [online:] <https://collections.ushmm.org/search/catalog/irn504571>, dostęp: 09.03.2020.

²⁵⁰ Zob. *Oral history interviews with Samuel R. Harris*, [online:] <https://collections.ushmm.org/search/catalog/irn560557>, dostęp: 09.03.2020, *Samuel L. Harris*, [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/wp-content/uploads/2017/10/NDT-7-Chicago-Survivors-bios-10-11.pdf>, dostęp: 09.03.2020.

²⁵¹ Zob. *Ocalony z Zagłady. Wspomnienia chłopca z Sokółowa Podlaskiego*, Warszawa 2014, *Biogram Elstera Nachmana Aarona*, [online:] <https://sztetl.org.pl/pl/biogramy/5720-elster-nachman-aaron>, dostęp: 13.03.2020, *Inspired by the story of Holocaust survivor, Aaron Elster*, [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/wp-content/themes/ilhmec-theme/includes/survivor-stories/aaron-elster.htm>, dostęp: 12.03.2020.

²⁵² Zob. Sylwetka Maxa Glaubena, [in:] *Life in the Ghettos During the Holocaust*, ed. E.J. Sterling, New York 2004, pp.88-100, *Oral history interview with Max Glauben*, [online:] <https://collections.ushmm.org/search/catalog/irn506598>, dostęp: 13.03.2020.

²⁵³ Zob. E. Schloss, *After Auschwitz: My Memories of Otto and Anne Frank*, Londyn 2019, *Meet Eva Schloss*, [online:] <https://sfi.usc.edu/survivor/eva-schloss>, dostęp: 12.03.2020.

²⁵⁴ Zob. *USC Shoah Foundation Institute testimony of Eva Kor*, [online:] <https://collections.ushmm.org/search/catalog/vha1917>, dostęp: 04.09.2019, *CANDLES Holocaust Museum and Education Center*, [online:] <https://candlesholocaustmuseum.org/>, dostęp: 20.03.2020.

Survivors oraz CANDLES Holocaust Museum and Education Center w Indianie. To ta wymieniona wyżej grupa ocalałych stała się niejako reprezentatywna dla wszystkich ofiar Holokaustu, a co za tym idzie szczególnie istotna do zapamiętania dla kolejnych przyszłych pokoleń. Zastrzegam, że trzeba mieć na uwadze, iż projekt jest wciąż rozwijany i poszerzany o kolejne nagrania²⁵⁵. Oprócz wymienionych powyżej osób, obejmuje on listę ponad sześćdziesięciu ocalałych²⁵⁶. Dotychczas Fundacja zgromadziła nagrania osób wypowiadających się po angielsku, rosyjsku, hebrajsku i hiszpańsku, szwedzku, mandaryńsku, licząc na to, że w przyszłości przemówią oni we wszystkich językach²⁵⁷. Dla przykładu we współpracy z Deutsches Technikmuseum (Niemieckie Muzeum Technologii) Fundacja opracowała pierwszą niemieckojęzyczną interaktywną ocalałą Anity Lasker-Wallfisch²⁵⁸, a w 2023 roku w Warszawie zrealizowane zostało nagranie świadectwa Mariana Turskiego²⁵⁹. Ponadto, w myśl misji założonej przez Spielberga instytucji, służy ona nagrywaniu, przechowywaniu i udostępnianiu świadectw ludobójstw, nie tylko tych dotyczących Holokaustu, dlatego też w 2016 roku

²⁵⁵ Należy w tym miejscu nadmienić, że oprócz ocalałych, od 2023 roku Fundacja rozpoczęła również projekt nagrywania drugiego pokolenia, a pierwszą zarejestrowaną została pianistka Mona Golabek – córka ocalałej z Kindertransportu Lisy Jury i działacza francuskiego ruchu oporu Michela Golabka. Zob. Sylwetka Mony Golabek, [online:] <https://iwtitness.usc.edu/dit/monagolabek>, dostęp: 10.01.2023; USC Shoah Foundation Releases Dimensions in Testimony Interview with Mona Golabek, [online:] <https://sfi.usc.edu/news/2023/01/34751-usc-shoah-foundation-releases-dimensions-testimony-interview-mona-golabek>, dostęp: 10.01.2023.

²⁵⁶ Zob. Wykaz zarejestrowanych ocalałych, udostępniony mi przez USC Shoah Foundation, dołączony na 173 stronie niniejszej dysertacji. Pełna lista wraz z biogramami i zdjęciami jest również prezentowana na stronie projektu. Zob. *The interviewees*, [online:] <http://sfi.usc.edu/dit/interviewees>, dostęp: 20.04.2020; *Dimensions in Testimony Reaches Milestone of 50 Interactive Interviews*, [online:] <https://sfi.usc.edu/news/2021/12/32271-dimensions-testimony-reaches-milestone-50-interactive-interviews>, dostęp: 12.06.2022; *USC Shoah Foundation Releases Dimensions in Testimony...*

²⁵⁷ Zob. Associated Press, *Holocaust survivors' stories are being preserved with holograms*, [online:] <https://nypost.com/2019/01/14/holocaust-survivors-stories-are-being-preserved-with-holograms/>, dostęp: 13.03.2020.

²⁵⁸ Anita Lasker-Wallfisch urodziła się 17 lipca 1925 roku we Wrocławiu, wiolonczelistka, druga obok Esther Bejarano żyjąca ocalała z Zagłady członkini kobiecej orkiestry obozowej w Auschwitz. deportowane do Auschwitz w 1943 r. W 1944 obie więźniarki przetransportowane do Bergen-Belsen, doczekały wyzwolenia obozu 15 kwietnia 1945. Po wyzwoleniu z obozu wyemigrowała do Anglii, gdzie została współzałożycielką londyńskiej English Chamber Orchestra. Zob. F. Fénelon, *The Musicians of Auschwitz*, London 1979. *Anita Lasker-Wallfisch*, [online:] <https://holocaustmusic.ort.org/places/camps/death-camps/birkenau/anita-lasker-wallfisch/>, dostęp: 12.02.2020, Anita Lasker-Wallfisch, [online:] <https://www.het.org.uk/news-and-events/556-anita-lasker-wallfisch-mbe>, dostęp: 12.03.2020. Wspomniana wystawa z udziałem jej interaktywnej biografii była prezentowana do 30 czerwca 2020 roku w Berlinie. Zob. *USC Shoah Foundation Begins Beta Testing of the First German Language Dimensions in Testimony at Deutsches Technikmuseum (German Museum of Technology)*, [online:] <https://sfi.usc.edu/news/2020/03/27031-usc-shoah-foundation-begins-beta-testing-first-german-language-dimensions>, dostęp: 13.03.2020.

²⁵⁹ *USC Shoah Foundation Conducts...*

zostało przeprowadzone pierwsze świadectwo w języku mandaryńskim, a interaktywna biografia ocalałej z masakry w Nankin, Xia Shuqin została zaprezentowana w 80. rocznicę tego wydarzenia, na stałej wystawie w Nanjing Massacre Memorial Hall w Chinach²⁶⁰. Projekt Fundacji Shoah idzie krok dalej niż w dotychczas realizowanych projektach historycznych, próbując „uobecnić” ocalałych. Dimensions in Testimony stał się dla nich szansą na „przetrwanie”, uczynienie historii wiecznie „żywą”. Nie tylko brali oni udział w nagraniach jako osoby, z którymi przeprowadzano wywiad, ale również – co niezwykle istotne w kontekście myślenia o projekcie jako pewnej całości, od czasu

opracowywania koncepcji Dimensions in Testimony w 2010 r. ocalali z Holokaustu byli ściśle zaangażowani w proces przygotowania do realizacji projektu, a kilku z nich uczestniczyło nawet w pracach komisji konsultacyjnej. Ich wskazówki ukształtowały zasady rządzące wszystkimi aspektami realizacji programu edukacyjnego²⁶¹.

I to właśnie ocalali zdają się podchodzić do nowego przedsięwzięcia w sposób najbardziej bezkrytyczny. Obserwację tę mogą wspierać słowa Stephena Smitha, który w jednym z wywiadów powiedział:

Mieliśmy wiele wątpliwości w związku z tym projektem, „Czy to jest właściwe? A co z samopoczuciem ocalałych? Czy staramy się utrzymać ich przy życiu po śmierci?” Wszyscy mieli pytania, z wyjątkiem jednej grupy ludzi, samych ocalałych, którzy

²⁶⁰ 13 grudnia 1937 r. Japońska armia wkroczyła do miasta Nanjing i rozpoczęła masakrę lokalnej społeczności chińskiej. Po tym jak żołnierze wtargnęli i do jej domu, Xia Shuqin straciła rodziców, trzy siostry i dziadków. Przetrwała tylko ona i ranna siostra. Jest ona jedną z najbardziej aktywnych osób, które przeżyły tę masakrę. Po wojnie rozpoczęła regularnie przemawiać między innymi w Nanjing Massacre Memorial Hall w Nanjing, poszerzając tym samym społeczną świadomość na temat chińskiej historii. Zob. Sylwetka Madame Xia, [online:] <http://sfi.usc.edu/dit/interviewees>, dostęp: 21.04.2020 oraz *First Mandarin-Language New Dimensions in Testimony Exhibit Premieres at Nanjing Massacre Memorial Hall*, [online:] <http://sfi.usc.edu/news/2017/12/20506-first-mandarin-language-new-dimensions-testimony-exhibit-premieres-nanjing>, dostęp: 21.04.2020; S. D. Smith, dz. cyt., s. 54-89.

²⁶¹ *The Who, Where Why...*

odpowiadali: „Gdzie mam się zarejestrować? Chciałbym wziąć udział w tym projekcie”. Nie mieli żadnych oporów, aby wziąć udział w przedsięwzięciu²⁶².

Dla przykładu Max Eisen określił inicjatywę mianem potężnego i ważnego narzędzia²⁶³. Projekt „będzie kontynuował istnienie historii naszych rodzin” – dodaje Aaron Elster²⁶⁴. Wypowiedzi o podobnym wydźwięku można odnaleźć w każdym z dostępnych wywiadów przeprowadzonym z ocalałymi biorącymi udział w projekcie. Nic dziwnego, wszak projekt Fundacji Shoah umożliwia ocalałym dotarcie do szerszego niż dotychczas grona odbiorców bez konieczności ciągłego występowania publicznie. Jedną z nagranych dla Forever Project ocalałych, Joan Salter²⁶⁵, w trakcie przeprowadzonego przeze mnie wywiadu powiedziała: „Przemawiam publicznie od ponad 30 lat i podróżowanie w każde miejsce stało się nużące. Pokładałam nadzieję w tym, że ten projekt umożliwi mi kontynuowanie mówienia bez konieczności występowania na żywo”²⁶⁶.

E(STE)TYKA PROTETYCZNOŚCI

Materialność i cielesność – pisze Agnieszka Dauksza są obecnie jedną najciekawszych, najbardziej obiecujących poznawczo modalności świadków i samych świadectw. Rozwijając tę tezę autorka pisze, że:

²⁶²Zob. *60 minutes. From the 60 Minutes archive: Letting future generations speak with Holocaust survivors*, [online:] <https://www.youtube.com/watch?v=D9tZnC4NGNg&t=232s>, dostęp: 15.12.2023, 3.50 min. L. Stahl, *Artificial intelligence preserving our ability to converse with Holocaust survivors even after they die*, [online:] <https://www.cbsnews.com/news/holocaust-stories-artificial-intelligence-60-minutes-2022-03-27/>, dostęp: 06.04.2020.

²⁶³P. Stroh, *how 3D holograms...*

²⁶⁴H. Reich, dz. cyt.

²⁶⁵Joan Salter urodziła się jako Fanny Zimetbaum w Brukseli 15 lutego 1940 r. Jej rodzice byli polskimi Żydami pochodzącymi z okolic Tarnowa. Jako zaledwie trzymiesięczne dziecko została ocalona z Holocaustu – przez Francję przewieziona do USA, gdzie wraz z siostrą trafiły do rodziny zastępczej. W 1947 roku wróciła do swoich rodziców przebywających w Wielkiej Brytanii i tam mieszka do dziś. Jako edukatorka współpracuje z National Holocaust Centre and Museum w Laxton. Pełniła rolę prezeski Child Survivors' Association of Great Britain. W 2018 roku za pracę na rzecz edukacji o Holokauście odznaczona tytułem M.B.E. Zob. Sylwetka Joan Salter, [online:] <https://www.hmd.org.uk/resource/joan-salter/>, dostęp: 11.04.2022.

²⁶⁶Niepublikowany wywiad z 9.12.2021 roku przeprowadzony przez autorkę artykułu z Joan Salter

chodzi z jednej strony o bezpośredniość uczestnictwa w wydarzeniu, autentyzm naoczności i namacalności tego doświadczenia, z drugiej strony o ucieleśnioną, tkankową pamięć, która jest reaktywowana, uaktualniana i odgrywana w akcie świadczenia. Wreszcie istotny jest również aspekt kruchości, podatności na mutację i zniszczenie – także w perspektywie ponadjednostkowej. Ciało świadka – czy szerzej, jego materialność – jest bowiem tym, co wytwarza napięcie między «tam i wtedy» danego wydarzenia a «tu i teraz», kiedy dochodzi do aktu świadczenia²⁶⁷.

Pojawienie się takich jak omawiana w niniejszej dysertacji projekcji ocalałych zaburza pewien, wydawać by się mogło, stały do niedawna porządek doświadczenia somatycznego. W perspektywie „wszechobecności protetycznych pamięci, urządzeń, procesów i mediów musimy na nowo zastanowić się jak ucieleśniamy, tworzymy i umieszczamy się w świecie, gdyż procesom digitalizacji naszych żyć, towarzyszą przemiany czasu i przestrzeni wyznaczające nowe ramy współczesnego środowiska kulturowego” – pisze Tamara Skalska²⁶⁸. W czasach, których ciało, nie tylko ciało ocalałego, utraciło swoją integralność, stało się „hybrydyczne i rozmyte w (nie)swoich granicach”²⁶⁹, należy podjąć próbę opisu antropologicznych ujęć kwestii cielesności i obecności w kontekście zagadnienia protetyczności²⁷⁰. Wywodzące się etymologicznie od greckiego słowa *pró(s)thesis* oznaczającego uzupełnienie, przyłączenie, dodatek, proteza zaistniała we współczesnym języku nie tyle na określenie medycznego zabiegu sztucznego uzupełnienia brakującej bądź uszkodzonej części struktury ciała lub narządu²⁷¹, ale także już coraz częściej jako zastępczy komponent przedłużający

²⁶⁷ A. Dauksza, *Świadek: jak się staje, czym jest?* [w:] *Świadek: jak się staje, czym jest?* red. A. Dauksza, red. K. Koprowska, Kraków 2019, s. 11-12

²⁶⁸ T. Skalska, *Między pamięcią protetyczną a protezami pamięci. Dyskursy kultury popularnej w kontekście memory boom*, Katedra Kultury Współczesnej Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2015 [dostępna online: <http://dspace.uni.lodz.pl:8080/xmlui/handle/11089/12197>; dostęp: 18.02.2020].

²⁶⁹ Agata Rosochacka, *Protetyczna propozycja. Ciało, doświadczenie, podmiot*, „Kultura i Historia” 2011, t. 20; [dostępny online: <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/2567>; dostęp: 19.02.2020].

²⁷⁰ Wywodzące się etymologicznie od greckiego słowa *pró(s)thesis* oznaczającego uzupełnienie, przyłączenie, dodatek, proteza zaistniała we współczesnym języku nie tyle na określenie medycznego zabiegu sztucznego uzupełnienia brakującej bądź uszkodzonej części struktury ciała lub narządu, ale również co ciekawe jako element protetyczny w artykulacji wyrazu. Zob. Hasło „proteza”, [w:] Słownik Języka Polskiego PWN [online]; <https://sjp.pwn.pl/slowniki/proteza.html>, dostęp: 15.02.2020.

²⁷¹ Również jako element protetyczny w artykulacji wyrazu. Jak napisał angielski literaturoznawca Tim Armstrong: „Co było dodatkiem w gramatyce stało się pokryciem (uzupełnieniem) braku w ciele”. Zob. T. Armstrong, *Modernism, Technology and the Body: A Cultural Study*, Cambridge 1998, s. 72. Cyt. za: A. Rosochacka, *Protetyczna...*; Hasło „Proteza”, Słownik Języka Polskiego, online: <https://sjp.pwn.pl/slowniki/proteza.html>, dostęp: 15.02.2020.

istnienie kogoś lub czegoś. Mówiąc o protezach i przedłużeniach nie sposób nie przywołać w tym miejscu takich autorów jak: Marshall McLuhan czy Elizabeth Grosz. I to właśnie na te prace teoretyczne będę się w głównej mierze powoływała w tym rozdziale. Zaproponowane w tekstach tych autorów teorie traktują o relacjach łączących ludzi i rzeczy, tyle że pozostają one w nieco innych zależnościach względem siebie. Jako pierwsza z pomocą przychodzi Grosz ze swoją koncepcją „protetycznych przedmiotów”²⁷². W swojej książce australijska filozofka porusza problem zdolności ciała do protetycznego przedłużania się oraz inkorporowania przedmiotów w jego własne działania. Pyta Grosz czy protezy istnieją jako wypadkowa poczucia braku, tego, że ciała posiadają jakiś ubytek, czy aby je udoskonalić? Czy są one wypełnieniem słabości ciała? W przypadku myślenia o interaktywnych biografiach (IB) za taką ułomność można by postrzegać temporalność, ograniczoność ludzkiego ciała i życia. Nowe wizualne rejestracje ocalałych umożliwiają im przekraczanie siebie, tak trwanie równoległe do ich interaktywnych biografii, ale również równoczesne przebywanie w postaci wizualnych reprezentacji w różnych miejscach jednocześnie, a także co jeszcze ważniejsze „życie po życiu” – *digital afterlife*²⁷³. W innym miejscu badaczka, zastanawia się, czy nie należy postrzegać protez jako „estetycznej reorganizacji i zwiększenia możliwości podmiotu”²⁷⁴. Uważa, że protezy mogą być rozpatrywane jako umożliwiające działania wcześniej nieosiągalne, wzbogacające o nowe umiejętności²⁷⁵. I jak dodaje Grosz: „dzięki narzędziom człowiek staje się czymś więcej, niż jest. Kultura rozszerza więc i powiększa naturę, obdarowując człowieka przynajmniej fantazją o osiągnięciu w przyszłości stanu, w którym cielesna forma nie będzie już ograniczała ludzkich aspiracji, w którym ciało będzie udoskonalonym narzędziem, możliwym do zastąpienia”²⁷⁶. Ciała dążą ku protezom – suplementom, które wcielają w siebie, jakby były organami cielesnymi (przykładem: okulary). Przedmioty te poszerzają możliwości ludzkiego ciała, dzięki nim człowiek udoskonala swe narządy sensoryczne i motoryczne. Służą zwiększeniu fizycznych możliwości ciała. Jak pisze Grosz: „regulują procesy stanowiące o jego [podmiotu – SP.] rozwoju – wzrost,

²⁷² E. Grosz, *Protetyczne przedmioty*, przeł. M. Szcześniak, w: *Antropologia kultury wizualnej*, red. I. Kurz, P. Kwiatkowska, Ł. Zaremba, , Warszawa 2012, s. 416-423.

²⁷³ *Digital Afterlife. Death Matters in a Digital Age*, red. M. Savin-Baden, V. Mason-Robbie, Boca Raton 2020.

²⁷⁴ Elizabeth Grosz, *Protetyczne przedmioty*, s. 418.

²⁷⁵ Tamże, s. 418.

²⁷⁶ Tamże, s. 419 oraz Sigmund Freud, *Kultura jako źródło cierpień*, przeł. J. Prokopiuk, Warszawa 2013.

starzenie się i rozkład”²⁷⁷. Ich miarą staje się odniesienie do człowieka, bowiem wchodzą wzajemnie w interakcje i przekształcają się. Suplement taki przywraca funkcje, które do tej pory były w ciele ludzkim upośledzone. W myśl tego, co pisze Grosz, interaktywna biografia może być rozumiana jako proteza świadczącego, przy czym proteza funkcjonuje tu już nie tylko jako konkretny przedmiot zastępujący brakujący narząd ciała czy wyrównujący wadę, ale jako sposób wyrażania skomplikowanych relacji pomiędzy osiągnięciami techniki, ciałem i podmiotowością.

Marshall McLuhan pisze z kolei, iż przedmioty są przedłużeniami człowieka w nowej technicznej formie²⁷⁸, a należą do nich środki przekazu, takie jak media²⁷⁹. „Wszystkie media są przedłużeniami ludzkich zdolności – fizycznych lub psychicznych²⁸⁰” – powiada kanadyjski teoretyk komunikacji. Ponadto zakłada, że „oddziaływanie techniki nie ujawnia się na poziomie opinii lub koncepcji, ale trwale, nie napotykając na żaden opór, zmienia proporcje zmysłów lub wzorce percepcji”²⁸¹. Z resztą już w 1964 roku autor *Zrozumieć media* pisał, że „gwałtownie docieramy do ostatniego etapu przedłużeń człowieka – technicznej symulacji świadomości”²⁸², a każde z takich przedłużeń „czy to przedłużenie skóry, ręki, czy nogi – dotyczy całej naszej psychicznej i społecznej złożoności”²⁸³. Z perspektywy czasu słowa autora *Zrozumieć media* zdają się być jeszcze bardziej aktualne. Przedmioty w rozumieniu tego badacza służą do przekazania komunikatu, przy czym charakter samego środka przekazu ma według jego założeń większy wpływ na odbiorcę niż sama przekazywana treść.

W artykule *Protetyczna propozycja. Ciało, doświadczenie, podmiot*, Rosochacka przywołuje Derridiańskie rozumienie figury protezy, powołując się na tekst „*To niebezpieczne uzupełnienie...*” – jeden z rozdziałów *O gramatologii*²⁸⁴. We wspomnianym rozdziale francuski filozof wyklada swoją definicję suplementu. Pisząc, że jest to uzupełnieniem, które

²⁷⁷ Tamże, s. 416.

²⁷⁸ M. McLuhan, *Przekazem jest środek przekazu*, [w:] tegoż, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, przeł. N. Szczucka, Warszawa 2004, s. 39-53.

²⁷⁹ Tamże, s. 33.

²⁸⁰ Tamże, s. 33.

²⁸¹ Tamże, s. 50.

²⁸² Tamże, s. 33.

²⁸³ Tamże, s. 33.

²⁸⁴ J. Derrida *O gramatologii*, przeł. Bogdan Banasiak, Warszawa 1999.

[d]odaje tylko po to, by zastąpić. **Wkracza lub wciska się w-miejsce-czegoś. Jeśli zapelnia, to tak, jak zapelnia się pustkę.** Jeśli przedstawia i tworzy obraz, to wskutek uprzedniego braku obecności. Uzupełniające i zastępujące uzupełnienie jest pomocnikiem, instancją podrzędną, która zajmuje miejsce. Jako substytut nie dodaje się po prostu do pozytywności obecności, nie tworzy żadnej wypukłości, jego miejsce wyznaczane jest w strukturze przez znamię pustki^{<<285} [podkr. – SP].

Jednocześnie, jak zauważa Rosochacka, figura derridiańskiego suplementu ma charakter paradoksalny, „bowiem zawiera w sobie dwa przeciwstawne znaczenia. [...]”. z jednej strony może być pojmowane jako wspomniane powyżej uzupełnienie poczucia pustki i braku, z drugiej „suplement wprowadza nadwyżkę, dokłada się do tego, co jest już pełne, tworzy nadmiar, kulminację obecności. Będąc naddatkiem do pełni, podkreśla jej granice i wobec nich się ustanawia”.²⁸⁶ Badaczka konstatuje swoje rozpoznania stwierdzeniem: „Suplement jest więc skandalem. [...] sztucnością i wypaczeniem natury, [...] ale jednocześnie sztucnością i wypaczeniem koniecznym i jedynym ratunkiem wobec niewytłumaczalnego braku w naturze. Uzupełnienie [...] jawi się jako niebezpieczny pomocnik”²⁸⁷. Czy właśnie interaktywnych biografii ocalałego nie należałoby rozpatrzyć w kategoriach takiego niebezpiecznego pomocnika? Czy wspomniana technologia zawiera w sobie jedynie pierwiastek godny pozytywnego wartościowania? Czy oprócz chęci utrwalenia i zachowania dla kolejnych pokoleń, nie chodzi również o pragnienie nieśmiertelności?

Projekt ten zakłada, że „przyjmujemy za pewnik ustalony związek między ocalałym (rzeczywistym człowiekiem) a jego/jej „zmumifikowaną” reprezentacją (Interaktywna biografia). Jednak tak naprawdę ma miejsce mumifikacja ciała, ale nie umysłu, zatem omawiany projekt tworzy ontologicznie nowy byt”²⁸⁸, który służy nieprzerwanej trwałości obecności ocalałego. Możemy tu zatem mieć do czynienia z paradoksem równoczesnej obecności i nieobecności opowiadającego. Co więcej, śmierć zmienia optykę patrzenia na te obiekty wizualne. Mimo, że jawi nam się jego ciało i głos, a nawet obraz tego ciała, podczas gdy sam ocalały może już nie żyć – nie istnieć, jak to ma miejsce w przypadku Aarona Elstera, który zmarł w 2018 roku czy zmarłego w 2019 roku Stanleya Bernatha. Interaktywna biografia stanowi próbę rekonstrukcji

²⁸⁵ Tamże, s. 199-200.

²⁸⁶ A. Rosochocka, dz. cyt.

²⁸⁷ Tamże.

²⁸⁸ Maria Zalewska, *Holography...*, s. 30.

doświadczenia cielesno-zmysłowego, a zarazem jest środkiem jego eksternalizacji. Są one w myśl koncepcji Marii Kobielskiej „maszynami do pamiętania”²⁸⁹. Ciało ocalałego jest traktowane jako swoiste medium, które „ulega rozszczepieniu i konwergencji na/w inne media”²⁹⁰, co nie dziwi, ponieważ jak powie Elizabeth Grosz: „Ciało ma bowiem olbrzymią potrzebę reprodukcji, nie tylko w sensie biologicznym, ale również poprzez swoją reprezentację w obrazie i w rygorze sztuki”²⁹¹. Ważne jest uświadomienie sobie przez obcującego z interaktywną biografią odbiorcę, że ma do czynienia z przekonującą imitacją rzeczywistości, z bytem nie będącym fizycznym człowiekiem. Podstawową ideą interaktywnej biografii byłoby pojawienie się czegoś, co wydaje się namacalne, w pustej przestrzeni - czegoś, co nie istnieje w danym miejscu i czasie, ale wydaje się, jakby było tuż przed naszymi oczami²⁹². Taki sposób rejestracji sprawia, że „wydają się >> „autentyczniejszymi<<” figurami, a publiczność ma okazję doświadczyć innego rodzaju cielesnej obecności – obecności posthumanistycznej, która jest odmienna od ludzkiej perspektywy somatycznej”²⁹³.



294

²⁸⁹ M. Kobielska, *Urządzenia do pamiętania*, „Studia Kulturoznawcze” 2017, nr 1 (11), s. 55-68.

²⁹⁰ Konrad Sierzputowski, *Słuchając hologramu...*, s. 118.

²⁹¹ E. Grosz, *Naked*, [w:] *The Prosthetic Impulse. From a Posthuman Present to a Biocultural Future*, red. M. Smith, J. Morra, Cambridge–London 2006, s. 193.

²⁹² Por. E. Pietroni, D. Ferdani, M. Forlani, A. Pagano, C. Rufa, dz. cyt., s. 3.

²⁹³ Por., K. Sierzputowski dz. cyt., s. 130.

²⁹⁴ D. Babwin, dz. cyt.

Pamięć ludzka – pisze Douwe Draaisma jest:

Instrumentem, który – jeśli trzeba – kłamie i wprowadza w błąd. Przerysowuje, przesiewa i zniekształca, o jedno dba lepiej niż o inne. W odróżnieniu od pamięci komputerowej nie słucha rozkazów. [...] Podczas gdy [omawiany wizerunek ocalałego – SP.] znajduje się pod władzą centralnego systemu operacyjnego, który wydaje im rozkazy punkt po punkcie, mózg ludzki zdaje się działać pod jednoczesnym wpływem dziesiątek impulsów. Zapachy, emocje, ruchy, dźwięki, pomysły, percepcje: pamięć jest raczej wibrującą siecią synchronicznych skojarzeń niż linearną sekwencją **bodziec–przechowanie–odtworzenie** [podkr. – SP.]²⁹⁵.

Autor zauważa, że niemal od początku debata nad rozwojem sztucznej inteligencji zbiegała się z namysłem nad relacjami człowiek-maszyna oraz komputerem a ludzkim mózgiem²⁹⁶.

Hologram wyznaczył pewną drogę w psychologii pamięci. Przez dłuższy czas hologramy były jedynymi jako tako wiarygodnymi paralelami ludzkiego mózgu. Hologram był jedyną sztuczną pamięcią o adresowaniu treściowym [...] Nieco magiczne właściwości ucieleśnione w tym systemie optycznym obudziły zainteresowanie ukrytymi za nimi procesami, które z kolei można było symulować za pomocą sieci neuronowych²⁹⁷.

Z kolei „ciało, związane z kruchością istnienia i materialnością cierpienia tych, którzy odeszli lub wciąż jeszcze odchodzą, funkcjonuje [ciągle – SP.] jako słaba kategoria poznawcza w badaniu pamięci «nieobecnej», «spóźnionej», «dziedziczonej», «sztucznej»”²⁹⁸. Interaktywna biografia nie tyle (choć także) staje się naddatkiem, protezą ocalałego – o czym pisałam przy okazji teorii Grosz – ale umożliwia ocalałym trwanie po śmierci, co dla odbiorcy może być doświadczeniem niepokojącym. Nie będzie w tym wypadku pełniła już jedynie funkcji uzupełniającej, ale przyjmie formę

²⁹⁵ D. Draaisma. *Machina metafor. Historia pamięci*, przeł. R. Pucek, Warszawa, 2009, s. 250.

²⁹⁶ Tamże, s. 262.

²⁹⁷ Tamże, s. 318.

²⁹⁸ D. Sajewska, *Ciało-pamięć...* [dostęp: 11.02.2020].

obiektu zastępczego²⁹⁹ przedłużającego, chociażby w formie wizualnej reprezentacji, istnienie kogoś lub czegoś. Obiektu, który nie zapewnia w pełni tego, co daje pierwowzór, daje namiastkę³⁰⁰ jego obecności. Jest surogatem/erzacem (niem. Ersatz od ersetzen) – czymś co jedynie „w pewnym stopniu może zastąpić to, o czym mowa”³⁰¹, i który według definicji posiada ograniczoną ilość informacji zazwyczaj zapisaną na jakimś trwałym nośniku, z którego są one następnie odtwarzane, tak jak w przypadku opisywanych interaktywnych biografii ocalałych. Co więcej owe nowe obiekty wizualne można określić mianem ersatzu³⁰² rozumianego jako „rekompensować, wyrównywać straty, wynagradzać”. W myśl takiego użycia tego terminu, nowe medialne wizerunki ocalałych byłyby właśnie urządzeniem rekompensującym odbiorcy brak możliwości bezpośredniego kontaktu z ocalałym. Dodatkowo dla użytkowników stanowiłyby aparat „wizualnego doświadczenia zastępczego”³⁰³, jawiąc się jako obrazowa obecność zamienna, przy czym są tu

[rodzajem – SP.] formy wywołującej poczucie dostępu do nieobecnego wymiaru rzeczywistości i/lub charakteryzującej się podobieństwem do tego, co przedstawione. (...) Unaoczniające i uobecniające działanie obrazów łączy się z wykorzystywaniem ich jako sposobu utrwalenia osób, rzeczy i zjawisk, a także jako podpory czy substytutu pamięci. (...) Będąc formami medialnymi, obrazy nie tylko pozostają nośnikami powracających wyobrażeń, treści emocjonalnych i znaczeń, lecz także istnieją w bliskiej relacji z ludzką cielesnością, kształtują zmysłowe sposoby rozumienia i zapamiętywania³⁰⁴.

²⁹⁹ Obiekt zastępczy nie zapewnia w pełni tego, co daje pierwowzór, daje namiastkę jego obecności. Jest surogatem/erzacem.

³⁰⁰ „«coś zastępującego jakąś rzecz, jakiś proces, stan itp., ale niedorównujące temu»” Zob. Hasło „Namiastka”, Słownik Języka Polskiego PWN, [online:] <https://sjp.pwn.pl/sjp/namiastka;2486484.html>, dostęp: 26.04.2020.

³⁰¹ Hasło „surogat”, [w:] Wielki Słownik Języka Polskiego, red. P. Żmigrodzki, [online:] https://www.wsjp.pl/index.php?id_hasla=71968&ind=0&w_szukaj=surogat, dostęp: 26.04.2020.

³⁰² Hasło „Ersetzen”, [w:] Słownik niemiecko-polski PONS; [online:] <https://pl.pons.com/t%C5%82umaczenie/niemiecki-polski/ersetzen>, dostęp: 26.04.2020.

³⁰³ Zob. I. McCalman, Paul A. Pickering, *From Realism to the Affective Turn. An Agenda*, w: *Historical Reenactment. From Realism to the Affective Turn*, red. I. McCalman, P. A. Pickering; London 2010, s. 10.

³⁰⁴ T. Majewski, A. Rejniak-Majewska, *Obraz*, [w:] *Modi Memorandi. Leksykon kultur pamięci*, red. M. Saryusz-Wolska, R. Traba, Warszawa 2014, s. 289-299.

INTERAKTYWNA BIOGRAFIA - NARZĘDZIE PAMIĘCI PROTETYCZNEJ

Dochodzę do momentu, w którym interaktywne biografie można rozumieć z jednej strony jako podmiot protetyczny *sensu stricto*, technologiczne przedłużenie fizycznej obecności człowieka, a z drugiej jako narzędzie przekazywania historii, a co za tym idzie pamięci (protetycznej³⁰⁵).

W przypadku interaktywnych biografii zachodzi bowiem nie tyle proces digitalizacji ocalałego, ale i jego pamięci. Można zatem mówić o wykorzystywaniu ich jako medium pamięci Zagłady, a precyzyjniej medium pamięci ocalałego. W *Machines of Memory*, autorzy odnotowali, że: „Ludzka pamięć została zeksternalizowana we wszechobecne sieci i rozdystrybuowana w cyfrowych urządzeniach magazynujących”³⁰⁶. Bez wątpienia interaktywną biografię można postrzegać właśnie w kategoriach takiego cyfrowego zapisu – przechowywanej na przyszłości kopii. Stanowi on przedłużoną obecność pamięci i doświadczenia. „Podobnie jak protezy cielesne, wspomnienia protetyczne są doświadczane przez ciało jednostki, stanowią rezultat sensualnego, angażującego zarówno zmysły, jak i odczucia kinestetyczne, kontaktu z medialną reprezentacją i podobnie jak one bywają oznaką uprzednio doznanej traumy” – pisze w *Między pamięcią protetyczną a protezami pamięci* Skalska³⁰⁷. I faktycznie, można w tym miejscu mówić o różnym rozumieniu terminu protetyczności w odniesieniu do pamięci. Pierwszym jest definicja zaproponowana przez Alison Landsberg³⁰⁸. Według badaczki wspomnienia protetyczne „nie są ani całkiem osobiste, ani kolektywne, ale sytuują się „pomiędzy” indywidualnym a zbiorowym doświadczeniem. Są prywatnie odczuwanymi wspomnieniami publicznymi, które powstają w zetknięciu się z reprezentacjami przeszłości cyrkulującymi w obrębie

³⁰⁵ A. Landsberg, *Prosthetic Memory. The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*, New York 2004 oraz *też*, *Pamięć protetyczna*, przeł. M. Szewczyk, [w:] *Antropologia kultury wizualnej...*, s. 693.

³⁰⁶ S. Goodman, L. Parisi, *Machines of Memory*, w: *Memory. Histories, Theories, Debates*, red. S. Radstone, B. Schwarz, New York 2010, s. 343. Tłumaczenia tego fragmentu dokonała Tamara Skalska. T. Skalska, *Pamięć protetyczna* [hasło], [w:] *Modi Memorandi...*, s. 345.

³⁰⁷ T. Skalska, *Między pamięcią protetyczną...* [dostęp: 18.02.2020].

³⁰⁸ A. Landsberg, *Pamięć protetyczna...*, s. 690–698.

kultury masowej”³⁰⁹. Pamięcią protetyczną nazywa amerykańska pamięcioznawczyni ten rodzaj pamięci, która

krąży w przestrzeni publicznej, i choć nie jest osadzona organicznie, to jednak jest doświadczana przez ciała w wyniku ich uwikłania w różnorodne technologie kulturowe. (...) Pamięć protetyczna (...) nie jest ani ‘naturalna’, ani ‘autentyczna’, a jednak organizuje i pobudza ciała oraz podmiotowości, które ją przyjmują³¹⁰.

Już w pierwszych dziesięcioleciach ubiegłego wieku – pisze Landsberg – Walter Benjamin pisał, że pod wpływem nowych technologii radykalnej zmianie uległy kulturowe sposoby widzenia, struktury odczuwania, formy percepcji³¹¹. Pisze:

Jeśli te nowe spotkania z doświadczeniem mogą być postrzegane jako rodzaj protezy, protetycznego przywłaszczenia wspomnień kulturowej czy wspólnotowej przeszłości, to mogą one określone historie czy przeszłość uczynić dostępnymi dla konsumpcji wbrew istniejącym podziałom ze względu na rasę, klasę i płeć³¹²,

Zaproponowanego przez nią terminu używa się wymiennie z pojęciem „proteza pamięci” czy w bardziej ogólnym znaczeniu jako „synonimu zewnętrznej czy sztucznej pamięci, zwłaszcza w ramach nowych technologii”³¹³. Interaktywna biografia stanie się zatem oryginalną propozycją nieznanego dotychczas sposobu kodowania, doświadczenia przeszłości, współczesną protezą pamięci ocalałego - ciałem-archiwum³¹⁴, wszak nie jest niczym innym jak pozacielesnym, technologicznym

³⁰⁹ T. Skalska, *Między pamięcią...*

³¹⁰ A. Landsberg, *Prosthetic Memory...*, s. 25–26, za: Dorota Sajewska, *Ciało-pamięć, ciało-archiwum*; strona internetowa projektu „Źródła i mediacje. Wytwarzanie i analiza źródeł w sztukach wykonawczych”; <http://re-sources.uw.edu.pl/reader/cialo-pamiec-cialo-archiwum/> [dostęp: 11.02.2020]. „Pamięć protetyczna w ujęciu Alison Landsberg oznacza → wspomnienia nabywane w rezultacie osobistego → doświadczenia odbioru audiowizualnych i wielozmysłowych wytworów kultury masowej (oglądanie → filmu, serialu telewizyjnego [→ telewizja], zwiedzanie współczesnego → muzeum, zorientowanego na doświadczenie), w formie udratyzowanej oraz kulturowo przekształconej uobecniających wydarzenia, których dana osoba sama nie przeżyła”. Zob. T. Skalska, *Pamięć protetyczna*, [online:] <https://cbh.pan.pl/pl/pami%C4%99%C4%87-protetyczna>, dostęp: 27.02.2024.

³¹¹ Por. A. Landsberg, *Pamięć protetyczna...*, s. 697.

³¹² Tamże, s. 697.

³¹³ T. Skalska, *Pamięć protetyczna* [hasło]..., s. 345.

³¹⁴ D. Sajewska, *Ciało-pamięć...* oraz Dorota Sosnowska, *Ciało jako archiwum – współczesne teorie teatru i performansu*; strona internetowa projektu „Źródła i mediacje. Wytwarzanie i analiza źródeł w sztukach wykonawczych”; [online:] <http://re-sources.uw.edu.pl/reader/cialo-jako-archiwum-wspolczesne-teorie-teatru-i-performansu/>, dostęp: 03.04.2020.

przedłużeniem, które nie tyle jest inkorporowane w ciało, co stanowi formę jego odbicia i utrwalenia.

*

Interaktywna biografia będzie „strukturą rozszerzonej teraźniejszości”³¹⁵, służącą przedłużeniu, ale i „technicznej reprodukcji” ocalałych, ich powieleniu i archiwizowaniu. Mimowolnie staje się substytutem świadczącego, „dodaje czegoś do życia (...) [staje się - SP.] drugą pamięcią, pamięcią-protezą (*prosthesis-memory*)”³¹⁶. Przywoływana już Tamara Skalska rozkładając na czynniki pierwsze definicję pamięci protetycznej oraz legitymizujących ją wyznaczników, pisze, że

angielskie pojęcie *prosthetic memory* odnajdujemy także w dyskursie nauk społecznych jako określenie wielorakich strategii przekazywania wspomnień za pomocą przedmiotów (→ rzecz), urządzeń, technologii medialnych, stanowiących protezy wspierające → pamięć indywidualną oraz → zbiorową. Silnie interferuje z polem semantycznych pokrewnych kategorii: → nośników pamięci, → implantów pamięci i → mediów pamięci³¹⁷.

I właśnie w tym kontekście myślenia o tych nowych obiektach wizualnych jako rodzaju drugiej czy też zastępczej pamięci, należy uruchomić jeszcze jedną istotną dla zrozumienia istoty wystąpienia interaktywnych biografii ocalałych kategorię związaną z pamięcią i jej przedłużeniami, a mianowicie zaproponowany przez Mariana Golkę termin implantu pamięci³¹⁸. Według badacza implanty te mogą przybierać różne postaci. Zalicza do nich: kopie pamięci, apokryfy i stylizacje pamięci, rekonstrukcje i fasady

³¹⁵ A. Huyssen, *Twilight Memories. Marking Time in a Culture of Amnesia*, New York 1995, s. 9.

³¹⁶ P. Nora, *Między pamięcią a historią. Les Lieux de Mémoire*, przeł. P. Mościski, „Tytuł roboczy : Archiwum” 2009, nr 2, s. 7-8, [online :] <http://www.marysialewandowska.com/wp-content/uploads/2009/08/Archiwum-no2-c2-sprd.pdf>, dostęp : 09.03.2020.

³¹⁷ T. Skalska, *Pamięć protetyczna...*

³¹⁸ M. Golka, *Pamięć społeczna i jej implanty*, Warszawa 2009.

pamięci, ale również inscenizacje pamięci³¹⁹ będące – co niezwykle ważne w kontekście analizowanego materiału – „wersją stylizacji, charakteryzują się pewną teatralizacją, a więc specyficznym połączeniem fikcyjności, estetyzacji, wizualizacji, ruchu oraz – biernego lub czynnego – współudziału publiczności”³²⁰. Pisze:

Gdy pewne nośniki pamięci [tu ocalali – SP.] ulegają zniszczeniu, pojawiają się implanty pamięci – a więc wtórnie i *post factum* wykreowane budowle, zapisy, obrazy czy filmy, które mają albo uzupełnić braki pamięci, albo odtworzyć ją czy wręcz stworzyć odnowa, w innej formie. (...) Implanty, jak to implanty, mogą być mniej lub bardziej wierne. Ważne jest to, że nawet te mało wierne mogą mocno wrosnąć w dotychczasowy układ pamięci i stanowić niekwestionowany jej nośnik³²¹.

Co więcej według Golki, „implantowanie, doprowadzające do uzupełniania ubytków pamięci, przebierające formę wiernego kopiowania, stylizacji, a nawet daleko idącej mistyfikacji, która skądinąd po upływie pewnego czasu bywa nieraz uznawana za pamięć wierną i prawdziwą”³²². Dodatkowo rozwijając swoją teorię, Golka wymienia rozmaite uwarunkowania implementowania oraz powody jego tworzenia, a zatem te aspekty, na które kładziony był nacisk w trakcie pracy nad i z interaktywnymi biografiami: z jednej strony poczucie braku i pustki, a z drugiej poczucie przemijalności czasu i chęć przeciwstawienia się temu procesowi. Implanty są w myśl teorii Golki „wersją stylizacji, charakteryzują się pewną teatralizacją, a więc specyficznym połączeniem fikcyjności, estetyzacji, wizualizacji, ruchu oraz – biernego lub czynnego

³¹⁹ Kopie pamięci to obiekty wiernie nawiązujące do oryginału, czasami wręcz stanowiące główny sposób publicznej obecności danego dzieła. Apokryfy i stylizacje pamięci z kolei jedynie powierzchownie nawiązują do swojego oryginału, natomiast rekonstrukcje są wiernym odtworzeniem/odbudowaniem np. obiektu z przeszłości. Do fasad pamięci można zaliczyć dostosowywanie starych budynków do nowych potrzeb, z kolei inscenizacje pamięci najczęściej stanowią akumulację kilku czynników, w tym przede wszystkim: wizualizacji, estetyzacji, ruchu, i współudziału publiczności. Zob. Hasło „Implant pamięci”, [online:] <https://cbh.pan.pl/pl/implant-pami%C4%99ci>, dostęp: 13.03.2024.

³²⁰ Tamże, s. 162-164.

³²¹ Tamże, ss. 120-121, 161-162.

³²² Zob. Tamże, s. 24. Marian Golka przywołuje również ogólne skutki zmian pamięci, które – jak podaje – mogą przyjąć postać: „(1) przetworzenia czy wręcz zniekształcenia pamięci i jej zaadoptowania do teraźniejszych celów i funkcji; (2) zmiany wymowy czy reinterpretacji treści pamięci; (3) zmiany społecznego lub politycznego kontekstu, w którym przywoływane są poszczególne treści; (4) zmiany proporcji pomiędzy pewnymi elementami pamięci (ich bagatelizowanie lub demonizowanie); (5) zmiany reguł dyskursu dotyczącego pamięci i zasad jej renegocjowania; (6) zmiany sposobów manifestowania treści pamięci (z prywatnego na publiczny lub *vice versa*); (7) odrzucenia pamięci przeszłości czy pozbywania się pewnych jej treści; (8) odtwarzania pamięci, które skądinąd nigdy w pełni nie jest możliwe, jest więc swoistym implantowaniem, czyli stwarzaniem jej namiastek, mających uzupełnić braki powstałe świadomie lub wskutek zapomnienia”. Tamże, s. 137-138.

– współdziału publiczności”³²³. Za taką inscenizację pamięci ze wszystkimi charakteryzującymi ją, wymienionymi przez Golkę elementami, można w moim mniemaniu uznać interaktywne biografie ocalałych, które przyjmują formę „żywego pomnika odzyskującego [i zachowującego ciało – SP] głos” świadka³²⁴. Nowe technologie pozwalają zachowywać i reprodukować relacje ocalałych, dodatkowo poszerzając je o poczucie obecności świadków (których nie ma) i możliwość interakcji z nimi. Nie idzie zatem jedynie o przyswojenie faktów, ale percepcyjne i emocjonalne zanurzenie odbiorcy w akcie opowiadania co stanowi warunek konieczny przejęcia i przyswojenia wspomnień oraz historii przekazywanej przez ocalałego³²⁵ ujętej przez twórców projektu w ramy interaktywnej biografii³²⁶.

Podsumowując, projekt taki jak *Dimensions in Testimony* pokazuje, w jaki sposób technologia kształtuje stosunek odbiorców do przeszłości; oraz wskazuje na nowe możliwości podejścia do czaso-przestrzenności świadectw³²⁷. Zmienia on bowiem nasze-odbiorców relacje czasowe z ludźmi i artefaktami, bowiem pierwowzory tychże nowych wizualnych nagrań: 1) mogą istnieć w rzeczywistości równocześnie z ich reprezentacjami, 2) przeminąć, podczas gdy Interaktywne biografie wciąż trwają (m.in. przypadek zmarłego w 2019 roku Stanley’a Bernatha), lub 3) być zreprodukowane/odtworzone nie mając dłużej swego materialnego pierwowzoru w postaci żyjącej osoby. Mamy tu zatem do czynienia z ciągłym napięciem między obecnością i nieobecnością.

Przywołane w tym rozdziale koncepcje protezy, implantu czy *Ersatzu* w rozumieniu obiekty zastępczego oraz rekompensaty pozwoliły na wielopłaszczyznowe przedstawienie omawianego projektu oraz zaprezentowanie możliwych scenariuszy, w których interaktywne biografie zaczynają spełniać różne funkcje związane

³²³Tamże, s. 162-164.

³²⁴N. Shenker, dz. cyt., s. 4.

³²⁵„Angielskie pojęcie *prosthetic memory* odnajdujemy także w dyskursie nauk społecznych jako określenie wielorakich strategii przekazywania wspomnień za pomocą przedmiotów → rzecz), urządzeń, technologii medialnych, stanowiących protezy wspierające → pamięć indywidualną oraz → zbiorową”. – pisze Tamara Skalska. Zob. T. Skalska, *Pamięć protetyczna* [hasło]..., s. 345.

³²⁶Wzmiankowany na koniec termin jest tu jedynie zapowiedzią kolejnego tekstu omawiającego koncepcję „interaktywnej biografii” rozwijaną przez Stephena Smith’a i pozostałych twórców projektu *Dimension in Testimony*. Ci zaś proponują używanie tego terminu zamiast określenia „hologram”, bowiem ten w myśl założeń projektu jest dopiero kolejnym krokiem w rozwoju przedsięwzięcia. Zob. *USC Shoah Foundation Launches Web-Based Interactive Biography of Holocaust Survivor and Educator Pinchas Gutter on IWitness*; <https://sfi.usc.edu/news/2021/04/31101-usc-shoah-foundation-launches-web-based-interactive-biography-holocaust-survivor>, dostęp: 28.10.2021.

³²⁷Por. M. Zalewska, dz. cyt., s. 26.

z przedłużeniem wizerunków ocalałych, ich obecności i możliwości zaświadczenia. Z jednej strony interaktywna biografia nosi znamiona protezy: w przypadku odbiorców w rozumieniu obiektu eliminujących uczucie braku, w przypadku ocalałych narzędzia pozwalającego na działania wcześniej nieosiągalne, ale też odpowiedzi na ich przemijanie, z drugiej strony natomiast IB stanowi nowy interfejs, nowe medium eksternalizacji doświadczenia, które równocześnie pozwala na reprodukcję wizerunku ocalałego. Uruchamiając kolejną z przywołanych kategorii – implant pamięci Mariana Golki – Interaktywne biografie ocalałych są traktowane „jak autentyczne, zachowane relikty pamięci”³²⁸, które umożliwiają trwanie pamięci o Zagładzie, a ich pojawienie się z jednej strony spowodowało nieuniknione poczucie braku i pustki, a z drugiej poczucie przemijalności czasu i chęć przeciwstawienia się temu procesowi. W końcu przechodząc do *Ersatzu*, z nim najpełniej odbiorcy będą mieć do czynienia po śmierci ocalałego, choć nie tylko, bowiem, podczas gdy bezpośredni kontakt z ocalałym będzie dla odbiorcy nieosiągalny musi wystarczyć mu właśnie namiastka, rekompensujący tę niemożność spotkania z pierwowzorem, obiekt zastępczy. Niemniej w związku z odchodzeniem ocalałych najczęściej będziemy jak społeczeństwo mieć do czynienia z sytuacją przejścia od protezy ku obiektowi zastępczemu umożliwiającemu ocalałemu nieśmiertelne życie, przy czym pojęcie nieśmiertelności w odniesieniu do interaktywnej biografii można tu rozumieć dwojako: z jednej strony po jego śmierci będzie ukazywał jego utrwalony wizerunek i utrzyma wspomnienia ocalałego przy życiu, a z drugiej umożliwi nieustającą repetycyjność jego opowieści w wyniku spotkania interaktywnego wizerunku z kolejnymi pokoleniami odbiorców³²⁹. Nowe cyfrowe wizerunki ocalałych będą stanowić już jedynie *afterimage* ocalałych, nosząc znamiona tego, co badacz critical studies na USC School of Cinema-Television, Michael Renov określa jako «pamięć ucieleśnioną» [*embodied memory* - SP.] w archiwach zeznań³³⁰, umożliwią nieśmiertelne trwanie tych „cyfrowych duchów”, jak interaktywne biografie ocalałych określił Wulf Kansteiner³³¹.

³²⁸ M. Golka, s. 9.

³²⁹ Więcej o tym zagadnieniu pisze filmoznawczyni i medioznawczyni Neta Alexander. Por. N. Alexander, *Obsolescence, Forgotten: "Survivor Holograms", Virtual Reality, and the Future of Holocaust Commemoration*, "Cinergie – Il cinema e le altre arti", No.19 (2021), s. 62.

³³⁰ Zob. M. Renov, *The Facial Close-up in Audio-Visual Testimony: The Power of Embodied Memory*, [in:] *Preserving Survivors' Memory. Digital Testimony Collections about Nazi Persecution: History, Education and Media*, red. N. Apostolopoulos, M. Barricelli, G. Koch, Berlin 2016, s. 238-249. Za: N. Shenker, dz. cyt., s. 4.

³³¹ W. Kansteiner, *Genocide memory...*, s. 404.

I. A GIMMICK?³³³ CZY HOLOKAUST POTRZEBUJE SZTUCZEK?

Pisząc o postpamięci w kontekście interaktywnych biografii, szczególną uwagę pragnę zwrócić na aspekt medializacji przeszłości, na to jak ta jest zapośredniczona i w efekcie prezentowana. Z jednej strony — pisał Elie Wiesel — „wykorzystywanie efektów specjalnych i sztuczek do opisywania tego, czego nie da się opisać, jest dla mnie moralnie naganne. Co gorsza, jest nieprzyzwoite”³³⁴, z drugiej strony dzięki wykorzystanej technologii „możemy odkrywać o wiele więcej, zachowując wspomnienia ocalałych w taki sposób, że możemy z nimi wchodzić w interakcje, zamiast tylko się o nich uczyć” — mówi Bob De Schutter, profesor informatyki na Northeastern University. I dodaje, że „to język przyszłych pokoleń”³³⁵. Douwe Draaisma z kolei podkreśla, że:

Na potrzeby tego, co postrzega oko lub ucho, dostępne są dzisiaj liczne pamięci zewnętrzne, magnetofony kasetowe, wideo, płyty CD, pamięci komputerowe, hologramy. Obraz i dźwięk możemy przenosić w czasie i przestrzeni, odtwarzać i powielać na skalę, która w XIX [a nawet XX – SP.] wieku zdawała się nie do pomyślenia. Te sztuczne pamięci nie tylko wsparły pamięć naturalną, odciążyły ją, a tu i tam nawet zastąpiły, a także ukształtowały nasze poglądy na temat zapamiętywania i pamiętania³³⁶.

Parafrazując słowa holenderskiego historyka psychologii, gdy próbujemy powstrzymać proces zapominania, rozwijamy coraz to nowe formy pamięci sztucznych, które

³³² Terminem „czwarte pokolenie” określane jest pokolenie, które potencjalnie już istnieje, ale również szerzej te, które nastąpią po nim. Będą one, jak pisze Esther Jilovsky, „pozbawione żywego ognia w postaci osobistej więzi” z tymi, którzy przeżyli. W praktyce będą „oparte na związku z mitem, a nie żywą osobą, która faktycznie doświadczyła danego wydarzenia”. Co więcej tego pokolenia są gotowi przerwać milczenie poprzedzających ich. Zob. E. Jilovsky, *Remembering the Holocaust: generations, witnessing and place*. New York 2015, s. 24.

³³³ Inspiracją do tego śródtytułu był zwrot zaczerpnięty z książki *And the Sea Is Never Full: Memoirs, 1969- Elliego Wiesela*. Por. E. Wiesel, *And the Sea Is Never Full: Memoirs, 1969-*, przeł. M. Wiesel, New York 1999, s.118.

³³⁴ Tamże, s.118.

³³⁵ T. Rehagen, *With help from AI, a Holocaust survivor's story lives on*, [online:] <https://expmag.com/2022/06/with-help-from-ai-a-holocaust-survivors-story-lives-on/>, 30 XII 2022.

³³⁶ D. Draaisma, dz. cyt. s. 10.

wspomagając ulotność i kruchość ludzkiej pamięci, stają się nośnikami wiedzy dla kolejnych pokoleń³³⁷. Stąd też dynamicznie rozwijający się projekt Fundacji Shoah, będący efektem rozszerzenia wcześniejszych wieloletnich prac nad cyfryzacją świadectw³³⁸ warto przeanalizować z przez pryzmat badań nad postpamięcią, ze wskazaniem na mechanizmy pamięciotwórcze, które zachodzą w efekcie interakcji odbiorców z nagraniami ocalałych. Po całych dziesięcioleciach stawiania pomników, kręcenia filmów dokumentalnych i fabularnych, tworzenia wystaw, książek, spektakli, performansów, instalacji i fotoreportaży, budowania ośrodków i archiwów, przyszedł czas na stworzenie narzędzia, które niejako łączy w sobie funkcje wszystkich wymienionych wyżej: staje się gromadzącym i przetwarzającym ogromny zbiór danych wizualnym archiwum przyszłości, które poprzez swój performatywny charakter i sposób prowadzenia narracji zdolne jest do choćby pozornego wchodzenia w interakcję z odbiorcą, a poprzez swój dokumentalny charakter staje się równocześnie niezwykle cennym narzędziem edukacyjnym, a tym samym „żywym” pomnikiem ocalałego. Coraz częściej jako społeczeństwo jesteśmy okreśłani pokoleniem postpamięci³³⁹, co więcej jesteśmy pokoleniem, które traci swój punkt odniesienia do historii w postaci żywych osób, które mogą zaświadczyć i potwierdzić. Pisząc o swoim doświadczeniu dziedziczenia pamięci Holocaustu, Eva Hoffman odnotowała: „Wspomnienia – nie wspomnienia, tylko emanacje – doświadczeń czasu wojny wybuchały w rozbłyskach obrazów; w nagłych, przerywanych refrenach”³⁴⁰. I to właśnie te „nie-wspomnienia” dziedziczone przez kolejne pokolenia w postaci „rozbłysków obrazów” i „przerywanych refrenów”, wyrażane w „języku ciała” to właśnie stanowi treść p o s t - p a m i ę c i – dodaje Marianne Hirsch³⁴¹. I pisze dalej:

Postpamięć odzwierciedla skomplikowaną oscylację między ciągłością a zerwaniem. (...) T o s t r u k t u r a transferu traumatycznej wiedzy i doświadczenia między pokoleniami lub ponad nimi (...) Postpamięć nie wiąże się zatem z przeszłością, która

³³⁷ Por. Tamże, s. 9.

³³⁸ R. N. Baum, dz. cyt., s. 171.

³³⁹ M. Hirsch, *Family Frames. Photography, Narrative and Postmemory*, Harvard University Press, Cambridge Mass. 1997. Zob. Marianne Hirsch, *The Generation of Postmemory. Writing and Visual Culture after the Holocaust*, New York 2012.

³⁴⁰ E. Hoffman, *After Such Knowledge. Memory, History, and the Legacy of Holocaust*, Public Affairs: New York 2004, s. 6-9, [w:] M. Hirsch, *Pokolenie postpamięci*, „Didaskalia: gazeta teatralna” Nr 105 (2011), s. 30.

³⁴¹ Tamże, s. 30.

dosłownie powraca. Ona powraca w postaci inwestycji wyobrażeń, różnego rodzaju projekcji (...) ³⁴².

We wcześniejszej względem przywołanego artykułu książce, *Family Frames. Photography, Narrative, and Postmemory* (1997), autorka definiuje kategorię postpamięci w następujący sposób:

W moim rozumieniu, postpamięć od pamięci odróżnia pokoleniowy dystans, a od historii głęboka osobista więź. Postpamięć jest silną i bardzo szczególną formą pamięci właśnie dlatego, że jej relacja wobec przedmiotu czy źródła jest zapośredniczona [...] Postpamięć charakteryzuje doświadczenie tych, którzy dorastali w środowisku zdominowanym przez narracje wywodzące się sprzed ich narodzin ³⁴³,

a które stanowią integralną część ich tożsamości. Projekt interaktywnych biografii wyrósł właśnie z potrzeby podtrzymania poczucia chociażby pozornego kontaktu z odchodzącymi już ostatnimi ocalałymi, z próby uzyskania wrażenia ich ciągłej obecności, a wykorzystana tu rzeczywistość wirtualna pozwala odbiorcom na o wiele bardziej intymne obcowanie z historią. Celem twórców projektu było

opracowanie interaktywnych eksponatów 3D, mających posłużyć jako transponder pamięci – angażujące emocjonalnie narzędzie edukacyjne dla kolejnych pokoleń. Za wiele lat, długo po śmierci ostatniego ocalałego, projekt *Dimensions in Testimony* może zapewnić młodym ludziom możliwość słuchania ocalałego i bezpośredniego zadawanie własnych pytań, zachęcając ich do refleksji o głębokich i znaczących konsekwencjach Holokaustu ³⁴⁴.

Hirsch pisała, że w perspektywie czasowej postpamięć oznacza pamięć generacyjnie zapośredniczoną, przy czym niezwykle istotna jest sama medializacja tej pamięci ³⁴⁵. Im bardziej realistyczne są to projekcje, tym bardziej ciekawia, a co za tym idzie, angażują

³⁴² Tamże, s. 29.

³⁴³ M. Hirsch *Żaloba i postpamięć*, przeł. K. Bojarska, [w:] *Teoria wiedzy o przeszłości na tle współczesnej humanistyki*, red. E. Domańska, Poznań 2010, s. 254.

³⁴⁴ *New Dimensions in Testimony*, [online:] <https://ict.usc.edu/research/projects/new-dimensions-in-testimony/>, dostęp: 28.12.2022.

³⁴⁵ M. Hirsch, *Family Frames*.. Por. też M. Hirsch, *The Generation of Postmemory*... Istotny jest w tym kontekście związek między zmianami społecznymi a zachodzącymi zmianami medialnymi.

młode pokolenia wychowane na wszechotaczającym ich świecie mediów cyfrowych. Chodzi zatem o stworzenie takiego narzędzia pamięci protetycznej, poprzez które możliwe jest osiągnięcie percepcyjnego i emocjonalnego zaangażowania odbiorcy w świadectwo i przebieg rozmowy z ocalałym³⁴⁶. Nash z kolei wspomina o przejściu od reprezentacji do symulacji³⁴⁷, w wyniku czego zacierają się granice pomiędzy światem realnym i zapośredniczonym. I właśnie o otrzymanie takiego wrażenia poznawczego chodzi:

Pinchas [Gutter – przyp. S.P] udziela najbardziej dopasowanych odpowiedzi w najbardziej naturalnym rytmie. Nowsze hologramy wciąż uczą się, jak skutecznie wchodzić w interakcje z rozmówcami i mogą sprawiać wrażenie osób niesłyszących lub niedosłyszących, (...) Ich twórcy nadal dopracowują ich symulowane człowieczeństwo, dążąc do ostatecznego celu, jakim jest uczynienie ich nie do odróżnienia od rzeczywistych postaci³⁴⁸.

Jeszcze lepszym może być przykład przytoczony przez Catherine Chapman, kiedy jeden z uczestników spotkania z interaktywną biografią Guttera, zapytał, czy ten pamięta jakieś piosenki z młodości, ocalały bez żadnej przerwy odpowiada wykonując kołysankę, którą śpiewała mu w dzieciństwie matka. Robi to z takim entuzjazmem, ludzie zgromadzeni przed nim słuchają uważnie, jak 83-latek mógł wyjść z horroru warszawskiego getta i obozu zagłady na Majdanku z absolutnie zaraźliwą radością życia³⁴⁹. Z kolei „kiedy zapytasz Renee Firestone, która przeżyła Holokaust, czy może pokazać ci swój tatuaż, natychmiast się zgodzi, podwijając rękaw marynarki, odsłaniając wyblakłe cyfry – A12307 – na lewym przedramieniu”³⁵⁰.

346, „Angielskie pojęcie *prosthetic memory* odnajdujemy także w dyskursie nauk społecznych jako określenie wielorakich strategii przekazywania wspomnień za pomocą przedmiotów, urządzeń, technologii medialnych, stanowiących protezy wspierające pamięć indywidualną oraz zbiorową”. Por. T. Skalska, *Pamięć protetyczna* [hasło], [w:] *Modi Memorandi. Leksykon kultur pamięci*, red. M. Saryusz-Wolska, R. Traba, Warszawa 2014, s. 345.

347 Zob. K. Nash, dz. cyt., s. 123.

348 M. Fishbane, *Do Holocaust Survivors Dream of Electric Sheep?*, „Tablet” 2020, 21 IV, [online:] <https://www.tabletmag.com/sections/arts-letters/articles/dimensions-in-testimony-holocaust-survivors>, 1 I 2023.

349 Zob. C. Chapman, dz. cyt.

350 R. Torok, *Virtual Survivor Testimony Exhibit Opens at Holocaust Museum LA* [online:] <https://jewishjournal.com/community/341139/virtual-survivor-testimony-exhibit-opens-at-holocaust-museum-la/>, dostęp: 20.12.2023.

II. CZY STANIEMY SIĘ JEDNYM ZDANIEM W HISTORII?

„I wanna be a hologram” – takie słowa wypowiedziała w rozmowie telefonicznej jedna z nagranych ocalałych, Eva Kor, która właśnie w ten sposób odpowiedziała na informację o wdrażaniu innowacyjnej formy utrwalania świadectw ocalałych³⁵¹. I dalej dodała: „Myślę, że to wielki przywilej dla 82-letniej osoby, która zdaje sobie sprawę, że za 50 lat będzie mogła rozmawiać z młodymi ludźmi, którzy będą mogli usłyszeć mój głos”³⁵². Z kolei pełniąc rolę zastępcy dyrektora ds. edukacji w muzeum Holokaustu w Skokie, zajmująca się ocalałymi i świadectwami, a także biorąca udział po stronie instytucji w doborze tych, którzy zostaną utrwaleni w ramach Dimensions in Testimony, Amanda Friedeman, mówiąc o tym procesie, wspomina, że Illinois Holocaust Museum & Education Center zrobiło listę zawierającą swoje typy: ocalałych, którzy powinni zostać nagrani jako interaktywne biografie, jednakże ostateczną decyzję pozostawili Shoah Foundation.

Chodziło o pokazanie różnych typów doświadczeń, przy jednoczesnym zapewnieniu różnorodności geograficznej. Przede wszystkim braliśmy pod uwagę: 1) który z ocalałych pamięta najwięcej i będzie najcenniejszym źródłem informacji; 2) kto będzie w stanie odpowiedzieć na wszystkie pytania w relatywnie sprawny i prosty sposób, 3) w końcu najważniejszym czynnikiem, było to, kto jest w stanie przetrwać cały długi proces nagrywania ze względów tak fizycznych, jak i psychicznych, gdyż jest to doświadczenie bardzo wyczerpujące emocjonalnie dla nagrywanych³⁵³.

³⁵¹ Por. L. Stahl, *Artificial intelligence...*

³⁵² T. Rehaugen, dz. cyt.

³⁵³ Wywiad przeprowadzony przez autorkę pracy z Amandą Friedman przeprowadzony 10.08.2023 roku w Illinois Holocaust Museum & Education Center. Podobnie wyglądał ten proces wyboru ocalałych, którzy mają zostać zarejestrowani w nowej formie w przypadku *The Forever Project*. W szczegółowo omawiającym tę inicjatywę artykule współautorstwa Alana Marcusa można przeczytać: „Pierwszą poważną przeszkodą etyczną *Forever Project* była liczba uczestników, którzy przeżyli. Pracownicy muzeum wybrali dziesięciu ocalałych na podstawie różnych czynników, w tym narracyjnego wymiaru zeznań i osobistego uroku ocalałych w oczach widzów. Jak wyjaśnił członek personelu, pierwszym czynnikiem brany pod uwagę był fascynujący charakter historii, a następnie „sposób, w jaki dzieli się tą historią z publicznością”. Kolejną kwestią było to, co pracownicy nazywali zmiennymi tła, takimi jak: „zasięg, kontekst, kraj, z którego pochodzili,... mężczyzna czy kobieta, jaka była ich narodowość, jaka była ich baza językowa. [...] Innymi słowy, dziesięć świadectw zostało dobranych tak, aby obejmowało szeroki wachlarz doświadczeń, od przeżycia obozów koncentracyjnych po udział w Kindertransporcie. Oferta miała być także dostosowana do potrzeb młodszych i starszych uczniów”. Zob. A. S. Marcus, R. Maor, I. M. McGregor, G. Mills, S. Schweber, J. Stoddard, D. Hicks, *Holocaust education in transition from live to virtual survivor testimony: pedagogical and ethical dilemmas*, „Holocaust Studies” 28:3, s. 291.

I faktycznie opowiadając o realizacji nagrania ocalały Sam Harris, stwierdził, że wywiad był bardzo wyczerpujący i bolesny. „Co godzinę zapewniali nam odpoczynek. Musiałem ciągle zmieniać koszule, bo byłem mokry. Żeby odpowiedzieć na pytanie zawsze stawiam sobie przed oczami sytuację, o których mówię, jakbym przenosił się w czasie. Ja naprawdę tam jestem, widzę to, o czym mówię i dokładnie opisuję. Trwało to pięć, sześć godzin dziennie”³⁵⁴. Fritzie Fritzshall Fritzie „przetrwała pięć wyczerpujących dni, odpowiadając na tysiące dociekliwych pytań [...] rozumiała wartość swojego świadectwa dla przyszłych pokoleń i podjęła ten proces, wiedząc, że przenosi edukację o Holokauście na nowy poziom i zabezpiecza swoje dziedzictwo”³⁵⁵. W wywiadzie z 29 grudnia 2021 roku, nagrany dla *Forever Project*, Steven Frank mówił:

nagrywaliśmy odpowiedzi na 900 pytań zebranych przez ośrodek w Laxton na przestrzeni lat moich wystąpień. Pytania zadawane były losowo, każde poprzedzone przypisanym mu numerem. Jako że pytania nie pojawiały się w porządku chronologicznym, mój umysł musiał skakać tam i z powrotem po zdarzeniach z okresu mniej więcej pięciu lat. To było bardzo wyczerpujące zadanie³⁵⁶.

Nie wszystkim udało się przebrnąć przez proces nagrywania. W wywiadzie z Aaronem Elsterem przeprowadzonym dla Smithsonian.com, można przeczytać, że jeden z ocalałych zrezygnował z udziału w *Dimensions in Testimony* ze względu na to, że udział w projekcie był dla niego emocjonalnie ciężkim doświadczeniem. Elster przyznaje, że dla niego

mówienie o tym nie było takie trudne (...) Nie wiem, dlaczego, może moja skóra jest zbyt gruba. Ale wiem, że jedna z osób musiała przerwać nagrywanie... Dlaczego miałbyś chcieć stanąć przed setkami gości i otworzyć swoje serce i wykrwawić się przed nimi? Bo to ważne. To będzie istniało dłużej niż my³⁵⁷.

³⁵⁴ A. Shapiro, *Illinois Holocaust Museum preserves survivors' stories – as holograms.*, [online:] www.npr.org/transcripts/572068474, dostęp: 20.03.2021.

³⁵⁵ *World Mourns Fritzie Fritzshall, Auschwitz Survivor and Innovator in Holocaust Education*, [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/world-mourns-fritzie-fritzshall-auschwitz-survivor-and-innovator-in-holocaust-education/>, dostęp: 10.12.2023.

³⁵⁶ Niepublikowany wywiad z ocalałym Stevenem Frankiem przeprowadzony 29.12.2021 roku.

³⁵⁷ J. Billock, *An Exhibit in Illinois Allows Visitors to Talk with Holograms of 13 Holocaust Survivors*, „Smithsonian Magazine” 2017, 1 XII, [online:] <https://www.smithsonianmag.com/travel/chat-holographic-holocaust-survivor-180967085/>, dostęp: 02.01.2023.

Jest to przedsięwzięcie niezwykle wymagające i trudne do realizacji ze względów logistycznych i finansowych. Tych, którzy zdążą zostać nagrani można określić mianem garstki wybranych do podtrzymywania pamięci dla kolejnych pokoleń. Zastanówmy się jednak, dokąd zmierza takie jak omawiane w niniejszej dysertacji wykorzystywanie sztucznej inteligencji w przekazywaniu historii Zagłady? „Oddawanie głosu świadkom może prowadzić do pluralizacji perspektyw, wielopodmiotowości, dyferencjacji konstruowanej pamięci kulturowej”³⁵⁸. Czy zatem kolejnym krokiem, następstwem dotychczas separacyjnego nagrywania ocalałych Holokaustu, nie mogłoby być na przykład stworzenia figury „wszechświadka” – tego, który zbierałby holistycznie wszystkie dostępne nagrane w ten sposób świadectwa, tworząc jedną encyklopedyczną narrację, a przede wszystkim mogącego w przyszłości na podstawie różnych doświadczeń i z różnych perspektyw czasowych odpowiedzieć na każde pytanie dotyczące np. getta łódzkiego, warunków życia w Sobiborze czy sytuacji ludności żydowskiej w Holandii w 1938.



359

³⁵⁸Kobielska M., *Świadek na wystawie. Świadectwa w nowych muzeach historycznych*, „Teksty Drugie” 2018, nr 3, s. 295-308.

³⁵⁹Aaron Elster ze swoją interaktywną biografią. (Ron Gould/via JTA). Zdjęcie cytowane za: A. Braunstein, *At this Holocaust museum, you can speak with holograms of survivors*, [online:] <https://www.timesofisrael.com/at-this-holocaust-museum-you-can-speak-with-holograms-of-survivors/>, dostęp: 12.03.2020.

„Siedziałem tutaj, słuchając własnej historii, którą opowiedziałem 150 000 razy i nagle chciałem płakać” – mówi o doświadczeniu swojej interaktywnej biografii Aaron Elster³⁶⁰. „Czasami mogę to po prostu opowiedzieć jak historię, a innym razem staje się to prawdziwe. Kiedy nas nie będzie, co będzie dalej? Czy staniemy się jednym zdaniem w historii II wojny światowej?” – pyta ocalały Aaron Elster.³⁶¹ Fundacja Shoah podejmuje szereg działań prewencyjnych, aby tak się nie stało. W obrębie omawianego projektu dba o to, aby w fazie postprodukcji nie edytować, zmieniać, manipulować ani cenzurować żadnej odpowiedzi udzielonej przez rozmówcę. „Metodologia Dimensions in Testimony została w całości stworzona w celu zachowania integralności głosu rozmówcy”³⁶². Według Barbary Kirshenblatt-Gimblett, zauważa, że „piękne w tej instalacji jest to, że ocaleni są w centrum, są charyzmatyczni, a to, co mają do powiedzenia, jest całkowicie przekonujące” i wyraża równocześnie nadzieję, że postęp technologiczny ich nie przyćmi³⁶³. Miejmy nadzieję, że tak się nie stanie, bo jak piszą sami twórcy, „ciągłym pragnieniem było zachowanie autentyczności ocalałego. W każdym filmie dokumentalnym montaż może odegrać dużą rolę w postrzeganiu historii. Wszystkie odpowiedzi staraliśmy się przedstawić w całości, łącznie z np. długimi pauzami, podczas których ocalały zbierał myśli”³⁶⁴. To zaś daje asumpt do myślenia o interaktywnych biografiach w kontekście tego, co o akcie świadczenia pisali Shoshana Felman i Dori Laub, zauważając, że to właśnie te momenty zawahania, pauzy, cisza, zawieszenie głosu wskazują na dynamikę świadectwa oraz kryzys podmiotowości świadczącego³⁶⁵. Zatem znów zataczamy koło wracając do pierwszych nagrań ocalałych z całym rezerwuarem wspierających gestów i przemilczeń. Jak zauważa James E. Young, specyfika świadectw audiowizualnych polega przede wszystkim na tym, że

inaczej niż w zapisanej narracji, która ma tendencje do zacierania przerw pomiędzy słowami i myślami, w świadectwie wideo pauzy i wahania w opowiadaniu historii pozostają nienaruszone. Poczucie niespójności doświadczeń, asocjacyjna natura ich

³⁶⁰ J. Billock, dz. cyt.

³⁶¹ Tamże.

³⁶² *Dimensions in Testimony: FAQs...*

³⁶³ K. Matthews, *Exhibit allows virtual 'interviews' with Holocaust survivors*, [online:] <https://apnews.com/travel-c17bb040aca6466f9c497050d404e79a>, dostęp: 02.02.2023.

³⁶⁴ D. R. Traum, A. Jones, K. Hays, H. Maio, O. Alexander, R. Artstein, P. E. Debevec, A. Gainer, K. Georgila, K. Haase, K. Jungblut, A. Leuski, S. Smith, W. R. Swartout, dz. cyt. s. 275.

³⁶⁵ Zob. S. Felman, D. Laub, *Testimony: Crises in Witnessing in Literature, Psychoanalysis and History*, Routledge, London–New York 1992.

rekonstruowania, widoczny wysiłek poszukiwania nazw i język zostają zachowane na wideo i wchodzi do tekstu świadectwa na równi z opowieścią ocalałego³⁶⁶.

I faktycznie te momenty widoczne są również w omawianym projekcie. Wspominając swoje nowojorskie spotkanie z interaktywną biografią Pinchasa Guttera, Stav Ziv opisując wrażenia z rozmowy zwrócił uwagę właśnie na te zniuansowane momenty zawahania i ciszy.

Naturalnej wielkości obraz Pinchasa Guttera na ekranie wideo, wiercącego się, mrugającego i tupiącego stopą, wydawał się obecny i żywy, podobnie jak portrety w magicznym świecie Harry'ego Pottera. W dniu mojej wizyty ocalały z Holocaustu, który mieszka w Toronto, nie znajdował się w pobliżu Muzeum Dziedzictwa Żydowskiego, ale podchodząc do podium, klikając myszką i mówiąc do mikrofonu, mogłem zadać Gutterowi pytania. Jego obraz odpowiadał, a jego słowa były wsparte pauzami i gestami. [podkr. – SP]. Rozmawiał ze mną o religii i sporcie; podzielił się nawet swoim ulubionym dowcipem w języku jidysz³⁶⁷.

Równie ważne są wykonywane przez ocalałego gesty: tupanie, ruszanie nogą nerwowe pocieranie rąk, rozbudowana gestykulacja w trakcie opowieści. Wszystkie te spierające mowę gesty zdają się być równie ważne jak opowieść. Jak zauważa Goeffrey Hartman, „cielesność ocalałych, ich gesty i zachowanie, stanowi część świadectwa. Znacząco uzupełnia jego ekspresyjny wymiar”³⁶⁸. W tym wypadku działają one na rzecz wzmocnienia autentyczności świadka. Dlatego też w przeciwieństwie do klasycznej animacji postaci, stosowane przez Shoah Foundation wideo wolumetryczne wydaje się być znacznie bardziej realistyczne. Zdaje się idealnie nadawać do przekazywania emocji, mimiki i gestów, co z każdym kolejnym rokiem staje się coraz bardziej istotne w kontekście nagrywania ocalałych z Holocaustu.

³⁶⁶ J.E. Young *Holokaust w świadectwach filmowych i świadectwach wideo. Dokumentowanie świadka*, przeł. T. Łysak, „Literatura na Świecie” 2004 nr 1-2, s. 251, za: P. Mościcki, *Karski : paradoks o świadku*, „Teksty Drugie : teoria literatury, krytyka, interpretacja” nr 4 (136), s. 15-33.

³⁶⁷ S. Ziv., dz. cyt.

³⁶⁸ G. Hartman, *Learning from Survivors*, w: *The Longest Shadow : in the Aftermath of the Holocaust*, Bloomington-Minneapolis 1996, s. 144

III. „NAGLE LICZBY I DATY OŻYŁY PRZED NIMI”. INTERAKTYWNE BIOGRAFIE JAKO NOWE ARCHIWUM CYFROWE (?)

Temat relacji pomiędzy pamięcią zbiorową a sztuczną inteligencją był już przeze mnie poruszany, jednak chciałabym w tym miejscu – co wynika z poprzedzających części niniejszej rozprawy – pokrótce zaproponować jeszcze jedno spojrzenie na Dimensions in Testimony, jako nowy współczesny model archiwum pamięci.

„nowoczesna pamięć jest przede wszystkim pamięcią archiwalną. W całości opiera się na materialności śladów, bezpośrednich, widzialności obrazu. To, co powstało jako rodzaj pisarstwa, kończy jako wierne odtworzenie albo nagranie na taśmie. W im mniejszym stopniu pamięć jest przeżywana wewnętrznie, tym bardziej jej istnienie zależy od zewnętrznych mediów i widocznych znaków – stąd bierze się dotykająca naszą epokę obsesja archiwum, która pragnie jednocześnie całkowitej konserwacji teraźniejszości i absolutnego ocalenia przeszłości”³⁶⁹

- pisze Pierre Nora. Im mniej ta pamięć jest żywa i obecna, tym bardziej domaga się środków jej eksternalizacji. Współcześnie jako społeczeństwo mamy tendencję do myślenia o archiwach jako porzuconych miejscach zarządzania informacją o przeszłości³⁷⁰, tymczasem śledzący transformację reżimów pamięci Wolfgang Ernst pisze, że współcześnie „archiwum stało się uniwersalną metaforą wszelkich możliwych form przechowywania i pamięci.”³⁷¹. Digitalizacja nie tylko zmienia materialność źródeł, specyfikę praktyk archiwizacji cyfrowej, metod i strategii postępowania z przeszłością, ale także z medialno-archeologicznego punktu widzenia dokonała dekonstrukcji instytucji archiwum³⁷². W kulturze cyfrowej – mówi Ernst – „archiwum zmienia się z przestrzeni archiwalnej w czas archiwalny, w którym kluczowa jest dynamika ciągłego przesyłania danych. Archiwum staje się wówczas dosłownie „metaforą” ze wszystkimi związanymi z tym możliwościami”³⁷³. Badacz argumentuje,

³⁶⁹ P. Nora, dz. cyt.

³⁷⁰ Por. J. Parikka, *An Introduction to Wolfgang Ernst's Media Archaeology*, [w:] W. Ernst, *Digital Memory and the Archive*, Minneapolis – London 2013, s. 1.

³⁷¹ W. Ernst, *The Archive as Metaphor. From Archival Space to Archival Time*, [online:] <https://archivepublic.wordpress.com/texts/wolfgang-ernst/>, dostęp: 03.02.2024.

³⁷² Por. Tamże.

³⁷³ Tamże.

że Internet stworzył nowy rodzaj archiwum, którego zadaniem nie jest już gromadzenie dokumentów i artefaktów, a zamiast tego staje się dynamiczną bazą danych, siecią linków. Dzisiejsze archiwum staje się medium samym w sobie. Skupiając się jednak na interaktywnych biografiach jako materiale archiwalnym to tak, jak w przypadku innych nagrań wideo

cel zachowania i przechowywania narracji wpisany jest w sam gatunek. Od samego początku [*videotestimony* – SP.] jego funkcją jest przekształcanie efemerycznej konstelacji pojedynczego głosu i indywidualnej twarzy w przechwalną informację oraz zapewnienie jej możliwości komunikacyjnych do dalszego wykorzystania w nieokreślonej przyszłości. Ze względu na napis na materialnym nośniku zeznanie wideo „przeżywa” ocalałego i ma zdolność zwracania się do niezliczonej liczby widzów i słuchaczy. Stabilizuje indywidualne świadectwo i przekształca je w informacje, które można przechowywać i odzyskiwać. Jako przechowywane informacje można je gromadzić w „archiwum”³⁷⁴.

Te stanowiące pokazną już kolekcję obiekty nie tylko są archiwizowane, ale sama instalacja stanowi archiwum wspomnień ocalałych. Jeżeli traktować te nowe wizualne reprezentacje jako obiekty służące przedłużeniu, reprodukcji świadków, ich powieleniu i archiwizowaniu, wtedy te stanowiące cenny zapis historyczny, stające się substytutem świadczącego wizualia, stają się innowacyjnym sposobem kanalizacji utraconej pamięci. Zamiast określonej przestrzeni magazynowania, niezbędny do ich utrzymania jest przepustowy serwer umożliwiający dostęp z każdego krańca świata. Można je traktować jako archiwum samo w sobie. Jako nowe źródła biograficzne, interaktywne świadectwa oferują wyjątkową możliwość zobaczenia historii oczami ocalałych, zapewniają autentyczne i wnikliwe spojrzenie w historię. Można je za Rafałem Stobieckim określić mianem „mentalnej kotwicy, która zakorzenia nas w przeszłości”³⁷⁵. Chociaż – o czym pisałam w poprzednim rozdziale – zapisy doświadczeń ocalałych z Holocaustu były w przeszłości gromadzone i archiwizowane, projekt ten przekształca dotychczas znany schemat postępowania z materiałem archiwalnym, kładąc nacisk na interaktywny charakter tych depozytariuszy przeszłości. Wynikający z troski o nadanie trwałości odchodzącym świadkom historii, „interfejs Dimensions in Testimony prezentuje nieznaną wcześniej formę kontaktu z materiałem

³⁷⁴ A. Assmann, *History, Memory...*, s. 270

³⁷⁵ Zob. R. Stobiecki, *O idei archiwum. Kilka uwag*, „Archeion : czasopismo naukowe poświęcone sprawom archiwalnym”, t. 123 (2022), s. 111.

archiwalnym. Badając współczesne formy wizualizacji informacji na przykładzie współczesnych archiwów świadectw, Prasner pisze, że zawsze są one naznaczone pewną estetyzacją³⁷⁶. W tym wypadku również w atrakcyjny wizualnie sposób zaprezentowane, zakodowane wcześniej „zasoby informacji uporządkowane są w bazę danych, a każdy widz poprzez swoje indywidualne decyzje wchodzi z materiałem informacyjnym w różne relacje i rozmaicie go kształtuje”³⁷⁷. Łącząc dążenie do zachowania spuścizny ocalałych z udostępnieniem ich zeznań za pomocą technologii interaktywnej³⁷⁸. Poprzez zastosowaną narrację wizualną i dźwiękową daje możliwość doświadczania składanego świadectwa "na żywo". Przy czym zastosowanie oprogramowania do rozpoznawania głosu pozwala na myślenie o tej kolekcji jako głosowo przeszukiwalnej bazie danych składającej się z nadpisanych wcześniej kodów. Korzystając ze wspomnianej już technologii języka naturalnego, „system Dimensions in Testimony przekształca zadawane pytania w wyszukiwane hasła. Następnie system dopasowuje wyszukiwane hasła do najbardziej odpowiedniej odpowiedzi ocalałego na pytanie użytkownika i odtwarza powiązany klip wideo”³⁷⁹. Przy czym zastosowany interfejs „symuluje dialog, który przesłania świadomość użytkownika, że sięga do archiwum”³⁸⁰.

³⁷⁶ Por. Prasner T., *The Ethics of the Algorithm: Close and Distant Listening to the Shoah Foundation Visual History Archive*, [w:] *History Unlimited: Probing the Ethics of Holocaust Culture*, Cambridge 2015, s. 5.

³⁷⁷ A. Ziębińska-Witek, *Historia w muzeach. Studium ekspozycji Holokaustu*, Lublin 2011, s. 78.

³⁷⁸ S. Stegmaier, S. Ushakova, dz. cyt., s. 66.

³⁷⁹ *Dimensions in Testimony: FAQs...*

³⁸⁰ S. Stegmaier, S. Ushakova, dz. cyt., s. 66.

INTERAKTYWNA ŚWIADECTWO JAKO OBIEKT MUZEALNY³⁸¹

ROZPOZNANIE

Wykorzystujące najnowsze technologie środki masowego przekazu, podobnie jak niegdyś przekazy ustne, mają dziś bardzo silny wpływ na kształtowanie pamięci o ludobójstwach³⁸². Ich pojawienie się w muzeach jest w rzeczywistości „częścią długotrwałej trajektorii tworzenia sieci, klasyfikowania i konstruowania relacji między ludźmi i obiektami”³⁸³. Za ich sprawą ewoluowało również podejście wielu instytucji, w tym muzeum, do opowiadania historii. Podejmująca w swoich badaniach problematykę wykorzystywania narzędzi cyfrowych w muzeach, Haidy Geismar zauważa, że „technologie cyfrowe są w coraz większym stopniu włączane do różnorodnych praktyk gromadzenia i zarządzania zbiorami, zarządzania informacją, kuratorowania, wystawiania i edukacji”³⁸⁴. Powołując się na opublikowany w 1996 roku, obejmujący sposoby wykorzystywania multimediów w muzeach, raport Grupy Roboczej ds. Multimediów Międzynarodowej Rady Muzeów³⁸⁵, Anna Reading pisze, że

zwiedzanie muzeum i od dawna jest doświadczeniem multimedialnym, skomputeryzowane multimedia należy postrzegać jako część kontinuum „tradycji

³⁸¹ Rozdział stanowi on poszerzoną wersję referatu wygłoszonego na międzynarodowej konferencji *Why Remember? Peace, Conflict and Culture* zorganizowanej przez Photography and the Archive Research Centre, London College of Communication (PARC) oraz University of the Arts London w dniach 6-8 lipca 2022 roku w Bośni i Hercegowinie. Złożony do druku w Monografii przygotowywanej przez Państwowego Muzeum na Majdanku *Przeszłość w muzeach – Muzea w przyszłości. O współczesnych nurtach i tendencjach rozwoju muzealnictwa historycznego w Polsce*.

³⁸² Por. A. Reading, *Digital interactivity in public memory institutions: the uses of new technologies in Holocaust museums*, „Media, Culture & Society” 2003, nr 25, s. 67.

³⁸³ H. Geismar, *Museum + digital = ?*, [w:] *Digital Anthropology*, red. H. Geismar, H. Knox, New York 2021, [online:] https://www.researchgate.net/publication/350739323_Museum_digital, dostęp: 13.03.2024.

³⁸⁴ Tamże, s. 265.

³⁸⁵ B. Davis, J. Trant, J. van der Starre, *Introduction to multimedia in museums: a report by the International Council of Museums Committee on Documentation (ICOM/CIDOC), Multimedia Working Group*, The Hague: CIDOC Multimedia Working Group, 1996, [online:] <https://icom.museum/en/ressource/introduction-to-multimedia-in-museums-a-report-by-the-international-council-of-museums-committee-on-documentation-icom-cidoc-multimedia-working-group/>, dostęp: 12.10.2023.

technologicznej i technik interpretacji, które wyrastają z pokazów slajdów, paneli tekstowych i dioram” (Van der Starre, 2002a). Definiuje multimedia interaktywne jako takie, które „umożliwiają komunikację pomiędzy systemem multimedialnym a jego użytkownikami”. Raport opisuje różne zastosowania multimedii interaktywnych w muzeach i na wystawach: na przykład w jaki sposób technologia może pozwolić na oglądanie artefaktów z różnych perspektyw i kontekstów, [...] sprawdzić wiedzę zwiedzających, udostępnić katalogi cyfrowe i umożliwić spersonalizowane doświadczenia zwiedzających³⁸⁶.

W artykule z 2003 roku Reading badając rolę interaktywnych technologii i mediów cyfrowych w konstruowaniu społecznie dziedziczonej pamięci w środowisku muzealnym, pisała, że „sposób, w jaki ludzie korzystają z technologii w przestrzeniach muzealnych, polega na podążaniu za ustalonymi tropami pamięciowymi, które zasadniczo skupiają się na ludziach i historiach”³⁸⁷. Najnowsza technologia umożliwiła nowe praktyki artykulacji przeszłości, proponuje rozmaite rodzaje interakcji z obiektami, a co za tym idzie wzrosły oczekiwania odwiedzających, konkurencja o zasoby stała się coraz bardziej intensywna, a budynki instytucji zaczęły spełniać coraz bardziej złożone funkcje. Dlatego też, jak pisze Reading „krytyczne rozważenie zastosowań nowych technologii w środowiskach muzealnych jest szczególnie ważne, ponieważ muzea jako przestrzenie publiczne stanowią główne społeczne „instytucje pamięci” – obok archiwów i bibliotek”³⁸⁸. Współczesne instytucje muzealne, w tym również muzea Holokaustu, na różne sposoby poszukują możliwości polepszenia i pogłębienia doświadczenia zwiedzającego. Czynią to za pomocą aplikacji mobilnych, VR, rzeczywistości rozszerzonej i rozlicznych innych form technologii³⁸⁹ pozwalających odwiedzającym odgrywać bardziej aktywną rolę w muzeach. W miarę coraz większego zainteresowania instytucji muzealnym cyfrową prezentacją obiektów na ekspozycjach, a także zmianą „technik i strategii wystawienniczych ewoluujących w stronę teatralności, performatywności i interaktywności osiąganych dzięki zastosowaniu nowoczesnych technologii multimedialnych i symulacji”³⁹⁰, konieczne

³⁸⁶ Por. A. Reading, *Digital interactivity...*, s. 72.

³⁸⁷ Tamże, s. 68.

³⁸⁸ Tamże, s. 68.

³⁸⁹ Zob. J. Edelman, *Empathy + Technology: Digital Testimony in Holocaust Museums*, [online:] <https://ad-hoc-museum-collective.github.io/GWU-museum-digital-practice-2019/essays/essay-1/>, dostęp: 04 maja 2023.

³⁹⁰ A. Ziębińska-Witek, *Zwrot performatywny w muzeach – między teorią a praktyką*, „Teksty Drugie” 2014, nr 1, s. 293.

jest, w mojej opinii, ponowne przemyślenie koncepcji przestrzeni muzealnej jako środowiska ich prezentacji. Ponadto niezbędna do wypracowania wydaje się – jak piszą autorzy *Bringing the Illusion of Reality Inside Museum...* – „nowa praktyka kuratorska umożliwiająca stworzenie takiej integracji, w której użytkownicy, zbiory, i historie uzupełniają się i oddziałują na siebie, co wymaga współpracy różnych specjalistów: projektantów, programistów, twórców, techników, kognitywistów, artystów”³⁹¹. Z kolektywną pracą ekspertów wielu dziedzin mamy do czynienia w trakcie procesu nagrywania, postprodukcji i wdrażania w instytucjach muzealnych interaktywnych świadectw powstałych w ramach Dimensions in Testimony. Temu nowatorskiemu cyfrowemu podejściu do świadectw Holokaustu warto przyjrzeć się nie tylko od strony badań nad nowymi mediami czy w związku ze statusem przyznawanym ocalałemu, ale również przez pryzmat analiz muzealników i historyków, bowiem to instytucja muzeum jest środowiskiem najczęstszego występowania tych obiektów wizualnych. Stąd też w niniejszym rozdziale podejmę temat roli muzeów jako miejsca doświadczania³⁹², ale i przekazu pamięci oraz omówię, jakie strategie kuratorskie mogą promować tego rodzaju nagrania świadectw (jak wspomniany wyżej projekt), a zarazem samą postać ocalałego. Ponadto postaram się wskazać odpowiedzi na kilka pytań, wydaje mi się, kluczowych, do zrozumienia interaktywnych świadectw jako obiektów muzealnych, poczynając od tego, gdzie i w jaki sposób są one prezentowane, jakiej przestrzeni wymagają, jakie warunki techniczne muszą zostać spełnione w celu ich zaprezentowania oraz jak wygląda obieg tych obiektów? Dodatkowo mając na uwadze ogół współczesnej kultury memorialnej, niezwykle ważnym okaże się również pytanie o to w jaki sposób muzea modyfikują swoje strategie zachowania historii Holokaustu w epoce cyfrowej, ale też jak interaktywne świadectwo angażuje zwiedzających muzeum, aż w końcu w jaki sposób projekt ten kształtuje przyszłość muzealizacji świadectwa? Za podstawę teoretyczną prowadzonych tu rozważań naukowych posłużą przede wszystkim rozpoznania Anny Ziębińskiej-Witek, Marii Kobielskiej oraz Steffi de Jong, Anny Reading i Noah Shenkera.

³⁹¹ E. Pietroni i in., dz. cyt., s. 2.

³⁹²W książce *Nowoczesność jako doświadczenie*, Ryszard Nycz wymienia cztery podstawowe znaczenia terminu „doświadczać”. Według autora termin ten może być rozumiany jako: oddać próbie; zaznać; dowieść, udowodnić; oświadczyć, dać świadectwo³⁹². Wszystkie one według mnie kumulują się w rozumieniu przeze mnie muzeum jako miejsca doświadczania. R. Nycz, *O nowoczesności jako doświadczeniu, Uwagi na wstępie*, [w:] *Nowoczesność jako doświadczenie*, red. R. Nycz, A. Zeidler-Janiszewska, Kraków 2006, s. 12.

MUZEUM JAKO MIEJSCE OPOWIADANIA O HOLOKAUŚCIE

„Muzea są centralnymi magazynami narodowej i społecznej pamięci o nazistowskim ludobójstwie: w większości krajów europejskich, w tym w Austrii, Belgii, Czechach, Francji, Niemczech, Włoszech, Holandii, Polsce i Wielkiej Brytanii, znajdują się muzea i stałe wystawy poświęcone Holokaustowi”³⁹³ Jako jedno z najwcześniej utworzonych pozaeuropejskich muzeów Reading wymienia Yad Vashem utworzony na mocy ustawy izraelskiego Knesetu w Izraelu w 1953 r., dodając, że następnie dołączyło do niego Amerykańskie Muzeum Holokaustu w Waszyngtonie i utworzone w 1993 roku Centrum Szymona Wiesenthala w Los Angeles, co pociągnęło za sobą powstanie podobnych instytucji w niemal każdym amerykańskim stanie³⁹⁴. Obecnie poza wyżej wymienionymi, muzea Holokaustu znajdują się również w Australii, Argentynie, Republice Południowej Afryki czy Kanadzie³⁹⁵. Są one budowane z myślą o zachowaniu pamięci o przeszłych wydarzeniach, ale też stymulowaniu zaangażowania społecznego poprzez udoskonalanie i wprowadzanie różnorodnych praktyk muzeologicznych mających na celu wdrażanie rozmaitych sposobów uczestnictwa w prowadzonej narracji. „Nie chodzi już tylko o pamiętanie samo w sobie, ale także o to jak i o czym pamiętać, w jaki sposób przywoływany jest obiekt pamiętania oraz jak sposób i medium przywoływania wpływa na to, co jest przywoływane”³⁹⁶. Właśnie w wystawach miejsc pamięci obozów koncentracyjnych i muzeach Holokaustu, de Jong dopatruje się źródeł włączania wspomnień poszczególnych osób do prezentowanej narracji historycznej. I rzeczywiście, trudne byłoby znalezienie muzeum, a zwłaszcza muzeum Holokaustu pozbawionego prezentowanych w nim jakichkolwiek świadectw – czy to materialnych czy wizualnych. Warto jednak prześledzić ten trop i zadać pytanie, co wpłynęło na to, że ocalali jako dysponariusze pamięci zaistnieli na scenie-muzeum? Bez wątpienia kluczowy był tu ruch od archiwum do publicznej przestrzeni wystawienniczej, a zatem od nagrywania i katalogowania świadectw ku prezentowaniu i dzieleniu się nimi z publicznością. Z kolei dramaturgia i sposób opowiadania historii, a także poruszany

³⁹³ A. Reading, *Digital Interactivity...*, s. 70.

³⁹⁴ Por. Tamże, s. 70.

³⁹⁵ Por. Tamże, s. 70.

³⁹⁶ J. Lund, *Acts of Remembering in the Work of Esther Shalev-Gerz – From Embodied to Mediated Memory*, [w:] *Revisiting Holocaust Representation in The Post-Witness Era*, red. D. I. Popescu, T. Schult, Palgrave Macmillan UK 2015, s. 29.

temat (często korespondujący z pozostałymi elementami danego segmentu wystawy, kontekstualizujący je) odgrywają ważną rolę w wyborze prezentowanych publiczności świadectw wideo.

Anna Ziębińska-Witek, wskazując na okoliczności pojawienia się świadectw w muzeach w latach 70. i 80., zaznacza, że ich włączenie w ekspozycję „stało się jedną z głównych strategii eksponowania doświadczenia muzealnego” w odniesieniu do wystaw dotyczących Zagłady. (...) proces ten intensyfikuje się później – na przełomie XX i XXI wieku, dotycząc przede wszystkim świadectw Zagłady i II wojny światowej³⁹⁷.

Wiele z muzeów Holokaustu to nadal najczęściej przede wszystkim artefakty: historia i narracja poprowadzone za pomocą przedmiotów stworzonych przez człowieka, który doświadczył wojny, pamiątek, listów i fotografii, intymnych przedmiotów dnia codziennego, fragmentów filmów i wyinków świadectw audio ocalałych. Pisząc o tych ostatnich i strategiach ich prezentowania w muzeach, wspomniana de Jong, rozważa nagrania ocalałych prezentowane na wystawach w dwóch głównych aspektach: 1) w relacji do innych wystawianych w muzeum artefaktów³⁹⁸; 2) jako obiekty muzealne na różne sposoby dostosowywane do aktualnie obowiązujących praktyk wystawienniczych³⁹⁹. Natomiast analizując świadectwa prezentowane na wystawach dwóch polskich muzeów historycznych: Muzeum Powstania Warszawskiego w Warszawie oraz Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku, Maria Kobielska zauważa, że „tworzenie świadka” na wystawie muzealnej jest procesem o co najmniej potrójnej organizacji: poza poziomem narracji mówiącego i narracji medium (np. wideo) w grę wchodzi narracja samej ekspozycji – czyli sposób, a więc poetyka i polityka „wystawienia świadka”⁴⁰⁰. Interesującym dla mnie okazuje się w tej perspektywie prześledzenie w jaki sposób ocalali, czy szerzej świadkowie byli włączani w ekspozycje muzealne. Wskazanie w jaki sposób w tej przestrzeni zaistnieli i jak doszło do momentu, w którym są obecni w formie interaktywnych projekcji?

De Jong zauważa, że samo lokowanie świadectw w przestrzeni muzeum można rozumieć jako „bezpośrednią odpowiedź na wezwania, aby wysłuchać głosów ocalałych i traktować je z szacunkiem”⁴⁰¹. Wszak już pierwszy przewodniczący rady nadzorczej

³⁹⁷ M. Kobielska, *Świadek na wystawie...*, s. 296.

³⁹⁸ Zob. S. de Jong, dz. cyt., s. 129-131.

³⁹⁹ Tamże, s. 110-139.

⁴⁰⁰ M. Kobielska, *Świadek na wystawie...*, s. 297.

⁴⁰¹ S. de Jong, dz. cyt., s. 11. Za: M. Kobielska, *Świadek na wystawie...*, s. 306.

United States Holocaust Memorial Museum⁴⁰² Elie Wiesel⁴⁰³ zaproponował włączanie historii ocalałych w przestrzeń muzealną, zarówno w postaci faktycznych osób pojawiających się w instytucji, jak i w formie fotografii i nagrań. Zastosowanie takiego zabiegu miało pozwolić zwiedzającym na złożone, wieloaspektowe doświadczenie opowiadanej historii: nie tyle na odbiór wizualnych nagrań ocalałych, ale również kontakt twarzą w twarz z tymi, którzy przeżyli, na faktyczne utożsamienie z cierpieniem obecnych cieleśnie ofiar. Co więcej, Wiesel kładł bardzo duży nacisk na aspekt edukacyjny wystawy, działania mające na celu umożliwienie zwiedzającym pełne i głębokie zrozumienie opowiadanej historii. Jak pisze Shenker:

Miał [on – SP.] nadzieję, że konfrontacja z >>ludźmi, przedmiotami, słowami, obrazami, które przeżyły umarłych<< może >>przywróci echo, przynajmniej echo krzyków, lamentów, ciszy, twarzy<<. Wiesel uważał, że ci [prezentowani w muzeum – przyp. SP.] ludzie, przedmioty, słowa i obrazy mogą mówić same za siebie, bez obszernej historycznej kontekstualizacji i komentarzy. Wyobrażał sobie, że ci, którzy przeżyli, mogą pojawiać się i krążyć po wystawie jako specjaliści, przewodnicy i gawędziarze, zakotwicząc tym samym pokazywane zdjęcia i dokumenty z autorytetem i autentycznością swoich doświadczeń, powiedzenie: „Spójrz, to jest to miejsce; Byłem tam, a jeśli przyjrzesz się uważnie, to ja”⁴⁰⁴.

Ten sam badacz, analizując różne aspekty planowania, projektowania i funkcjonowania instytucji w świetle gromadzonych świadectw, zauważyła że „jak pierwotnie zaproponowano na początku lat 80. pierwszym doświadczeniem zwiedzającego w przestrzeni stałej wystawy miało być spotkanie z audiowizualnymi zeznaniami świadków i osób, które przeżyły i każdy z nich opowiadałby krótkie, przekonujące historie z życia związane z tematami i artefaktami prezentowanymi na wystawie”⁴⁰⁵.

⁴⁰²Zob. N. Shenker, dz. cyt., s. 59-60.

⁴⁰³Elie Wiesel był przewodniczącym *Presidential Commission on the Holocaust*, później przemianowanej na United States Holocaust Memorial Council.

⁴⁰⁴Zob. Chairman's Guidelines for the Content Committee, assisted by historian Eli Pfefferkorn, 12 August 1985, s. 1. USHMM; Institutional Archives; Records of the Chairperson—Elie Wiesel, 1978–1986; 1997-013; Box 22, Museum Content Committee I. oraz Chairman's Guidelines for the Content Committee, 12 August 1985. s. 59, Typed transcript from Museum Concept Planning Committee, 6 November 1985, s. 173. USHMM; Institutional Archives; Records of the Chairperson—Elie Wiesel, 1978–1986; 1997-013; Box 21; Museum Concept Planning Committee Minutes, 11/6/85. Cyt. za: N. Shenker, dz. cyt., s. 60.

⁴⁰⁵ Zob. tamże, s. 61.

Z książki de Jong z kolei dowiemy się, że istnieją różne obowiązujące praktyki „kuratorowania” utrwalonych najczęściej wizualnie wizerunków ocalałych.

Niektóre muzea umieszczają filmy w widocznych miejscach w głównych galeriach, a inne chowają je w ciemnych zakamarkach lub prezentują na stacjach komputerowych. W niektórych muzeach opowieści można słuchać tylko przez stacje audio lub audioprzewodniki; inne pokazują fragmenty wywiadów wideo. Niektóre pokazują profesjonalnie wyglądające, niemal artystyczne filmy na ekranach telewizorów HD, podczas gdy inne są bardziej amatorskie. Niektórzy pozwalają aktorom odczytać sekwencje wywiadów; inni zachowali oryginalne nagrania⁴⁰⁶.

Istotne są jednak tak rozmieszczenie świadectw na wystawach, jak i wybory etyczne (fragmentaryczność) oraz estetyczne, które są podejmowane w celu ich atrakcyjnego i przekonującego sposobu prezentacji. Ta muzealizacja świadectw, o której pisze lukseburska badaczka, ma miejsce przede wszystkim za sprawą z roku na rok coraz bardziej rozwiniętej, dostępnej i tańszej technologii umożliwiającej ich prezentowanie⁴⁰⁷. Jednakże niezależnie od tego, w jaki sposób ocalały jest prezentowany, zdaniem innego badacza, Tony’ego Kushnera, „cena, jaką płaci się za użycie – nawet w najbardziej świadomy i staranny sposób – świadectw na muzealnej wystawie historycznej, to utrata pojedynczości świadectwa konkretnego świadka, który próbuje poprzez opowieść nadać sens swojemu życiu”⁴⁰⁸. I w tym miejscu być może właśnie pojawia się przestrzeń dla takich projektów jak zapoczątkowany przez USC Shoah Foundation Institute for Visual History and Education projekt którego twórcy podjęli wysiłek ponownego połączenia wydarzenia historycznego z konkretnymi głosami, tych, którzy mogą zaświadczyć. Postawili sobie przy tym za cel zachowanie indywidualnego doświadczenia ocalałego.

⁴⁰⁶ S. De Jong, dz. cyt., s. 4-5.

⁴⁰⁷ Tamże, s. 245.

⁴⁰⁸ Zob. T. Kushner *Oral History at the Extremes of Human Experience: Holocaust Testimony in Museum Setting*, „Oral History” 2001 t. 29, nr 2, s. 92. Cyt. za: M. Kobielska, *Świadek na wystawie...*, s. 306.

MUZEUM PAMIĘCI

„Muzea pamięci to projekty etyczne, mające na celu zachęcenie zwiedzających do wyciągania wniosków z przeszłości w celu stworzenia lepszej przyszłości” – pisze Victoria Grace Walden, powołując się na precę *Exhibiting Atrocity* Amy Sodaro⁴⁰⁹. Autorzy *Exploring tensions in Holocaust museums...* dodają natomiast, że:

Muzea, miejsca pamięci i ośrodki pamięci o Holokauście to najwybitniejsi strażnicy zachowania pamięci o Holokauście oraz kluczowe instytucje wdrażające edukację o nim. Odgrywają znaczącą rolę jako „lieux de mémoire” pełniące funkcje epistemiczne oraz ustalające systemy obecności przeszłości i formy relacji z nią⁴¹⁰.

W kontekście muzealnym – pisze Arnold-de Simine „empatia jest uważana za cnotę niezbędną do reagowania w etycznie odpowiedzialny sposób na przedstawienia ludobójstwa i cierpienia wojennego. Uważa się, że motywuje ona do zachowań prospołecznych i altruistycznych”⁴¹¹. Z kolei Alison Landsberg wskazuje na muzea jako „miejsca doświadczenia”, które oferują „pamięć protetyczną” rodzącą się właśnie w oparciu o odczucie empatii i przekazywaną odwiedzającemu poprzez jego doświadczenie technologii medialnych⁴¹². A zatem takie, w których „zwiedzający mają uzyskać dostęp do przeszłości oczami poszczególnych osób i ich osobistych wspomnień, „wchodząc w ich buty”, wczuwając się i angażując emocjonalnie w ich doświadczenia, przeżywając przeszłość, której nie doświadczyli osobiście i w ten sposób nabywając „zastępcze wspomnienia”⁴¹³. Co z kolei prowadzi do wniosków wysuniętych przez brytyjską pamięcioznawczynię i medioznawczynię Anne Reading, która pisze, że wykorzystanie interaktywnych technologii cyfrowych przez muzea i ich zwiedzających porusza ważne kwestie dotyczące formy i skuteczności „interaktywności” oraz napięć między podmiotem zwiedzającym a wspólnym doświadczeniem pamięci⁴¹⁴. „Krytyczne

⁴⁰⁹ *The Memorial Museum in the Digital Ages*, red. V. G. Walden, s. 20, [online:] <https://reframe.sussex.ac.uk/the-memorial-museum-in-the-digital-age/>, dostęp: 10.01.2024.

⁴¹⁰ S. Manca, M. Passarelli, M. Rehm, *Exploring tensions in Holocaust museums' modes of commemoration and interaction on social media*, „Technology in Society”, Vol. 68 2022, [online:] <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0160791X22000306>, dostęp: 13.03.2024.

⁴¹¹ S. Arnold-de Simine, *Mediating Memory in the Museum: Trauma, Empathy, Nostalgia*, Londyn 2013, s. 46.

⁴¹² A. Landsberg, *Prosthetic Memory...*, s. 2.

⁴¹³ S. Arnold-de Simine, dz. cyt., s. 10-11.

⁴¹⁴ A. Reading, *Digital interactivity...*, s. 71.

rozważenie wykorzystania nowych technologii w środowiskach muzealnych jest szczególnie ważne, ponieważ muzea jako przestrzenie publiczne stanowią najważniejsze społeczne „instytucje pamięci”⁴¹⁵. Instytucje te „legitymizują i interpretują przeszłość dla widzów, a ich szerokie oddziaływanie i autorytet społeczny sprawiają, że są współodpowiedzialne za kształt pamięci zbiorowej”⁴¹⁶. Co więcej są one do tego stopnia wiedzo- i pamięciotwórcze, że jak pisze Reading: „Zaobserwowano, że muzea odgrywają kluczową rolę w korzystaniu przez ludzi ze stron internetowych: najpopularniejsze strony internetowe związane z Holocaustem to te, które łączą się z miejscami pamięci o okrucieństwach i muzeami publicznymi, co sugeruje, że użytkownicy są uspokojeni autorytetem podmiotu stojącego za konkretną witryną”⁴¹⁷. Z kolei w obrębie wytwarzającej się pamięci zbiorowej zachodzą rozmaite zjawiska pamięciotwórcze m. in. opisywana przez Bartosza Korzeniewskiego medializacja pamięci, którą autor *Transformacji pamięci* charakteryzuje jako „wzrastającą wagę medialnych zapośredniczeń pamięci [...] w kształtowaniu świadomości historycznej współczesnych społeczeństw”⁴¹⁸, a więc rosnący wpływ nowych technologii jako nowoczesnych metod komunikowania przeszłości, do których można zaliczyć również interaktywne świadectwa. Muzeum ma dziś przede wszystkim oferować zwiedzającym

wejście w rolę podmiotu pamiętającego przy użyciu jego ekspozycji, wewnątrz jego przestrzeni. [Być - przyp. SP] urządzeniem wspomagającym pamiętanie i jeśli okaże się wystarczająco atrakcyjne i przekonujące (do czego używa dziś szerokiego repertuaru zróżnicowanych środków, od sposobu aranżacji wnętrza poczynając), a więc jeśli będzie działać sprawnie, przynosić satysfakcję użytkownikowi etc., stanie się istotnym czynnikiem politycznym w rozumieniu formowania postaw wobec przeszłości, rzutujących przecież na teraźniejsze identyfikacje⁴¹⁹.

Już w 1995 roku w publikacji United States Holocaust Memorial Museum w Waszyngtonie Jeshajahu „Shaikhe” Weinberg⁴²⁰ wskazywał na muzeum jako *storytelling*

⁴¹⁵ Tamże, s. 69.

⁴¹⁶ A. Ziębińska-Witek, *Historia w muzeach...*, s. 7.

⁴¹⁷ A. Reading *‘Clicking on Hitler: The Virtual Holocaust @Home’*, [w:] *Visual Culture and the Holocaust*, red. B. Zelizer, New Brunswick 2001, p. 335.

⁴¹⁸ B. Korzeniewski, *Transformacja pamięci. Przewartościowania w pamięci przeszłości a wybrane aspekty funkcjonowania dyskursu publicznego o przeszłości w Polsce po 1989 r.*, Poznań 2010, s. 61.

⁴¹⁹ M. Kobielska, *Muzea do pamiętania*, „HERITO” nr 25 (1 / 2017), s. 171.

⁴²⁰ Pierwszy dyrektor United States Holocaust Memorial Museum oraz założyciel Jewish Diaspora Museum w Tel Awiwie.

*instrument*⁴²¹ – miejsce opowiadania historii – oraz na znaczenie przyjęcia innowacyjnych metod prowadzenia narracji i wykorzystanie przy tym technologii audiowizualnych⁴²². Z kolei pisząc o historii w muzeach, Anna Ziębińska-Witek szczególnie wiele miejsca poświęca ekspozycjom związanym z tematyką holokaustową⁴²³. Bowiem „pamięć o Holokauście podobnie jak konstrukcja wielu poświęconych mu instytucji muzealnych zostały ukształtowane przez pokolenia ludzi, którzy na własnej skórze doświadczyli ludobójstwa. Reprezentowany przez nie mandat „nigdy nie zapomnij!” był skutecznie popierany właśnie przez ocalałych”⁴²⁴. To przede wszystkim Muzea Holokaustu jako odrębny gatunek muzeów historycznych wzięły na siebie zadania edukowania opinii publicznej na temat Zagłady, poprzez między innymi zachowanie i eksponowanie wspomnień tych, którzy ocaleli, oraz wytrwałe zwalczanie postaw antysemickich i negacji największego ludobójstwa w historii. Wydaje się, że właśnie dlatego niezwykle ważne zadanie w procesie obcowania z tymi nagraniami będą mieli muzealni edukatorzy.

To właśnie edukacja muzealna pełni istotną funkcję wspominania, pamiętania i zapamiętywania, tym samym realizując jedną z najważniejszych misji muzealnych. Oświatę muzealną można w ślad za Andreasem Huyssenem nazwać artykulacją, reprezentacją przeszłości. Umożliwia wypracowanie poczucia wspólnotowości i odpowiedzialności za wspólną przeszłość i przyszłość. Upamiętnianie, chronienie przed

⁴²¹Maria Kobielska zauważa, że pojęcia „muzeum narracyjne” najczęściej używa się do opisu i klasyfikacji muzeów powstających w Polsce w ramach tzw. boomu muzealnego, czyli +/- na przestrzeni ostatnich 15-20 lat, a są to m.in. Muzeum Powstania Warszawskiego, Muzeum II Wojny Światowej, Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN o. Zob. M. Kobielska, *Muzeum narracyjne – muzeum doświadczeniowe. Uwagi terminologiczne*, „Teksty Drugie” 2020, nr 4, s. 15–36. W celu zapoznania się z historią tego pojęcia oraz początkami i przemianami muzeum narracyjnego odsyłam do publikacji *Muzeum i zmiana. Losy muzeów narracyjnych*, red. P. Kowal, K. Wolska-Pabian, Warszawa–Kraków 2019. Jak zauważa Bartosz Korzeniewski: głównymi tematami podejmowanymi na wystawach w powstałych na przestrzeni ostatnich kilkunastu lat polskich muzeach narracyjnych stały się tematy wojenne, można tu wymienić chociażby takie instytucje jak Muzeum Powstania Warszawskiego w Warszawie, Muzeum Fabryka Emalia Oskara Schindlera w Krakowie, Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku. Zob. B. Korzeniewski, *Polskie muzea narracyjne...* Warto w tym miejscu również dodać, że jednym z najważniejszych źródeł tak chętnie dziś aplikowanego na określenie tzw. nowych muzeów terminu „muzeum narracyjne” jest autokomentarz twórców United States Holocaust Memorial Museum w Waszyngtonie opublikowany w 1995. Zob. J. Weinberg, *A narrative museum*, [w:] J. Weinberg, R. Elieli, *The Holocaust Museum in Washington*, New York 1995.

⁴²² Zob. Noah Shenker, dz. cyt., s. 65.

⁴²³ A. Ziębińska-Witek, *Historia w muzeach...*

⁴²⁴ Por. J. Zungri, *Digital Media and Holocaust Museums in a Post-Survivor Era*, „The iJournal” No (2)2, Winter 2017”, s. 2.

zapominaniem rozumiane jako utrwalenie, zachowanie i przekazanie dziedzictwa następnym pokoleniom – co sprawia, że jest ono wciąż żywe, a jednocześnie może się zmieniać i dostosowywać – jest zadaniem pedagogiki muzealnej⁴²⁵.

Interaktywne biografie ocalałych okazują się szczególnym sposobem praktykowania pamięci opartej na współpracy. Siła tych obiektów leży zarówno w ich dyskursywnym otoczeniu, jak i autorytecie nagranych ocalałych. Stawką ich skuteczności jest zachowanie nie tylko historii, ale też wizerunków świadków historii powstałych w wyniku przeprowadzenia długotrwałego procesu nagrywania. W efekcie są to obiekty autoteliczne, interesujące same w sobie, zdające się, zmieniać wpływać na estetykę przedstawiania Holokaustu. W myśl tego co o świadectwach wideo pisała wielokrotnie już w tym szkicu przywołana Steffi de Jong, interaktywne biografie „przechwytyją akt pamiętania świadków historii”⁴²⁶, a bez wątpienia dodatkowo na korzyść tych obiektów działa również dokonująca się w ostatnich latach transformacja doświadczenia muzealnego - zmiana paradygmatu partycypacyjnego nastawionego na uczestnictwo.

FROM THE VIDEO AGE TO THE DIGITAL AGE. ZMIANA DOŚWIADCZENIA MUZEALNEGO

I. IDEA PARTYCYPACJI

Wielu ekspertów–muzealników⁴²⁷ podkreśla dziś znaczenie partycypacji i aktywnego zaangażowania zwiedzających oraz nowe oczekiwania publiczności względem powstających ekspozycji muzealnych oraz umieszczanych na nich obiektów. Marta Kopiniak za Aleksandrą Janus wskazuje na drugą połowę XX wieku jako na moment, w którym, jak podaje badaczka:

⁴²⁵ K. A. Gajda, *Muzeum jako nośnik pamięci*, [w:] *Muzeum a pamięć – forma, produkcja, miejsce*, red. T.F. de Rosset, E. Bednarz Doiczmanowa, A. Tołysz, Warszawa 2018, s. 73-82.

⁴²⁶ S. de Jong, dz. cyt., s. 5-6.

⁴²⁷ Zob. B. Kirshenblatt-Gimblett, *Muzeum jako katalizator*, przeł. D. Żukowski, [w:] *Laboratorium muzeum. Tożsamość*, red. A. Banaś, W. Chodacz, A. Janus, Warszawa 2018, s. 36-67; A. Ziębińska-Witek, *Zwrot performatywny w muzeach...*, s. 293-308, s. 297; N. Simon, *The Participatory Museum*, [online:] <https://participatorymuseum.org/read/>, dostęp: 10.05.2023.

instytucje kultury zaczęły przechodzić wiele zmian, które konsekwentnie otwierały prowadzone przez nie muzea na wiedzę i doświadczenia nie-ekspertów. W obliczu zaistniałej konieczności legitymizacji własnej działalności w ostatnich kilkunastu latach muzea dokonały zwrotu ku publiczności i rozpoczęły proces radykalnej redefinicji swojej relacji z tą grupą⁴²⁸.

To właśnie te instytucje renegocjują na nowo procesy uczestnictwa, reprezentacji i prowadzenia narracji w przestrzeniach wystawienniczych⁴²⁹. „Muzeum partycypacyjne”⁴³⁰ Niny Simon to książka, która stała się przyczynkiem do myślenia o przestrzeniach wystawienniczych, w których prezentowane są interaktywne biografie jako o środowiskach aktywności społecznej i współdziałania. Jest to przede wszystkim koncepcja „wiążąca się z nowym paradygmatem uczenia się i pozyskiwania wiedzy w sposób czynny, (auto) aktywny, angażujący zmysły, intelekt ale przede wszystkim uczucia i duchowość człowieka”⁴³¹. Jak zauważa Katarzyna Jagodzińska:

Określenie „muzeum partycypacyjne” odnosi się do charakteru, nie typu muzeum. Takie muzeum stara się angażować szerokie spektrum odbiorców do udziału w programie, przełamuje pasywny sposób zwiedzania na rzecz uczestnictwa w procesie i kształtowania tego procesu. Partycypacja nie oznacza edukacji czy uczenia się, ale formuła uczestnictwa ułatwia nabywanie doświadczeń, umiejętności i wiedzy⁴³².

⁴²⁸ M. Kopiniak, *Historia mówiona jako narzędzie partycypacji muzealnej*, „Wrocławski Rocznik Historii Mówionej” (11)2021 s. 92, za: A. Janus, D. Kawęcka, *Od hegemonicznego dyskursu dziedzictwa ku demokratyzacji udziału w kulturze*, [w:] *Twórca, dzieło, badacz. Między dyscyplinami humanistyki*, red. E. Januszek, M. Jarząbek, M. Kobielska, Kraków 2013, s. 97. Można tu wymienić chociażby boom edukacyjny w muzeach pod koniec ubiegłego wieku, który przyczynił się do myślenia o instytucji muzealnej jako miejscu dzielenia się wiedzą. A także inne ruchy w muzealnictwie skupiają się na tym, aby muzea były dostępne i interdyscyplinarne.

⁴²⁹ Zob. m. in *Museums and Communities: The Politics of Public Culture*, red. I. Karp, C. Mullen Kreamer, a S. Lavine, Washington 1992. *Museums and Communities: Curators, Collections and Collaboration*, red. W. Modest, London 2013;

⁴³⁰ Termin zaproponowany w 2010 roku przez Ninę Simon, dyrektorkę Museum of Art and History w Santa Cruz. Zob. N. Simon, dz. cyt.

⁴³¹ *Muzeum partycypacyjne*, [online:] https://www.archiwistyka.pl/artykuly/z_kraju/722, dostęp: 13.03.2024. Dodatkowo Marta Kopiniak dodaje, że: „Sama idea muzeum partycypacyjnego wywodzi się z amerykańskich tradycji muzealnych i silnie koresponduje z konstruktywistycznym podejściem do edukacji i całego doświadczenia muzealnego. Konstruktywiści podkreślają społeczne pochodzenie wiedzy i wagę interakcji w procesie uczenia się, zaznaczając także rolę wielostronnego dialogu zastępującego jednokierunkowe „podawanie” wiedzy w tradycyjnych przekazach muzealnych oraz samodzielne konstruowanie wiedzy na podstawie jednostkowych, wewnętrznych doświadczeń każdego członka uczącej się społeczności”. Zob. M. Kopiniak, dz. cyt., s. 92.

⁴³² K. Jagodzińska, *Granice partycypacji w muzeum?*, „Muzealnictwo” 2016(57), s. 113.

W związku z rozwojem technologii i nowych praktyk uczestnictwa w kulturze, również w instytucjach muzealnych nastąpiły w ostatnich latach dynamiczne zmiany w zakresie podejścia do odbiorców. „Celem technik partycypacyjnych jest zarówno spełnienie oczekiwań odwiedzających w zakresie aktywnego zaangażowania, jak i uczynienie tego w sposób wspierający misję i podstawowe wartości instytucji.”⁴³³ Muzeum w XXI wieku odeszło od swej prymarnej funkcji kolekcjonowania i deponowania obiektów o wartości historycznej, na rzecz stania się miejscem spotkania, dialogu i krytycznego (współ)myślenia. Tak chętnie dziś wykorzystywane przez instytucje muzealne multimedia posiadają niezwykle cenny potencjał, są dla nich ogromną szansą docierania do coraz szerszego grona odbiorców⁴³⁴. „Dobrze zaprojektowana muzealna platforma partycypacyjna jest więc rodzajem „zadania zamkniętego” – gry, która kieruje się swoimi regułami, rozdziela role i wyraźnie określa przestrzeń, w której te reguły i role obowiązują”⁴³⁵. Jak celnie zauważa Wolfgang Ernst digitalizacja wiąże się nie tylko z możliwościami, ale przede wszystkim wyzwaniem w zakresie archiwizacji, gromadzenia i dystrybucji obiektów⁴³⁶. Poddawane analizie studia przypadków wskazują na kierunek rozwoju praktyki muzealnej od prezentacji monologicznego formatu świadectwa w bardziej dialogiczne projekty wykorzystujące technologie cyfrowe⁴³⁷. Digitalizacja świadectw z kolei doprowadziła do zmiany paradygmatu w kierunku interaktywnych sposobów zaangażowania odbiorców, równocześnie podchodząc do zwiedzających jak do aktywnych interpretatorów przestrzeni pamięci i wystaw muzealnych. „Rola interaktywnych technologii cyfrowych i ich wykorzystanie przez muzea i ich zwiedzających porusza ważne kwestie dotyczące formy i skuteczności „interaktywności” oraz napięć między podmiotem zwiedzającym a wspólnym doświadczeniem pamięci”⁴³⁸. Jak zauważa Amit Pinchevski, „podczas gdy pierwsze pokolenie mediów służących nagrywaniu świadectw było ściśle związane z jego zachowaniem, drugie stanowiło kombinację zachowania i recepcji, trzecie dotyczy

⁴³³N. Simon, dz. cyt.

⁴³⁴Raport opisuje różne zastosowania interaktywnych multimediów opisując m. in. w jaki sposób technologia aktualizuje znaczenie obiektów, jaki ma wpływ na jej użytkowników, w jaki sposób może działać jako transmitter wiedzy. Zob. raport dotyczący multimediów w muzeach i na wystawach przygotowanego przez Multimedialną Grupę Roboczą Międzynarodowej Rady Muzeów Zob. B. Davis, J. Trant, J. van der Starre, dz. cyt.

⁴³⁵A. Janus, D. Kawęcka, dz. cyt., s. 103.

⁴³⁶Zob. W. Ernst, *Digital Memory*....

⁴³⁷Zob. G. Arrigoni, A. Galani, *Recasting witnessing in museums: digital interactive displays for dialogic remembering*, „International Journal of Heritage Studies”, 2021, 27:2, s. 250-264,

⁴³⁸A. Reading, *Digital interactivity*..., s. 71.

przede wszystkim recepcji, a dokładniej, interakcji jako środka upamiętniania”⁴³⁹. Podkreśla on równocześnie, że świadectwo wykracza dziś poza swój dokumentacyjny charakter, natomiast nastawione jest na kontakt i dialog⁴⁴⁰. Co więcej, współcześnie powstaje „prekursorski rodzaj instytucji, nowa generacja muzeum. Mamy w nim do czynienia z modelem teatralnym, który przynosi całkowicie nowe relacje w dyskursie muzealnym. Chodzi tu o przejścia od informacji do doświadczenia, od wystawy do inscenizacji (*mise-en-scene*), od myślenia do odczuwania (emocji), od rzeczy do historii, od tożsamości do identyfikacji”⁴⁴¹. Odzyskiwanie historii niedostatecznie opowiedzianych jest jedną z motywacji wielu współczesnych projektów historii mówionej. Ona sama jest z natury partycypacyjna. Piotr Filipkowski napisze za Lindą Shopes, że:

komunikacja ta, choć przybiera postać relacji, pozostaje dialogiem – jej forma i treść zależą od pytań (a te od kontekstów, w jakich porusza się pytający), od przeświadczenia rozmówców o tym, co jest, a co nie jest istotne, od jego zasobów interpretacyjnych, od kontekstu (a raczej od wielu kontekstów, w jakich się porusza). Spotkanie jest dynamiczną interakcją⁴⁴².

Pojawienie się nowych, w głównej mierze zorientowanych na odbiorców, obiektów audio-wizualnych, takich jak biografie interaktywne stworzone przez USC Shoah Foundation, przyczyniło się do rekonfiguracji relacji między świadkiem a widzem. Proponuję przyjrzenie się, czy nie można byłoby określić ich nawet mianem obiektów charyzmatycznych⁴⁴³. Punktem wyjścia analizy jest tu idea charyzmatycznego autorytetu Maxa Webera, który rozpatrywał ją w świetle 1) określonych cech i zdolności jednostki oraz 2) w kontekście relacyjnym – wpływu na innych. Termin ten przeważnie

⁴³⁹ A. Pinchevski, *Transmitted Wounds...*, s. 89..

⁴⁴⁰ Por. Tamże, s. 88.

⁴⁴¹ A. Ziębińska-Witek, *Historia w muzeach...*, s. 46.

⁴⁴² P. Filipkowski, *Historia mówiona i wojna. Doświadczenie obozu koncentracyjnego w perspektywie narracji biograficznych*, Wrocław 2010, s. 14.

⁴⁴³ Bardzo dziękuję profesor Annie Ziębińskiej-Witek za sugestię przemyślenia koncepcji interaktywnym biografiami przez pryzmat teorii obiektu charyzmatycznego Maxa Webera.

dyskutowany jest w odniesieniu do obiektów religijnych⁴⁴⁴, jednakże nie musi i nie powinien być tylko do tego sprowadzany.

Kiedy przekonania, normy i wspomnienia łączą się z fizycznym doświadczaniem obiektu, budzą się emocje. Niezwykłe przedmioty, rzeczy, które wyrażają zbiorowe i konserwatorskie historie, wywołują niezwykle uczucia. Zarówno cechy fizyczne przedmiotów, jak i otaczające je mity mogą zwiększyć ich znaczenie, nadając im wrodzoną moc. Projekt, język formy, a także użyte materiały są istotnymi elementami w tworzeniu charyzmy obiektów i opowiadanych o nich historii⁴⁴⁵.

Czym zatem w świetle wspomnianej teorii są obiekty określone mianem charyzmatycznych? Otóż byłyby to obiekty niosące pewną energię przekazywaną odbiorcom w określonych warunkach i okolicznościach. W kontekście interaktywnych biografii ocalałych byłyby to pewna cecha indywidualnej osobowości (doświadczenie i ocalenie z Holokaustu), która odróżnia ją od reszty ludzi i czyni ją na ich tle wyjątkową. Tą charyzmą zarażają innych, najczęściej nawet kolejne pokolenia. Obiekty te mają charakter performatywny, uzależnione są od aktywności odbiorców i dopiero w efekcie ich partycypacyjnych zachowań uzyskują swój ostateczny wymiar⁴⁴⁶. Z kolei Muzea Holokaustu, w których są wyświetlane odgrywające kluczową rolę w procesie negocjacji i dystrybucji ról, chętnie otwierają się na „nowe formy przedstawiania przeszłości, które skłaniają do wykorzystania najbardziej nowoczesnych strategii wystawienniczych wywołujących zaangażowanie emocjonalne”⁴⁴⁷ odbiorców. To, co wydaje się kluczowe we współczesnym doświadczeniu muzealnym, to właśnie „spektakl, performatywność/interaktywność i «wydarzeniowość» wystawy umieszczonej w przestrzeni ekspozycyjnej oferującej wielość doznań”⁴⁴⁸. Susan Hogervorst pisze wręcz o zmianie paradygmatu z ery świadka⁴⁴⁹ w erę użytkownika świadectwa⁴⁵⁰, gdzie nacisk kładziony jest na zdolności i możliwości odbiorcy w obcowaniu z nagrany świadectwem, jego aktywną rolę w pozyskiwaniu informacji. „Na pierwszy plan wysuwają się tu emocjonalne zaangażowanie i przeobrażenie w

⁴⁴⁴ M. Weber, *Gospodarka i społeczeństwo. Zarys socjologii rozumiejącej*. Warszawa 2002; M. Vedeler, *The Power of Charismatic Objects*, [w:] *Charismatic Objects: From Roman Times to the Middle Ages*, red. M. Vedeler, I. M. Røstad, E. Siv Kristoffersen, Z. T. Glørstad, Oslo 2008, s. 9–29.

⁴⁴⁵ Tamże, s. 6.

⁴⁴⁶ Zob. A. Ziębińska-Witek, *Zwrot performatywny w muzeach...*, s. 293–308.

⁴⁴⁷ A. Ziębińska-Witek, *Historia w muzeach...*, s. 264.

⁴⁴⁸ Tamże, s. 50.

⁴⁴⁹ Zob. A. Wieviorka, dz. cyt., New York 2006.

⁴⁵⁰ S. Hogervorst, dz. cyt., s. 169–183.

widza (spectator) w aktora i uczestnika wydarzeń (spec-actor). Wszystko razem można określić jako interaktywną strategię, czyli [...] swoisty scenariusz projektujący zachowania odbiorców i dynamikę dzieła-wydarzenia”⁴⁵¹. Zastosowane w projekcie nowe technologie pozwalają na doświadczenie immersji w muzeach, które stają się miejscami doświadczenia będącymi ważnymi aktorami transmitującymi „pamięć protetyczną”⁴⁵².

II. INTERAKTYWNE BIOGRAFIE W MUZEUM

Interaktywna biografia bezapelacyjnie jest w muzeum odpowiedzią na potrzebę obecności. Jak już wspomniałam we wstępie niniejszego szkicu, nowe nagrania Shoah Foundation są docelowo udostępniane instytucjom muzealnym jako elementy ich ekspozycji czasowych lub stałych⁴⁵³. Począwszy od 2017 są one prezentowane – głównie – w amerykańskich muzeach Holokaustu. Jednak technologia ta jest chętnie testowana i wdrażana również w innych instytucjach, w Republice Południowej Afryki czy europejskich muzeach na przykład w Muzeum Historycznym w Sztokholmie⁴⁵⁴. Nowo otwarte Szwedzkie Muzeum Holokaustu (2023) jest pierwszym w Europie gospodarzem interaktywnych biografii w formie wystawy stałej, przy czym dwa szwedzkojęzyczne świadectwa przedstawiające ocalałych z Holokaustu, Tobiasa Raweta i Elisabeth Citrom, są również dostępne na stronie internetowej muzeum⁴⁵⁵. Bez

⁴⁵¹ A. Ziębińska-Witek, *Historia w muzeach...*, s. 76.

⁴⁵² A. Landsberg, *Prosthetic Memory...*, s. 2.

⁴⁵³ Na ten moment projekt prezentowany jest w następujących instytucjach muzealnych: Illinois Holocaust Museum and Education Center, CANDLES Holocaust Museum and Education Center, Dallas Holocaust and Human Rights Museum, Holocaust Museum Houston, Holocaust Museum LA, Maltz Museum of Jewish Heritage, Nancy&David Wolf Holocaust & Humanity Center, Cincinnati, Indiana Historical Society, The Florida Holocaust Museum, Nova Southeastern University, Museo del Holocausto de Buenos Aires, Sydney Jewish Museum. Zob. *Where you can see Dimensions in Testimony in action*, [online:] <https://sfi.usc.edu/dit>, dostęp: 15.12.2023.

⁴⁵⁴ Projekt został zaprezentowany publiczności w Swedish History Museum w 2019 roku. Między innymi w ten sposób uczczona została w tym kraju 74. rocznicę wyzwolenia niemieckiego nazistowskiego obozu Auschwitz. Zob. *Swedish History Museum becomes first European museum to exhibit Dimensions in Testimony*, [online:] <https://sfi.usc.edu/news/2019/01/24056-swedish-history-museum-becomes-first-european-museum-exhibit-dimensions-testimony>, dostęp: 10.02.2020.

⁴⁵⁵ *New Swedish Holocaust Museum Inaugurated in Stockholm*, [online:] <https://sfi.usc.edu/news/2022/06/33641-new-swedish-holocaust-museum-inaugurated-stockholm>, dostęp: 09.10.2023.

wątpienia w porównaniu do stonowanych pod względem zastosowanych środków filmowych świadectw wideo kadrujących twarze ocalałych, zaprezentowane po raz pierwszy w przestrzeni muzealnej w 2017 roku interaktywne biografie ocalałych, stają się nie lada wyzwaniem dla muzealników, gdyż potrzebują osobnej oprawy i większej przestrzeni prezentacji.

Sposoby organizowania artefaktów w przestrzeniach muzealnych oraz rozmaite metody tworzenia narracji przekładają się następnie na sposoby tworzenia się sieci interakcji między zwiedzającymi i obiektami. Dla każdego obiektu – w tym wypadku świadectwa – szczególnie istotną rolę odgrywa środowisko ekspozycyjne, w którym zostaje umieszczony. Dla przykładu w Muzeum Holokaustu w Waszyngtonie, – pisze Anna Ziębińska-Witek – które oferuje najwięcej sposobów prezentacji historii mówionej.

Monitory różnej wielkości rozmieszczone są bezpośrednio na ścianach albo w tak zwanych audio *theaters*, czyli specjalnie wydzielonych wnękach [...] lub też w scenerii bardziej „kinowej”, gdzie mogą być oglądane przez wielu widzów jednocześnie na większym ekranie [...]. Mniejsze pomieszczenia pozwalają odwiedzającemu na bardziej intymny kontakt z narratorem, duży ekran nadaje wypowiedziom status publicznego oświadczenia zatem te same dwa fragmenty wywiadu z jedną osobą mogą zostać zinterpretowane odmiennie w zależności od sposobu prezentacji⁴⁵⁶.

Z kolei w Miejsu Pamięci pomordowanych Żydów Europy w Berlinie ich użycie jest celowo minimalistyczne, wręcz kuratorzy

postanowili nie pokazywać zeznań wideo w głównej przestrzeni wystawienniczej, mimo że jest to jedna z najbardziej biograficznych wystaw Holokaustu. Prezentowane są fragmenty pamiętników i listów ofiar napisane w tym czasie, a historie rodzinne ofiar Holokaustu zostały zrekonstruowane z wielką dbałością o szczegóły. (...) Nie wystawiając zeznań wideo na głównej wystawie, kuratorzy chcą zaprosić zwiedzających do doświadczenia świadectwa w całości, zgodnie z zasadami Archiwum Fortunoff⁴⁵⁷.

Wracając w rozważaniach do samej sceny muzeum, doświadczenie muzealne w głównej mierze warunkowane jest przez jej wielkość. Anna Ziębińska-Witek, pisze, że „mniejsze pomieszczenia pozwalają odwiedzającemu na bardziej intymny kontakt z narratorem,

⁴⁵⁶ A. Ziębińska-Witek, *Historia w muzeach...*, s. 250.

⁴⁵⁷ De Jong, dz. cyt., s. 166-167.

duży ekran nadaje wypowiedziom status publicznego oświadczenia”⁴⁵⁸. W przypadku interaktywnych świadectw, podobnie jak tak zwane „pudełko opowieści” - holograficzna prezentacja obiektów muzealnych w gablotach⁴⁵⁹, przestrzeń, w której są one prezentowane przeważnie przyjmuje kształt „sceny teatralnej wyposażonej w elementy sterujące ruchem i synchronizacją poszczególnych elementów zaplecza scenicznego: światła, głośniki audio, scenografia, inne projekcje”⁴⁶⁰. I podobnie jak w przypadku sceny teatralnej, tu również wielkość pomieszczenia, jego kształt, sposób oświetlenia i rozplanowania miejsc dla odbiorców – to tylko nieliczne z czynników kształtujących muzealne doświadczenie świadectwa, podobnie jak rozmiar użytego do projekcji ekranu, usytuowanie na przestrzeni całej ekspozycji, a także z góry ograniczony czas, który można poświęcić na obcowanie z prezentowanym świadectwem oraz jego przystępność dla zwiedzających. To wszystko ma wpływ na odbiór prezentowanych treści. Istotne jest jednak tak rozmieszczenie świadectw na wystawach, jak i wybory etyczne (fragmentaryczność i stosowność) oraz estetyczne, które są podejmowane w celu ich atrakcyjnego i przekonującego sposobu prezentacji. W przypadku interaktywnych biografii mamy do czynienia z całym wachlarzem rozmaitych strategii postępowania z nowymi cyfrowymi wizerunkami ocalałych. Od starannie zarządzanych przestrzeni kuratorskich, po wyglądające na przypadkowo wybrane sale edukacyjne. Niezwykle interesująca jest ta konwergencja tych cyfrowych technologii, przestrzeni, obiektów i praktyk. W niektórych muzeach są one prezentowane w specjalnie zbudowanych na tę okoliczność audytoriach, w wydzielonych pomieszczeniach służących wyeksponowaniu figury ocalałego, w innych w wyciemnionych trudno dostrzegalnych, nie zwracających szczególnej uwagi pomieszczeniach. Część instytucji promuje je jako osobną instalację muzealną, w innych stanowią składową stałej ekspozycji. Niezależnie od tego w dobie *postwitness* ich zaistnienie w przestrzeniach muzealnych jest kluczowe dla misji wielu instytucji stawiających w centrum ocalałego i jego historię. Pisząc o swoim doświadczeniu rozmowy z interaktywną biografią, JB Brager zwraca uwagę właśnie na przestrzeń, w której odbywa się rozmowa. W Museum of Jewish Heritage „sala jest pełna ławek, co

⁴⁵⁸ A. Ziębińska-Witek *Historia w muzeach...*, s. 251.

⁴⁵⁹ O „box of stories” i zasadach prezentacji w nim obiektów muzealnych piszą Eva Pietroni, Daniele Ferdani, Massimiliano Forlani, Alfonsina Pagano, Claudio Rufa w Eva Pietroni, Daniele Ferdani, Massimiliano Forlani, Alfonsina Pagano, Claudio Rufa *Bringing the...*, s. 1-46.

⁴⁶⁰ Tamże, s. 3.

sugeruje, że podczas rozmowy pytającemu i ocalonemu będzie towarzyszyła publiczność”⁴⁶¹. Z kolei Stephen D. Smith pisząc o interaktywnej biografii Xia Shuqin prezentowanej w The Memorial Hall of the Victims in Nanjing Massacre by Japanese Invaders zauważa, że:

Ekspонат znajduje się we wnęce w drugiej połowie wystawy stałej, która może pomieścić ponad 50 osób na stojąco. Gdy odwiedzający, przechodząc przez wystawę stałą, rozwiną wystarczający kontekst historyczny, będą mogli zadawać pytania Xia Shuqin na podstawie zdobytej wiedzy. Holograficzny obraz jest wyświetlany na ekranie naturalnej wielkości przy użyciu techniki *Pepper ghost*, dając iluzję hologramu 3D. Xia Shuqin nie jest widoczna z głównego korytarza wystawowego, przez który przechodzą zwiedzający. To umiejscowienie ma działanie samoregulujące. Kiedy wnęka, w której znajduje się interaktywna biografia zapełni się ludźmi biorącymi udział w zeznaniach, inni odwiedzający w naturalny sposób będą dalej przechodzić obok. Gdy przestrzeń się opróżnia, do alkowy w naturalny sposób wchodzi przechodnie, ciekawi, co się w niej kryje, co zapewnia stały napływ odwiedzających do przestrzeni. Oznacza to jednak, że wielu zwiedzających opuszcza wystawę stałą, nie wiedząc, że znajduje się tam interaktywna biografia Xia Shuqina. Jednakże nie są świadomi, że przegapili zeznanie, ponieważ nie jest ono reklamowane jako element wizyty w Memorial Hall⁴⁶².

Co więcej Smith pisze, że „decyzja muzeum o uproszczeniu wystawy i umieszczeniu jej poza głównym szlakiem wystawowym w otoczeniu materiałów archiwalnych z jej osobistej historii podkreśla zwiedzającemu, że jej interaktywna biografia nie jest technicznym chwytem, ale poważnym sposobem na uzyskanie dostępu do jej osobistych doświadczeń”⁴⁶³. Uproszczenie, o którym pisze Smith to kolejne odstępstwo od dotychczas znanego formatu prezentacji *Dimensions in Testimony*, wszak, w Nangijskim muzeum

kuratorzy muzeum zdecydowali się wybrać i wykorzystać tylko 50 z 600 odpowiedzi ocalałej na wystawie. Jest tego kilka powodów. Pierwszym powodem są ograniczenia w pokazywaniu interaktywnej biografii w przestrzeni wystawy stałej. Większość

⁴⁶¹ J. B. Brager, *One or Many Directions*. [online:] <https://thenewinquiry.com/one-or-many-directions/>, dostęp: 15 kwietnia 2023.

⁴⁶² S. D. Smith, *Testimony as Digital Transformation...*, s. 80-81.

⁴⁶³ Tamże, s. 83.

odwiedzających spędzi w tej przestrzeni 5–10 minut, a w wielu przypadkach mniej niż pięć minut. Projektanci muzeum chcieli mieć pewność, że każda odpowiedź zawierała istotne informacje dla odbiorców, którzy prawdopodobnie zaangażują się tylko na krótki czas. Kuratorzy muzeum wybrali 50 regularnie zadawanych pytań i udostępnili interfejs, w którym szczegółowo opisano zakres pytań, na jakie może odpowiedzieć interaktywna biografia. Gdy któreś z pytań zaintryguje odbiorcę, będzie mógł je zadać poprzez zamontowany na ekranie mikrofon⁴⁶⁴.

Z kolei od czasu kiedy interaktywne biografie ocalałych zadebiutowały w Muzeum Holokaustu w Skokie, są one prezentowane właśnie w specjalnie przygotowanym audytorium Abe & Ida Cooper Survivor Stories Experience, przystosowanym do prezentacji stałej wystawy *Interactive Holograms: Survivor Stories Experience*. Po pierwsze zostają umieszczeni w otwartej przestrzeni, aby tym samym jeszcze bardziej zwiększyć poczucie, że są oni faktycznie obecni wśród odwiedzających wystawę. Osoby na widowni, w zależności od miejsca, w którym usiądą, będą mogły zobaczyć wirtualnych ocalałych pod różnym kontem, w taki sposób jakby byli faktycznymi ludźmi siedzącymi na fotelu umieszczonym w centralnym punkcie sceny⁴⁶⁵.

Jeśli jesteś [z przodu], widzisz tę osobę z przodu. Jeśli siedzisz po prawej stronie, zobaczysz ją po prawej stronie - mówi Debevec⁴⁶⁶. Nawet gdy po prostu przesuwasz się w fotelu i poruszasz głową w przód i w tył, punkt widzenia również się odpowiednio zmienia, a otrzymasz efekt zwany paralaksą ruchu, który jest jeszcze silniejszy i bardziej odczuwalny w trójwymiarze⁴⁶⁷.

Po drugie już sama scena użyta jako miejsce prezentacji świadectwa, od razu przywołuje na myśl takie skojarzenia jak inscenizowanie historii, *reenactment*⁴⁶⁸ staje się dogodnym miejscem eksponującym postać ocalałego oraz umożliwiającym ożywianie

⁴⁶⁴ Przy czym Smith pisze, że ma nadzieję, że pełna wersja interaktywnej biografii Xia Shuqin, będzie w niedługim czasie dostępna dla zwiedzających albo jako narzędzie edukacyjne. Zob. Tamże, s. 81.

⁴⁶⁵ Zob. L. Katz., dz. cyt.

⁴⁶⁶ Paul Debevec jest profesorem informatyki na University of Southern California oraz zastępcą dyrektora badań grafiki na University of Southern California's Institute for Creative Technologies.

⁴⁶⁷ Wypowiedź Paula Debeveca przywołana przez Leslie Katz w artykule *Holograms of Holocaust survivors let crucial stories live on*. Zob. L. Katz., dz. cyt.

⁴⁶⁸ *Reenactment* – jak powiada Sajewska, „jedną z najważniejszych strategii artystycznych ostatniej dekady, polegającą na odtworzeniu - zwykle na podstawie dokumentacji wideo, zdjęć, zapisów prób, świadectw mówionych – działań należących już dziś do historii *performance art*” D. Sajewska, *Ciało jako medium postpamięci*, „Politeja” no. 35 (2015), s. 125.

i performowanie pamięci poprzez angażujące spotkanie z widzem. Stosowanie takiej techniki – jak powiada Konrad Sierzputowski – „nie tylko zmienia relację obiektów na scenie, ale wikła także odbiorcę w zupełnie nowy wymiar doświadczenia audio-soma-wizualnego⁴⁶⁹”. Interaktywne wizerunki ocalałych prezentowane są w otoczeniu półmroku potęgującego wrażenie obcowania z interaktywnymi ocalałymi niczym z „żywymi ludźmi, którzy mówią, poruszają się i działają”⁴⁷⁰.

III. W STRONĘ INTERAKCJI

Wystawa zawsze pozostaje przestrzenią w której działają przynajmniej 4 odrębne czynniki: twórcy obiektów, kuratorzy, obiekty raz oglądająca ich publiczność⁴⁷¹. Przechodząc do omówienia ostatniego z nich i zastanawiając się, w jaki sposób media cyfrowe konstruują nowe praktyki zaangażowania w muzeum, chciałabym w tym miejscu przyjrzeć się temu, jak kształtuje się interakcja z tymi nowymi obiektami wizualnymi. Najnowsze projekty cyfrowe są doskonałym przykładem tego, jak technologia pozwala na immersję na bardzo wysokim poziomie. „Zwłaszcza w przypadku narracji pierwszoosobowej szczególnie atrakcyjne może być spojrzenie w oczy, zadawanie pytań i nawiązanie osobistego kontaktu z narratorem”⁴⁷². To przecież umożliwiające skupienie uwagi i przekazanie subtelnych sygnałów emocjonalnych, kontakt wzrokowy, jest jedną z kluczowych cech naturalnej rozmowy⁴⁷³. Spotkanie „twarzą w twarz” i jego format „pytania i odpowiedzi” wprowadzają do doświadczenia „wymiar konwersacyjny”, a tym samym „przekazują wrażenie współobecności w tym samym pokoju co ocalały i dostarczają ucieleśnione, instynktowne i performatywne odtworzenie świadectwa”⁴⁷⁴. To właśnie wspomniane patrzenie ludziom w oczy, słuchanie ich świadectw – nawet jeśli są to tylko ich wizualne reprezentacje – tworzy

⁴⁶⁹ K. Sierzputowski, dz. cyt., s. 130.

⁴⁷⁰ E. Sadaj, *Interaktywne hologramy w Muzeum Holokaustu w Skokie. Świadectwa historii ocalone przez technologię przyszłości*, strona internetowa <https://deon24.com/interaktywne-hologramy-w-muzeum-holokaustu-w-skokie-swiadectwa-historii-ocalone-przez-technologie-przyszlosci/>, dostęp: 03 lutego 2020.

⁴⁷¹ Choć Anna Ziębińska-Witek wymienia jedynie 3 odrębne czynniki ja uważam w kontekście omawianego projektu za zasadne poszerzenie tego schematu o same obiekty. A. Ziębińska-Witek, *Historia w muzeach...*, s. 54.

⁴⁷² D. R. Traum, A. Jones, K. Hays, H. Maio, O. Alexander, R. Artstein, P. E. Debevec, A. Gainer, K. Georgila, K. Haase, K. Jungblut, A. Leuski, S. Smith, W. R. Swartout, dz. cyt., s. 270.

⁴⁷³ Zob. Tamże., s. 273.

⁴⁷⁴ G. Arrigoni, A. Galani, dz. cyt., s. 256-257.

bardzo silną więź. Słyszemy głośniejszy, więcej współczujemy, więcej się uczymy – mówi Tomasz Majewski – twórców aplikacji „AuschwitzVR”⁴⁷⁵. Należy jednak – pisze Walden –

traktować odbiorców/uczniów z szacunkiem i unikać prób maskowania technologii. Zamiast tego musimy od samego początku zachować przejrzystość w zakresie ograniczeń i możliwości technologii, tego, jak ich wkład wpłynie na doświadczenie oraz w jaki sposób i dlaczego dane będą gromadzone i wykorzystywane⁴⁷⁶.

Media cyfrowe są z natury bardziej partycypacyjne niż wcześniejsze formy praktyki pamięci o Holokauście. I wraz z odchodzeniem ostatnich ocalałych edukacja o Holokauście stopniowo polega właśnie na technologiach cyfrowych, aby zaangażować ludzi w nowe wciągające wręcz symulacyjne doświadczenie rzeczywistości i osób, których już nie ma. Myślę, że to właśnie między innymi dlatego zaproponowana przez Shoah Foundation forma jest szczególnie obiecująca, gdyż pozwala odwiedzającym muzeum, (a w dużej mierze są to ludzie młodzi, przeważnie uczniowie) na naukę opartą na doświadczeniu „rozmowy” z nagranyymi ocalałymi⁴⁷⁷. Według Thompsona projekt ten może

otworzyć nowe pola badawcze; może przełamać bariery między nauczycielami i uczniami, generacjami, sferą akademicką a otaczającym ją światem zewnętrznym. W procesie pisania czy też tworzenia historii – niezależnie od tego, czy chodzi o książki, wystawy muzealne, radio i film – historia mówiona oddaje centralne miejsce ludziom, którzy swoje doświadczenia historyczne przekazują za pomocą własnych słów⁴⁷⁸.

Nie od dziś wiadomo, że emocjonalne zaangażowanie pozwala na efektywniejsze zapamiętywanie faktów. Badania pokazują, że wysłuchanie zeznań ocalałego ma głęboki wpływ na to, jak dana osoba odnosi się do historii Holokaustu, dlatego dzięki projektowi Fundacja Shoah pragnie odtworzyć to, co działo się w szkołach przez

⁴⁷⁵ Zob. M. Lebovic, dz. cyt.

⁴⁷⁶ *Recommendations for using Artificial Intelligence...* dz. cyt.

⁴⁷⁷ Biorąc pod uwagę potencjał badawczy, niezwykle interesujące byłoby prześledzenie pytań, jakie uczniowie zadają na przestrzeni czasu, w różnych miejscach na świecie.

⁴⁷⁸ P. Thompson, *Głos przeszłości*, [w:] *Teoria wiedzy o przeszłości na tle współczesnej humanistyki*, red. E. Domańska, tłum. M. Kierzkowski, Poznań 2010, s. 283.

ostatnie kilkadziesiąt lat, kiedy to ocalali nieustannie byli zapraszani na spotkania z uczniami. „Nie robiono by tego, gdyby nie miało to na nich wpływu” – mówi Heather Maio⁴⁷⁹. Ekaterina Haskins twierdzi z kolei, że korzystając z interaktywnych mediów cyfrowych „odbiorcy nie pełnią już roli konsumenta linearnej historii [ale] uczestniczą w tym doświadczeniu dokonując wyborów”⁴⁸⁰. Wiele zależy od odbiorcy-użytkownika świadectwa, od tego, jakie zada pytanie i jak się zachowa względem tych projekcji, jednakże na długość i kształt tego kontaktu interaktywna biografia-odbiorca wpływa wiele czynników, nie tylko zaplecze wiedzy odwiedzającego muzeum, ale również to, z jakiego poziomu prowadzona jest rozmowa⁴⁸¹. Czy odbiorca może umościć się w wygodnym fotelu i skupić na rozmowie, czy jest zmuszony stać przed wizerunkiem, być może, gdzieś w przejściu, w trakcie zwiedzania całej wystawy. Czy ma dowolność w zadawaniu pytań? Czy ramy czasowe kontaktu z interaktywną biografią są ograniczone? Czy znajdują się na tym samym poziomie, czy ocalały znajduje się na podwyższeniu, scenie. Czy jest to kontakt „jeden na jeden” czy zwiedzający muzeum jest uczestnikiem większej grupy uczestniczącej w spotkaniu z interaktywnym świadectwem ocalałego.

Bezspornie jednak *USC Shoah Foundation Dimensions in Testimony* wydaje się skuteczny sposób na podejście do publicznego zaangażowania, ma zachęcać odbiorców do aktywnego włączania się w kształtowanie kierunku i charakteru interakcji w oparciu o to, kim są i czym się interesują”⁴⁸². Jak pisał Laub:

W pewnym stopniu [...] słuchacz – przyjmuje odpowiedzialność za dawanie świadectwa, które uprzednio opowiadający odczuwał samotnie. [...] To właśnie spotkanie oraz zbliżenie ocalałego i słuchacza umożliwia coś na kształt odzyskania aktu bycia świadkiem. Ta współodpowiedzialność jest źródłem powtórnie wyłaniającej się prawdy⁴⁸³.

Interaktywne biografie można rozpatrywać jako obiekty relacyjne, które jak pisze Nina Simon,

⁴⁷⁹ S. Ziv, dz. cyt.

⁴⁸⁰ J. Shandler, *Digitizing Holocaust Memory*, [w:] *Holocaust Memory in the Digital Age* s. 35.

⁴⁸¹ Zob. rozdziały „Aneks wizualny. Sposoby prezentacji w przestrzeniach” oraz „Wymogi techniczne i forma prezentacji” w niniejszej dysertacji.

⁴⁸² *Dimensions in Testimony: FAQs...*

⁴⁸³ D. Laub, dz. cyt., s. 126.

wyraźnie zachęcają do użytku interpersonalnego. [...], a ich projekt często sugeruje zaproszenie do zaangażowania nieznajomych. Telefony są relacyjne. Do tej kategorii należą stoły bilardowe, huśtawki i plansze do gier, podobnie jak wiele interaktywnych eksponatów muzealnych i rzeźb partycypacyjnych, które zachęcają ludzi do wspólnej pracy nad rozwiązaniem problemu lub wygenerowaniem efektu. [...] Obiekty te są niezawodnie społeczne, ponieważ wymagają zaangażowania interpersonalnego, aby funkcjonować⁴⁸⁴.

Te nowe wizualne obiekty będące cyfrowymi replikami ocalałych niepodważalnie posiadają bezprecedensową siłę oddziaływania społecznego. Ich prawdziwe znaczenie rodzi się na styku, w procesach zachodzących pomiędzy projekcją a widzem: w akcie spotkania dwóch aktantów: interakcji i wymiany. Omawiana instalacja muzealna ma charakter dialogiczny. „Wykorzystanie interaktywności cyfrowej, poprzez dialogiczność [właśnie – SP] przyczynia się do kształtowania afektywnego i performatywnego podejścia zarówno do wiedzy, jak i tworzenia tożsamości w muzeach⁴⁸⁵.” Następuje tu przeniesienie akcentów, sprawczość w opowiadaniu historii, która niegdyś przynależna była ocalałemu, dziś leży po stronie odbiorcy, który niejako „wywołuje ocalałego do tablicy”. Przy czym, aby proces ten był produktywny, osoba zadająca pytanie choć trochę powinna znać kontekst historyczny i posiadać przynajmniej podstawową wiedzę dotyczącą II wojny światowej. I właśnie w tym historycznym zakotwiczeniu ma pomóc wyświetlany na początku każdego spotkania krótki film dotyczący doświadczenia konkretnego ocalałego. W ogólnodostępnej instrukcji do projektu zamieszczonej na stronie fundacji można przeczytać: W ogólnodostępnej instrukcji do projektu zamieszczonej na stronie fundacji można przeczytać:

Wejdź w interakcję z ocalałym: zadaj jedno z poniższych pytań lub zapytaj o inny aspekt jego/jej doświadczenia, o którym chcesz dowiedzieć się więcej:

Czy możesz mi opowiedzieć o swoim dzieciństwie?

Jak wyglądało twoje życie przed wojną?

Gdzie mieszkałeś podczas Holokaustu?

⁴⁸⁴ N. Simon, *Social Objects*, [w:] *też*, dz. cyt.

⁴⁸⁵ G. Arrigoni, A. Galani, *Recasting witnessing...*, s. 250.

W jakich obozach byłeś?

(...)

Kiedy po raz pierwszy poczułeś się wolny?

(...)

Jakie masz dla nas przesłanie?

Czy masz jakąś wiadomość do przekazania uczniom?

Wskazówka: przeformułuj pytania, jeśli uważasz, że otrzymałeś nieodpowiednią odpowiedź⁴⁸⁶.

Użytkownik może zadać ocalałemu dowolne pytanie dotyczące Holocaustu, jego życia przed i po nim, a także tego, co myśli chociażby o polityce czy problemach współczesnego świata, a dzięki zaprogramowanym wcześniej odpowiedziom ocalały będzie mógł na nie odpowiedzieć⁴⁸⁷. Jest to jedna z kluczowych cech odróżniających ten projekt wizualny od prezentowanych uprzednio w muzeach wideoświadectw. W wypadku tego drugiego można jedynie odtworzyć rozmowę przeprowadzoną przez kogoś innego, podczas gdy w przypadku *Dimension in Testimony* dochodzi do wrażenia indywidualnej rozmowy z wizerunkiem ocalałego, momentu zadawania własnego pytania – a każdy z nas sformułuje je przy innym doborze słów – i oczekiwanie na gotową już odpowiedź ze strony zaprogramowanego wcześniej interlokutora. W oparciu o zgromadzony materiał teoretyczny oraz znajdujące się na stronie projektu informacje, można wysnuć wniosek, że Shoah Foundation zdaje się promować tę nową propozycję spotkania odbiorca-ocalały, jako doświadczenie całkowicie samowystarczalne⁴⁸⁸, podczas, gdy Wulf Kansteiner na podstawie przeprowadzonych przez siebie badań pisze o jedynie pozornej spontaniczności rozmowy. „Wymiana pytań i odpowiedzi z interaktywną biografią ma charakter transakcyjny, a nie rozwojowy. Zmienia to charakter przekazywanych informacji oraz sposób ich otrzymywania”. – pisze Shandler⁴⁸⁹. Dla przykładu, według dostępnych informacji baza danych dotycząca Guttera zawiera odpowiedzi na około 20 000 do 30 000 możliwych pytań⁴⁹⁰. Podczas

⁴⁸⁶*Tips and Guidelines for Engaging with Dimensions in Testimony*, [online:] https://assets.ctfassets.net/r2fjqekz37jz/4uQl99TO62sWKIcGL2Ro6v/873c0a573133da596885ccd30a2ab50c/Tips_and_Guidelines_for_Engaging_with_Dimensions_in_Testimony.pdf, 4 I 2023.

⁴⁸⁷ S. Smith, *Oral History Turns...*

⁴⁸⁸ Vide, P. Frosh, dz. cyt., s. 363.

⁴⁸⁹ J. Shandler, *Digitizing Holocaust Memory...*, s. 35.

⁴⁹⁰ S. Migdal, *A new dimension: Museum of Jewish Heritage marks 20 years with an exhibit for the ages*, [online:] <https://www.thevillager.com/2017/09/a-new-dimension-museum-of-jewish-heritage-marks-20-years-with-an-exhibit-for-the-ages/>, dostęp: 02.04.2020.

gdy odbiorca może sformułować pytanie w różny sposób, nagrany ocalały nie może dodać żadnego, ani też przeformułować swojej wypowiedzi. Jego „świadomość jest zbiorem kodów” – powiedział Kevin O'Neill⁴⁹¹. Co więcej, jak pisze Maria Zalewska:

Ponieważ zestaw wstępnie zaprogramowanych pytań jest stały, hologram nie spełnia kryteriów zeznań świadka na żywo. Jeśli hologramowi Pinchasa zostanie zadany pytanie nie na temat (z listy), odpowie uprzejmie, że nie ma on dziś na celu omawiać tego problemu (...). projekt wykorzystuje technologię rozpoznawania języka i **symuluje ludzkie poznawanie**. [podkr. – SP.]⁴⁹².

Nie jest to zatem rozmowa „tu i teraz”, a raczej zaprojektowana wcześniej wymiana zdań lub jeden z możliwych nieodbiegających od schematu przebiegów konwersacji.

⁴⁹¹Zob. K. Lumsden, Kevin O'Neill speaks: the internet afterlife, [online:] <https://www.theredlandsbulldog.com/kevin-oneill-speaks-the-internet-afterlife/>, dostęp: 04.04.2020.

⁴⁹²M. Zalewska, dz. cyt., s. 29.

SŁUCHAJĄC INTERAKTYWNEJ BIOGRAFII OCALAŁEGO. ANALIZA NA PODSTAWIE BADAŃ TERENOWYCH PRZEPROWADZONYCH W ILLINOIS HOLOCAUST MUSEUM & EDUCATION CENTER

ILLINOIS HOLOCAUST MUSEUM & EDUCATION CENTER I JEGO ZNACZENIE DLA ROZWOJU PROJEKTU

„Marzyliśmy o stworzeniu miejsca, które nie tylko służyłoby jako pomnik naszych rodzin, które zginęły oraz milionów innych zamordowanych, ale także gdzie młodzi ludzie będą mogli uczyć się o straszliwych niebezpieczeństwach uprzedzeń i nienawiści”⁴⁹³.

Już sama historia położonego na północnych przedmieściach Chicago Skokie, w którym powstało Illinois Holocaust Museum, jest niezwykle interesująca. Ocalali z Holocaustu należeli do tysięcy Żydów, którzy chętnie osiedlali się tam niedługo po wojnie. W latach 70-80. Skokie stało się żydowską enklawą, a tym samym było największym poza Izraelem skupiskiem ocalałych⁴⁹⁴. Szacuje się, że w latach 80. zamieszkiwało je około 40 000 Żydów⁴⁹⁵, w tym 8000 ocalałych⁴⁹⁶. Przypuszczalnie fakt ten był jednym z czynników, które skłoniły grupę neonazistów (National Socialist Party of America⁴⁹⁷) z

⁴⁹³ *Illinois Holocaust Museum and Education Center. History*, [online] <https://www.ilholocaustmuseum.org/about/history/>, dostęp: 06.10.2023.

⁴⁹⁴ Zob. Levine L., *Skokie To Open New Holocaust Museum: Site of Neo-Nazi March That Launched Shoah Education*, „*The Forward*”, dostęp: 11.10.2023.

⁴⁹⁵ *When Nazis Came to Illinois: The History of the Skokie Case*, [online:] <https://mjhnyc.org/events/when-nazis-came-to-illinois-the-history-of-the-skokie-case/>, dostęp: 15.12.2023.

⁴⁹⁶ Zob. L. Levine, dz. cyt.

⁴⁹⁷ Narodowo-Socjalistyczna Partia Ameryki (NSPA) była organizacją z siedzibą w Chicago, założoną w 1970 roku przez Franka Collina. Później była znana jako Amerykańska Partia Nazistowska. Zob. P. Strum, *When the Nazis Came to Skokie. Freedom for Speech We Hate*, Lawrence 1999; I. Brosilow, *The Skokie March That Wasn't*, [online:] <https://jewishcurrents.org/the-skokie-march-that-wasnt>, dostęp: 13.11.2023.

Frankiem Collinem⁴⁹⁸ na czele, do przemarszu przez pełną ocalałych, miejscowość⁴⁹⁹. Działaniom tym przeciwstawili się zarówno Ci, którzy przeżyli Holokaust, jak i lokalni działacze. Przy wsparciu burmistrza Alberta J. Smitha, po licznych bataliach sądowych i kontrademonstracji ocalałych, marsz został finalnie odwołany⁵⁰⁰. To właśnie próby udaremnienia tego aktu nienawiści z 1978⁵⁰¹ roku doprowadziły do zjednoczenia lokalnej społeczności, której jedną z członkiń była w tamtym czasie Fritzie Fritzshall – późniejsza wieloletnia dyrektor instytucji. Spowodowały ponadto przerwanie milczenia i publiczne zabranie przez ocalałych głosu. Ich działania doprowadziły do założenia w 1981 roku Stanowej Fundacji Pamięci o Holokauście (Holocaust Memorial Foundation of Illinois), a w konsekwencji otwarcia w 1984 roku małej przestrzeni muzealnej o powierzchni pięciu tysięcy stóp kwadratowych⁵⁰². Fritzshall wspomina: „Powiedzieliśmy, że przyjechaliśmy do wolnego kraju i nie musimy bać się powiedzieć, że jesteśmy Żydami. Nie musimy bać się, że jak wyjdziemy na ulicę zostaniemy zidentyfikowani. Nie nosimy już nosić żółtych opasek”⁵⁰³. Co więcej, idąc krok dalej, Fritzshall i innym ocalałym udało się wywrzeć wpływ również na stanowe działania polityczne związane z edukacją o Holokauście, w tym przekonać gubernatora Jamesa Thompsona do podpisania

w 1990 r. mandatu dotyczącego edukacji o Holokauście, czyniąc Illinois pierwszym stanem, który wprowadził obowiązek nauczania o Holokauście w szkołach publicznych.

⁴⁹⁸ Przywódca Narodowej Socjalistycznej Partii Ameryki i syn Maxa Franka Collina [Kohna], ocalałego z Holokaustu. Zob. *Encyclopedia of White Power: A Sourcebook on the Radical Racist Right*, red. J. Kaplan, Walnut Creek 2000, s. 60-63, 171.

⁴⁹⁹ Zob. Film *Skokie*, 1981, [online:] https://www.google.com/search?q=skokie+1981+online&sca_esv=598740777&sxsrf=ACQVn09NYdPf0jYNmyUsbHWA7NYfgICMfg%3A1705398908481&ei=fFKmZdrwG46Mxc8PiP-BkAg&udm=&ved=0ahUKEwjano6B0uGDAXUORvEDHYh_AIIQ4dUDCBA&uact=5&oq=skokie+1981+online&gs_lp=Egxnd3Mtd2l6LXNlcniAEnNrb2tpZSAxOTgxIG9ubGluZTIFCEYyAEyBRAhGKABSMAXULwDWMUVcAF4AZABAjgBjAGgAcAJqgEDMy44uAEDyAEA-AEBwgIKEAAYRjWBBiwA8ICBhAAGB4YDcICBBAjGCfCAGgQLhiABBjLAcICBhAAGBYHslCFxAuGIAEGMsBGJcFGNwEGN4EGOAE2AEBwgIHECEYChigAeIDBBgAIEGIBgQBG06BgYIARABGBQ&scient=gws-wiz-serp#fpstate=ive&vld=cid:8ecc3ba0,vid:35G28qXerFc,st:0, dostęp: 08.10.2023.

⁵⁰⁰ *Creation of Skokie Monument*, [online:] <https://sheerithapleitah.com/creation-of-skokie-monument/>, dostęp: 05.11.2023.

⁵⁰¹ Tamże.

⁵⁰² Zob. Levine L., dz. cyt.

⁵⁰³ *World Mourns Fritzie Fritzshall...*; R. N. Rubinoff, *Fritzie Fritzshall, Holocaust survivor and Chicago activist, dies*, [online:] <https://forward.com/news/471790/fritzie-fritzshall-holocaust-survivor-and-chicago-activist-dies/>, dostęp: 09.01.2024.

W 2005 r. organizacja ponownie wywarła wpływ na rozszerzenie tego mandatu; Mandat dotyczący edukacji o Holokauście i ludobójstwie wymaga obecnie, aby szkoły w Illinois uczyły o wszystkich ludobójstwach⁵⁰⁴.

Zyskujące na popularności miejsce przyciągało coraz więcej odwiedzających, a długofalowe działania edukacyjne podejmowane przez ocalałych doprowadziły do powstania drugiego co do wielkości muzeum Holokaustu w Stanach Zjednoczonych. Budynek w nowej odsłonie został zaprojektowany przez Stanley'a Tigermana – jednego z najbardziej znanych przedstawicieli postmodernizmu architektonicznego w Stanach Zjednoczonych, a którego projekty inspirowane były kulturą żydowską i judaizmem. Profesor historii na *Fairfield University*, *Gavriel Rosenfeld*, analizując krok po kroku projekt budynku, pisze:

Żydowskie cechy muzeum wywodzą się z szerszej filozofii architektonicznej jego architekta. Pierwszą rzeczą, którą można rozpoznać w IHMEC, jest to, że składa się on z trzech odrębnych struktur. Pierwsza, zawierająca wejście do muzeum, to złowieszczo wyglądający budynek, w całości pokryty ciemnoszarym anodowanym metalem. W jego wyglądzie dominuje ciąg stalowych szczytów, które – jak wyjaśnił Tigerman w niedawnym wywiadzie dla „Forward” – mają przypominać o tym, że „Żydów w obozach koncentracyjnych trzymano w barakach, które miały dwuspadowe dachy”. W skrzydle tym mieści się stała ekspozycja muzeum, będąca kroniką przedwojennego życia Żydów i ich drogi do Zagłady. Ten budynek jest połączony z konstrukcją przypominającą zawiasy, którą Tigerman nazywa „rozszczeniem”. Wywodząca się z tendencji Tigermana do „dzielenia” swoich projektów na fragmenty, konstrukcja przyjmuje kształt wachlarza i ma służyć jako otwarta „księga pamięci” upamiętniająca żydowskie ofiary Nazistów. Na zachodnim krańcu rozszczenia znajduje się cylindryczna forma, która wznosi się nad całym muzeum i na której wygrawerowano nazwiska żydowskich ofiar – „tak samo, jak Żydzi mieli wypalone numery na przedramionach” – zauważył Tigerman. W rozszczeniu zwiedzający spotykają także jeden z najcenniejszych artefaktów muzeum: wagon kolejowy z początku XX wieku – taki, jakiego używano do transportu Żydów do obozów zagłady. Z kolei rozcięcie prowadzi do trzeciej konstrukcji, która jest pokryta białym anodowanym metalem i mieści centrum edukacyjne muzeum. W tej części znajduje się kronika wyzwolenia obozów i walki

⁵⁰⁴ *Illinois Holocaust Museum and Education Center. History*, [online] <https://www.ilholocaustmuseum.org/about/history/>, dostęp: 06.10.2023.

ocalałych o rozpoczęcie nowego życia w Ameryce Północnej, Izraelu i innych miejscach. W skrzydle tym znajduje się także Sala Zadumy przeznaczona do kontemplacji⁵⁰⁵.

Otwarcie instytucji dla zwiedzających miało miejsce w 19 kwietnia 2009 roku. Nie bez znaczenia pozostaje fakt, że data inauguracji działalności tej instytucji zbiega się z rocznicą wybuchu powstania w getcie warszawskim w 1943 r. – jednego z najważniejszych w historii, żydowskich ruchów oporu. Wszak wysiłek utworzenia tego muzeum również można rozumieć w kategoriach aktu przeciwstawienia się względem działań podejmowanych przez zwolenników skrajnej prawicy. Było ono owocem trzydziestoletniej pracy społeczności ocalałych, którzy przez cały ten czas spotykali się z różnymi grupami odbiorców opowiadając swoje historie i edukując o Holokauście⁵⁰⁶.

Przestrzeń muzealna wewnątrz została podzielona na kilka odrębnych tematycznie części, które wbrew pozorom nie rozbijają prowadzonej narracji, a stanowią o spójności misji instytucji i wskazaniu na dominujący głos świadków Holokaustu. Trzon stanowi wystawa stała (Zev & Shifra Karkomi Holocaust Exhibition) będąca równocześnie przekrojem historycznym losów europejskich Żydów od czasów przedwojnia przez okres Holokaustu po – co istotne z punktu widzenia lokalnej społeczności – okres osiedlania się ocalałych w Skokie w stanie Illinois⁵⁰⁷. -1 piętro muzeum nazwane Take a Stand Center⁵⁰⁸ poświęcone jest przede wszystkim nowym technologicznym podejściom do opowiadania o Holokauście. Znajduje się tu specjalnie wydzielona sala Richard & Jill Chaifetz Family Virtual Reality Gallery⁵⁰⁹, z kolei w Abe & Ida Cooper Survivor Stories Experience prezentowana jest wystawa *Interactive Holograms: Survivor Stories Experience*⁵¹⁰, której kontynuację stanowi znajdująca się w przyległej do audytorium sali poruszającej problemy współczesnych niesprawiedliwości

⁵⁰⁵G. D. Rosenfeld, *Skokie Builds to Remember*, „The Forward”, [online:] <https://forward.com/culture/104849/skokie-builds-to-remember/>, dostęp: 12.10.2023.

⁵⁰⁶ *Illinois Holocaust Museum and Education Center. History*, [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/about/history/>, dostęp: 06.10.2023.

⁵⁰⁷*Zev & Shifra Karkomi Holocaust Exhibition* [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/exhibitions/zev-shifra-karkomi-holocaust-exhibition/>, dostęp: 10.11.2023.

⁵⁰⁸ *Take a Stand Center*, [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/current-exhibitions/take-a-stand-center/>, dostęp: 10.11.2023.

⁵⁰⁹*The Journey Back: A VR Experience*, [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/exhibitions/the-journey-back-a-vr-experience/>, dostęp: 10.11.2023.

⁵¹⁰*Interactive Holograms: Survivor Stories Experience*, [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/exhibitions/survivor-stories-experience/>, dostęp: 10.11.2023.

społecznych, rasizmu, wykluczeń czy dyskryminacji. Ostatnią wydzieloną przestrzenią jest długi hall Act of Art⁵¹¹ podkreślającą istotę sztuki jako formy aktywizmu społecznego. Z kolei znamienitą większość 1 piętra muzeum zajmuje interaktywna przestrzeń edukacyjna przeznaczona dla młodych odbiorców Make a Difference! The Harvey I. Miller Family Youth Exhibition⁵¹² oraz Room of Remembrance, którego centralnym elementem jest księga zawierająca nazwiska lokalnych ocalałych z Holocaustu oraz zamordowanych członków ich rodzin. Taka wewnętrzna kompozycja przestrzenna instytucji wynika ze specjalnego przearanżowania jej specjalnie, aby mogło zostać wydzielone audytorium służące pokazom interaktywnych biografii⁵¹³. Instytucja ta z naddatkiem realizuje to, co o angażującym muzeum XXI wieku pisał Graham Black. Muzeum takie:

musi znaleźć się w sercu społeczności, której służy. W związku z tym na muzeum ciąży obowiązek przyciągnięcia jak najbardziej zróżnicowanej publiczności, odzwierciedlenia złożoności zmieniającego się społeczeństwa [...] Musi dążyć do zwiększania tolerancji, budowania potencjału społecznego i promowania zaangażowania obywatelskiego. Powinno aktywnie zachęcać użytkowników do angażowania się, [...] Nie może uchylać się od rozwiązywania kontrowersyjnych kwestii, ale zamiast tego musi skupiać się na promowaniu dialogu i zrozumienia⁵¹⁴

Wszelkie podejmowane przez muzeum inicjatywy wynikają z myślenia jego pracowników o nieuchronnym memencie braku – ocalałych, ich historii wypowiedzianych na głos, rozmowy z nimi – mówi Amanda Friedman⁵¹⁵. O szczególnym znaczeniu głosu ocalałych promowanego przez tę instytucję może świadczyć również fakt, że niemal w tym samym czasie, co otwarcie muzeum, nastąpiło uruchomienie programu edukacyjnego, w ramach którego ocalali zapraszani są m. in.

⁵¹¹ *Act of Art.*, [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/current-exhibitions/take-a-stand-center/act-of-art/>, dostęp: 10.11.2023.

⁵¹² *Make a Difference! The Harvey I. Miller Family Youth Exhibition* [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/exhibitions/make-a-difference-the-harvey-i-miller-family-youth-exhibition/>, dostęp: 10.11.2023.

⁵¹³ Wywiad przeprowadzony przez autorkę pracy z Amandą Friedman przeprowadzony 10.08.2023 roku w Illinois Holocaust Museum & Education Center.

⁵¹⁴ G. Black, *Transforming Museums in the Twenty-first Century*, Abingdon 2012, s. 11-12.

⁵¹⁵ Wywiad przeprowadzony przez autorkę pracy z Amandą Friedman przeprowadzony 10.08.2023 roku w Illinois Holocaust Museum & Education Center.

do szkół⁵¹⁶. To właśnie ich historie są najważniejszymi dla rozwoju tej instytucji muzealnej. Sądzę, że to również dlatego instytucja tak chętnie angażuje się we wdrażanie nowych, innowacyjnych form opowiadania historii i oddawania głosu świadkom Holokaustu. Co więcej to właśnie podczas dyrektury wspomnianej już Fritzshall muzeum podjęło szereg innowacyjnych inicjatyw cyfrowych służących edukacji o Holokauście. Instytucja uczestniczyła w pracach i stworzeniu pierwszych interaktywnych biografii, które również w tej instytucji miały swoją premierę, czego przyczyną Friedman upatruje w tym, że muzeum w Skokie wykorzystało moment, najszybciej przełamało sceptycyzm środowiska muzealników względem raczkującego projektu Shoah Foundation, a tym samym postanowili nawiązać współpracę z fundacją i przejść do działania⁵¹⁷.

Z kolei w styczniu 2022 roku otwarto pierwszą na świecie zainicjowaną przez muzeum, wystawę rzeczywistości wirtualnej zatytułowaną *The Journey Back*, którą można określić mianem pionierskiego doświadczenia historii ocalałych. To jedynie przykłady działalności amerykańskiego muzeum w kierunku digitalizacji głosów świadków historii, a o jego wpływie na kształtowanie przyszłości realizowanych praktyk testimonialnych niech świadczy fakt, że zapoczątkowana w 2017 r. wystawa w Abe & Ida Cooper Survivor Stories Experience została uznana przez Smithsonian Magazine za jedną z 12 wystaw na całym świecie, które trzeba zobaczyć⁵¹⁸.

I HAVE SO MUCH MORE TO SAY, PLEASE ASK ME THE QUESTION

I. „TOMORROW WILL BE BETTER”⁵¹⁹. BIOGRAFIA FRITZIE FRITZSHALL

Jedną z interaktywnych biografii prezentowanych w Abe & Ida Cooper Survivor Stories Experience jest biografia Fritzie Fritzsfall. Została ona wybrana przeze mnie do badań

⁵¹⁶ Opcja ta określona mianem „Book a Speaker”, poprzez wypełnienie formularza online, umożliwia zaproszenie konkretnego ocalałego na spotkanie z uczniami. Zob., „Book a Speaker”, [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/learn/book-a-speaker-school-groups/>, dostęp: 06.10.2023.

⁵¹⁷ Wywiad przeprowadzony przez autorkę pracy z Amandą Friedman przeprowadzony 10.08.2023 roku w Illinois Holocaust Museum & Education Center.

⁵¹⁸ Zob., *World Mourns Fritzie Fritzsfall...*

⁵¹⁹ Słowa ciotki Belli, dzięki którym Fritzshall przetrwała doświadczenie obozu. Zob. *Interview with Fritzie Fritzsfall dla USC Shoah Foundation Visual History Archive*, [online:] <https://vha.usc.edu/testimony/54494?from=search>, dostęp: 10.06.2023, segment 61.

nie tylko ze względu na jej znaczenie osoby udzielającej wywiadu dla instytucji, ale również z uwagi na fakt, że w ciągu kilkudziesięciu lat wielokrotnie wypowiadała się ona publicznie i udzieliła kilku różnych wywiadów dla archiwów świadectw. Prześledzenie tego, jak ewoluowało jej świadectwo pozwoliło mi na bardziej skrupulatne przedstawienie historii ocalałej i precyzyjniejsze sformułowanie wniosków. Co więcej, taka analiza porównawcza umożliwiła mi dostrzeżenie niuansów w zachowaniu ocalałej, sposobach opowiadania historii, czy w końcu tego, jaką rolę w opowiadaniu historii odgrywa zastosowana technologia nagrywania. Zanim jednak przejdę do analizy spotkania z interaktywną biografią Fritzshall, rozpocznę od wątku biograficznego.

Fritzie Fritzshall urodziła się 21 sierpnia 1929⁵²⁰ roku jako Fritzie Weiss (?)⁵²¹ w miejscowości Klucharky, na terenie obecnej Ukrainy (południowa część ówczesnej Czechosłowacji. Tam też dorastała. Przed wojną jej ojciec wyemigrował do Stanów Zjednoczonych z myślą o sprowadzeniu do siebie rodziny, jednak w 1944 roku Niemcy wkroczyli do rodzinnego miasta ocalałej i nie zdążył zorganizować przyjazdu rodziny. Prawdopodobnie trzynastoletnia wówczas Fritzshall wraz z mamą i dwójką młodszych braci została aresztowana i umieszczona w niedaleko zlokalizowanym getcie⁵²², gdzie przebywali od połowy kwietnia do połowy maja 1944 roku. Wkrótce potem zostali deportowani do Auschwitz II-Birkenau, gdzie Fritzie została skierowana do pracy przymusowej. W obozie udało jej się przetrwać dzięki przynajmniej trzem osobom/grupom osób: nieznanemu więźniowi na rampie pracującemu przy rozładunku wagonów⁵²³, więźniarkom z obozu pracy przymusowej, najmłodszej siostrze swojej matki – ciotce Belli. Wszystkie te spotkania, akty pomocowe i sploty

⁵²⁰ Istnieją nieścisłości co do daty urodzenia ocalałej oraz jej personaliów, ona sama w wywiadzie dla *USC Shoah Foundation Visual History Archive* przyznała, że jedyne czego jest pewna to dzień i miesiąc, natomiast wątpliwość dotyczy tego czy był to rok 1929 czy 1931. Podobnie jest z nazwiskiem, nie ma pewności jakie wpisane było w akcie urodzenia, czy było to nazwisko ojca Weiss czy Fritzshall. Zob. *Interview with Fritzie Fritzshall...*, min. 01.40.

⁵²¹ Za: tamże.

⁵²² W ten sposób Fritzshall nazywa odgrodzoną małą szkołę, w której zostali zgromadzeni wszyscy lokalni Żydzi, aby następnie zostać przewiezionymi do obozu. Zob. *In Our Voices*, [online:] <https://www.youtube.com/watch?v=2xkW788pj2o>, dostęp: 10.12.2023. Z kolei w wywiadzie dla USC Shoah Foundation Visual History Archive ocalała mówiła, że było to w okolicach miejscowości Izky. Zob. *Interview with Fritzie Fritzshall...*, segment 37.

⁵²³ *Fritzie Weiss Fritzshall describes receiving help from a prisoner in the "Kanada" detail upon arrival at Auschwitz*, [online:] <https://encyclopedia.ushmm.org/content/en/oral-history/fritzie-weiss-fritzshall-describes-receiving-help-from-a-prisoner-in-the-kanada-detail-upon-arrival-at-auschwitz>, dostęp: 30.12.2023.

historii, pomogły jej przeżyć i stały się asumptem do publicznego powracania do przeszłości i mówienia o swoim doświadczeniu.

Kiedy w 1944 Fritzshall wraz z innymi więźniami wysiadła z pociągu – jak zeznała w relacji dla United States Holocaust Memorial Museum:

Powitały nas psy i bicze, krzyki i wrzaski, rozkazy opróżnienia pociągu, zamieszanie i mężczyźni w pasiakach. Wtedy jeszcze o tym nie wiedzieliśmy, ale ci mężczyźni w mundurach to byli Żydzi, których przywieziono tam przed nami. Nazywano ich „Kanada”⁵²⁴, o czym dowiedziałem się później. Ich zadaniem było opróżnienie pociągu. [...] Tym mężczyznom nie pozwolono z nami rozmawiać, ale na swój sposób starali się pomóc młodym ludziom⁵²⁵.

Ocalała wspomina szczególnie jednego z nich, który przechadzał się wśród nowo przybyłych, próbując dotrzeć do jak największej ilości osób. „Wiedział, że dzieci poniżej 15 roku życia pójdą bezpośrednio do komór gazowych”⁵²⁶. Mimo to ryzykując własnym życiem, mężczyzna ten szeptał w jidysz do każdego dziecka, jakie udało mu się spotkać: „Masz 15 lat – pamiętaj, że masz 15”⁵²⁷. Rampa była miejscem, w którym kobieta po raz ostatni widziała swoich braci. Wkrótce potem została również rozdzielona z matką, która trafiła prosto do komory gazowej. Osobą – co wielokrotnie podkreśla – dzięki której udało jej się przetrwać w obozie była wspomniana już na

⁵²⁴ W tym miejscu należy się glosa wyjaśnienia. Kanada – jak możemy przeczytać w opublikowanym przez Miejsce Pamięci i Muzeum Auschwitz – Birkenau „Minisłowniku pojęć z historii Auschwitz” – to: „Jeden z dziewięciu obozów w Birkenau, służący jako magazyn do składowania zagrabionego mienia Żydów, ofiar zagłady. [...]Praca w Kanadzie była w obozie uważana za jedną z najlepszych, obok pracy w kuchni i w magazynach żywnościowych. Stąd zapewne powstała potoczna nazwa komanda – Kanada kojarzyła się wówczas z krajem dobrobytu, w którym żyje się w sytości i dostatku”. Zob. Hasło „Kanada (Bllg)”, „Minisłownik pojęć z historii Auschwitz”, [online:] <https://www.auschwitz.org/media/slownik-pojec/#Kanada>, dostęp: 03.01.2024.

⁵²⁵ Za: M. Prosser, *Auschwitz survivor, Illinois Holocaust Museum President Fritzie Fritzshall dies at 91*, [online:] <https://www.chicagotribune.com/news/obituaries/ct-fritzie-fritzshall-holocaust-survivor-dies-news-obituary-20210620-ls6nkr5dnhsdokbdxlypp77ci-story.html>, dostęp: 15.10.2023. Zob. *Oral history interview with Fritzie Fritzshall* [online:] <https://collections.ushmm.org/search/catalog/irn506747>, dostęp: 09.03.2020; *Personal History*, [online:] <https://www.ushmm.org/lcmedia/viewer/wlc/testimony.php?RefId=FFA0037F>, dostęp: 12.01.2024.

⁵²⁶ R. Weidner, *Holocaust Survivor Fritzie Fritzshall: 'I wouldn't be here today' without women who saved her life at Auschwitz*, [online:] <https://abc7chicago.com/survivor-of-the-holocaust-stories-auschwitz-camp-museum/5398050/>, dostęp: 10.12.2023.

⁵²⁷ Zob. *Oral history interview with Fritzie...*, min. 26:00; *Fritzie Weiss Fritzshall describes receiving help from a prisoner in the "Kanada" detail upon arrival at Auschwitz*, [online:] <https://encyclopedia.ushmm.org/content/en/oral-history/fritzie-weiss-fritzshall-describes-receiving-help-from-a-prisoner-in-the-kanada-detail-upon-arrival-at-auschwitz>, dostęp: 30.12.2023.

wstępie ciotka Bella Davidovitch⁵²⁸[Dawidowicz]⁵²⁹ – siostra mamy, która – jak ocalała wspomina w wywiadzie z 2015 roku dla *USC Shoah Foundation Visual History Archive*:

musiała zapewne na wiele dni zrezygnować z racji chleba, żeby móc mnie przyjąć na swoje piętrowe łóżko, aby móc zabrać mnie do swojego baraku. Musiała przekupić ludzi na jej piętrowym łóżku, żeby zrobili miejsce dla jeszcze jednej osoby [...]. To ona mnie przeprowadziła przez obóz. To ona mówiła mi, co mam robić, a czego nie⁵³⁰.

A co szczególnie ważne dla ocalałej, i co z takim samym poruszeniem i boleścią w głosie przywołuje w każdym ze swoich świadectw i wywiadów, codziennie powtarzała jej słowa: „Przeżyjmy jeszcze jedną noc. Jutro będzie lepiej”⁵³¹. I ta myśl utrzymywała więźniarkę przy życiu. Ona sama opowiadając o swoich doświadczeniach w obozie mówiła: „Byłam w komorze gazowej, dosłownie szłam do komory gazowej, kiedy mnie wyciągnięto. Byłam na końcu kolejki i nas sześć wyciągnięto i skierowano do fabryki pracy przymusowej – ale to przez to, że znalazłam się na końcu kolejki”⁵³². Tak Fritzshall trafiła do obozu pracy przymusowej, początkowo polegającej na przenoszeniu ciężkich kamieni z miejsca na miejsce, a następnie do fabryki produkującej części do niemieckich samolotów. I to właśnie we wspomnianej fabryce Fritzshall poznała kobiety, które pomogły jej dotrzeć do momentu odzyskania wolności. Kobiety zdecydowały, że to właśnie ona ma największe szanse na przeżycie, dlatego obiecały, że pomogą jej przetrwać, jeśli ta w przyszłości opowie ich historie⁵³³. „Każdego dnia ustawiało się w kolejce pięćset dziewięćdziesiąt dziewięć kobiet, aby dać mi okruszek chleba” - wspomina⁵³⁴. To właśnie te współwięźniarki dzieliły się z ocalałą małymi porcjami swoich racji żywnościowych – okruszkami chleba, a ona sama przypisała swoje przetrwanie ich hojności, i aż do swojej śmierci dotrzymywała obietnicy, że

⁵²⁸ R. Weidner, *Holocaust survivor Fritzie Fritzshall remembers aunt who saved her from Auschwitz gas chamber*, [online:] <https://abc7chicago.com/survivor-of-the-holocaust-stories-auschwitz-camp-museum/5399781/>, dostęp: 30.12.2023.

⁵²⁹ Zob. *Interview with Fritzie Fritzshall...*, segment 60.

⁵³⁰ Zob. Tamże, segment 61.

⁵³¹ Tamże, segment 61.

⁵³² R. Weidner, dz. cyt.; *"Words Matter" with Fritzie Fritzshall and Cardinal Cupich*, [online:] <https://www.youtube.com/watch?v=940oZxF6jn0>, dostęp: 30.12.2023.

⁵³³ Zob. *Interview with Fritzie Fritzshall...*, segment 61.

⁵³⁴ R. Weidner, *Holocaust Survivor Fritzie Fritzshall: 'I wouldn't be*.

opowie, co je spotkało⁵³⁵. Podczas ewakuacji obozu pod koniec wojny, Fritzshall trafiła do Marszu Śmierci⁵³⁶, czyli pieszej ewakuacji więźniów obozu, z której udało jej się uciec z grupą innych więźniów. Początkowo schronienie znaleźli w pobliskim od miejsca ucieczki lesie, aby następnie natrafić na żołnierzy Armii Czerwonej, którzy udzielili im pomocy. W konsekwencji ocalała została umieszczona w obozie przejściowym, który był obozem dla przesiedleńców. Mając nadzieję, że ktokolwiek z rodziny również przeżył, powróciła do rodzinnego miasteczka. Zastała jedynie splądrowany dom i otrzymała od sąsiadów informację, że nikt nie powrócił. Wkrótce potem dołączyła do niej ciotka Freida – siostra ojca Fritzshall, która przebywała w tym samym obozie co ona. W 1946 roku ocalała przez Szwecję wyemigrowała do ojca do Stanów Zjednoczonych. Udało się jedynie dzięki temu, że ten próbując dowiedzieć się, czy ktokolwiek z jego rodziny ocalał, odnalazł córkę poprzez lokalnie działający urząd pocztowy. W Stanach ocalała odebrała wykształcenie i wyszła za mąż za Normana Fritzshalla, amerykańskiego weterana II wojny światowej i rozpoczęła swoją działalność edukacyjną. W latach 80. stała się aktywną działaczką na rzecz pokoju otwarcie opowiadającą się przeciwko mowie nienawiści i antysemityzmowi. Od 2010 roku pełniła rolę dyrektorki Illinois Holocaust Museum & Education Center⁵³⁷. Pierwszy przewodniczący Rady Nadzorczej Muzeum, Gubernator J.B. Pritzker, podsumowując jej działalność edukatorską mówił:

Fritzie chciała, żebyśmy wiedzieli, że wszędzie są dobrzy ludzie. Nawet w najtrudniejszych, groźnych i przerażających okolicznościach dobro może być obecne. Większą część swojego życia spędziła ucząc dzieci i dorosłych, że wszyscy powinniśmy być jak nieznamy, który uratował jej życie w pociągu tamtego dnia w Auschwitz. Zawsze powtarzała: „Jedna osoba może coś zmienić”⁵³⁸.

⁵³⁵Co więcej historia kobiet z obozu pracy stanowi bardzo ważną część opowieści zarejestrowanej w ramach interaktywnej biografii. Tamże.

⁵³⁶Fritzie Weiss Fritzshall describes the death march from Auschwitz, [online:] <https://encyclopedia.ushmm.org/content/en/oral-history/fritzie-weiss-fritzshall-describes-the-death-march-from-auschwitz>, dostęp: 30.12.2023.

⁵³⁷Fritzie Fritzshall -- Holocaust Survivor, Activist, And Illinois Holocaust Museum And Education Center President -- Dies At 91, [online:] <https://www.cbsnews.com/chicago/news/fritzie-fritzshall-illinois-holocaust-museum-and-education-center-president-dies/>, dostęp: 10.12.2023.

⁵³⁸World Mourns Fritzie Fritzshall....

Za swoją działalność została uhonorowana m. in.: w 2015 roku przyznawaną przez Muzeum Historyczne w Chicago nagrodą Bertha Honoré Palmer Making History Award, 2020 roku nagrodą Global Citizenship Hero od Chicagowskiego Czerwonego Krzyża⁵³⁹, a w 2021 roku Nagrodą dla wybitnego lidera społeczności 2021 wręczaną przez Chicago Cultural Alliance. Fritzshall zmarła 18 czerwca 2021 roku w wieku 91 lat. Fritzie Fritzshall była jedną z pierwszych zarejestrowanych w ramach USC Shoah Foundation's Dimensions in Testimony. Przeprowadzanie wywiadu i sporządzanie nagraniado projektu miało miejsce w październiku 2015 roku w Los Angeles.

II. ANALIZA „SPOTKANIA” Z INTERAKTYWNĄ BIOGRAFIĄ FRITZIE FRITZSHALL

Przechodząc do analizy mojego doświadczenia projektu Shoah Foundation, chciałabym wyraźnie podkreślić, że w Illinois Holocaust Museum & Education Center wiele w przebiegu spotkania z interaktywną biografią zależy od osoby prowadzącej pokazy i następujące po projekcjach sesję pytań i odpowiedzi (Q&A). I choć zastępczyni dyrektora ds. edukacji w Muzeum Holokaustu w Skokie, Amanda Friedeman, powiedziała w wywiadzie ze mną, że jako muzeum uważają, że istnienie moderatora zwiększa częstotliwość pojawiania się pytań⁵⁴⁰, ja mam zupełnie przeciwne odczucia. Obecność prowadzącego rozmowę ma wpływ między innymi na ilość zadawanych pytań, to czy wszystkie zostaną zadane, a także na atmosferę i długość spotkania, jednakże nie przekłada się to na ich większą częstotliwość, wręcz przeciwnie, co postaram się wykazać w dalszej części pracy. Chociaż osoby te przechodzą wcześniejsze szkolenie, w trakcie mojego pobytu badawczego nie zauważyłam jednej powtarzającej się strategii przeprowadzenia spotkania z interaktywną biografią ocalałego. Niezmiennie jednak każde zakończone było „morałem”, czyli zadaniem przez prowadzącą/ego pytaniem, czy ocalała/y ma konkretne przesłanie dla zebranych?

Pokazy odbywają się codziennie, a sesje Q&A są prowadzone i nadzorowane przez wolontariuszy muzealnych, którzy dobrowolnie, nieodpłatnie podejmują się tego zadania. W Illinois Holocaust Museum & Education Center każdego miesiąca odbywa

⁵³⁹ M. Prosser, dz. cyt.

⁵⁴⁰ Wywiad przeprowadzony przez autorkę pracy z Amandą Friedman zarejestrowany 10.08.2023 roku w Illinois Holocaust Museum & Education Center.

się pokaz innego ocalałego. W swoich zasobach instytucja posiada trzynaście wyświetlanych rotacyjnie nagrań, w tym siedmioro ocalałych ze Skokie. W sierpniu 2023 roku była do Fritzie Fritzschał. Codziennie odbywało się sześć pokazów, rozpoczynających się o każdej pełnej godzinie począwszy od 11.00. Każdego dnia w prezentację *Dimensions in Testimony* zaangażowanych jest dwóch wolontariuszy, zmieniających się po trzech pokazach, co oznacza, że w skali tygodnia z prawidłowy przebieg projekcji odpowiada dwanaście osób.



541

Chcąc doświadczyć spotkania z interaktywną biografią Fritzschał, należy w pierwszej kolejności wchodzić do muzeum, pobrać w sklepie z pamiątkami darmowy bilet na określoną godzinę, aby mieć zagwarantowane miejsce. Następnie odwiedzający muzeum schodzi na -1 piętro muzeum i wchodzi do wyciemnionego ok. 70-osobowego audytorium, w którym w pierwszej kolejności wyświetlany jest kilkuminutowy film wprowadzający w historię życia ocalałej, stanowiący równocześnie preludium do późniejszej sesji pytań i odpowiedzi. W czasie trwania materiału filmowego na dużym ekranie widoczna jest ocalała, a za nią wyświetlane są animacje i fotografie rezonujące z opowiadanym przez nią fragmentem historii. Kiedy ta kończy swoją opowieść, zapala

⁵⁴¹ Fotografia z jednego z pokazów w Illinois Holocaust Museum and Education Center w dokładny sposób oddaje opisywaną w tej części sytuację komunikacyjną: stojącą przy pulpicie z mikrofonem prowadzącą wyznaczającą osobę, która ma zadać pytanie, następnie przez nią zadane interaktywnej biografii ocalałej. Zob. N. Safo, *US museum debuts first 3-D holograms of Holocaust survivors*, [online:] <https://www.timesofisrael.com/us-museum-debuts-first-3-d-holograms-of-holocaust-survivors/>, dostęp: 06.08.2023.

się delikatne światło, film znika, a w centralnym punkcie sceny pojawia się niczym żywa osoba siedząca na krześle starsza pani, która łagodnym głosem daje do zrozumienia słuchaczom, że nie wyczerpała tematu i zachęca do zadawania pytań.

Interaktywna biografia Fritzie Fritzschał i sposób, w jaki podchodzą do niej już sami prowadzący spotkania, będzie tu przypadkiem szczególnym. Wielu z nich znało opowiadającą osobiście, było z nią w bardziej lub mniej zażyłej relacji, co przekłada się na późniejszy sposób postępowania z jej interaktywną biografią. Byli wśród nich Ci, dla których była dyrektorką muzeum, ale również tacy, którzy uczestniczyli w przygotowaniu nagrania, innych wywiadów czy towarzyszyli jej w powrotach do Miejsca Pamięci i Muzeum Auschwitz II-Birkenau. Ci pierwsi będą nieco bardziej wycofani, w trakcie pokazów będą korzystali ze specjalnych przygotowanych przez USC Shoah Foundation komunikatów, scenariuszy i proponowanych pytań oraz będą zdawali się na pytania publiczności, z kolei Ci drudzy będą dominować w trakcie pokazów. Będą się oni pozycjonować w roli wszystkowiedzącego – wręcz najlepiej wiedzącego – „specjalisty od Fritzschał”. Będą dużo dopowiadali, wręcz komentowali to, co powiedziała ocalała, tak jakby jej głos był głosem niewystarczającym. Przy czym najgorsze z punktu widzenia badacza były wtrącane przypisy, w trakcie których – w tym przypadku prowadzące – myliły się w datach, wydarzeniach i nazywaniu miejsc historycznych. W końcu trzeci rodzaj sesji – przeze mnie odebrany najgorzej – a mianowicie trzy spotkania pod rząd prowadzone przez jedną z osób, która stojąc na straży nietykalności interaktywnej biografii, nie dopuściła odbiorców do głosu. Przez pół godziny publiczność pozostawała bierna, a ocalała udzielała odpowiedzi na wcześniej przygotowane pytania publiczności. Niestety z racji trwających wakacji nie udało mi się uczestniczyć w żadnej sesji z grupą szkolną, a szkoda, bo są to spotkania szczególne, dla piątych i szóstych klas, gdzie jak w rozmowie ze mną opowiadała Leah Rauch – dyrektor ds. edukacji w Illinois Holocaust Museum & Education „zwiedzanie obejmuje wycieczkę terenową oraz wizytę w teatrze holograficznym i spotkanie z interaktywną biografią Sama Harrisa. Idziemy więc do konkretnego ocalałego, ponieważ jego historia nie jest tak intensywna jak inne. Jest więc - jeśli mogę tak powiedzieć - nieco bardziej przyjazna dla dzieci”⁵⁴². Co więcej w trakcie wycieczek szkolnych audytorium jest zamknięte dla pozostałych zwiedzających, co czyni to

⁵⁴² Wywiad przeprowadzony przez autorkę pracy z Leah Rauch zarejestrowany 10.08.2023 roku w Illinois Holocaust Museum & Education Center.

doświadczenie jeszcze bardziej ekskluzywnym i wyjątkowym. Żałuję tego również z tego względu, że z moich obserwacji wynika iż właśnie najdłuższe i najciekawsze były sesje, w których uczestniczyły dzieci w wieku szkolnym. To one ze swoją dociekliwością i zainteresowaniem technologią, najchętniej zadawały pytania i co więcej były to najczęściej najciekawsze, odbiegające od powielanego w kółko schematu pytania. Dla przykładu jeden z pokazów 5 sierpnia zamiast zwyczajowo trwających trzydziestu pięciu minut trwał nieco ponad pięćdziesiąt i pewnie trwałby i dłużej, gdyby nie wchodzący na kolejny pokaz zainteresowani. Dla przeciwwagi, mimo obowiązującej granicy wieku, na jedno ze spotkań wpuszczeni zostali rodzice z dwuletnim dzieckiem, które płaczem i żywymi reakcjami rozpraszało i odwracało uwagę zebranych w audytorium od ocalałej i jej historii, co w efekcie poskutkowało bardzo szybkim zakończeniem sesji.

Wśród pytań dorosłych wyróżnić można zbiór powtarzających się tematów: 1) pytania dotyczące wiary: czy ocalała wierzy w Boga i co doświadczenie obozu zmieniło w jej wierze; 2) życie w obozie: jak wyglądało jej życie/praca w obozie, jakie jest ostatnie wspomnienie sprzed trafienia do obozu jak wyglądało jej życie po wyzwoleniu, jakie miejsce zajmowała nadzieja w jej obozowym życiu, 3) rodzina: co się stało z rodziną ocalałej? Kto przeżył? W jaki sposób emigrowała do Stanów? 4) przesłanie na przyszłość: jak uniknąć kolejnych ludobójstw? Co chce przekazać słuchającym jej? Dlaczego przemawia publicznie? Niestety nie zadają ich bezpośrednio interaktywnej biografii, lecz kierują je w stronę osoby prowadzącej pokaz, którą ja skora byłabym określić mianem tłumaczki. Oznacza to, że zamiast pytać „Kiedy wyszłaś za mąż?” czy „Jak przeżyłaś obóz?”, padają pytania „Kiedy wyszła za mąż”, „Jak udało jej się przetrwać obóz?”, „Co pomogło jej przeżyć?”. Instancją wywołującą wszystkie odpowiedzi jest osoba stojąca przy pulpicie i prowadząca rozmowę, która, następnie przeformułowuje pytania i wygłasza je do znajdującego się przed nią mikrofonu. Niestety zaburza to poczucie bezpośredniego, niezapośredniczonego obcowania z drugim człowiekiem. Nie ma to jednak uzasadnienia w przebiegu spotkania czy też nie jest jakoś specjalnie egzekwowane przez prowadzących, którzy w mojej opinii powinni być „niewidzialni” w procesie komunikacji między interaktywną biografią a odbiorcą⁵⁴³. Co więcej podczas mojego pierwszego zetknięcia z interaktywną biografią

⁵⁴³ Wywiad przeprowadzony przez autorkę pracy z szkolącą wolontariuszy Jossie Barrett zarejestrowany 10.08.2023 roku w Illinois Holocaust Museum & Education Center.

4 sierpnia, wielkie poruszenie wśród zebranych na sali wywołało moje bezpośrednie pytanie do Fritzscha. Była to reakcja zdająca się wyrażać zdziwienie tym, „jak tak można bezpośrednio zapytać o coś ocalałą”. Mimo mojego przykładu, nikt nie przyjął tej konwencji za dopuszczalną i możliwą do realizacji, kontynuując przez resztę spotkania zadawanie pytań w stronę prowadzącej. Na tej podstawie twierdzę, że spotkania z interaktywnymi biografiami w Illinois Holocaust Museum byłyby bardziej efektywne, gdyby zachowano podobnie jak w Museum of Jewish Heritage w Nowym Jorku czy w Dallas Holocaust and Human Rights Museum możliwość podchodzenia do pulpitu i samodzielnego zadawania pytań.

Przechodząc do omawiania technologicznej strony wyświetlania projektu, tu również zgromadziłam kilka obserwacji. Dotyczą one głównie przejść między sekcjami nagrań, które nie są płynne, przycinają się, uwidaczniając miejsce przeskoku z jednego nagrania na drugi. W trakcie prowadzonych przeze mnie badań, zdarzyło się również kilka sytuacji wywołujących wśród publiczności konsternację lub śmiech wynikający z błędów systemu. Dla przykładu na pytanie: „Fritzie, czy możesz opisać życie w Chicago?”, interaktywna biografia Fritzscha błędnie rozpoczęła opowieść o tym, jak można opisać osobę żydowskiego pochodzenia. W innym momencie, system kilkakrotnie nie rozpoznał pytania, prowadząca wielokrotnie je powtórzyła, ale interaktywna biografia rozpoczynała za każdym razem inną odpowiedź, po czym padło „nie znajduję odpowiedzi na to pytanie”. Innym razem (4.08.2023 o godz. 11.00) dwukrotnie padała ta sama odpowiedź ocalałej (opowieść o fabryce i byciu powiernikiem złożonej obietnicy) na pytania dotyczące zupełnie innych aspektów życia Fritzscha. W tej sytuacji jednak nie było nadzwyczajnych reakcji odbiorczych, a prowadzący spotkanie wolontariusz, po wypowiedzi ocalałej, podziękował publiczności za cierpliwość i to, że dwa razy wysłuchali tej samej historii, jednakże ze względu na szacunek do ocalałego nie mógł się wtrącić i zatrzymać wypowiedzi Fritzscha, gdyż założeniem projektu powinno być nieprzerywanie ocalałemu i pozwolenie mu mówić. Co więcej, nie zauważono, żeby ktokolwiek odnosił się do projekcji z mniejszym szacunkiem, niż gdyby siedział tam faktyczny ocalały. Widoczne to było chociażby w sytuacji, kiedy jedna z moderatorek przerywając wypowiedź interaktywnej biografii zwróciła się do niej słowami „przepraszam, że Ci przeszkadzam, ale...”⁵⁴⁴. Oczywiście, jak od każdej reguły także i podczas mojego pobytu badawczego zdarzyły się wyjątki.

⁵⁴⁴ Obserwacja własna z dnia 07.08.2023.

Miały miejsce 2-3 sytuacje, w których, kiedy wolontariusz rozpoznał, że ocalały udziela „nie tej” odpowiedzi, szybko przeformułowywał pytanie, by uzyskać tę „jedną jedyną słuszną”. W końcu, uważam, że ważne w tym kontekście jest również to, że zdarzyły także takie spotkania i prowadzący, którzy (już po sesji Q&A z ocalałym) pytani przez uczestników o samo nagranie, technikę wykonania go oraz, w jaki sposób interaktywna biografia działa, nie umieli udzielić odpowiedzi, pozostawiając temat w zawieszeniu.

III. . BADANIE REAKCJI ODBIORCÓW. ANALIZA ANKIET I OBSERWACJE

Carmelle Stephens w artykule *Playing Pretend on Social Media* przywołuje tekst JB Bragera dotyczący jego doświadczenia odwiedzenia wystawy 'New Dimensions in Testimony' w Museum of Jewish Heritage w Nowym Jorku, w którym autor opisuje interaktywne biografie jako „ruchome obrazy, dzięki którym [ocalali – SP] będą żyć po swojej śmierci. Odpowiednio wydają się więksi niż w rzeczywistości, lekko wyskakując z płaskich, czarnych ekranów. Siedzą na pasujących do siebie krzesłach z czerwonego aksamitu i drewna i wykonują drobne ruchy, zupełnie niczym postacie z gier wideo czekające na wybranie przez gracza – delikatnie kiwają głową, wiercą się, patrzą poza kamerę”⁵⁴⁵. Dodaje Stephens, że „komentarze Bragera pokazują, iż przejście od pasywnych do interaktywnych metod spotykania się ze świadectwami wiąże się ze złożoną grą elementów ludycznych i narracyjnych”⁵⁴⁶. Autorka pisząc o tym doświadczeniu, wspomina reakcje innych uczestniczących w publicznym performansie pamięci ludzi, między innymi kobiety, która słuchając tej wymiany zdań, wykrzyknęła: „Wow, jak oni to robią? Czy to jest na żywo?”, czy mężczyznę robiącego sobie zdjęcie z interaktywnym wizerunkiem ocalałego⁵⁴⁷. Brager mówi:

Usiadłem i czekałem, aż kolejny gość wejdzie do przestrzeni, zainteresowany tym, jak inni ludzie będą wchodzić w interakcję z eksponatem. Kilku zajrzało z zaciekawieniem. Jedna kobieta ładowała telefon w kącie, podczas gdy Schloss i Gutter wiercili się. Kilku gości weszło do środka, przeczytało napisy na ścianach, okrążyło pokój i zrobiło zdjęcia

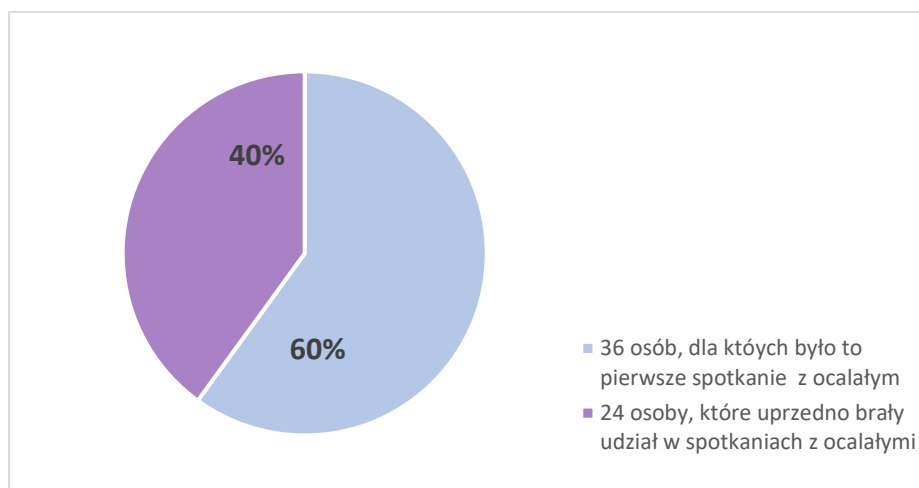
⁵⁴⁵ C. Stephens, *Playing Pretend on Social Media*, [w:] *Digital Holocaust Memory, Education and Research*, red. V. G. Walden, Switzerland AG 2021, s. 248; J. B. Brager, dz. cyt.

⁵⁴⁶ Tamże.

⁵⁴⁷ J. B. Brager, *One or Many Directions...*

ocalałym. Kolejna para gości zrobiła sobie selfie z ocalałymi. W końcu wszedł gość, zwrócił się do Guttera, kliknął myszką i wymamrotał do mikrofonu: „Jak było w Auschwitz?” Podczas gdy Gutter udzielał mu odpowiedzi, mężczyzna odwrócił się i podał aparat swojemu towarzyszowi – wydawało się ważne, aby udokumentować proces, zrobić zdjęcia siebie w interakcji z eksponatem⁵⁴⁸.

W przygotowanej przeze mnie ocenie reakcji odbiorczych uczestników spotkań z interaktywnymi biografiami w Illinois Holocaust Museum & Education Center wykorzystano kombinację metod: ankiety po zakończeniu interakcji, obserwację uczestniczącą i dyskusje w grupach fokusowych. W trakcie mojego pobytu badawczego w IHMEC, w dniach 4 – 10 sierpnia 2023 roku przeprowadziłam sześćdziesiąt ankiet z uczestnikami odbywających się w muzeum spotkań z interaktywną biografią, z czego trzydzieści sześć osób nigdy wcześniej nie brało udziału w żadnym spotkaniu z ocalałym, i dla których doświadczenie spotkania z interaktywną biografią było pierwszą i jedyną możliwością – chociażby pozornego – kontaktu z ocalałym. To tylko dodatkowo pokazuje, jaka odpowiedzialność rzetelnego i najbardziej wiernego przybliżania historii spoczywa na twórcach projektu.



Grupa badanych obejmowała osoby w wieku od czternastego do sześćdziesiątego dziewiątego roku życia. Respondentami byli indywidualni goście (w znamienitej większości amerykańskiego pochodzenia) odwiedzający muzeum. Nie było

⁵⁴⁸ Tamże.

wśród nich grup zorganizowanych. Korpus pytań obejmował sześć zagadnień: Czy dla odwiedzającego muzeum była to pierwsza możliwość spotkania z ocalałym, czy uczestniczył już w jakimś spotkaniu w przeszłości? Jeśli osoba zaznaczyła, że miała możliwość wcześniejszego porozmawiania z ocalałym, proszona była o przybliżenie okoliczności. Kolejne pytania dotyczyły: uczuć towarzyszących odbiorcy po spotkaniu z interaktywną biografią Fritzschall; wrażeń odbiorczych i opinii, czy takie spotkanie wywarło na uczestniku spotkania większe wrażenie niż chociażby wcześniejsze dostępne na wystawie wideoświadcstwa; mocnych i słabych stron projektu, a także tego, w jaki sposób według ankietowanych technologia pomaga zachować świadectwa Holocaustu dla przyszłych pokoleń oraz, co uczestnicy pokazu sądzą o wykorzystywaniu technologii w celu takiego jak uprzednio doświadczane, utrwalania wizerunków ocalałych. Jak już wspomniałam, wśród respondentów ankiety byli zarówno tacy, dla których było to pierwsze dłuższe zetknięcie się z „ocalałym”, dla innych z kolei (np. jednego z zaangażowanych w wolontariat w IHMEC współpracowników instytucji) spotkania z ocalałymi były chlebem powszednim. Jednak niezależnie od tego, zarówno pierwsza, jak i druga grupa na pytanie o doświadczenie odbiorcze odpowiedziała, że jest bardzo poruszona, a spotkanie z interaktywną biografią wywarło na nich o wiele większe wrażenie niż doświadczane wcześniej nagrania wideo ocalałych. Współczucie, poruszenie, smutek z powodu tego, co ocalała przeszła, ale równocześnie radość wynikająca z poznania jej historii i możliwości dzielenia się nią to nieliczne z odpowiedzi na pytanie o ich odczucia. Jeden z ankietowanych pisał: „Jestem osobiście przekonany taką formą świadectwa i żałuję, że nie mogłem spotkać ocalałej osobiście. Myślę, że ten projekt umożliwia bardzo osobisty rodzaj uczenia się historii. Taka forma prezentacji świadectwa sprawiła, że „że czułem więcej i bardziej”. Wtórzyć mu inna uczestniczka pokazu pisząc, że spotkanie z interaktywną biografią „sprawiło, że chcę słuchać więcej i więcej”. Nie było z kolei ani jednej osoby, która na pytanie o to, czy projekt Shoah Foundation silniej oddziałuje na odbiorcę niż wideoświadcstwa, odpowiedziałaby negatywnie. Dla każdego z respondentów było to doświadczenie wyjątkowe, które miało na niego o wiele większy wpływ niż dotychczas znane projekty. Jedna z ankietowanych odpowiedziała nawet, że rozmowa z interaktywną biografią Fritzschall umożliwiła jej uzyskanie odpowiedzi na pytania, na które nie znalazła odpowiedzi we wcześniejszych wideoświadcstwach, i to właśnie ten interaktywny format medialny oparty na pytaniach i odpowiedziach przede wszystkim odróżnia tak zarejestrowanych świadków od wspomnianych wcześniej świadectw wideo. Przy czym

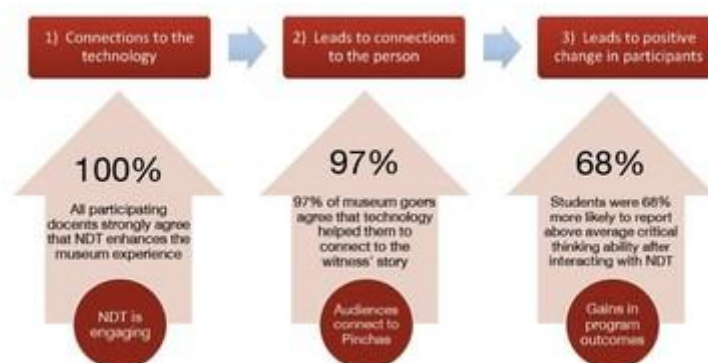
wiele osób zwracało uwagę na emocjonalną stronę projektu. Nie tylko na emocje, które interaktywne biografie wywołują w odbiorcach, ale również na to, jak oddają one emocje ocalałych. dwunastoletnia dziewczyna, dla której było to pierwsze spotkanie z ocalałym, napisała, iż cieszy się, że nie miało ono formy filmu, a charakter projekcji interaktywnej. Dzięki temu mogła bardziej osobiście zrozumieć przesłanie opowieści Fritzscha i się do niej odnieść. "Bardzo dużo się nauczyłam i wyniosłam z tego spotkania. Angażujące i poruszające doświadczenie" – napisała inna osoba. Większość odbiorców zwracała również uwagę na to, że projekt ten o wiele bardziej przykuwa uwagę odbiorców, stanowi bardziej angażujące źródło poznania niż nagrania, na których można „tylko zobaczyć” ocalałego.

Odnosząc się do pytania o mocne i słabe strony projektu, za tę pierwszą brano przede wszystkim możliwość usłyszenia historii od faktycznego świadka, a nie jedynie świadectwa filmowego, jak to miało miejsce dotychczas. Dodatkowo wśród opinii dotyczących mocnych stron wyróżniają się te mówiące o człowieczeństwie ocalałego, poczuciu kontaktu czy wizualnej stronie projektu, wspierającej doświadczenie interaktywności. „Wizualnie 10/10”, „Umożliwia poczucie nawiązania kontaktu z ocalałym”, „Można zobaczyć człowieczeństwo ocalałej”. „Jestem zaskoczony i zdumiony zastosowaną technologią interaktywną”, „Wspaniale było móc zadawać pytania”, ale też „Trudno zanegować fakty, kiedy są reprezentowane przez faktyczną osobę”. Wielokrotnie określany mianem genialnego, według wielu przepytanych, projekt *Shoah* stanowi prawdziwe źródło wiedzy, a także szansę zachowania świadectw na zawsze i kontaktu z ocalałym w formie rozmowy w przyszłości. Podczas gdy za mocną stronę pokazywanego w muzeum w Skokie projektu można uznać ocalałych i ich historie, do słabych wliczają się przede wszystkim uwagi dotyczące technologicznej strony projektu, takie jak: „Trudno odpowiednio sformułować pytania, aby uzyskać odpowiedź”, „zbyt krótkie wprowadzenie”, „ograniczona ilość odpowiedzi”. Powtarzającymi się opiniami były również te dotyczące błędnego wybierania przez system odpowiedzi na zadane pytania lub pozostawiania pytań bez odpowiedzi. To z kolei wiąże się z wytykanymi niejednokrotnie błędami w funkcjonowaniu systemu do rozpoznawania mowy.

Przechodząc z kolei do ostatniej poruszanej w ankietach kwestii: nowych technologii jako narzędzia pamięciotwórczego dla przyszłych pokoleń, ze zgromadzonych uwag wynika, że takie projekty powinny być realizowane, wręcz w niektórych z ankiet pojawiały się stwierdzenia typu „zróbcie ich więcej!”. Jeden z

ankietowanych odpowiedział, że interaktywne biografie to „bardzo ciekawa metoda, aby uzyskać „żywe” świadectwo”. Z kolei inny pytany dodał, że zastosowanie technologii umożliwia zachowanie aktualności świadectwa. „To jak podróż w czasie. Za 50 lat będzie to jeden z niewielu sposobów poznania relacji z pierwszej ręki. Umożliwia ocalałym trwanie wiecznie, nawet po odejściu danej osoby”. Upatrywano w nim wartościowego źródła wiedzy, co odnajduje odzwierciedlenie w wypowiedziach typu: „Dobrze, że taki projekt powstał”, „Brzmi to przełomowo dla współczesnej edukacji”. „Mam nadzieję, że ten projekt będzie ulepszany i stanie się bardziej popularny”.

Uwagi pojawiające się w przeprowadzonych przeze mnie badaniach zdają się mieć odzwierciedlenie we wnioskach z wcześniej przeprowadzonej w tym muzeum ewaluacji pilotażowego pokazu prowadzonego w kwietniu 2015 roku oraz obserwacjach grupy młodzieży podczas pilotażu w Holocaust & Genocide Centres w Johannesburgu w 2022 roku, z tą różnicą, że poprzednie opracowania nie ujawniają krytycznych głosów i uwag dotyczących technologicznej strony projektu. W przypadku tego pierwszego badania – jak można przeczytać na stronie projektu – prawie sto procent z dwustu dwudziestu dziewięciu ankietowanych gości stwierdziło, że technologia zwiększyła ich zdolność do nawiązania kontaktu z historią ocalałego⁵⁴⁹.



550

Przeprowadzone ankiety wykazały, że system umożliwił uczniom nawiązanie kontaktu z ocalałym, przykuwał ich uwagę i miał na nich pozytywny wpływ. „Prawie 100 procent

⁵⁴⁹ Zob. *New Dimensions in Testimony Proven to be Valuable Educational Tool*, [online:] <https://sfi.usc.edu/pressroom/releases/new-dimensions-testimony-proven-be-valuable-educational-tool>, dostęp: 16.11.2023.

⁵⁵⁰ Grafika prezentująca wyniki badań publiczności będące częścią raportu ewaluacji projektu New Dimensions in Testimony fundacji USC Shoah Foundation opublikowane 21 czerwca 2016 roku po pilotażowych pokazach w Illinois Holocaust Museum and Education Center w kwietniu 2015 roku. Zob. Tamże.

stwierdziło, że to doświadczenie pozostawi trwały efekt”⁵⁵¹. Kluczowe wnioski z tego pilotażu wskazują, że: „Dimensions in Testimony jest wciągające i znaczące dla publiczności muzeów. Odnotowano wzrost zainteresowania uczniów tematyką historyczną, krytyczne myślenie i znajomość zagadnień dziejących się na świecie”⁵⁵². A wykorzystana tu technologia pozwala odbiorcom na o wiele bardziej intymne obcowanie z historią. Wcześniejszą względem przywołanego powyżej badania publiczności jest diagnoza, która była dostępna na stronie Dimensions in Testimony w 2020 roku, wówczas obejmowała ona wrażenia zarówno odwiedzających muzeum, jak i osób w nim pracujących.

A PERSONAL CONNECTION BETWEEN AUDIENCE AND SURVIVOR

Engaging	98%	of museum visitors and staff agree that the installation kept their attention.
Emotional	97%	of museum visitors and staff agree that the technology helped them to connect to the witness's story.
Inspiring	96%	of museum visitors and staff agree Dimensions in Testimony will have a positive impact on them.

553

Tu również wysokie wskaźniki procentowe działają na rzecz inicjatywy Shoah Foundation. Dodatkowo, uzupełniając dane dostarczone przez samą Fundację, chciałabym w tym miejscu przywołać kilka reakcji odbiorczych – komentarzy pod postami Muzeum, autorstwa osób, które doświadczyły takiego spotkania z interaktywną biografią, a które w całości można odnaleźć na profilu Illinois Holocaust Museum & Education Center na Facebooku.

«Widziałem ten projekt i byłem tak poruszony troską i szacunkiem okazanym ocalałym. To świetny pomysł na zachowanie historii».

«Cieszę się, że taki projekt istnieje».

«Byliśmy tam w zeszłym roku...Była to jedna z najbardziej niezwykłych rzeczy, jakie kiedykolwiek widziałem».

⁵⁵¹ Tamże.

⁵⁵² Tamże.

⁵⁵³ Zob. *Dimensions in Testimony*...dz. cyt.

«To najbardziej wyjątkowa ekspozycja muzealna! Mam nadzieję, że wiele osób ją zobaczy. Technologia na najwyższym poziomie, a jej doświadczenie da ci nadzieję na przyszłość»⁵⁵⁴.

Wynika z nich, podobnie jak z ankiet przeprowadzonych przez USC, że po pierwsze, interaktywne biografie fascynują odbiorców i skupiają ich uwagę. Zdaje się to mieć potwierdzenie w obserwacjach Stephena Smitha, który pisze, że w The Memorial Hall of the Victims in Nanjing Massacre by Japanese Invaders w Nankin „można było zauważyć, że przewodnicy muzealni mieli pewne trudności z wyprowadzeniem swoich grup z przestrzeni Dimensions in Testimony, ponieważ wielu członków grupy chciało pozostać w tej przestrzeni dłużej niż czas wyznaczony przez przewodnika. To ilustruje wyjątkowy charakter spotkania”⁵⁵⁵. Po drugie, dzięki wpisanej w obiekt interaktywności zastosowana technologia angażuje odbiorcę, umożliwia lepsze zrozumienie historii, a co za tym idzie, wzmacnia afektywny odbiór opowieści, poprzez – chociaż pozorne i nierzeczywiste – poczucie fizycznego obcowania z drugim człowiekiem, tworzy szczególny rodzaj więzi z tym, który opowiada. „Poczułam się, jakby był ze mną w pokoju. Było to wyjątkowe i pełne emocji przeżycie, za które jestem bardzo wdzięczny” – powiedział jeden z odwiedzających muzeum⁵⁵⁶. Również „badania własne muzeum pokazują, że historie ocalałych z Holokaustu humanizują trudną historię, pomagają zwiedzającym rozwijać empatię, poznawać niebezpieczeństwa płynące z obojętności i uznawać swoją odpowiedzialność za przeciwstawienie się nienawiści i antysemityzmowi”⁵⁵⁷. Na tej podstawie można wyciągnąć wniosek, że *USC Shoah Foundation Dimensions in Testimony* stanowi skuteczny sposób na podejście do publicznego zaangażowania zachęcając odbiorców do aktywnego włączania się w kształtowanie kierunku i charakteru interakcji. Co więcej „widzowie czują się jeszcze bardziej komfortowo, zadając pytania hologramowi, ponieważ nie martwią się, że zranią uczucia lub zdenerwują. To naprawdę potężne narzędzie” – mówi dyrektor muzeum

⁵⁵⁴ Cytowane komentarze zostały zamieszczone na Facebooku [Illinois Holocaust Museum & Education Center](#) pod postem z 4 kwietnia 2020 roku.

⁵⁵⁵ S. D. Smith, *Testimony as Digital Transformation...*, s. 84.

⁵⁵⁶ *Dimensions in Testimony*, [online:] <https://www.holocaustandhumanity.org/exhibits/dimensions-in-testimony/>, dostęp 25.01.2024.

⁵⁵⁷ S. Wolff, *Illinois Holocaust Museum & Education Center has a More Visceral Experience*, [online:] <https://www.aam-us.org/2023/03/06/a-more-visceral-experience/>, dostęp: 20.01.2024.

Susan Abrams⁵⁵⁸. I faktycznie podsumowująca pilotażowe pokazy Dimensions in Testimony w Południowej Afryce, kierowniczka do spraw edukacji w Holocaust & Genocide Centres w Johannesburgu, Catherine Boyd, stwierdziła, że „Uczniowie czują się swobodniej w tego rodzaju interakcjach niż starsze pokolenia. Miałam poczucie, że chociaż istnieje inny rodzaj połączenia, gdy osoba, która przeżyła, znajduje się w pokoju z uczniami, format cyfrowy pozwolił uczniom na mniej ostrożne zadawanie pytań”⁵⁵⁹. Obserwację tę potwierdza również jeden z pracowników muzeum w Skokie: „Odkryłem, że ludzie mniej boją się zadawać pytania, [interaktywnemu – SP] Pinchasowi ponieważ nie martwią się, że go urażą, to z kolei skutkuje zadawaniem o wiele głębszych pytań”⁵⁶⁰. Z kolei Claudia Blythe, kierowniczka do spraw edukacji z Durban Holocaust & Genocide Centre, zwróciła uwagę na reakcje odbiorcze:

Obserwowaliśmy twarze uczniów, gdy otrzymywali odpowiedzi na swoje pytania – byli zaskoczeni, załamani, śmieli się z Pinchase, żli na niesprawiedliwość, wzruszeni do łez. Widzieliśmy, jak uczniowie wybuchali brawami, zrywali się z krzeseł i odmawiali powrotu do domu, dopóki nie będą mieli okazji zadać pytania⁵⁶¹.

Jeżeli opowiadanie historii traktować jako narzędzie napędzające zmiany społeczne oraz klucz do wytworzenia empatii to wydaje się, że w obszarze upamiętniania Holocaustu nie było dotychczas skuteczniejszego projektu niż interaktywne biografie. W ten sposób prowadzona narracja będąca jednym z narzędzi rzeczywistości rozszerzonej to również skuteczny sposób na przekazanie uczniom emocjonalnego znaczenia wydarzenia.

kilku uczniów machało na powitanie i na pożegnanie, a pod koniec 50-minutowej sesji ręce nadal były podniesione; obserwacje te sugerują, że uczniowie poczuli więź z ocalałym i byli zaangażowani w interakcję. Ten sam obserwator zauważył, że w miarę upływu czasu pytania stawały się coraz bardziej szczegółowe; wskazuje to na głębokość opowiadania historii, ponieważ każda historia generuje dodatkowe zainteresowanie. Obserwator donosi również, że uczniowie byli pod wrażeniem, gdy ocalały odpowiedział

⁵⁵⁸ Zob., N. Safo, *US museum debuts first 3-D holograms of Holocaust survivors*, [online:] <https://www.timesofisrael.com/us-museum-debuts-first-3-d-holograms-of-holocaust-survivors/>, dostęp: 06.08.2023.

⁵⁵⁹ *Dimensions in Testimony in IWitness Pilot in South Africa Draws Praise from Students, Educators—and Interview Subject Pinchas Gutter*, [online:] <https://sfi.usc.edu/news/2022/02/32716-dimensions-testimony-iwitness-pilot-south-africa-draws-praise-students-educators>, dostęp: 16.09.2023.

⁵⁶⁰ *New Dimensions in Testimony Proven...*

⁵⁶¹ *Dimensions in Testimony in IWitness...*

na prośbę o powiedzenie czegoś po polsku, śpiewając polską piosenkę, co sugerowało, że zdolności interaktywne przerosły ich oczekiwania⁵⁶².

III. INTERAKTYWNA BIOGRAFIA JAKO MASZYNA EMPATYCZNA (?)

Wzbudzanie uczuć takich jak empatia czy współczucie za pomocą technologii stanowi przedmiot gorącej dyskusji naukowej. Jedni widzą w technologii duże szanse na sympatyzowanie i współodczuwanie z nowopowstającymi obiektami wizualnymi, inni uważają je za sztuczne twory hamujące wspomniane wyżej odruchy. Również wśród ocalałych głosy są podzielone. Na moje pytanie o to, czy według nich ich interaktywne wizerunki można nazwać obiektami empatycznymi, Joan Salter odpowiedziała: „nie wydaje mi się, szczególnie ten trójwymiarowy aspekt potrafi nastroczać trudności niektórym uczniom i generuje atmosferę sztuczności”⁵⁶³, na co Steven Frank dopowiada „nie ma zamiennika dla ludzkiego głosu, emocji i mowy ciała, jak i tego jak te środki są odbierane przez widzów czy słuchaczy. Ale przy braku ocalałego we własnej osobie, jego hologram zdaje się być najlepszym zastępstwem. Opowiadana przez hologram historia jest ta sama, a on mówi tym samym głosem”⁵⁶⁴. Wtórzy mu Pinchas Gutter mówiąc: „Ludzie, którzy osobiście słyszeli moją historię, mówią mi, że zawsze będą mnie pamiętać, a to spotkanie ich zmieniło. Czuję, że poprzez tę pracę mogę przekazać swoją empatię i uczucia oraz stworzyć bezpośrednią więź. Kiedy spędzisz z kimś trochę czasu, nie zapomnisz o nim”⁵⁶⁵.

Naznaczone paradoksem pytanie o związki z pozoru nie pasujące do siebie kategorie empatii i technologii, celnie stawia PJ Manney w artykule *Empathy in the Time of Technology: How Storytelling is the Key to Empathy*. Autor pyta, czy technologie transludzkie, ku którym jako społeczeństwo zmierzamy, pozwolą nam zwiększyć empatię wobec innych, czy też ich użycie zmniejsza naszą zdolność rozumienia ich?⁵⁶⁶ I dodaje:

⁵⁶² Zob. D. R. Traum, A. Jones, K. Hays, H. Maio, O. Alexander, R. Artstein, P. E. Debevec, A. Gainer, K. Georgila, K. Haase, K. Jungblut, A. Leuski, S. Smith, W. R. Swartout, dz. cyt., s. 278.

⁵⁶³ Niepublikowany wywiad z 9.12.2021 roku przeprowadzony przez autorkę artykułu z Joan Salter.

⁵⁶⁴ Niepublikowany wywiad z ocalałym Stevenem Frankiem przeprowadzony 29.12.2021 roku.

⁵⁶⁵ N. Alexander, *How Virtual Reality is...*

⁵⁶⁶ P.J. Manney, *Empathy in the Time of Technology: How Storytelling is the Key to Empathy*, “Journal of Evolution and Technology”, Vol. 19 Issue 1 – September 2008, s. 51-61, [online:] <https://jetpress.org/v19/manney.htm>, dostęp: 15.01.2024.

Sposób, w jaki rozwijamy i wykorzystujemy technologie komunikacji transludzkiej, ma ogromne implikacje dla naszej empatycznej przyszłości, niezależnie od tego, czy dotyczy to naukowców rozważających etyczne konsekwencje technologii, stworzenia „przyjaznej sztucznej inteligencji”, czy też naszej zdolności do empatycznego komunikowania się za pośrednictwem nowych mediów – lub ich nowych twórców⁵⁶⁷.

Włączając się w tę debatę, chciałabym poruszyć wątek empatyzowania z omawianymi interaktywnymi biografiami. W kontekście nowych technologii czy bardziej precyzyjnie doświadczenia rozszerzonej rzeczywistości, problematykę tę poruszali między innymi Kia Hays, Karen Jungblut i Stephen D. Smith⁵⁶⁸, Corey Kai Nelson Schultz⁵⁶⁹, wspomniany już PJ Manney⁵⁷⁰ czy Robert Hassan⁵⁷¹. Zanim jednak przejdę do omawiania samych obiektów w tej perspektywie, skupię się w pierwszej kolejności na krótkim omówieniu zagadnienia *empatii per se*, przy czym na potrzeby tej analizy skupię się jedynie na badaniach nad empatią, które wpłynęły na zmiany w pamięcioznawstwie i praktykach muzealnych.

Media cyfrowe, które zasadniczo spełniają funkcję alienującą – pisze Robert Hassan, tu będą paradoksalnie substytutem doświadczenia konsolidującego, wzbudzającego empatię⁵⁷². Ta zaś podobnie jak technologia stały się nierozzerwalnie powiązane wraz z rozwojem technologii informatycznych⁵⁷³. Samo zagadnienie empatii jest również kluczowe dla teorii zajmujących się przekazywaniem wspomnień, takich jak przywoływana już wcześniej „postpamięć” Hirsch czy „pamięć protetyczna” Landsberg. Będzie ona postrzegana jako warunek wstępny lub wynik tego procesu. Jako rodzaj intropatii, jest ona reakcją afektywną rodzącą się w wyniku interakcji, najczęściej

⁵⁶⁷ Tamże.

⁵⁶⁸ Zob. K. Hays, K. Jungblut, S. D. Smith, dz. cyt.

⁵⁶⁹ C. K. N. Schultz, dz. cyt., s. 2-17.

⁵⁷⁰ PJ. Manney, *Empathy in the Time*....

⁵⁷¹ R. Hassan, *Digitality, Virtual Reality and The 'Empathy Machine'*, “Digital Journalism” 2020, No. 8:2, s. 195-212.

⁵⁷² R. Hassan (2020) *DIGITALITY, VIRTUAL REALITY AND THE 'EMPATHY MACHINE'*, “Digital Journalism”, 8:2, s. 195-212.

⁵⁷³ Zob. PJ. Manney, *Empathy in the Time*.... Co więcej – mówi zajmującym się technologią hybrydową, sztuczną inteligencją Jun Wu – „ponieważ empatii można się nauczyć, sztuczną inteligencję z pewnością można w nadchodzących latach wyposażyć w sztuczną empatię” i przywołuje książkę Heartificial Empathy Mintera Diała. Zob. Wywiad z Jun Wu, *Empathy in Artificial Intelligence*, [online:] <https://www.forbes.com/sites/cognitiveworld/2019/12/17/empathy-in-artificialintelligence/?sh=7ff7a2ff6327>, dostęp: 18.02.2024; M. Dial, *Heartificial Empathy. Putting Heart into Business and Artificial Intelligence*, Londyn 2023.

jest wynikową wsłuchania się w opowieść drugiego człowieka. Empatia to „projekcja własnej osobowości na osobowość innej osoby w celu lepszego jej zrozumienia; intelektualna identyfikacja siebie z innym”⁵⁷⁴. W proponowanych przez siebie analizach Anna Łebkowska uruchamia szereg zbliżonych do niej semantycznie terminów, takich jak współodczuwanie, wczuwanie się czy wczucie. Jak podaje autorka, „zajmują [ją one – przyp. SP] zwłaszcza w duchu odpowiedzialności wobec „innego” (...) To co międzyludzkie, łączy się z relacjami podmiotu ze światem (z innymi przedmiotami, z naturą)”⁵⁷⁵. I dodaje:

Pośród wszystkich znaczeń, jakimi terminy: wczucie, empatia, *Einfühlung*, obrosły w przeciągu ostatnich wieków, szczególnej wagi nabierają obecnie te, które łączą się ze współodczuwaniem, te zatem, które jednoczą empatię z sympatią traktowaną jako współczucie, w tym także współcierpienie. Nic zatem dziwnego, że tak pojmowaną umieszcza się ją w kontekście altruizmu, mechanizmów adaptacyjnych, łączy ze zdolnościami identyfikacyjnymi, [...] z „odmianą inteligencji społecznej”⁵⁷⁶.

Dzięki temu można rozpatrywać empatię jako skuteczną metodę pedagogiczną umożliwiającą człowiekowi nie tylko efektywniejsze rozumienie historii, ale także pozwalającą przyjąć bardziej osobistą, głęboko odczuwalną pamięć o wydarzeniu z przeszłości, którego nie przeżył⁵⁷⁷. Aby, ją osiągnąć – pisze Manney – musimy opowiadać historie.

Mnóstwo, mnóstwo historii. Zarówno nasze własne historie, jak i historie innych. [...] niczym najlepsi gawędziarze, musimy uczynić te historie uniwersalnymi [...]

⁵⁷⁴ *Empathy*, [w:] “Webster’s New Universal Unabridged Dictionary”, second edition. 1979. s. 594, za: P.J. Manney, dz. cyt. Więcej o wykładni tego czym jest empatia i jak można ją rozumieć, można przeczytać w pracach: *Empathy and Its Limits*, red. A. Assmann, I. Detmers, London: Palgrave Macmillan, 2016; S. Keen, *Theory of Narrative Empathy*, “Narrative”, Vol. 14, No. 3 (Oct., 2006), s. 207-236; N. E. Snow, *Empathy*, *American Philosophical Quarterly*, Vol. 37, No. 1 (Jan., 2000), s. 65-78; *Historical Empathy and Perspective Taking in the Social Studies*, red. O. L. Davis, E. A. Yeager, S. J. Foster, Oxford 2001.

⁵⁷⁵ A. Łebkowska, *Empatia. O literackich narracjach przełomu XX i XXI wieku*, Kraków 2008, s. 33.

⁵⁷⁶ Tamże, s. 23.

⁵⁷⁷ Zob. P. Wilde, A. Evans. *Empathy at Play: Embodying Posthuman Subjectivities in Gaming*, “Convergence: The International Journal of Research Into New Media Technologies”, 2019, 25 (5-6), s. 798. Problematykę empatii jako kluczowego elementu kursów edukacji o Holokauście dla uczniów porusza w jednym ze swoich artykułów Anna Reading. Zob. A. Reading, ‘*Digital Interactivity in Public Memory Institutions: The Uses of New Technologies in Holocaust Museums.*’ „Media Culture and Society”. Vol. 25 (1) 67-85.

rozpowszechnić je w sposób możliwie najszerszy w sferze wielokulturowej, wykorzystując jak najwięcej form mediów, w nadziei, że uda im się złapać z zaskoczenia tych, którzy nie podzielają tych samych poglądów, więc kiedy zobaczą tę historię lub zobaczą ją w rzeczywistości wirtualnej, mogą powiedzieć sobie: Ty i ja możemy nie być podobni, ale teraz cię rozumiem⁵⁷⁸.

Jego słowa znajdują potwierdzenie w badaniach przedstawionych w artykule *An Interactional Account of Empathy in Human-Machine Communication*, w którym autorzy piszą, że „w kontekście komunikacji człowiek-maszyna (HMC) zdolność wywoływania wrażenia empatii osiągnąta jest w dużej mierze poprzez zachowania językowe”⁵⁷⁹. Mimo, że ten zabieg – skutecznego – *storytellingu* został zastosowany w projekcie Fundacji Shoah, porównując *Forever Project* National Holocaust Centre and Museum i *Dimensions in Testimony* Schultz pisze, że chociaż oba projekty posiadają potencjał do tworzenia afektywnych „protetycznych wspomnień” w oparciu o empatię⁵⁸⁰, ostatecznie rozpatruje je jako obiekty hamujące odczucie empatii odbiorców względem wirtualnych świadków, twierdząc przy tym, że zastosowane technologie niweczą ich pierwotną misję. Wyjaśnia, że „rosnące wykorzystanie ich w wirtualnych asystentach i rozrywce powoduje skojarzenia i praktyki, które podważają intencje [tych projektów – SP]. Ci wirtualni świadkowie mogą ostatecznie zostać sabotowani [...], co w konsekwencji pomniejszy ich afektywne działanie i zamierzone obowiązki moralne”⁵⁸¹, takie jak zachowanie pamięci dla pokoleń. Autor argumentuje, że:

po pierwsze, ponieważ cyfrowy awatar jest formą zwykle kojarzoną z grami i zabawą, uczestnicy mogą świadomie lub podświadomie „testują” ograniczenia tej interaktywnej technologii i w ten sposób nawiązują kontakt z awatarem w niezamierzony sposób; po drugie, ludzie używają poleceń głosowych do interakcji z awatarem, podobnie jak „wirtualni asystenci” znajdujący się na osobistych urządzeniach cyfrowych, w związku z czym nie komunikują się z nimi jak równy z równym; i po trzecie, „niesamowity” wygląd wirtualnego świadka, który łączy w sobie elementy realnego i nierealnego jest emocjonalnie niepokojący⁵⁸².

⁵⁷⁸ PJ. Manney, dz. cyt.

⁵⁷⁹ Concannon S., Roberts I., Tomalin M., *An Interactional Account of Empathy in Human Machine Communication*, *Human-Machine Communication* 2023 (6), s. 87.

⁵⁸⁰ C. K. N. Schultz, dz. cyt.

⁵⁸¹ Tamże, s. 13.

⁵⁸² Tamże, s. 3.

Wtórzuje mu Grant Bollmer, który skupiając się na koncepcji empatii i jej związkach z technologią VR próbuje pokazać, że technologia nie tylko „nie może funkcjonować jako maszyna do empatii na własnych zasadach, ale że taka retoryka wpisuje się w szerszą ideologię cyfrowości, sprzeczną z rzeczywistymi potrzebami i możliwościami człowieka”⁵⁸³. Jednak jeżeli rozumieć empatię jako kategorię epistemologiczną, opierającą się na kontakcie *face to face* z innym, to nie mogę się zgodzić z Schulzem. Jego doświadczenie obcowania z wirtualnymi świadkami zdaje się znacznie różnić od moich obserwacji. Spędzając godziny z interaktywną biografią Fritzscha, polubiłam ją i w końcu uświadomiłam sobie istotę wyjątkowości projektu Shoah Foundation, a tkwi ona, w moim rozeznaniu, w energii afektywnej wytwarzającej się w zetknięciu z tymi wizualnymi reprezentacjami ocalałych. I wydaje się, że właśnie taka idea współodczuwania stała za wykorzystaniem technologii w tym projekcie. „Jak argumentują Poppy Wilde i Adrienne Evans, empatia to reakcja afektywna, która pojawia się podczas interakcji. Co więcej, ponieważ doświadczenia opierają się na wspomnieniach recytowanych przez wirtualnego świadka, mają one potencjał tworzenia empatycznych performansów pamięci”⁵⁸⁴. Dzieje się tak pomimo tego, iż snute przez ocalałych opowieści są mniej naznaczone emocjonalnością, którą miały niegdysiejsze nagrania realizowane dla USHMM⁵⁸⁵. Wynika to zapewne z odległości czasowej względem opisywanych wydarzeń, przepracowania traumy i liczby powtórzeń zeznania. Należy też pamiętać, że każda z zarejestrowanych osób była przez całe życie mówcą, który często występował publicznie. Zdecydowanie bardziej poruszające są spotkania osobiste, czymś faktycznie unikatowym jest bezpośredniość doświadczenia kontaktu z ocalałym.

Robert Hassan stwierdzał, że empatia nie może zostać wygenerowana ze źródła cyfrowego, w którym to autor równocześnie rozwija zagadnienie „maszyny empatycznej”⁵⁸⁶. Termin ten zaproponowany i propagowany od 2015 roku przez Chrisa Milka – jednego z głównych przedstawicieli branży VR⁵⁸⁷, od tego czasu jest

⁵⁸³ G. Bollmer, *Empathy Machines*, „Media International Australia” 2017, 165 (1), s. 63–76, za: R. Hassan, *DIGITALITY, VIRTUAL REALITY AND THE ‘EMPATHY MACHINE’*, „Digital Journalism”, 2020, 8:2, s. 204.

⁵⁸⁴ P. Wilde, A. Evans, dz. cyt., s. 798, za: C. K. N. Schultz, dz. cyt., s. 7.

⁵⁸⁵ Uwagę tę opieram na swoim doświadczeniu porównania spotkania z interaktywną biografią i obejrzenia nagrania świadectwa Fritzscha z 1990 roku.

⁵⁸⁶ Zob. R. Hassan, dz. cyt.

⁵⁸⁷ Ch. Milk, *How virtual reality can create the ultimate empathy machine*, TED Talk, [online:] www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine.

nieustannie powtarzany i rozwijany przez badaczy i badaczki zajmujących się zagadnieniami wpływu nowych technologii, w tym przede wszystkim VR na ludzkie zachowania i reakcje, ponieważ VR – jak dodaje Grant Bollmer, „przynajmniej w idealnym przypadku, pozwala spojrzeć oczami drugiej osoby, ucieleśnić jej doświadczenia, a tym samym wczuć się w nią”⁵⁸⁸. W najprostszym rozumieniu tego terminu, maszyną empatyczną można nazwać próby nadania sensu emocjonalnemu doświadczeniu innej osoby za pomocą technologii⁵⁸⁹ i jako taki „VR [również XR – przyp. – SP] ma potencjał do tworzenia bardziej intensywnych i immersyjnych doświadczeń empatycznych. Użytkownicy mogą naprawdę poczuć się wciągnięci w daną sytuację, a wizualne, dźwiękowe i czasem haptyczne bodźce mogą wzmocnić ich empatyczną reakcję”⁵⁹⁰. Poprzez maszynę empatyczną, w definicji Milka, „generowane są intuicyjne reakcje emocjonalne do punktu, w którym uczestnik „czuje się obecny wśród ludzi”, których widzi w cyfrowym świecie”⁵⁹¹. I chociaż Milk i powołujący się na jego słowa Hassan rozpatrują ten termin w kontekście VR, Bollmer z kolei dodaje, że „maszyny empatyczne mogą odnosić się także do różnych środków technologicznych służących do rozpoznawania subtelnych ruchów ludzkiej twarzy w celu tworzenia realistycznych cyfrowych modeli wyrazu twarzy odwzorowujących stany emocjonalne”⁵⁹². Również dlatego uważam, że termin „maszyna empatyczna” może mieć zastosowanie także w myśleniu o interaktywnych biografiach, które mają zapewniać poczucie współobecności drugiego człowieka. Poziom empatii – pisze Hassan – „wynika z procesu ludzkiej komunikacji. To sytuacja, w której doświadczenie innej osoby lub grupy staje się wystarczająco oczywiste poprzez mediację, aby wywołać poczucie identyfikacji lub współczucia”⁵⁹³. Wynika z tego, że środek komunikacji jest głównym czynnikiem wpływającym na generowanie empatii, która z kolei stanowi

dostęp: 06.08.2023, za: M. Matuszewski, *Czy można być krową? Dlaczego VR nie jest maszyną empatii*, „Widok. Teorie i Praktyki Kultury Wizualnej” 2022 nr 33, [online:] <https://www.pismowidok.org/pl/archiwum/2022/33-nowe-narracje-wizualne/czy-mozna-byc-krowa>, dostęp: 06.08.2023.

⁵⁸⁸ G. Bollmer, dz. cyt., s. 2.

⁵⁸⁹ Tamże, s. 2.

⁵⁹⁰ *VR jako maszyna empatyczna?*, [w:] *Wirtualna rzeczywistość (VR) maszyną empatii? Jak VR zmienia świat społeczny i zdolności emocjonalne?*, [online:] <https://sotechlab.agh.edu.pl/wp-content/uploads/2023/07/Sotechlab-Maj-2023-Wirtualna-rzeczywistosc-VR-maszyna-empatii-Jak-VR-zmienia-swiat-spoeczny-i-zdolnosci-emocjonalne-2.pdf>, dostęp: 16.09.2023, s. 5.

⁵⁹¹ R. Hassan, dz. cyt., s. 196.

⁵⁹² G. Bollmer, dz. cyt., s. 1.

⁵⁹³ R. Hassan, dz. cyt., s. 201.

ważny aspekt edukacji⁵⁹⁴. Kori Street, z USC Shoah Foundation zauważa, że „Uczestnicy często zapominają, że pracują z technologią i wchodzi w interakcję z nagrany zeznaniem. Koncentrują się na rozmowie i swojej ciekawości. [...] To naprawdę łączy cię jako człowieka z innym człowiekiem oraz jego doświadczeniem i historią”⁵⁹⁵.

„Bardzo mi przykro z powodu wszystkiego, przez co przeszedłeś, ale dziękuję, że próbowałeś nas edukować i wyciągnąć coś ze swojego doświadczenia”

„Jesteś lepszy niż bohater wojenny, ponieważ przeżyłeś”

„Dziękuję za podzielenie się swoim doświadczeniem i pomoc w poznaniu Twojej przeszłości”⁵⁹⁶

To tylko kilka ze zdań skierowanych przez uczniów do interaktywnej biografii Pinchasa Guttera wyświetlanego w Holocaust & Genocide Centres w Johannesburgu, udowadniających głębokie przeżycie historii opowiedzianej przez interaktywną postać, a tym samym zaprzeczające tezom Schultza i Hassana. Komentarze wskazują, że właśnie poprzez symulację rzeczywistych sytuacji oraz interakcji z wirtualnymi postaciami, cyfrowe projekty umożliwiają nie tylko bardziej skuteczne edukowanie kolejnych pokoleń, ale również doświadczenie prawdziwych emocji. Co więcej, jednym z proponowanych podejść promujących empatię historyczną⁵⁹⁷ – piszą autorzy *Using eyewitnesses to promote students' understanding of empathy in the history classroom* – jest historia mówiona, a dokładniej wykorzystanie naocznych świadków⁵⁹⁸. Wspomniani badacze pisząc o kluczowej roli empatii w nauczaniu historii Holokaustu, wspominają również na chęć wykorzystania jej w innym projekcie Fundacji Shoah, mianowicie „IWitness” – wspomnianym już internetowym narzędziu edukacyjnym,

⁵⁹⁴ Niezwykle ciekawe i wartościowe badawczo studium porównawcze wpływu spotkań z ocalałymi oraz zajęć prezentujących nagrania świadectw na rozwój empatii wśród uczniów to H. Bartelds, G.M. Savenije, J. van Drie, C. van Boxtel, *Using eyewitnesses to promote students' understanding of empathy in the history classroom*, “The Journal of Social Studies Research”, 2022, [online:] <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0885985X2200050X>, dostęp: 06.02.2024.

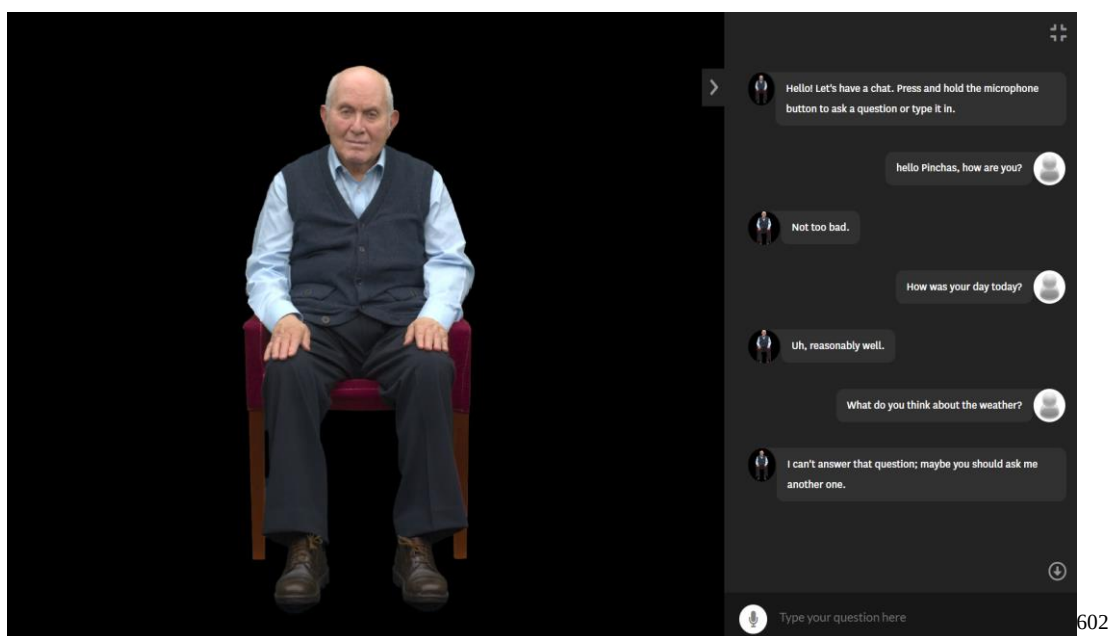
⁵⁹⁵ B. Newcomb, *Tech Can Push Us Apart, but These Games and VR Build Empathy*, [online:] <https://today.usc.edu/how-does-technology-affect-empathy-usc-games/>, dostęp: 18.02.2024.

⁵⁹⁶ *Dimensions in Testimony in IWitness Pilot...*

⁵⁹⁷ Problematyce empatii historycznej poświęcony jest tom *Historical Empathy and Perspective Taking in the Social Studies*, red. O. L. Davis, E. A. Yeager, S. J. Foster, Oxford 2001.

⁵⁹⁸ Zob. H. Bartelds, G.M. Savenije, J. van Drie, C. van Boxtel, dz. cyt.

służącym do „połączeniu współczesnych odbiorców z ludźmi z przeszłości⁵⁹⁹”, którego częścią są interaktywne biografie. Przenosząc projekt online, twórcy uczynili go jeszcze bardziej przystępnym narzędziem edukacyjnym⁶⁰⁰. „Wyjątkowy rodzaj więzi interpersonalnej i zaangażowanie emocjonalne towarzyszące osobistym i wirtualnym interakcjom z ocalałymi i świadkami ludobójstwa pomagają uczniom przezwyciężyć apatię, polaryzujące wpływy we własnym życiu i wspierają zmniejszenie psychologicznego dystansu między nimi a ocalałym”⁶⁰¹.



Dzieląc się swoimi obserwacjami Hillary Jackson pisze, że „świetny kontakt wzrokowy Guttera, wynikający z ustawienia kamery podczas jego wywiadu, sprawia wrażenie realistycznego, prawie jak rozmowa na Skype. Dzieci często do niego machają i zastanawiają się, dlaczego nie odmachuje, z kolei wśród starszych widzów częstą reakcją jest płacz”⁶⁰³. Jak pisze Dan Hill, „jeżeli twarze są na ekranie, około 75 procent

⁵⁹⁹ Por. Tamże.

⁶⁰⁰ Por. *USC Shoah Foundation Launches...*

⁶⁰¹ *Storytelling is a valuable tool in teaching about the dangers of genocide*, [online:] <https://sfi.usc.edu/news/2018/12/23816-storytelling-valuable-tool-teaching-about-dangers-genocide>, dostęp: 10.03.2024.

⁶⁰² Moja rozmowa z Pinchasem Gutterem przeprowadzona w ramach IWitness dnia 11.03.2024. *IWitness*, [online:] <https://iwwitness.usc.edu/dit/pinchas>, dostęp: 10.03.2024.

⁶⁰³ H. Jackson, *Holocaust Survivor Holograms Give History New Depth*, [online:] <https://www.kcet.org/shows/artbound/holocaust-survivor-holograms-give-history-new-depth>, dostęp: 16.03.2022.

całej aktywności wzrokowej będzie skupiona właśnie na nich, ponieważ stanowią one zmysłowe centrum naszego życia i sposób na odczytanie nastroju i zamiarów innej osoby”⁶⁰⁴. Wszak to twarz jest ośrodkiem wytwarzania emocji, a oglądanie jej może u odbiorcy „wywołać, wyjaśnić i wzmocnić reakcje afektywne – szczególnie reakcję empatyczną u widza poprzez mimikrę afektywną i reakcję mimiczną”⁶⁰⁵. Co więcej, takie „twarzą w twarz dzielenie się historiami przez tych, którzy przeżyli okrucieństwa, może sprzyjać lepszemu zrozumieniu [osoby i historii – SP] i skutecznie przeciwstawiać się nienawiści, która w przeciwnym razie mogłaby prowadzić do przemocy i ludobójstwa”⁶⁰⁶. Na podstawie własnych obserwacji mogę stwierdzić, że dzięki zastosowanemu w Muzeum Holokaustu w Skokie sposobowi wyświetlania ocalałych na niemal niewidocznym ekranie, odbiorca doświadcza poczucia „współobecności” ocalałego⁶⁰⁷ i odczuwa „człowieczeństwo” wysłuchiwanego osoby. Powołując się na badania Arrigoni i Galaniego, Corey Kai Nelson Schultz pisze, że:

symulowana obecność ocalałych opowiadających o swoich doświadczeniach zapewnia poczucie autentyczności, wprowadzając do doświadczenia zarówno nośność emocjonalną, jak i żywotność, [a] stosowanie dialogu wzmacnia postawę słuchania odwiedzających, wytwarzając w ten sposób formę inscenizowanego świadectwa, której celem jest odtworzenie uczuć i wpływu bezpośredniego spotkania z ocalałym⁶⁰⁸.

I choć teza, którą tu próbuję przedstawić podlega obecnie ciągłej debacie, w mojej opinii te wizualne obiekty pomagają rozwinąć empatię. Odwiedzający muzeum, z którymi rozmawiałam, wskazywali na nią podobnie, jak na współczucie, wzruszenie, szacunek, ból, poruszenie, ale również - co chyba w tym kontekście najważniejsze - na zmianę sposobu postrzegania historii, co wskazuje na skuteczność tego narzędzia „wcielonej” pamięci o Holokauście.

⁶⁰⁴D. Hill, *About Face: The Secrets of Emotionally Effective Advertising*. London: Kogan Page 2010, s. 69.

⁶⁰⁵ C. R. Plantinga, *The Scene of Empathy and the Human Face on Film*, [w:] *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*, red. C. R. Plantinga, G. M. Smith, Baltimore 1999, s. 240, za: C. K. N. Schultz, dz. cyt.

⁶⁰⁶ B. Newcomb, dz. cyt.

⁶⁰⁷ Więcej o tym zjawisku piszą G. Arrigoni, A. Galani. *Digitally Enhanced Polyvocality and Reflective Spaces: Challenges in Sustaining Dialogue in Museums Through Digital Technologies*, [w:] *European Heritage, Dialogue and Digital Practices*, red. A. Galani, R. Mason, G. Arrigoni, New York 2021.

⁶⁰⁸ C. K. N. Schultz, dz. cyt.

INTERAKTYWNA BIOGRAFIA OCALAŁEGO JAKO NOWA PRAKTYKA ARTYKULACJI HISTORII – SZANSE I ZAGROŻENIA

Alasdair Richardson definiuje Holokaust jako obecnie wydarzenie „na granicy żywej pamięci”⁶⁰⁹, które w krótkim czasie pozbawione zostanie ostatnich bezpośrednich świadków. Z kolei „wspólną cechą portali internetowych wywiadów wideo, zeznań drugiej generacji i hologramów ocalałych jest to, że zawsze i nieuchronnie porównuje się je z obecnością naocznego świadka na żywo”⁶¹⁰. Jak dodaje Susan Hogervorst:

To właśnie centralne miejsce naocznych świadków w naszej obecnej kulturze pamięci, która pojawiła się od lat sześćdziesiątych XX wieku, narzuca takie porównanie zeznaniom w formach zapośredniczonych. Często formy te traktowane są jako substytuty, co tym bardziej ilustruje słuszność konceptualizacji kultury pamięci o Holokauście przez Wiewiórkę od lat 80. XX wieku jako epoki świadka⁶¹¹.

Wiele napisano na temat tego, w jaki sposób Holokaust jest lub powinien być nauczany, reprezentowany i pamiętany. Przyjrzenie się temu, jak pamięć o Holokauście jest dziś artykułowana przez nowe technologie w przestrzeni publicznej, w tym właśnie w muzeach, może dostarczyć ważnych wskazówek dla zrozumienia relacji zachodzących pomiędzy mediami i pamięcią. Szybko narastająca w ostatnich latach literatura przedmiotu dotycząca wykorzystania technologii interaktywnych w nauczaniu o Holokauście, poświęca dużo miejsca tak potencjałowi, jak i towarzyszącym im wyzwaniom i zagrożeniom. Debaty dotyczące kształtowania się przyszłości nauczania i reprezentowania Holokaustu zostały w dużej mierze ukształtowane tak przez historyków, jak i samych ocalałych, których obecność – fizyczna, emocjonalna i

⁶⁰⁹ A. Richardson, *Holocaust Education: An Investigation into the Types of Learning that Take Place When Students Encounter the Holocaust* {PhD thesis, University of Winchester, 2012}, s. 28, za: V. G. Walden, *New ethical questions and social media: young people's construction of Holocaust memory online*, "Frames Cinematic Journal" 2015 (7) [online:] https://www.researchgate.net/publication/277619566_New_Ethical_Questions_Young_People's_Construction_of_Holocaust_Memory_on_Social_Media, dostęp: 22.01.2024.

⁶¹⁰ S. Hogervorst, dz. cyt., s. 179.

⁶¹¹ Tamże, s. 179.

intelektualna – jest podstawą edukacji o Holokauście⁶¹². Szczególnie – co starałam się wykazać – lata po roku 2000 obrodziły w szereg cyfrowych inicjatyw związanych z upamiętnieniem momentu historycznego. Jak starałam się wykazać, ten boom projektów pamięciowych powiązać można z momentem kryzysu obecności świadka i strachu przed zapomnieniem.

Rejestrowanie doświadczeń ocalałych z Holokaustu było (zwłaszcza w latach 70. i 80. XX w., ale jest i nadal) szczególnym przejawem historii ratowniczej (*recovery history*). W ten sposób próbowano pilnie zapełnić luki w wiedzy o przeszłości, wynikające z braku źródeł dotyczących niektórych grup, mając świadomość nieodwracalnej utraty dostępu do tej wiedzy wraz z odchodzeniem kolejnych pokoleń

– pisze Marta Kopiniak⁶¹³. Szacuje się, że „od zakończenia II wojny światowej [tylko – SP] do 2010 r. zebrano w tej czy innej formie co najmniej 100 000 zeznań ocalałych z Holokaustu, co zwiększyło rosnącą pulę zasobów edukacyjnych i reprezentacji Holokaustu w kulturze popularnej”⁶¹⁴. Tworzenie przez Shoah Foundation interaktywnych biografii również naznaczone jest wspomnianą wyżej chęcią ratowania wizerunków ocalałych, ich historii, ale nade wszystko wyjątkowego w swym charakterze kontaktu ze świadkami historii. Interdyscyplinarne omówienie inicjatywy generuje serię pytań dotyczących skuteczności i przyszłości tego przedsięwzięcia. Te wymykają się ona jednoznacznym ocenom. Osobiście postrzegam interaktywne biografie jako wyraźne kontinuum przedcyfrowych praktyk kolekcjonowania, archiwizowania, a co za tym idzie pamiętania. Najciekawszym wydaje się omawiany w tej dysertacji moment przejścia od nagrań wideo świadectw ku interaktywnym biografiom, które z nawiązką realizuje założenia *oral history*. Co więcej, chcę podkreślić, że interaktywne biografie to już nie jeden projekt Fundacji Shoah, ale szereg inicjatyw o zasięgu międzynarodowym, które poprzez stosowanie podobnych praktyk przechwytywania wolumetrycznego, w ten sam sposób rejestrują ocalałych. Służą one

⁶¹² Por. A. S. Marcus, R. Maor, I. M. McGregor, G. Mills, S. Schweber, J. Stoddard, D. Hicks, dz. cyt., s. 281.

⁶¹³ M. Kopiniak, dz. cyt., s. 96.

⁶¹⁴ A. S. Marcus, R. Maor, I. M. McGregor, G. Mills, S. Schweber, J. Stoddard, D. Hicks, dz. cyt., s. 282.

nie tylko archiwizacji, ale również ochronie dziedzictwa ocalałych poprzez wykorzystanie narracji pierwszoosobowej oraz modelu interaktywnego kontaktu z obiektami poprzez możliwość rozmowy w czasie rzeczywistym. „Ten rodzaj interakcji ma na celu stworzenie dla publiczności iluzji rzeczywistości, czyli stopnia wiarygodności, w jakim środowisko immersyjne próbuje nawiązać relację w jak największym stopniu przypominającą tę, którą widzowie mieli do żyjących ocalałych”⁶¹⁵. Łącząc bowiem zaawansowaną technologię nagrywania, wyświetlania i systemy rozpoznawania mowy, projekt oferuje przede wszystkim odwiedzającym muzea zupełnie nowe doświadczenie historii osoby i miejsca. Czy jednak taka, jak zaproponowana przez Fundację Shoah, forma upamiętnienia może oprzeć się entropii rozumianej jako odchodzenie pokolenia ocalałych, ale też jako przekazywanej bezpośrednio pamięci? W jaki sposób wspomniane projekcje skutecznie konstruują nowe reżimy mediacji i immersji w rzeczywistość wirtualną⁶¹⁶?

*

Zaistnieniu interaktywnych biografii towarzyszy szereg wyzwań pedagogicznych związanych z cyfrowym wymiarem świadectwa. W obliczu rozbudowy archiwów wideoświadectw, technologie cyfrowe otwierają badaczom świadectw nowe możliwości bezpośredniej i łatwej pracy z dokumentami audio-wideo⁶¹⁷, ale okazują się już niewystarczające dla współczesnego odbiorcy. Początkowo nazywane hologramami, później interaktywnymi biografiami, stworzone przez USC Shoah Foundation nagrania, chciałabym nazywać „interaktywnymi świadectwami” – terminem, który w moim odczuciu najpełniej oddaje zarówno przesłanie, jak i sposób ich działania w praktyce, stanowią dla odbiorcy jedno z najbardziej atrakcyjnych dostępnych w edukacji o Holokauście źródeł wiedzy historycznej. *Dimensions in Testimony* to pierwsza tego

⁶¹⁵ Tamże, s. 286.

⁶¹⁶ N. Alexander, *Obsolescence, Forgotten...*; O. Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*. Cambridge, Londyn 2003.

⁶¹⁷ Por. M. Frisch, *Historia mówiona i rewolucja digitalna. W kierunku post-dokumentalnej wrażliwości*, [w:] *Teoria wiedzy o przeszłości na tle współczesnej humanistyki*, red. E. Domańska, tłum. M. Kierzkowski, Poznań 2010, s. 297.

rodzaju inicjatywa w umożliwiająca zaangażowanie publiczności w świadectwa ocalałych.

To algorytm rozpoznawania mowy ma za zadanie zidentyfikować słowa kluczowe w pytaniu użytkownika i przeszukać archiwum w poszukiwaniu nagranej wcześniej odpowiedzi, którą uzna za najbardziej odpowiednią. Proces ten rodzi pytania etyczne, które jeszcze bardziej komplikują koncepcję świadka jako źródła historiograficznego. Aby rozmowa wyglądała autentycznie realistycznie, algorytmy muszą rozpoznawać płynność werbalną zarówno w przypadku pytań, jak i odpowiedzi. Jednak, jak pokazuje rosnąca liczba badań, algorytmy rozpoznawania mowy „sprawdzają się najlepiej w przypadku białych, dobrze wykształconych Amerykanów z wyższej klasy średniej”⁶¹⁸,

działając zarazem wykluczająco w przypadku użytkowników reprezentujących inne grupy społeczno-ekonomiczne, posiadających być może inny akcent czy zasób słownictwa. Tym samym, jak dodaje Alexander „wykorzystując logikę postępu technologicznego, projekt mający na celu walkę z ksenofobią i antysemityzmem nieświadomie wspiera ekskluzywny dostęp do treści świadectw”⁶¹⁹.

Mimo wszystko wykorzystanie współczesnego instrumentarium pamięciotwórczego pozwala na dotarcie do coraz szerszego grona odbiorców – przede wszystkim uczniów i użytkowników muzeów. Stąd pierwsze ze wspomnianych pytań, które uruchamia szczegółowy wgląd w mechanizmy działania projektu, dotyczy przydatności i efektywności *Dimensions in Testimony* jako narzędzia edukacyjnego.

Rzeczywistość rozszerzona i inne technologie rzeczywistości mieszanej są dziś – jak piszą autorzy *Holocaust education in transition...* – promowane jako pozytywne środowiska uczenia się umożliwiające lepszy kontakt z przeszłością⁶²⁰. Narzędzia cyfrowe tak chętnie wykorzystywane dziś w obszarze pracy z trudnym dziedzictwem czy Holokaustem dają nowe możliwości eksternalizowania pamięci i ujmowania jej w nieznane dotychczas ramy komunikacji. „Ze względu na obniżenie kosztów i ulepszenia renderowania i reprezentacji graficznej, technologie rzeczywistości immersyjnej w postaci rzeczywistości rozszerzonej, rzeczywistości wirtualnej i rzeczywistości mieszanej zyskują coraz większą popularność w edukacji na temat dziedzictwa

⁶¹⁸ N. Alexander, *Obsolescence, Forgotten: ...*, s. 63.

⁶¹⁹ Tamże, s. 63.

⁶²⁰ Por. A. S. Marcus, R. Maor, I. M. McGregor, G. Mills, S. Schweber, J. Stoddard, D. Hicks, dz. cyt., s. 282.

kulturowego i wizualnego”⁶²¹. W szczególności zdigitalizowane nagrania ocalałych z Holokaustu przyciągają szerokie grono użytkowników⁶²². „Oprócz roli nośników informacji o Holokauście i pamięci o nim, zasoby te są same w sobie godne uwagi jako fenomen humanistyki cyfrowej, interesujący szczególnie dla badaczy zainteresowanych ewolucją związków nowych technologii z dokumentacją i badaniem przeszłości”⁶²³. Technologia cyfrowa zmienia wszystkie aspekty gromadzenia, dostępu, interpretowania, angażowania, uczenia się i udostępniania obiektów. Niektórzy badacze wskazują na potrzebę ich wykorzystywania w celu przekształcenia przestrzeni muzealnej we wciągający „teatr żywej pamięci”⁶²⁴. Dlatego też opierając się na badaniach empirycznych, uwzględniając przy tym wpływ wyborów kuratorskich, sposoby projektowania wystaw i przestrzeni muzealnych, a także motywacje i oczekiwania zwiedzających, a także kluczową rolę, jaką emocje odgrywają w kształtowaniu zrozumienia wydarzeń i tematów historycznych, starałam się wykazać wpływ technologii cyfrowych reprezentowanych przez omawiane interaktywne biografie na konstruowanie pamięci społecznej w środowisku muzealnym. Omawiane tu narzędzie umożliwia angażującą relację zwiedzających z nagranyymi w ramach projektu ocalałymi. Stanowi „skuteczny sposób na podejście do publicznego zaangażowania, [...] zachęca odbiorców do aktywnego udziału w kształtowaniu kierunku i charakteru interakcji w oparciu o to, kim są i czym się interesują”⁶²⁵. Ekaterina Haskins twierdzi, że korzystając z interaktywnych mediów cyfrowych „odbiorcy nie pełnią już roli konsumenta linearnej historii, lecz mogą dokonywać

⁶²¹Tamże, s. 282.

⁶²²Steuer podejmuje temat żywości medium *vividness* jako zdolności technologii do wytwarzania zmysłowo bogatego środowiska zapośredniczonego. Badacz pisze: „Jedną zmienną właściwością technologii medialnych, która wpływa na ich zdolność do wywoływania poczucia obecności, jest żywość: Żywość oznacza bogactwo reprezentacji zapośredniczonego środowiska, określone przez jego cechy formalne, to znaczy sposób, w jaki środowisko przedstawia informacje zmysłom. Żywość zależy od bodźca i zależy całkowicie od właściwości technicznych nośnika. Rafaeli nazywa tę właściwość „przezroczystością”. Bardzo żywe medium można uznać za „gorące” w sensie McLuhanesowskim, ponieważ „rozszerza jeden [lub wiele] zmysłów w «wysokiej rozdzielczości»”. Zob. J. Steuer, dz. cyt., s. 11.

⁶²³J. Shandler, *Digitizing Holocaust Memories*, [in:] *Jewish Studies in the Digital Age* (pp.23-42), red. Zaagsma G., Stökl B. E. D., Rürup M., Margolis M. Levi A. S., Berlin, Boston: De Gruyter Oldenbourg, 2022. <https://doi.org/10.1515/9783110744828>, p. 37.

⁶²⁴F. Sparacino, G. Davenport, A. Pentland *MCN Spectra Millennial Digest*. ‘Millennium Museum Journal’ 2002 (81) [www.artsconnected.org.millenniummuseum/displayitem.cfm?item = 61, [za:] A. Reading, *Digital interactivity in public memory institutions: the uses of new technologies in Holocaust museums*, “Media Culture Society” 2003 (25), s. 74.

⁶²⁵*Dimensions in Testimony: FAQs*. [online:] <https://sfi.usc.edu/dit/faq>, dostęp: 17.01.2021.

wyborów”⁶²⁶. Zamiast oglądania świadka na ekranie, jak to ma miejsce w przypadku nagrań wyświetlanych ze zbiorów Fortunoff Video Archive for Holocaust Testimonies czy USC Shoah Foundation's Visual History Archive, tu odbiorca może wejść w interakcję z wizerunkiem ocalałego, zapoczątkować rozmowę-opowieść. Jest aktywnym uczestnikiem komunikacji. Jason Hansen zauważa, że „rozwój nowych technologii [...] dramatycznie zredukował bariery uczestnictwa, które historycznie ograniczały wpływ

jednostek na proces budowy pamięci publicznej”⁶²⁷. Interaktywne biografie ocalałych można określić mianem obiektów post-pamięci „testimonial objects”⁶²⁸, poprzez które dokonuje się transmisja wspomnień ocalałych. Są one w głównej mierze oparte na emocjonalnym zaangażowaniu odbiorcy. Współczucie, współodczuwanie opowiadanej historii, czy w końcu empatyzowanie z interaktywnym wizerunkiem ocalałego i jego historią staje się tu dla odbiorcy impulsem impulsem zachęcającym do współoddziaływania z nagraniem, przed którym stoi. W przypadku *Dimensions in Testimony* mamy bowiem do czynienia z formą prezentacji, która czyni ze zwiedzającego nie tyle odbiorcę wyeksponowanego świadectwa, co współtwórcę aktu świadczenia – osobę, która ma realny wpływ na przebieg zdarzeń: może zapoczątkować rozmowę-opowieść, wpływać na kolejność opowiadanych wydarzeń, ale też mogącą „testować” granice interaktywności proponowanych przez twórców technologicznych rozwiązań.

Wykorzystywanie dostępnej technologii do zachowywania i dzielenia się pamięcią o Holokauście, wskazuje na to tylko jak bardzo, dla nas jako współczesnego społeczeństwa, jest to historia ważna, do tego wręcz stopnia, że na wszelkie możliwe i dostępne sposoby chcemy ją zachować dla kolejnych pokoleń. Mając na uwadze to, co w kontekście postpamięci pisała Marianne Hirsch o poczuciu przestrzennego i czasowego oddalenia kolejnych pokoleń od traumatycznych wydarzeń, interaktywne biografie ocalałych można rozpatrywać właśnie jako obiekty postpamięci „ocalające” świadków i ich historie dla przyszłych pokoleń. Hirsch zwraca uwagę na fotografie,

⁶²⁶ E. Haskins, „Between Archive and Participation: Public Memory in a Digital Age,” *Rhetoric Society Quarterly* 37, no. 4 (2007), s. 406. Cyt. za J. Shandler, *Digitizing Holocaust Memories...*, s. 35.

⁶²⁷ J. Hansen, „Auschwitz is made of Legos and Hitler hates Beckham: YouTube and the Future of Holocaust Remembrance” (paper presented at the Future of Holocaust Studies conference, Southampton and Winchester Universities, July 29-31, 2013), cyt. za: V. G. Walden, *New Ethical Questions and Social Media: Young People's Construction of Holocaust Memory Online*, „Frames Online Journal”, [online:] <http://framescinemajournal.com/article/new-ethical-questions-and-social-media-young-peoples-construction-of-holocaust-memory-online/>, dostęp: 15.01.2021.

⁶²⁸ Por. M. Hirsch, *The Generation of Postmemory...*, s. 178.

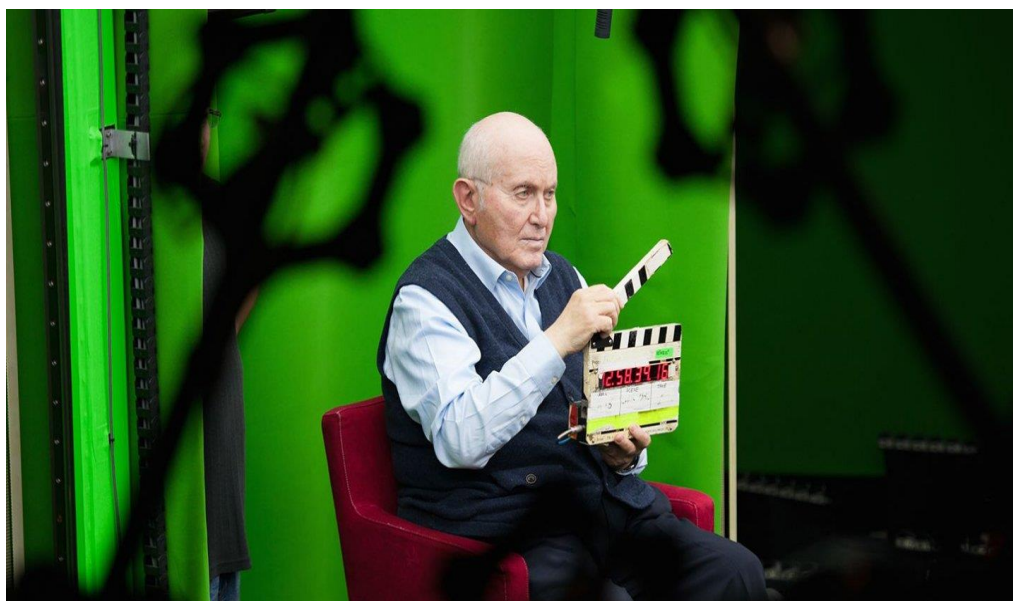
gdyż stają się one jednym z głównych źródeł łączności z przeszłością⁶²⁹. Tym bardziej interaktywne wizerunki tych, którzy pamiętają, stanowiące instrumenty pamięci zastępczej, będą pod względem edukacyjnym obiektami niezwykle cennymi. Motorem napędzającym ich powstanie była bowiem chęć zaangażowania młodych ludzi w poznawanie historii ludzi, których przemijania obecnie doświadczamy. Dokumentowanie relacji ocalałych w miarę upływu czasu okazuje się zadaniem karkołomnym – coraz trudniejszym, a czasami nawet niemal niemożliwym. Analizowane innowacyjne nagrania ocalałych stały się zatem ważnym kanałem międzypokoleniowego przekazu doświadczenia, co więcej, wykazano pozytywną korelację pomiędzy wpływem interaktywnych biografii a stopniem przyswajania wiedzy. Z jednej strony w interakcji będą znosiły dystans pokoleniowy, z drugiej strony umożliwiają bardziej osobiste odniesienie do opowiadanej historii. Bez wątpienia w porównaniu do stonowanych pod względem zastosowanych środków filmowych świadectw wideo kadrujących twarze ocalałych i pokazujących właściwie minimum ruchu, zaprezentowane po raz pierwszy w przestrzeni muzealnej w 2017 roku interaktywne biografie ocalałych okazują się szczególnym sposobem praktykowania pamięci opartej na współpracy. Mają tym samym niebagatelne znaczenie w ramach dyskursu muzealnego, stają się nowym wyzwaniem dla muzealników, obiektami wymagającymi odpowiedniej oprawy oraz większej, specjalnie przygotowanej na tę okoliczność, przestrzeni prezentacji.

*

Ważnym aspektem projektu jest to, jak omawiany projekt wpływa na współczesną i przyszłą pozycję ocalałego w dyskursie pamięciotwórczym: czy wzmacnia ją, a może wręcz przeciwnie, osłabia? Na kilku poziomach dostrzegam wyraźną „estetyzację” tych świadectw, nie tylko pod względem tego jak wyglądają te z największą pieczołowitością skonstruowane cyfrowe interfejsy, ale również jaką grupę reprezentują poszczególni

⁶²⁹ M. Hirsch, *Family Frames...* Por. też M. Hirsch, *The Generation of Postmemory...*

ocalali oraz przede wszystkim, kto i na jakiej podstawie dopuszcza te historie do publicznego obiegu⁶³⁰.



Zatrzymując się na chwilę przy skuteczności medium oraz jego wpływie na przyszłe wrażenia odbiorcze, nie sposób nie przywołać Nety Aleksander, która w swoim artykule *Obsolescence, Forgotten: "Survivor Holograms..."*, poświęca wiele miejsca pewnemu godnemu uwagi zajściu w trakcie nagrywania Evy Schloss. Sytuacja ta w doskonały sposób ujawnia kontrastowo różnicę pokoleniową i techniczną między starszą ocalałą a tworzącymi świadectwo przeszłości inżynierami⁶³². Autorka pisze:

Próbując zarejestrować „neutralne momenty” (Pinchevski 2019: 93), które zapewnią bardziej płynne wrażenia podczas przyszłych „rozmów” pomiędzy projekcją Schloss a jej użytkownikami, prowadzący wywiad prosi Schloss o powtórzenie kilku zdań mających na celu z jednej strony podtrzymanie tej iluzji spotkania międzyludzkiego w czasie rzeczywistym, jednocześnie pomagając w rozwiązywaniu problemów technicznych. Te

⁶³⁰ Mam tu na myśli przede wszystkim wspomnianą w poprzednich rozdziałach problematykę wyboru „reprezentatywnych” ocalałych, którzy są nagrywani w ramach interaktywnych biografii.

⁶³¹ Zdjęcie z zasobów USC Institute for Creative Technologies, cytowane za stronę: S. Ziv, *How Technology is Keeping Holocaust Survivor Stories Alive Forever*, [online:] <https://www.newsweek.com/2017/10/27/how-technology-keeping-holocaust-survivor-stories-alive-forever-687946.html>, dostęp: 03.04.2020.

⁶³² Por. N. Alexander, *Obsolescence, Forgotten: ...*, s. 58

wypowiedzi obejmują: „Jestem nagraniem. Nie potrafię odpowiedzieć na to pytanie” i ««Nie pamiętam»». Jednak poproszona o powtórzenie frazy ««Może powinieneś spróbować zrestartować komputer»», osiemdziesięciolatka waha się: ««Może powinieneś spróbować...»» Rozmówca powtarza: ««Uruchom ponownie»». Schloss próbuje to zrobić... [...] Prowadzący wywiad szybko mówi: ««Nieważne»», na co Schloss z uśmiechem odpowiada: ««To zbyt techniczne dla mnie»». ⁶³³

Przywołany powyżej przykład zachowania w trakcie procesu nagrywania ujawnia także przewidywania twórców dotyczące możliwej zawodności technologii i tego, że nie zawsze działa ona tak, jak byśmy sobie tego życzyli. „Świadczy o stopniu, w jakim twórcy *Dimensions in Testimony* są świadomi ograniczeń technologii cyfrowych, które często rozłączają się, zamrażają, buforują i wymagają ponownego uruchomienia”⁶³⁴. A technologii jak wiadomo często zdarza się zawodzić. Tę uwagę odzwierciedlają między innymi słowa Salter, która w przypadku *Forever Project* wskazywała przede wszystkim na nieprawidłowe działanie systemu rozpoznawania mowy, ale na tę występującą zawodność systemu wskazuje również Marcus pisząc⁶³⁵:

ocalali nie odpowiadali na zadawane im pytania, zwłaszcza kiedy uczniowie zadawali pytania lub kiedy pytania nie były sformułowane w sposób łatwy do uchwycenia przez oprogramowanie do rozpoznawania głosu. Oprogramowanie komputerowe koordynujące pracę „ocalałego” w odpowiedziach często nie rozpoznawano nazw miejscowości, ponieważ większość nazw europejskich miast nie znajdowała się w bazie danych oprogramowania. [...] Tego rodzaju problemy techniczne raczej psują niż wspierają cel projektu”, dlatego tak istotne jest, aby technologia ta była precyzyjna i wypuszczona do publicznego użytku dopiero wtedy, gdy działa bez zarzutu. ⁶³⁶

Metody cyfrowe mające na celu odtworzenie w tym przypadku postaci ludzkiej i jej historii życia odgrywają znaczącą rolę nie tylko w dokumentowaniu, ale także wzbogacaniu i rozszerzaniu ich możliwości poprzez rozpowszechnianie konkretnego doświadczenia. Siła tych obiektów leży zarówno w ich dyskursywnym otoczeniu, jak i autorytecie nagranego ocalałego. Stawką ich skuteczności jest zachowanie nie tylko

⁶³³ Tamże, s. 58.

⁶³⁴ Tamże, s. 58.

⁶³⁵ A. S. Marcus, R. Maor, I. M. McGregor, G. Mills, S. Schweber, J. Stoddard, D. Hicks, dz. cyt., s. 279-301

⁶³⁶ Tamże, s. 286.

historii, ale też wizerunków świadków powstałych w wyniku przeprowadzenia długotrwałego procesu nagrywania szczegółowego wielogodzinnego wywiadu ze świadkiem historii⁶³⁷. W efekcie są to obiekty autoteliczne, interesujące same w sobie, zdające się zmieniać i wpływać na estetykę przedstawiania Holokaustu. W myśl tego co o świadectwach wideo pisała wielokrotnie już w tym szkicu przywołana Steffi de Jong, interaktywne biografie „przechwytyują akt pamiętania świadków historii”⁶³⁸. Bez wątpienia na korzyść tych obiektów działa również dokonująca się w ostatnich latach zmiana doświadczenia muzealnego.



639

Zapytany o to, czym różni się ta innowacyjna forma nagrywania ocalałych od poprzednich, w których brał udział m. in. dla Visual Archive, Steven Frank przyznał że różnica ta ujawnia się w narracyjnym kształcie ich wywiadów. Ponadto same

⁶³⁷ „Rozmówcy zadawana jest seria pytań zebranych wcześniej od uczniów, nauczycieli i opinii publicznej, tak o charakterze uniwersalnym, które mogą odnosić się do każdego świadka, lub szczegółowym dotyczące jego osobistej historii”. Vide. S. Smith, *Oral History Turns Holographic...* W wywiadzie z Aleksandrą M. Szabó, była dyrektor Global Initiative, Karen Jungblut, mówiąc o procesie gromadzenia pytań i przygotowań do samego wywiadu, przyznała: Mielismy wiele grup fokusowych, pytaliśmy ocalałych i tych, którzy im towarzyszyli, o co pytają uczniowie podczas spotkań w szkołach, zwróciliśmy się również do ekspertów w tej dziedzinie, zwłaszcza pedagogów, i stworzyliśmy bazę pytań wykraczających poza kwestionariusz dotyczący danej osoby⁶³⁷. Por. A. M. Szabó, *Interview with Karen Jungblut*, “*Eastern European Holocaust Studies*”, <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/eehs-2023-0004/html?fbclid=IwAR3WHtIJsbk2ehS8SQgRhDwTkwIMd8LkuTX-6vBs0Och5Jf3ODJiHmv09cU>, <https://doi.org/10.1515/eehs-2023-0004>, dostęp: 28 kwietnia 2023; T. McMullan, *The virtual Holocaust survivor: how history gained new dimensions*, <https://www.theguardian.com/technology/2016/jun/18/holocaust-survivor-hologram-pinchas-gutter-new-dimensions-history>, dostęp: 20.02.2020.

⁶³⁸ S. de Jong, Steffi De Jong, *The witness as object...*

⁶³⁹ Zdjęcie z zasobów USC Institute for Creative Technologies, cytowane za stroną: L. Katz, dz. cyt.

rejestracje wideo w obu przypadkach były dość podobne, przy czym zapis dla *Forever Project* był nieco bardziej intymny, podczas gdy w trakcie realizacji nagrania dla Shoah Foundation czuł się jak komentator w telewizji⁶⁴⁰. „Widzę siebie jako elektroniczny obraz. Nie ma tam mojej duszy. Jest trochę lepiej, gdy mówię, ale brak tam tego szczególnego uczucia, które łączy mówcę i jego widownię”⁶⁴¹.

Z jednej strony „technologie medialne dzięki umiejętności przedstawiania fragmentu rzeczywistości w sposób jak najbardziej zbliżony do realnego, sprzyjają przyjęciu bardziej odpowiedzialnych postaw wśród odbiorców” – pisze Nash⁶⁴². Co z kolei wiązałoby się ze stwierdzeniem, że omawiany świadek immersyjny⁶⁴³ łączyłby w tym ujęciu „doświadczenie VR z moralną postawą odpowiedzialności”⁶⁴⁴. Z drugiej strony jak słusznie zauważa amerykański socjolog Arthur B. Shostak, taka przemiana ocalałych w złudzenie rzeczywistej obecności może mieć znaczący wpływ na opowiadane przez nich historie, a co za tym idzie podważyć ich autentyczność i prawdomówność jako świadków⁶⁴⁵.

U podstaw wyzwań, jakie sztuczna inteligencja stawia przed badaczami zajmującymi się tymi obiektami leży „zatarcie ontologicznego podziału między człowiekiem a maszyną”.⁶⁴⁶ Z tej perspektywy nowe technologie przyjmujące funkcję komunikatorów automatyzując proces porozumiewania się, potencjalnie dewaluują pozycję człowieka, jednak w tym wypadku symulacja stanowi jego „przedłużenie” pozwalając odbiorcom na poczucie obcowania z „wirtualnymi świadkami”⁶⁴⁷ niczym żywymi ludźmi, a zarazem umożliwiając globalizację ich historii. Jest ona rozszerzeniem nie tylko w odniesieniu do przeszłości i swojego pierwowzoru, ale również wikła się w nowe obecne i przyszłe sieci połączeń kulturowych.

Podług tezy Marshalla McLuhana samo medium może mieć większy wpływ na odbiorcę niż przekazywana treść⁶⁴⁸. Stąd też – jak pisze Julia Zunguri – „przedstawianie ocalałego z Holokaustu i jego doświadczeń za pomocą hologramu wiąże się również z

⁶⁴⁰ Niepublikowany wywiad z ocalałym Stevenem Frankiem przeprowadzony 29.12.2021 roku.

⁶⁴¹ Tamże.

⁶⁴² K. Nash, dz. cyt., s. 120

⁶⁴³ Termin zaproponowany przez Kate Nash w artykule *Virtual reality witness: exploring the ethics of mediated presence*. Zob. Tamże, s. 119–131

⁶⁴⁴ Tamże, s. 120

⁶⁴⁵ A. B. Shostak, *Stealth altruism. Forbidden Care as Jewish Resistance in the Holocaust*, Routledge, London-New York 2017, s. 240.

⁶⁴⁶ A. L. Guzman, S. C. Lewis, dz. cyt.

⁶⁴⁷ C. K. N. Schultz, dz. cyt., s. 2.

⁶⁴⁸ M. McLuhan, dz. cyt., s. 39-53.

ryzykiem trywializacji wydarzeń”⁶⁴⁹. A ryzykiem, jakie można tu dostrzec jest zagrożenie, że forma prezentacji, jaką jest wciąż rozwijana projekcja, przyćmi w przyszłości, czy też przesłoni człowieka i stojącą za nim historię.

Z jednej strony cyfrowe projekty budzą wiele sprzeciwu i kontrowersji, z drugiej odbiorcy potrzebują nowych strategii chroniących przed fałszowaniem i zniekształcaniem obrazu przeszłości oraz szerzącą się dezinformacją⁶⁵⁰, której zalewu będziemy doświadczać wraz z odejściem ostatnich świadków, którzy mogliby poprzeć historię swoim autorytetem moralnym. Nadejście zwrotu cyfrowego w badaniach nad Holocaustem wraz z całym rezerwuarem testimonialnych projektów cyfrowych w postaci nagrań zeznań ocalałych w rzeczywistości wirtualnej, trójwymiarowych interaktywnych instalacji czy aplikacji rzeczywistości mieszanej wykorzystywane na terenach byłych obozów zbiegło się z nieuchronnym odejściem ocalałych. Jednakże wprowadzenie tych technologii umożliwiło świadkom historii „cyfrowe życie pozagrobowe”⁶⁵¹. Sztuczna inteligencja wspiera „odradzanie się” ocalałych w nowej, umożliwiającej interakcję formie⁶⁵². I choć cyfrowe projekcje przetrwają znacznie dłużej niż fizyczne ciała ocalałych, paradoksalnie przekształcając go w przedmiot⁶⁵³ jednocześnie czynią ich ponownie widzialnymi. „Wyświetlani w nowej formie wizualnej ocalali odtwarzają logikę „ery świadka”, która rozpoczęła się wraz ze wspomnianym we wstępie procesem Eichmanna, kiedy pamiętające jednostki zamieniły się w legalnych nośników pamięci kulturowej i legalnych źródeł historiograficznych” – pisze Alexander⁶⁵⁴. Wulf Kansteiner zauważa, że interaktywne biografie ocalałych doskonale radzą sobie z opowiadaniem przeszłości, podczas gdy dialog ulega rozbiciu, gdy odbiorca zaczyna pytać o teraźniejszość⁶⁵⁵. I faktycznie, gdy korespondentka i dziennikarka Lesley Stahl w ramach wydarzenia „60 minutes” 5 kwietnia 2020 roku rozmawiała z wizerunkiem Aarona Elstera (ten od kilku lat już nie żył), „Jaka jest dziś

⁶⁴⁹ J. Zunguri, dz. cyt., s. 3.

⁶⁵⁰ Por. *Recommendations for using Artificial Intelligence...*, s. 18.

⁶⁵¹ Termin zaproponowany przez Amandę Lagerkvist w artykule: A. Lagerkvist, *The Media End: Digital Afterlife Agencies and Techno-existential Closure*, „The Media End.” *Digital Memory Studies* (2017), s. 48–84.

⁶⁵² Zob. V. G. Walden, *Afterword: Digital Holocaust Memory Futures: Through Paradigms of Immersion and Interactivity and Beyond* [w:] *Digital Holocaust Memory, Education and Research*, red. V. G. Walden, New York 2021, s. 267–296.

⁶⁵³ Por. N. Alexander, *Obsolescence, Forgotten: ...*, s. 62.

⁶⁵⁴ Tamże, s. 62.

⁶⁵⁵ Zob. W. Kansteiner, dz. cyt s. 122.

pogoda?", ten odparł: „Jestem nagraniem. Nie mogę odpowiedzieć na to pytanie”⁶⁵⁶. Podobna sytuacja miała miejsce podczas przeprowadzanych przeze mnie badań w IHMEC, kiedy podczas jednej z sesji 4 sierpnia 2023 roku (g.13.00). Interaktywna biografia Fritzshall błędnie odpowiedziała na dwa z zadanych jej pytań. W pierwszej kolejności moderująca sesję Q&A przywitała ocalałą słowami „Hello Fritzie”, na co nagrana kobieta odpowiedziała „Czy możesz przeformułować pytanie?”, z kolei usłyszawszy pytanie „How do you do?” rozpoczęła długą – jedną z najdłuższych nagranych – wypowiedź dotyczącą wewnętrznego przymusu opowiadania. Z kolei w innym wywiadzie hologram Pinchasa Guttera miał odpowiedzieć jednemu z pytających uczniów: „Czy możesz to przeformułować, proszę?”, gdyż program nie rozpoznał pytania, a zarazem nie mógł wygenerować adekwatnej odpowiedzi⁶⁵⁷, co mimo wszystko wskazuje na ograniczone ramy komunikacji z tymi obiektami. Z drugiej strony dbając o poczucie autentyczności dialogu z ocalałym, interaktywną biografią Guttera zaprojektowano w ten sposób, żeby zapytana jak wyglądało życie w Oświęcimiu, odpowiedziała „Nie byłem w Oświęcimiu, ale mogę opowiedzieć o moich doświadczeniach w Bergen-Belsen” - sugerując wolną wolę i podmiotowość nagrania⁶⁵⁸.

Jest jeszcze jeden nieporuszony tu dotychczas aspekt kontaktu ocalały-odbiorca, na którego trudność w podrobieniu czy w ogóle uzyskaniu wskazuje Salter. A mianowicie z perspektywy ocalałej

Hologram jest niejako zawieszony w czasie. Za każdym razem działa i odpowiada tak samo, podczas gdy spotkanie na żywo daje okazje do wchodzenia w bezpośredni kontakt z odbiorcą. Choć pytania z reguły zostawiamy na koniec spotkań, w trakcie wystąpienia staram się angażować młodych słuchaczy – np. gdy mówię o siostrze i napięciach między nami, pytam dzieci o rodzeństwo i większość z nich podnosi ręce wyrażając chęć odpowiedzi. Zaraz potem pytam je o to, jak często zdarza im się kłócić czy droczyć z braćmi i siostrami, co z kolei wywołuje wśród słuchaczy bardzo żywą reakcję⁶⁵⁹.

⁶⁵⁶ L. Stahl, dz. cyt.

⁶⁵⁷ Zob. tamże.

⁶⁵⁸ K. O'Neill, *Internet afterlife : virtual salvation in the 21st century*, Santa Barbara-Denver 2016, s. 46.

⁶⁵⁹ Niepublikowany wywiad z 9.12.2021 roku przeprowadzony przez autorkę artykułu z Joan Salter

Mając na uwadze właśnie takie sytuacje świadczenia, można wskazać na niemożliwość odtworzenia takiej jak wspomniana powyżej forma interakcji, jako jedno z głównych ograniczeń inicjatyw takich jak *Dimensions in Testimony* czy *Forever Project*.

*

W kontekście omawianego projektu w naturalny sposób rodzi się pytanie o etykę wykorzystywania takich inicjatyw? Przede wszystkim jak jako społeczeństwo możemy sprostać wyzwaniom etycznym w sposobie przekazywania pamięci o Holokauście, które stawia rozwój sztucznej inteligencji? Kto decyduje dziś o słuszności wykorzystywania interaktywnych technologii w praktykach upamiętniania?



Jak sobie radzić z problemami nieprzedstawialności pewnych miejsc czy wydarzeń⁶⁶⁰? To samo dotyczy zeznań ocalałych? Kto po ich śmierci jest ich dysponariuszem? Czy można dokonywać jakichkolwiek ingerencji w ich wypowiedzi? Czy dzięki

⁶⁶⁰ Tu od razu przychodzi mi do głowy projekty przedstawiające lub unikające pokazywania komór gazowych. Zob. *Auschwitz Virtual Tour: Interior of the Gas Chamber*, [online:] <https://panorama.auschwitz.org/tour1,5613,en.html>, dostęp: 28.03.2024; L. Kaelber, *A Memorial as Virtual Traumascape: Darkest Tourism in 3D and Cyber-Space to the Gas Chambers of Auschwitz*, "e-Review of Tourism Research (eRTR)", Vol. 5, No. 2, 2007, s. 24-33.

możliwościom cyfrowego medium mogą być na przykład poszerzane? Analizując *Forever Project* Alan Marcus pisze, że:

Pracownicy muzeum i ocaleni z Holokaustu zwrócili uwagę na kilka wyzwań pedagogicznych oraz ważne dylematy etyczne związane z wykorzystaniem wirtualnych zeznań ocalałych. Wyzwania pedagogiczne obejmowały niespójnie funkcjonującą technologię i decyzje dotyczące modyfikacji praktyk edukacyjnych ze świadectwa na żywo na świadectwo wirtualne. Modyfikacje zmieniły rolę edukatorów muzealnych, metody przedstawiania ocalałych, sposoby zadawania uczniom pytań oraz włączenie pierwotnych źródeł pochodzących od ocalałych. Te drugie dotyczyły tego, w jaki sposób i dlaczego wybierano ocalałych do udziału, czy zeznania można lub należy redagować do celów pedagogicznych, czy wirtualne zeznania powinny zostać udostępnione publicznie⁶⁶¹.

Podobne do tych wymienionych przez autorów *Holocaust education in transition* dylematów i wątpliwości, towarzyszyły twórcom projektu *Dimensions in Testimony*. Mimo, że Fundacja sprawuje ścisły nadzór nad instytucjami partnerskimi i wystawami⁶⁶², na których prezentowane są nagrania, ta planowana inkluzywność projektu, dostępność projekcji dla każdego odbiorcy, budzi szereg pytań o etykę wykorzystania nie tylko świadectw, ale samych wizerunków ocalałych: jak chronić je przed upolitycznieniem, instytucjonalizacją i wreszcie ich instrumentalizacją, jak kształtują się kwestie dotyczące praw autorskich, własności intelektualnej czy prawa do wizerunku? Z jednej strony chodzi o to, aby uchwycić tę pamięć o przeszłych wydarzeniach, zanim zostanie utracona, z drugiej o zachowanie możliwości afektywnej interakcji z ocalałymi. Omawiany projekt czyni ocalałych „dostępными dla wszystkich”, bowiem w rezultacie prowadzi również do tego, że każde Muzeum Holokaustu będzie mogło pozyskać do swoich zbiorów takie świadectwa. Poprzez utrwalenie siebie w postaci interaktywnej biografii, ocalali pozwalają na bardzo śmiałe zarządzanie sobą, swoją historią i wizerunkiem. I to znów rodzi wiele problemów, dla przykładu, kto jest upoważniony do występowania, ale przede wszystkim, kto ma prawo przechowywać,

⁶⁶¹ A. S. Marcus, R. Maor, I. M. McGregor, G. Mills, S. Schweber, J. Stoddard, D. Hicks, dz. cyt., s. 286.

⁶⁶² Wniosek wysnuty w oparciu o rozmowę autorki z Tali Nates, założycielką i dyrektorką The Johannesburg Holocaust & Genocide Centre, w którym projekt jest prezentowany.

pokazywać, edytować, interpretować i wreszcie wykorzystywać te reprezentacje⁶⁶³. Jak będzie wyglądał w przyszłości obieg tych obiektów? Tak obszerny materiał wizualny musi być deponowany przynajmniej w kilku kopiach na wypadek, gdyby główny serwer miał się zepsuć lub zostać zaatakowany w cyberataku, a nagranie poddano by manipulacji. Właśnie wspomnianej problematyce edycji zeznań wiele miejsca poświęcają autorzy *Holocaust education in transition*. Oczywiście edytowanie świadectw mogłoby uczynić je bardziej przystępnymi, zarówno pod względem nieścisłości merytorycznych, jak i długości, a także pomogłoby uczniom w jeszcze głębszym zaangażowaniu i zapewniło większą ilość czasu na zadawanie pytań, jednakże czy takie działania można postrzegać jako etyczne? Otóż jak można przeczytać we wspomnianej wyżej analizie:

Z prawnego punktu widzenia muzeum zachowało prawo do zmiany zeznań w dowolny sposób, jaki uzna za stosowny. Jak wyjaśnił jeden z pedagogów: Jeśli przyjrzymy się skracaniu... świadectw, to oczywiście w tym momencie wychowawca dokonuje w ramach tego świadectwa wyboru, jaki materiał należy usunąć, a jaki pozostawić. Ja, z edukacyjnego punktu widzenia uważam, że płyną z tego realne korzyści i całkowicie rozumiem, dlaczego jest to ważne. Z etycznego punktu widzenia uważam, że jest to problematyczne, ponieważ nie jest to mój głos; to nie są moje doświadczenia[...]”⁶⁶⁴.

Mimo wszystko w przypadku innowacyjnych projektów świadectw, pracownicy muzeum mają większą, a w niektórych przypadkach całkowitą kontrolę nad tym, jakie zeznania zobaczą odwiedzający daną instytucję oraz jakie pytania są zadawane. „Mogą edytować zeznania lub pokazać tylko ich fragmenty. Mogą nadać ton oglądaniu i zachęcić do krytycznej analizy wirtualnego świadectwa jako źródła”⁶⁶⁵. I dalej na podstawie przeprowadzonych badań autorzy dodają, że:

jak dotąd pracownicy muzeum unikali edycji, aby zwiększyć dokładność relacji. Jeden z pracowników wyjaśnił, że: nie będziemy redagować zeznań i nie będziemy redagować

⁶⁶³ J. Derrida, B. Stiegler, *Echographies of Television. Filmed Interviews*, trans. J. Bajorek, Polity Press and Blackwell Publishers, Cambridge–Malden 2002, s. 34.

⁶⁶⁴ A. S. Marcus, R. Maor, I. M. McGregor, G. Mills, S. Schweber, J. Stoddard, D. Hicks, dz. cyt., s. 291-292.

⁶⁶⁵ Tamże, s. 296.

odpowiedzi, nawet gdybyśmy wiedzieli, że się mylą... Ich świadectwo jest ich świadectwem, a fakt, że mogą popełnić błąd jest częścią samego zeznania⁶⁶⁶.

Mimo wszystko rodzi się pytanie czy taka możliwość w ogóle powinna być dostępna? „Wykorzystywanie technologii takich jak generatywna sztuczna inteligencja do tworzenia immersyjnych form poznawania historii Holokaustu pojawia się w obliczu rosnących obaw, że może również podsycać rasizm, wzmacniając uprzedzenia w treściach tworzonych przez ludzi w Internecie”⁶⁶⁷. Nie trudno wyobrazić sobie, co mógłby spowodować dostęp do edytowalnego świadectwa w rękach negocjonistów Holokaustu, których pierwszym argumentem na stworzenie interaktywnych biografii ocalałych mogłoby być założenie, że potrzebna jest ciągłość prowadzenia tej narracji utwierdzającej w przekonaniu o faktyczności wydarzenia historycznego. „Przejście z analogu na cyfrę to coś więcej niż tylko zredefiniowanie standardów technicznych. Umieszczanie ustnych historii w Internecie to gest — pozwalający dzielić się historiami, kulturami i punktami widzenia ze światem użytkowników sieci” – pisze Steve Cohen⁶⁶⁸. Z drugiej strony naraża ocalałych i reprezentowaną przez nich historię na niesławę i manipulację. Jednym z powodów, dla których kuratorzy wystawy w nangijskim muzeum zdecydowali się na wybór zestawu gotowych 50 odpowiedzi ocalałych były właśnie obawy przed upolitycznieniem i zafałszowaniem historii, a także, co się z tym w Chinach wiąże, uwarunkowania techniczne, których wymaga skuteczna prezentacja interaktywnych biografii. W tym wypadku chodzikonkretniej o konieczność posiadania szybkiego i bezpiecznego Internetu umożliwiającego sprawne przesyłanie danych. Jak pisze Smith:

Niekuratorowany system Dimensions in Testimony działa w chmurze i jest zależny od szybkiego i niezawodnego łącza internetowego. Pojawiły się pewne wątpliwości, czy połączyć wywiad Xia Shuqin z Internetem, ponieważ pracownicy muzeum nie chcieli, aby odwiedzający doświadczyli kiepskiej interakcji ze względu na niestabilność usług internetowych. Dodatkowym powodem były obawy związane z bezpieczeństwem, gdyż w przypadku połączenia wywiadu z Internetem istniało ryzyko naruszenia

⁶⁶⁶ Tamże, s. 291-292.

⁶⁶⁷ A. Latino, *AI, holograms help museums tackle Holocaust, slavery*, [online:] <https://www.axios.com/2023/08/27/ai-holograms-vr-museums-racism-slavery-antisemitism>, dostęp: 13.03.2024.

⁶⁶⁸ S. Cohen, *Shifting Questions: New Paradigms for Oral History in a Digital World*, “The Oral History Review”, 2013, 40:1, s. 154-167,

bezpieczeństwa, w wyniku czego treść byłaby narażona na włamanie, zmianę lub wymianę. Gdyby do treści została wstawiona fałszywa informacja, mogłaby narazić ocalałą lub The Memorial Hall na złą reputację⁶⁶⁹.

Pracownicy Shoah Foundation jednak nie podzielają obaw kuratorów nangijskiego muzeum, bowiem jak zapewnia Smith, sprawują nadzór nad instytucjami partnerskimi i sposobami wyświetlania swoich zasobów, a tym samym „zapewnia przeglądanie treści za pośrednictwem własnych platform i regularnie sprawdza swoje pliki z danymi, aby sprawdzić, czy nie zostały one zmienione”⁶⁷⁰. Uwaga ta łączy się z kolejną kwestią etyczną podnoszoną autorów *Holocaust education in transition...* omawiających *Forever Project*, a dotyczyła ona późniejszego względem momentu nagrywania dodawania odpowiedzi do puli wypowiedzi ocalałych. I tu autorzy stawiają szereg pytań o to, co edukator może zrobić, na przykład w sytuacji, w której odpowiedź na pytanie zadane przez słuchacza znalazła się gdzieś w nagranych odpowiedziach ocalałego, ale nie została zawarta w odpowiedzi na to konkretne pytanie?⁶⁷¹ Innymi słowy, zeznania i odpowiedzi ocalałego mogą zawierać informacje stanowiące odpowiedź na pytania, które nigdy nie zostały zadane ocalałemu podczas nagrywania i czy w związku z tym dopuszczalne są jakiekolwiek edycje? Otóż, okazuje się, że w przypadku tego projektu pracownicy edukacyjni dopuszczali się takich edycji, ale po uzyskaniu zgody ocalałego⁶⁷². Dlatego prezentowany przez Fundację projekt jest w tym sensie formą zamkniętą. Przede wszystkim nie są dogrywane nowe pytania i odpowiedzi. Jest to z jednej strony słuszne rozwiązanie, gdyż każde nagranie ma pewne organizujące je ramy, z drugiej jest to ograniczające. Istotne jest to szczególnie w kontekście myślenia o *Dimensions in Testimony* jako projekcie dla przyszłych pokoleń, gdyż każde kolejne będzie podchodziło do tych projekcji z innym zapleczem wiedzy i nowymi pytaniami, na które nie będzie można uzyskać odpowiedzi. Co więcej, zmieniające się demograficzne i kulturowe uwarunkowania wpłyną na zaburzenie „reality effect” – efektu realnego kontaktu, o który chodziło twórcom⁶⁷³, a co za tym idzie skłaniają do

⁶⁶⁹ S. D. Smith, *Testimony as Digital Transformation...*, s. 82.

⁶⁷⁰ Tamże, s. 82.

⁶⁷¹ A. S. Marcus, R. Maor, I. M. McGregor, G. Mills, S. Schweber, J. Stoddard, D. Hicks, dz. cyt., s. 292.

⁶⁷² Tamże, s. 292.

⁶⁷³ Bardzo dziękuję profesorowi Dariuszowi Stoli za naprowadzenie na ten trop i zasugerowanie rozpatrywania projektu również w tym aspekcie.

namysłu, kto w takim razie byłby modelowym odbiorcą tych świadectw, i co należałoby zrobić, aby żeby nie było to narzędzie edukacyjne jedynie „na chwilę”? Czy ta atrakcyjna i przykuwająca uwagę forma podawcza nie będzie kolejnym chwytem narracyjnym i wystawienniczym, który za chwilę okaże się „przestarzały”? Obserwując bowiem szybko zmieniające się formaty przekazu medialnego i prężnie ewoluującą technologię cyfrową, można wysnuć wniosek, że „nowe” technologie szybko się odchodzą do lamusa, a dziś innowacyjne przedsięwzięcie absorbujące uwagę odbiorców już za kilka lat może okazać się doświadczeniem dla nich niewystarczającym.

DIT Interviews to date

Unless noted otherwise, interviews are in English

Pinchas Gutter, 2014	Asia Shindelman (Russian), 2019	Manfred Goldberg, 2021
Anita Lasker Wallfisch, 2015	Max Eisen, 2019	Mona Golabek, 2021
Sam Harris, 2015	Julio Botton (Spanish), 2020	Susan Pollack, 2021
Fritzie Fritzshall, 2015	Dolly Botton (Spanish), 2020	Agnes Kaposi (Hungarian), 2021
Aaron Elster, 2015	Ben Ferencz, 2020	Edith Eger, 2022
Renee Firestone, 2015	Tobias Rawet (Swedish), 2020	Stella Sonnenschein, 2022
Eva Schloss, 2015	Elisabeth Citrom (Swedish), 2020	Morris Dan, 2022
Israel Starck, 2016	Peng Zhuying (Mandarin), 2020	Halina Zimm, 2022
Janine Oberrotman, 2016	Olga Horak, 2020	Marian Turski (Polish), 2022
Adina Sella, 2016	Yvonne Engelman, 2020	John Dobai, 2022
Matus Stolor, 2016	Francine Lazarus, 2021	Hannah Lewis, 2022
Eva Kor, 2016	Eddie Jaku, 2021	Inge Auerbacher (German), 2022
Xia Shuqin (Mandarin), 2016	Paul Drexler, 2021	Luna Kaufman, 2022
Zigi Ariav (English), 2016	Kuba Enoch, 2021	Dr. Robert Krell, 2022
Zigi Ariav (Hebrew), 2016	Edith Maniker, 2021	Al Miller, 2022
Stanley Bernath, 2017	Mary Wygodski, 2021	David Schaefer, 2023
William Morgan, 2017	Ed Herman, 2021	
Lea Novera (Spanish), 2018	Helen Kahan, 2021	
Ed Mosberg, 2018	Betty Grebenshchikov, 2021	
Max Glaubien, 2018	Oskar Knoblauch, 2021	
Sara Rus (Spanish), 2019	Kurt Maier (German), 2021	
Anita Lasker Wallfisch (German), 2019	Fania Wedro, 2021	
Leonid Rozenberg (Russian), 2019	Marguerite Quidus (French), 2021	
Alan Moskin, 2019		

674

⁶⁷⁴ Lista ocalałych nagranych do kwietnia 2023 roku. Bardzo dziękuję USC Shoah Foundation za udostępnione materiały oraz wsparcie prowadzonych przeze mnie badań naukowych.

ANEKS WIZUALNY

SPOSOBY PREZENTACJI W PRZESTRZENIACH MUZEALNYCH



675



676

⁶⁷⁵ Fot. Sylwia Papier

Fotografia pokazuje w jaki sposób projekt jest prezentowany w Abe & Ida Cooper Survivor Stories Experience w Illinois Holocaust Museum and Education Center. History

⁶⁷⁶ Fot. John Halpern/Museum of Jewish Heritage



677



678

Fotografia prezentuje w jaki sposób projekt był eksponowany kwietniu 2018 roku w Museum of Jewish Heritage w Nowym Jorku. Za: S. Ziv, dz. cyt.

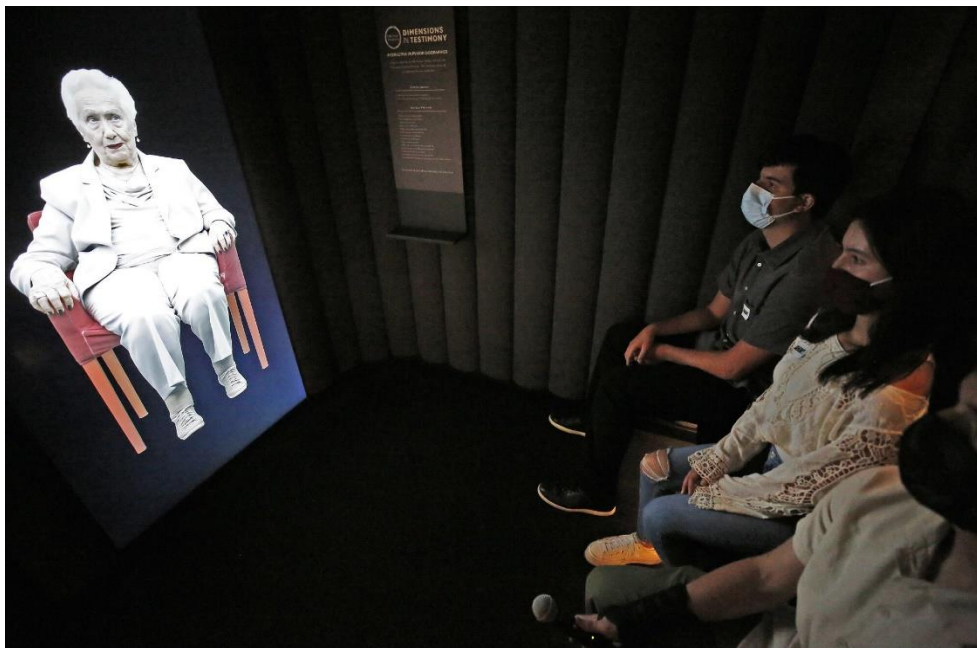
⁶⁷⁷ Fot. Dallas Holocaust and Human Rights Museum

Fotografia prezentuje w jaki sposób projekt był eksponowany w Dallas Holocaust and Human Rights Museum Za: *DIMENSIONS IN TESTIMONYSM THEATER*, [online:] <https://www.dhhrm.org/exhibitions/dimensions-in-testimony-theater/>, dostęp: 20.12.2023.

⁶⁷⁸ Fot. The Nancy & David Wolf Holocaust & Humanity Center



679



680

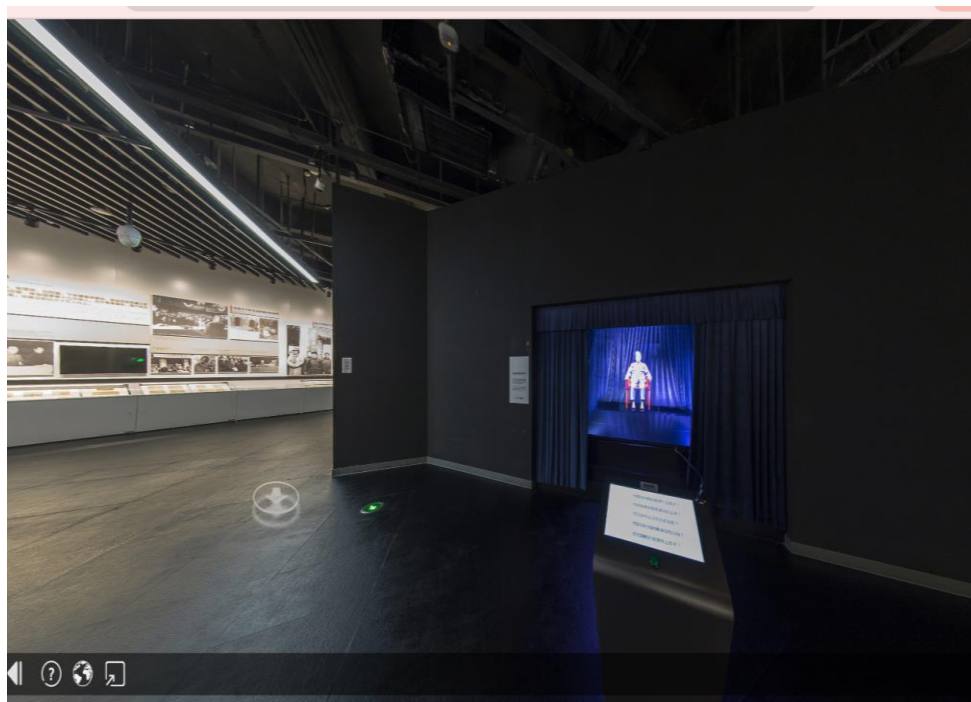
Fotografia prezentuje w jaki sposób projekt jest eksponowany na wystawie stałej w The Nancy & David Wolf Holocaust & Humanity Center w Union Terminal w Cincinnati. Za: Dimensions in Testimony [online:] <https://www.holocaustandhumanity.org/exhibits/dimensions-in-testimony/>, dostęp: 20.12.2023.

⁶⁷⁹Fot. CANDLES Museum and Education Center

Fotografia prezentuje w jaki sposób projekt jest eksponowany na wystawie stałej w CANDLES Museum and Education Center w Indianie Za: R. Kuznia, *In memory of Auschwitz-Birkenau survivor and Holocaust educator Eva Kor* [online:] <https://sfi.usc.edu/news/2019/07/24661-memory-auschwitz-birkenau-survivor-and-holocaust-educator-eva-kor>, dostęp: 20.12.2023.

⁶⁸⁰ Fot. Al Seib / Los Angeles Times

Fotografia prezentuje w jaki sposób projekt jest eksponowany na wystawie stałej w CANDLES Museum and Education Center w Indianie Za: R. Estrin, *Holocaust Museum LA reopens with new virtual installation*



681



682

featuring Auschwitz survivor [online:] <https://www.latimes.com/california/story/2021-07-31/holocaust-survivor-hologram>, dostęp: 20.12.2023.

⁶⁸¹ Print screen z wirtualnego zwiedzania The Memorial Hall of the Victims in Nanjing Massacre by Japanese Invaders. Zob. [online:] <https://exhibit.19371213.com.cn/njdts/>, dostęp: 16.02.2024.

⁶⁸²Fot. Florida Holocaust Museum

Fotografia prezentuje w jaki sposób projekt był eksponowany w październiku 2021 roku we Florida Holocaust Museum Za: M. Chen, The AI Tech That's Adding New Dimensions To Holocaust Education And Exhibitions [online:] <https://jingculturecrypto.com/dimensions-in-testimony-florida-holocaust-museum/>, dostęp: 20.12.2023.

WYWIAD Z OCALAŁĄ JOAN SALTER

PRZEPROWADZONY 9.12.2021 ROKU

Sylwia Papier: Rozmowy z Panią, jako ocalałą i świadkiem, były z pewnością wielokrotnie filmowane, choćby na potrzeby zbiorów United States Holocaust Memorial Museum czy USC Shoah Foundation. Czy w pani odczuciu wywiad zarejestrowany przez Forever Project odbiegał od wcześniejszych wideorejestracji pani świadectwa? Jeśli tak, na czym polegały główne różnice?

Joan Salter: **Zwykle rejestracje wideo przebiegają jak wywiad na żywo. Zapis dla Forever Project, natomiast, prowadzony był na przestrzeni całego tygodnia. Pierwszego dnia złożyłam świadectwo, jak gdybym występowała przed słuchaczami. Przez cztery następne dni odpowiadałam na ponad 1000 pytań, przy czym niektóre były praktycznie identyczne. Celem było przygotowanie puli, która stwarzałaby wrażenie sesji Q&A na żywo z widownią, więc każde pytanie wymagało osobnej odpowiedzi i nie mogło zawierać fraz typu “Jak mówiłam wcześniej”. Dużo uwagi poświęcone było mojemu wyglądowi, gdyż utrzymanie spójności i ciągłości zapisu, było kluczowe, np. moja koszula i fryzura wyglądały tak samo drugiego i piątego dnia nagrań. Cała ta sytuacja była dość nużąca i nie sprzyjała spontaniczności.**

SP: Chciałam zapytać panią, jako ocalałą i działaczkę na rzecz upowszechniania wiedzy o Holokauście, o pani zdanie na temat tego, jak powinniśmy postrzegać hologramy względem innych metod wizualnego zapisu świadectw świadków?

JS: **Niestety, w Wielkiej Brytanii zapis był w 3D, a nie w formie hologramu. Technologia ta była wówczas dość nowa i pojawiły się problemy z rozpoznawaniem mowy, które z kolei spowodowały, że pytania słuchaczy musiały być “interpretowane” tak, żeby zbliżyć je do tych z puli, które urządzenie umiało rozpoznać. Co więcej efekt 3D wymagał założenia specjalnych okularów, a nad ekranem 3D znajdował się jeszcze zwykły ekran 2D. Osobiście nie uważam, żeby hologram działał lepiej niż zwykły zapis wideo, a oprogramowanie służące do rozpoznawania mowy wymaga ulepszeń.**

SP: Co skłoniło panią do poddania się zapisowi holograficznemu?

JS: Uczestniczę w wystąpieniach publicznych od ponad 30 lat i podróżowanie stało się męczące. Miałam nadzieję, że projekt ten umożliwi mi dalsze niesienie świadectwa, ale już bez konieczności występowania na żywo.

SP: Czy zapis wymagał od pani jakichś wcześniejszych przygotowań?

JS: Od mnie samej nie, aczkolwiek musiałam kupić trzy identyczne stroje, żeby zapis był wizualnie spójny na całej swojej przestrzeni. A pytania były przygotowane przez grupę edukatorów.

SP: Czy do projektu została pani zaproszona czy zgłosiła się sam?

JS: Zostałam zaproszona przez National Holocaust Centre and Museum.

SP: Jak przebiegał proces zapisu? Jak długo trwał? Czy miał jakieś szczególne wymogi?

JS: Sesje nagraniowe były całodzienne, z przerwami co dwie godziny wymuszonymi przez przegrzewanie się sprzętu.

SP: Znała pani wcześniej treść pytań?

JS: Nie, ale po trzydziestu latach wystąpień nie było wśród nich takiego, którego nie słyszałabym wcześniej. Powtarzające się pytania zrobiły się w pewnym momencie trochę nużące i musiałam się powstrzymywać przed mówieniem [poirytowanym głosem] “Jak już wspominałam”.

SP: Ile pytań padło podczas rejestracji? I czy któreś odpowiedzi zostały wycięte z końcowej wersji zapisu dostępnej dla odbiorców?

JS: Odpowiedziałam na ponad 1200. Ale ponieważ oprogramowanie rozpoznawania mowy nie działało właściwie, moderator spotkań miał przy sobie arkusz z pytaniami, do których próbował przypasować te zadawane przez uczniów. Tak więc użycie tej zaawansowanej technologii okazało się jedynie stratą czasu. Choć minęło pięć lat, z tego co wiem jest cały czas dopracowywana.

SP: Wie pani może czy pula pytań była taka sama dla wszystkich ocalałych? Steven Frank wspominał, że odpowiedział na 900 pytań.

JS: Z tego co rozumiem, listę pytań przygotował specjalny zespół edukatorów. Same pytania były ogólnie i nie dotyczyły specyficznych doświadczeń odpowiadających. Potem, jednak, doszła nowa pula pytań dopasowana do

indywidualnych ocalałych. Wiele pytań się powtarzało, dotyczyło tych samych zagadnień, i w przeciągu tygodnia odpowiedziałam w sumie na ponad tysiąc (takie przebijanie się na liczbę pytań zdaje się typowe dla ocalałych). Przyznam, że pod koniec tygodnia byłam mocno poirytowana odpowiadaniem na pytania, które nie odnosiły się bezpośrednio do mojego doświadczenia. Ale każdy ocalały miał też przydzielonego edukatora: mój był doświadczonym ekspertem z centrum i on ograniczył liczbę pytań niezwiązanych ze mną.

SP: Czy w którymkolwiek momencie zapisu czuł się pani jakoś ograniczona? Że nie może czegoś powiedzieć bądź jest proszona o przeformułowanie odpowiedzi pod jakąś tezę?

JS: Opowiedziałam swoje świadectwo w obrębie przyznanej mi godziny, tak jak to robię w przypadku wystąpień na żywo. Problemy dotyczyły sesji Q&A. Każdego dnia pytania odczytywała inna osoba i wiele pytań było praktycznie identycznych.

SP: Od lat dzieli się pani swoimi przeżyciami z uczniami brytyjskich szkół i uniwersytetów. Skąd taka decyzja? Kiedy zaczęła się pani spotykać z uczniami? Co panią powodowało?

JS: Zaczęłam publicznie występować w latach 80-tych, na długo zanim w Wielkiej Brytanii funkcjonowały oficjalne programy edukacyjne dotyczące Zagłady. To było niedługo po tym, jak straciłam swoją przybraną rodzinę w Stanach. Znajoma pracująca w mediach zainteresowała się moją przeszłością. Choć znałyśmy się od trzydziestki, nie miała pojęcia przez co przesłam. Trzeba pamiętać, że wówczas Holokaust nie cieszył się szczególnym zainteresowaniem, a ja sama chciałam po prostu żyć swoim życiem. Ale ta znajoma zachęciła mnie do opowiedzenia o moich doświadczeniach w różnych mediach i sama postanowiła wyprodukować dokumentalną audycję radiową o mojej przeszłości. Publiczne wystąpienia rozpoczęłam niedługo potem. Rozmowy z uczniami, natomiast, zaczęłam dopiero w latach 90-tych, kiedy to pojawiły się pierwsze organizacje zajmujące się edukacją o Zagładzie w ramach szkół. W Wielkiej Brytanii duży nacisk kładzie się na *Kindertransport*, więc zdecydowałam że muszę głośno mówić, o tym, co przydarzyło się nam jako polskim Żydom i z jakimi uprzedzeniami się spotykaliśmy, nie tylko w czasie Zagłady, ale i po wojnie.

SP: Jakie znaczenie miały i mają dla pani te spotkania i co one pani dają?

JS: Właściwie zorganizowane i prowadzone przez osobę posiadającą odpowiednią wiedzę o Zagładzie, spotkania takie mogą być bardzo wartościowe dla uczniów, pokazać im, że byliśmy zwykłymi ludźmi, jak łatwo jest znienawidzić innych pod wpływem propagandy i dokąd prowadzi taka bezrefleksyjna nienawiść. We wczesnych latach, ocalali byli nader często traktowani jak “obiekty zainteresowania” i proszeni o wystąpienia przed słuchaczami, którym brakowało edukacji o Zagładzie bądź właściwych kontekstów. Ta sytuacja uległa jednak poprawie na przestrzeni lat i wielu nauczycieli ma już solidne podstawy do prowadzenia edukacji o Zagładzie.

SP: Mając na uwadze pani doświadczenie z młodymi ludźmi, czym, pani zdaniem, różnią się takie zwykłe spotkania od rozmowy z hologramem? Rozmawiała pani może o tym z młodzieżą?

JS: Niestety, nie dostałam żadnej informacji zwrotnej na temat mojego “hologramu” i nigdy nie widziałam go w użyciu. W spotkaniu na żywo kluczowym elementem jest możliwość odczucia reakcji i zaangażowania uczniów.

SP: Ma pani wpływ na to, gdzie wyświetlany jest pani hologram i czy podpisała pani zgodę na wykorzystywanie hologramu przez inne podmioty?

JS: Nie, pełną kontrolę ma w tej kwestii National Holocaust Centre and Museum i mam wrażenie, że technologia nadal nie została wdrożona z powodu problemów z oprogramowaniem do rozpoznawania mowy. Wydaje mi się, że obecnie trwa zbiórka funduszy na drugą generację programu, z ulepszonym oprogramowaniem i innymi mówcami.

SP: Wie pani, kto zajmuje się “przechowywaniem i archiwizacją” pani hologramu?

JS: Nie, nie wiem.

SP: Jak z pani perspektywy działa w praktyce interaktywna rozmowa z ocalonym?

JS: Pewnie działałaby lepiej, gdyby oprogramowanie było bardziej zaawansowane.

SP: Wie pani może jaki wpływ ma ta nowa forma zapisu świadectw ocalonych na odbiorców?

JS: Nie. Odnoszę wrażenie, że personel National Holocaust Centre and Museum jest czuły na punkcie tego, że system ciągle nie działa.

SP: Czy uczestniczyła pani kiedyś w spotkaniu młodzieży bądź innych odbiorców z pani hologramem? Jeśli tak, jak się pani wówczas czuła?

JS: **Nie.**

SP: Jak postrzega pani siebie w formie hologramu? Patrząc z perspektywy czasu, zmieniłaby pani coś w całym procesie gdyby mogła?

JS: **W Wielkiej Brytanii to nie hologram. Ponieważ mam szerokie i wieloletnie doświadczenie w wystąpieniach publicznych, podczas rejestracji moich świadectw mogłam zachowywać się tak, jakbym była w obecności widowni.**

SP: Czy uważa pani hologram za fizyczne przedłużenie swojej osoby?

JS: **Raczej nie.**

SP: Niedawno pojawiły się głosy, że hologram pozwala na bardziej empatyczny przekaz w opowieści. Czy myśli pani, że hologram można na tym etapie nazwać urządzeniem empatycznym? Gdzie widzi pani granice tej empatii?

JS: **Nie wydaje mi się, szczególnie ten trójwymiarowy aspekt potrafi nastroczać trudności niektórym uczniom i generuje atmosferę sztuczności. Myślę, że równie dobrze mogłoby to być konwencjonalne nagranie.**

SP: Jako ocalała i działaczka na rzecz edukacji o Holokauście, jakie szanse i zagrożenia widzi pani w inicjatywach typu Forever Project czy USC Dimension in Testimony?

JS: **Hologram jest niejako zawieszony w czasie. Za każdym razem działa i odpowiada tak samo, podczas gdy spotkanie na żywo daje okazje do wchodzenia w bezpośredni kontakt z odbiorcą. Choć pytania z reguły zostawiamy na koniec spotkań, w trakcie wystąpienia staram się angażować młodych słuchaczy – np. gdy mówię o siostrze i napięciach między nami, pytam dzieci o rodzeństwo i większość z nich podnosi ręce wyrażając chęć odpowiedzi. Zaraz potem pytam je o to, jak często zdarza im się klócić czy droczyć z braćmi i siostrami, co z kolei wywołuje wśród słuchaczy bardzo żywą reakcję. Głównym ograniczeniem Forever Project jest brak właśnie takich interakcji. Choć odbiorcy „słuchają”, w rzeczywistości nie są zaangażowani w opowieść.**

WYWIAD Z OCALAŁYM STEVENEM FRANKIEM

PRZEPROWADZONY 29.12.2021 ROKU

Sylwia Papier: Rozmowy z Panem, jako ocalałym i świadkiem, były z pewnością wielokrotnie filmowane, choćby na potrzeby zbiorów United States Holocaust Memorial Museum czy USC Shoah Foundation. Czy w pana odczuciu wywiad zarejestrowany przez Forever Project odbiegał od wcześniejszych wideorejestracji pańskiego świadectwa? Jeśli tak, na czym, według pana, polegały główne różnice?

Steven Frank: **Wywiady te dzieliło mniej więcej 20 lat, tak więc wiele faktów udało mi się uzupełnić o informacje zebrane w toku badań dotyczących mojego doświadczenia. Ale rejestracje były znacząco różne. Nagranie z Shoah Foundation odbyło się w domu, w obecności jedynie rozmówcy i operatora, natomiast zapis z Forever Project trwał aż 5 dni, a zdjęcia odbywały się w studiu przy użyciu zaawansowanego sprzętu, zdawały się być dużo bardziej profesjonalne. W gruncie rzeczy obydwa nagrania stanowią dwie różne projekcje mojej historii, choć treść jest mniej więcej taka sama.**

SP: Co miał pan na myśli mówiąc, że treść obu zapisów jest mniej więcej taka sama, w czym zawierają się różnice? Co zmieniło się w czasie, który upłynął pomiędzy jednym a drugim nagraniem? Co (może) stało się trudniejsze bądź łatwiejsze?

SF: **W wyniku podjętych w międzyczasie badań, szczegóły podane przeze mnie w dobrej wierze w latach 90. XX wieku mogły okazać się błędne w drugiej dekadzie XXI wieku, np. krewni, o których myślałem że zostali wysłani do Sobiboru faktycznie trafili do Oświęcimia. W tym przypadku, określenie przeze mnie treści jako “mniej więcej takiej samej” miało na celu zaznaczenie, że oba świadectwa nie byłyby identyczne, ale zdarzenia, które opisują brzmiałyby podobnie. Nie da się złożyć dokładnie tych samych zeznań w odstępie dwudziestu lat, tak więc zapisy byłyby podobne, ale nie identyczne.**

SP: Chciałam zapytać pana, jako ocalałego i działacza na rzecz edukacji o Zagładzie, o pańskie zdanie na temat tego, jak powinniśmy postrzegać hologramy względem innych metod wizualnego zapisu świadectw świadków?

SF: Rejestracje wideo w obu przypadkach były dość podobne, przy czym zapis dla Forever Project był nieco bardziej intymny, gdyż był to dwukierunkowy proces w 3D, podczas gdy ten dla Shoah Foundation był, jako jednostronna relacja, bardziej jałowy. Czułem się trochę jak komentator w telewizji.

SP: Co skłoniło pana do poddania się zapisowi holograficznemu?

SF: Jestem jednym z około setki dzieci, które ocalały spośród 15 000 przewiezionych do Terezina. Miałem spełnione życie, dobre małżeństwo, dzieci, wnuki, dwójkę wspnianiałych rodziców. Na emeryturze spojrzałem wstecz na to, co osiągnąłem i czego byłem świadkiem, i zdecydowałem, że czas “dać coś od siebie” społeczeństwu, które mnie przyjęło i dało nową ojczyznę w Wielkiej Brytanii, ale które zdaje się zapominać, dokąd prowadzi nienawiść i jak rozpoznawać jej objawy.

SP: Czy zapis wymagał od pana jakichś wcześniejszych przygotowań?

SF: Strój był bardzo ważny, nie mogłem mieć na sobie nic w paski czy kwadraty. Tyczyło się to też butów.

SP: Bardzo interesujący szczegół. Wie pan może czym było to podyktowane? Mógłby pan powiedzieć o tym coś więcej?

SF: Zakładam, że było to ważne z punktu widzenia zdjęć. Spotkałem się z podobnymi zasadami w przypadku innych rejestracji wideo, takie wzory na ubraniach powodują jakieś problemy techniczne. Przy zapisie dla FP, na końcu jednej sesji rejestracyjnej i początku następnej musiałem być zawsze w tej samej, precyzyjnie ustawionej pozycji, gdyż inaczej pomiędzy ujęciami mogłoby się wytworzyć wrażenie “drżenia” (niewielkiego ruchu).

SP: Czy do projektu został pan zaproszony czy zgłosił się sam?

SF: Zaproszenie wystosowało National Holocaust Centre and Museum w Laxton, gdzie regularnie wygłaszam wykłady od 1996 roku. W razie zgody miałem być

pierwszym sfilmowanym w ramach projektu świadkiem w całej Wielkiej Brytanii. Był to ogromny zaszczyt.

SP: To musiało być niesamowite doświadczenie, być pierwszym poddanym takiej rejestracji. Jak przebiegał proces zapisu? Jak długo trwał? Czy miał jakieś szczególne wymogi?

SF: Cała rejestracja zajęła 5 dni. Każda sesja trwała po około 20 minut, po czym mieliśmy przerwę na chłodzenie sprzętu; wentylatory nie mogły być włączone podczas nagrania, bo hałas zakłócał rejestrację. Wznowienie zapisu również wymagało wielkiej precyzji, musiałem za każdym razem być ustawiony w specyficznej pozycji, żeby nie wprowadzać zakłóceń w nagraniu. Samo opowiadanie nie było szczególnie trudne. Potem nagrywaliśmy odpowiedzi na 900 pytań zebranych przez ośrodek w Laxton na przestrzeni lat moich występów. Pytania zadawane były losowo, każde poprzedzone przypisanym mu numerem. Jako że pytania nie pojawiały się w porządku chronologicznym, mój umysł musiał skakać tam i z powrotem po zdarzeniach z okresu mniej więcej pięciu lat. To było bardzo wyczerpujące zadanie.

SP: Wie pan skąd ten wybór? Dlaczego pytania nie były w porządku chronologicznym?

SF: Nie wiem, może chodziło o stworzenie w mojej głowie wrażenia, że pytania padają losowo, jak z widowni podczas typowego wystąpienia. Co ciekawe, jedno z pytań brzmiało: „Zna pan jakiś żydowski kawał?” To chyba pierwsze mniej poważne pytanie w mojej karierze, ale ubawiło nie tylko mnie, ale i nasz zespół techniczny.

SP: Znał pan wcześniej treść pytań?

SF: Nie.

SP: Ile pytań padło podczas rejestracji? I czy któreś odpowiedzi zostały wycięte z końcowej wersji zapisu dostępnej dla odbiorców?

SF: Pytań było ponad 900 i zakładam, że wszystkie były zarejestrowane. Idea była taka, że uczniowie na widowni będą zadawać pytania hologramowi, a ja będę odpowiadał z „banku zapisanych pytań i odpowiedzi”.

SP: Czy w którymkolwiek momencie zapisu czuł się pan jakoś ograniczony? Że nie może czegoś powiedzieć bądź jest pan proszony o przeformułowanie odpowiedzi pod jakąś tezę?

SF: Nie było żadnych ograniczeń. Czasami moje odpowiedzi były nieco za długie, więc zapis był powtarzany celem nagrania krótszej wypowiedzi, a czasami odwrotnie.

SP: Odpowiedzi były za długie bądź za krótkie? Czy obowiązywał limit czasowy na odpowiedzi?

SF: Chodziło o treść, np. kiedy na pytanie “Czy kiedykolwiek widział pan Hitlera” odpowiedziałem “Nie”, zrobiliśmy drugie podejście, żeby uzupełnić szczegóły i lepiej oddać pełnię sytuacji: “Nie, sam Hitler nigdy nie wizytował obozów koncentracyjnych.” Tak więc przydługie odpowiedzi były skracane, z te za krótkie uzupełniane. Taka redaktorska robota.

SP: Jaki pańskim zdaniem obraz ocalałego udało się zarejestrować?

SF: Myślę, że rzetelny.

SP: Co ma pan przez to na myśli?

SF: Nie był w żaden sposób wyolbrzymiony. Wszystko o czym mówiłem widziałem na własne oczy.

SP: Od lat dzieli się pan swoimi przeżyciami z uczniami brytyjskich szkół i uniwersytetów. Skąd taka decyzja?

SF: Za każdym razem, gdy składam swoje świadectwo, na nowo przeżywam wydarzenia, o których opowiadam słuchaczom. Może i jest to wyczerpujące, ale ocalałem, więc teraz mówię w imieniu tych, którzy nie przeżyli.

SP: Kiedy zaczął się pan spotykać z uczniami? Co panem powodowało?

SF: Zaczęło się w latach 90-tych ubiegłego wieku. W 1995 r. nauczanie o Zagładzie zostało wprowadzone do ogólnokrajowej podstawy programowej i władze szukały ocalałych, którzy mogliby ponieść świadectwo, zorganizowano nawet specjalny kurs, który miał nam pomóc się przygotować. A co do powodów, chciałem się jakoś odwdziżyć za dar życia. Udało nam się wyrzucić na młodzieży wrażenie, byli niebywale głodni wiedzy z pierwszej ręki.

SP: Jakie znaczenie miały i mają dla pana te spotkania i co one panu dają?

SF: Mam nadzieję, że moje świadectwo skłania młodzież do przemyślenia swoich działań i wpływu, który mają na innych. Przez lata wracały do mnie sygnały ze szkół, że spotkanie z ocalałym z Zagłady najsilniej odbiło się w ich pamięci spośród wszystkich szkolnych spotkań. A mnie same te spotkania pozwalają poczuć, że oddaję coś z siebie w zamian za moje powojenne życie.

SP: Mając na uwadze pańskie doświadczenie z młodymi ludźmi, czym, pańskim zdaniem, różnią się takie zwykłe spotkania od rozmowy z hologramem? Rozmawiał pan może o tym z młodzieżą?

SF: Niestety, FP nie okazało się takim sukcesem, jakiego się spodziewałem. Pojawiły się problemy z rozpoznawaniem mowy i pytania muszą być zadawane przez osobę trzecią, którą automat rozumie, i nie wiem czy przypadkiem studenci nie mogą zadawać jedynie specyficznych, ustalonych wcześniej pytań. Spotkania we własnej osobie pozostają najbardziej satysfakcjonującym sposobem komunikacji. Gdyby tylko lepiej się spisał, projekt FP byłby drugim najlepszym sposobem. Mam ograniczenie doświadczenie z młodzieżą, która miała okazję korzystać z programu i nie wiem, czy dostaję właściwy obraz sytuacji od edukatorów prowadzących program. Nie jestem tam bezpośrednio obecny, a informacja zwrotna, którą otrzymuję wydaje mi się podejrzana.

SP: Ma pan wpływ na to, gdzie wyświetlany jest pański hologram i czy podpisał pan zgodę na wykorzystywanie hologramu przez inne podmioty?

SF: Nie mam żadnego wpływu na to, gdzie zapis jest używany i owszem, musiałem podpisać umowę. Hologram ma być wykorzystywany w celach edukacyjnych, a do jego wyświetlania potrzeba skomplikowanego sprzętu.

SP: Jeśli mogę spytać, czy pana uczestnictwo w projekcie było odpłatne?

SF: Nie, nie pobrałem żadnego wynagrodzenia.

SP: Wie pan, kto zajmuje się "przechowywaniem i archiwizacją" pańskiego hologramu?

SF: Tak, National Holocaust Centre and Museum i prawdopodobnie firma w York, która zajmowała się jego przygotowaniem.

SP: Jak z pańskiej perspektywy działa w praktyce interaktywna rozmowa z ocalałym?

SF: Nie mam na ten temat żadnych informacji.

SP: Wie pan może jaki wpływ ma ta nowa forma zapisu świadectw ocalonych na odbiorców?

SF: Z tego co wiem, placówka, w której znajduje się mój hologram, zarejestrowała bardzo dobry odzew ze strony odwiedzających.

SP: Czy uczestniczył pan kiedyś w spotkaniu młodzieży bądź innych odbiorców z pańskim hologramem? Jeśli tak, jak się pan wówczas czuł?

SF: Owszem, uczestniczyłem, zaraz na samym początku. Spotkanie przebiegło dobrze, poza problemami z pytaniami.

SP: Co ma pan na myśli mówiąc o “problemach z pytaniami”? Wskaże pan różnice o których mówi?

SF: Problemy dotyczyły mechanizmu rozpoznawania mowy, np. gdy uczeń zadawał pytanie, następowała pauza, w trakcie której “baza” sortowała odpowiedzi i często wybierała tę złą, co było od razu jasne. Sama część merytoryczna, dotycząca naszych doświadczeń i historii, była świetna.

SP: Jak postrzega pan siebie w formie hologramu? Patrząc z perspektywy czasu, zmieniłby pan coś w całym procesie gdyby mógł?

SF: Widzę siebie jako elektroniczny obraz. Nie ma tam mojej duszy. Jest trochę lepiej, gdy mówię, ale brak tam tego szczególnego uczucia, które łączy mówcę i jego widownię. Tak jak można by się spodziewać, całość zdaje się niejako jałowa.

SP: To niebywale interesujące! Może pan powiedzieć coś więcej o tej “jałowości”?

SF: Hologram nie czuje tak, jak mówca, nie doświadcza uwagi widowni. Kiedy jesteśmy na miejscu we własnej osobie, łatwo wyczuć znudzenie widzów i tak zmienić wystąpienie, by odzyskać ich uwagę. Suche dane też nie są zbyt interesujące, więc trzeba wiedzieć, kiedy przejść do opowieści o prawdziwych wydarzeniach. Co więcej, zawsze brakuje mi czasu, żeby złożyć całe moje świadectwo do końca, więc muszę zawsze coś pominąć. Podobnie było w projekcie FP, ale nie w rejestracji wideo.

SP: Czy uważa pan hologram za fizyczne przedłużenie swojej osoby?

SF: Tylko częściowo, gdyż hologram to nie jestem JA.

SP: Niedawno pojawiły się głosy, że hologram pozwala na bardziej empatyczny przekaz w opowieści. Czy myśli pan, że hologram można na tym etapie nazwać urządzeniem empatycznym? Gdzie widzi pan granice tej empatii?

SF: To nie może być bardziej empatyczne doświadczenie, nie ma zamiennika dla ludzkiego głosu, emocji i mowy ciała, jak i tego jak te środki są odbierane przez widzów czy słuchaczy. Ale przy braku ocalałego we własnej osobie, jego hologram zdaje się być najlepszym zastępstwem. Opowiadana przez hologram historia jest ta sama, a on mówi tym samym głosem, ale odbiór tej opowieści jest po prostu inny.

SP: Jako ocalały i działacz na rzecz edukacji o Holokauście, jakie szanse i zagrożenia widzi pan w inicjatywach typu Forever Project czy USC Dimension in Testimony?

SF: Możliwości, jakie dają są niemal nieograniczone. Żyjący świadkowie mają po 80, 90 lat, natomiast ci najmłodsi, wówczas za młodzi by pamiętać zdarzenia, ale pamiętający emocje swoich rodziców i najbliższych, zbliżają się do osiemdziesiątki. Negacjoniści oczywiście szybko zaczną powtarzać, że hologramy zostały “stworzone” żeby uwiarygodnić Holokaust. Ale biorąc pod uwagę historię, wydaje mi się że hologramy będą mogły dać zainteresowanym dobry wgląd w Zagładę kiedy nas, żyjących świadków, nie będzie już na świecie.

BIBLIOGRAFIA

- Act of Art*, [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/current-exhibitions/take-a-stand-center/act-of-art/>, dostęp: 10.11.2023.
- Advanced Social Interaction with Agents. 8th International Workshop on Spoken Dialog Systems*, red. M. Eskenazi, L. Devillers, J. Mariani, Cham 2019.
- Agamben G., *Co zostaje z Auschwitz. Archiwum i świadek. Homo sacer III*, przeł. S. Królak, Warszawa 2008.
- Albano C. M., *Displaying lives: the narrative of objects in biographical exhibitions*, "Museum and Society" 5(1), s. 15-28.
- Aleksandrak M., *Interakcja w ujęciach teoretycznych – wieloaspektowy charakter zjawiska*, [online:] <https://pressto.amu.edu.pl/index.php/n/article/download/11775/11642>, dostęp: 14.06.2023.
- Alexander N., *How virtual reality is reinventing Holocaust remembrance*, [online:] <https://www.haaretz.com/jewish/holocaust-remembrance-day/.premium-how-virtual-reality-is-reinventing-holocaust-remembrance-1.5464154>, dostęp: 21.01.2024.
- Alexander N., *Obsolescence, Forgotten: "Survivor Holograms", Virtual Reality, and the Future of Holocaust Commemoration*, "Cinergie – Il cinema e le altre arti", No.19 (2021), s. 57–68.
- Anne Frank video diary, [online:] https://www.youtube.com/watch?v=ZWFjgWGI_YE&list=PLDwwb2V397Q6192UeDFpcNuSoK8uS1cgz&index=2, dostęp: 25.01.2024.
- Anne Frank video diary series [online:] https://www.annefrank.org/en/museum/web-and-digital/video-diary/?gclid=Cj0KCQiAqsitBhDIARIsAGMR1Rhx1thguiUJ-M0unh547hstbz-l0bIdcrEcNA9xhzXWu4rHGtNX1osaAll5EALw_wcB, dostęp: 25.01.2024.
- Approaching an Auschwitz Survivor: Holocaust Testimony and its Transformations*, red. J. Matthäus, New York 2009.
- Archiwum Historii Mówionej, [online:] <https://dsh.waw.pl/81-archiwum-historii-mowionej,ahm>, dostęp: 20.03.2020.
- Armstrong T., *Modernism, Technology and the Body: A Cultural Study*, Cambridge 1998.

- Arnold-de Simine S., *Mediating Memory in the Museum: Trauma, Empathy, Nostalgia*, Londyn 2013.
- Arrigoni G., Galani A., *Recasting witnessing in museums: digital interactive displays for dialogic remembering*, "International Journal of Heritage Studies", 2021, 27:2, s. 250-264.
- Arrigoni G., Galani A., *Digitally Enhanced Polyvocality and Reflective Spaces: Challenges in Sustaining Dialogue in Museums Through Digital Technologies*, [w:] *European Heritage, Dialogue and Digital Practices*, red. A. Galani, R. Mason, G. Arrigoni, New York 2021.
- Arthur P., 'Trauma Online: Public Exposure of Personal Grief and Suffering', "Traumatology", 15, No. 4 (2009), s. 65-75.
- Artstein R., Gainer A., Georgila K., Leuski A., Shapiro A., Traum D., *New Dimensions in Testimony Demonstration*, Proceedings of the 2016 Conference of the North American Chapter of the Association for Computational Linguistics: Demonstrations, 33, [online:] https://www.researchgate.net/publication/305334306_New_Dimensions_in_Testimony_Demonstration, dostęp: 12.01.2022.
- Assmann A., *Cztery podstawowe typy czynności składania świadectw*, „Wrocławski Rocznik Historii Mówionej” 2018, s. 175-191.
- Assmann A., *History, Memory, and the Genre of Testimony*, „Poetics Today” 2002 Vol. 27, No. 2, s. 261-273.
- Assmann A., *Między historią a pamięcią. Antologia*, przeł. A. Teperek, Warszawa 2016.
- Associated Press, *Holocaust survivors' stories are being preserved with holograms*, [online:] <https://nypost.com/2019/01/14/holocaust-survivors-stories-are-being-preserved-with-holograms/>, dostęp: 13.03.2020.
- Astrove G., *The United States Holocaust Memorial Museum's Multivalent Tower of Faces*, [online:] <https://scholarscompass.vcu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4295&context=etd>, dostęp: 21.01.2024.
- Audiences Captivated by USC Shoah Foundation Virtual Reality Projects*, [online:] <https://sfi.usc.edu/news/2017/04/15191-audiences-captivated-usc-shoah-foundation-virtual-reality-projects>, dostęp: 12.03.2022.
- Auschwitz-Birkenau historyczna rekonstrukcja VR*, [online:] <https://auschwitz-vr.pl/>, dostęp: 18.12.2023.

- Auschwitz Concentration Camp survivor Fritzie Fritzshall dies at age 91*, [online:] <https://abc7chicago.com/holocaust-survivor-fritzie-fritzshall-auschwitz-concentration-camp-illinois-museum-and-education-center/10811139/>, dostęp: 30.12.2023.
- Auschwitz Virtual Tour: Interior of the Gas Chamber*, [online:] <https://panorama.auschwitz.org/tour1,5613,en.html>, dostęp: 28.03.2024.
- Babwin D., *New tech, 3-D holograms preserve Holocaust survivor stories*, [online:] <https://apnews.com/article/446e1809b5b74e819b3f7efe80edcf45>, dostęp: 04.01.2023.
- Backscheider P. R., *Reflections on biography*, New York 1997.
- Badanie biografii – źródła, metody, konteksty*, red. R. Skrzyniarz, E. Krzewska, W. Zgłobicka-Gierut, Lublin 2014.
- Ballis A., Gloe M., *Interactive 3D Testimonies of Holocaust Survivors in German language*, [w:] *Holocaust Education Revisited*, red. Gloe M., Ballis A., Wiesbaden 2020, s. 343–368.
- Barnett E., *Holocaust museum's virtual reality exhibit is 'so realistic'*, [online:] <https://www.nbcnews.com/news/us-news/holocaust-museums-virtual-reality-exhibit-realistic-rcna26318>, dostęp: 16.07.2023.
- Bartelds H., Savenije G. M., van Drie J., van Boxtel C., *Using eyewitnesses to promote students' understanding of empathy in the history classroom*, “The Journal of Social Studies Research”, 2022, [online:] <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0885985X2200050X>, dostęp: 06.02.2024.
- Baum R. N., *Remediating the Body of the Witness: Holocaust Testimonies in New Media*, paper presented at the International Conference on Bearing Witness More Than Once, Humboldt-Universität, Berlin, 2016, 16 III, [w:] J. Shandler, *Holocaust memory in the digital age. Survivors' Stories and New Media Practices*, Stanford 2017.
- Billock J., *An Exhibit in Illinois Allows Visitors to Talk with Holograms of 13 Holocaust Survivors*, „Smithsonian Magazine”, [online:] <https://www.smithsonianmag.com/travel/chat-holographic-holocaust-survivor-180967085/>, dostęp: 02.01.2023.
- Biogram Abby Naora, [online:] https://www.en.lediz.uni-muenchen.de/projekt-lediz/naor_1/index.html, dostęp: 20.01.2024.
- Biogram Eda Mosberga, [online:] <https://sfi.usc.edu/dit/interviewees>, dostęp: 25.04.2020.

- Biogram Elstera Nachmana Aarona, [online:] <https://sztetl.org.pl/pl/biogramy/5720-elster-nachman-aaron>, dostęp: 13.03.2020.
- Black G., Meeting the audience challenge in the “Age of Participation”, „Museum Management and Curatorship”, nr 33 (4/2018), s. 302–319.
- Black G., *Transforming Museums in the Twenty-first Century*, Abingdon 2012.
- Blanke T., Bryant M., Hedges M., *Understanding memories of the Holocaust—A new approach to neural networks in the digital humanities*, “Digital Scholarship in the Humanities”, Vol. 35, Iss. 1, s. 17–33.
- Blattberg R. C., Deighton J., *Interactive Marketing: Exploiting the Age of Addressability*, “Magazine Fall 1991”, [online:] <https://sloanreview.mit.edu/article/interactive-marketing-exploiting-the-age-of-addressability/>, dostęp: 18.01.2021.
- Bollmer G., *Empathy machine*, „Media International Australia”, 2017, s. 1–14.
- „Book a Speaker”, [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/learn/book-a-speaker-school-groups/>, dostęp: 06.10.2023.
- Booth P. A., *An Introduction to Human-computer Interaction*, Harlow 1989.
- Boswell M., Rowland A., *Virtual Holocaust Memory*, Oxford 2023.
- Brager J. B., *One or Many Directions*. [online:] <https://thenewinquiry.com/one-or-many-directions/>, dostęp: 15.04.2023.
- Brandon J., Haas M., Berson J., Berson I. R., *With Their Voice: Constructing Meaning with Digital Testimony*, *Social Education* 79(2), s. 106–109.
- Braunstein A., *At this Holocaust museum, you can speak with holograms of survivors*, „The Times of Israel” [online:] <https://www.timesofisrael.com/at-this-holocaust-museum-you-can-speak-with-holograms-of-survivors/>, dostęp: 12.03.2020.
- Brosilow I., *The Skokie March That Wasn't*, [online:] <https://jewishcurrents.org/the-skokie-march-that-wasnt>, dostęp: 13.11.2023.
- Całek A., *Biografia naukowa - od koncepcji do narracji. Interdyscyplinarność, teorie, metody badawcze*, Kraków 2014.
- CANDLES Holocaust Museum and Education Center, [online:] <https://candleholocaustmuseum.org/>, dostęp: 20.03.2020.
- Carroll J. M., *Human-Computer Interaction: History and Status*, “Encyclopedia Entry at Interaction Design”, [online:] <https://www.interaction design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/human-computer-interaction-brief-intro>, dostęp: 14.03.2024.

- Carroll J. M., *Conceptualizing a possible discipline of human–computer interaction*, “Interacting with Computers” 22 (1), s. 3–12.
- Cento Bull A., Reynolds C., *Uses of Oral History in Museums: A Tool for Agonism and Dissonance or Promoting a Linear Narrative?*, “Museum and Society” 19(3), s. 283-300.
- Chairman’s Guidelines for the Content Committee, assisted by historian Eli Pfefferkorn, 12 August 1985, s. 1. USHMM; Institutional Archives; Records of the Chairperson—Elie Wiesel, 1978–1986; 1997-013; Box 22, Museum Content Committee I. o
- Chairman’s Guidelines for the Content Committee, 12 August 1985. s. 59, Typed transcript from Museum Concept Planning Committee, 6 November 1985, s. 173. USHMM; Institutional Archives; Records of the Chairperson—Elie Wiesel, 1978–1986; 1997-013; Box 21; Museum Concept Planning Committee Minutes, 11/6/85.
- Charismatic objects. From Roman Times to the Middle Ages*, red. M. Vedeler, I.M. Røstad, E.S. Kristoffersen, Z.T. Glørstad, Oslo 2018.
- Chen M., *The AI Tech That’s Adding New Dimensions To Holocaust Education And Exhibitions* [online:] <https://jingculturecrypto.com/dimensions-in-testimony-florida-holocaust-museum/>, dostęp: 20.12.2023.
- Center for Digital Storytelling*, [online:] <http://www.storycenter.org>, dostęp: 03.04.2020.
- Challenor J., Ma M., *A Review of Augmented Reality Applications for History Education and Heritage Visualisation*, “Multimodal Technol. Interact”. 2019, Vol. 3, 39, s. 1–20.
- Challenor J., Ma M., *Augmented Reality in Holocaust Museums and Memorials*, [w:] *Springer Handbook of Augmented Reality*, red. A. Yeh Ching Nee, S. Khim Ong, s. 413–432.
- Chapman C., *Historic Holograms Amplify Holocaust Survivors’ Testimonies*, [online:] https://www.vice.com/en_us/article/d749xk/holocaust-survivors-hologram-testimonies, dostęp: 13.03.2020.
- Chen M., *The AI Tech That’s Adding New Dimensions To Holocaust Education And Exhibitions* [online:] <https://jingculturecrypto.com/dimensions-in-testimony-florida-holocaust-museum/>, dostęp: 20.12.2023.
- Chernoff J., *Illinois Holocaust Museum Launches Groundbreaking Virtual Reality Exhibit, ‘The Journey Back’*, [online:] <https://better.net/chicago/arts-events/illinois->

- holocaust-museum-launches-groundbreaking-virtual-reality-exhibit-the-journey-back/,
dostęp: 18.07.2023.
- Chizhik-Goldschmidt A., *Keeping Holocaust Survivor Testimonies Alive — Through Holograms*; <https://forward.com/life/tech/382220/keeping-holocaust-survivor-testimonies-alive-through-holograms/>, dostęp: 12.03.2020.
- Chronakis P. P., *From the Lone Survivor to the Networked Self. Social Networks Meet the Digital Holocaust Archive*, [w:] *Holocaust Archives and Research in the Digital Age*, eds. Laura Brazzo, Reto Speck, *Quest. Issues in Contemporary Jewish History. Journal of Fondazione CDEC*, n. 13 August 2018, s. 52-85.
- Chessa M., Garibotti M., Rossi V., Novellino A., Solari F., Rossi V., *A Virtual Holographic Display Case for Museum Installations*, *Proceedings of the 7th International Conference on Intelligent Technologies for Interactive Entertainment* (2015), [online:] https://www.academia.edu/92445734/A_Virtual_Holographic_Display_Case_for_Museum_Installations, dostęp: 20.12.2023.
- Cohen S., *Shifting Questions: New Paradigms for Oral History in a Digital World*, “The Oral History Review”, 2013, 40:1, s. 154-167.
- Concannon S., Roberts I., Tomalin M., *An Interactional Account of Empathy in Human-Machine Communication*, *Human-Machine Communication* 2023 (6), s. 87-116.
- Connecting to History through Augmented Reality*, [online:] <https://engage.ushmm.org/2018-augmented-reality.html>, dostęp: 21.01.2024.
- Courtroom 600*, [online:] <https://courtroom600.org/about/#mission>, dostęp: 18.12.2023.
- Courtroom 600: An Educational Encounter with the Histories of the Nuremberg Trials*, [online:] <https://www.youtube.com/watch?v=Z-dIV13Ks0c>, dostęp: 18.12.2023.
- Cramer F., *What Is ‘Post-Digital’?*, „A Peer-Reviewed Journal About” 2014, nr 3(1): Post-digital Age, s. 10-26.
- Creation of Skokie Monument*, [online:] <https://sheerithapleitah.com/creation-of-skokie-monument/>, dostęp: 05.11.2023.
- Dallas Holocaust and Human Rights Museum, Alexander Kuhn webpage, [online:] <https://www.akuhncreative.com/work/branding-experience-usc-shoah-foundation>,
dostęp: 13.11.2023.
- Davis B., Trant J., van der Starre, J., *Introduction to multimedia in museums: a report by the International Council of Museums Committee on Documentation (ICOM/CIDOC), Multimedia Working Group*, The Hague : CIDOC Multimedia Working Group, 1996, [online:] <https://icom.museum/en/ressource/introduction-to->

multimedia-in-museums-a-report-by-the-international-council-of-museums-committee-on-documentation-icom-cidoc-multimedia-working-group/, dostęp: 12.10.2023.

De Bruyn D., *World War 2.0: Commemorating War and Holocaust in Poland through Facebook*, "DIGITAL ICONS" 2010 No. 4. s. 45-62.

De Jong S., *The witness as object : video testimonies in memorial museums*, New York-Oxford 2018.

Derrida J., *O gramatologii*, przeł. B. Banasiak, Warszawa 1999.

Derrida J., Stiegler S., *Echographies of Television. Filmed Interviews*, przeł. J. Bajorek, Cambridge-Malden 2002.

Dial M., *Heartificial Empathy. Putting Heart into Business and Artificial Intelligence*, Londyn 2023.

Digital Afterlife. Death Matters in a Digital Age, red. M. Savin-Baden, V. Mason-Robbie, Boca Raton 2020.

Digital Holocaust Memory, Education and Research, red. V. G. Walden, https://doi.org/10.1007/978-3-030-83496-8_4, Switzerland AG 2021.

Dimensions in Testimony, [online:] <https://sfi.usc.edu/dit>, dostęp: 05.01.2023.

Dimensions in Testimony [online:] <https://www.holocaustandhumanity.org/exhibits/dimensions-in-testimony/>, dostęp: 20.12.2023.

Dimensions in Testimony [online:] <https://www.holocaustandhumanity.org/exhibits/dimensions-in-testimony/>, dostęp: 20.12.2023.

Dimensions in Testimony: FAQs, [online:] <https://sfi.usc.edu/dit/faq>, dostęp: 17.01. 2021.

Dimensions in Testimony Gallery & Theater at CANDLES Holocaust Museum, Alexander Kuhn webpage, [online:] <https://www.akuhncreative.com/work/branding-experience-usc-shoah-foundation>, dostęp: 13.11.2023.

Dimensions in Testimony in IWitness Pilot in South Africa Draws Praise from Students, Educators—and Interview Subject Pinchas Gutter, [online:] <https://sfi.usc.edu/news/2022/02/32716-dimensions-testimony-iwitness-pilot-south-africa-draws-praise-students-educators>, dostęp: 16.09.2023.

- Dimensions in Testimony Pop-Up Experience, Alexander Kuhn webpage, [online:] <https://www.akuhncreative.com/work/branding-experience-usc-shoah-foundation>, dostęp: 13.11.2023.
- Dimensions in Testimony Photo Gallery, [online:] <https://sfi.usc.edu/gallery/dimensions-testimony-photo-gallery#23>, dostęp: 20.01.2024.
- Dimensions in Testimony Photo Gallery* [online:] <https://sfi.usc.edu/gallery/dimensions-testimony-photo-gallery#14>, dostęp: 20.01.2024.
- DIMENSIONS IN TESTIMONYSM THEATER*, [online:] <https://www.dhhrm.org/exhibitions/dimensions-in-testimony-theater/>, dostęp: 20.12.2023.
- Dimensions in Testimony Reaches Milestone of 50 Interactive Interviews*, [online:] <https://sfi.usc.edu/news/2021/12/32271-dimensions-testimony-reaches-milestone-50-interactive-interviews>, dostęp: 12.06.2022.
- Draaisma D., *Machina metafor. Historia pamięci*, przeł. R. Pucek, Warszawa 2009.
- Ebbrecht-Hartmann T., *Commemorating from a distance: the digital transformation of Holocaust memory in times of COVID-19*, "Media, Culture & Society" 2021, no. 43(6), s. 1095-1112.
- Ecker M., *Verbalising the Holocaust: Oral/Audiovisual Testimonies of Holocaust Survivors in the United States*, [w:] *How the Holocaust Looks Now. International Perspectives*, red. M. L. Davies and C.-C. W. Szejnmann, London 2006, s. 41-49.
- Edelman J., *Empathy + Technology: Digital Testimony in Holocaust Museums*, [online:] <https://ad-hoc-museum-collective.github.io/GWU-museum-digital-practice-2019/essays/essay-1/>, dostęp: 04.05.2023.
- Education at Schools*, [online:] <https://www.en.lediz.uni-muenchen.de/projekt-lediz/multiplikation/index.html>, dostęp: 21.01.2024.
- Edwards A., Edwards C., *The machines are coming: Future directions in instructional communication research*, "Communication Education", 66(4), s. 487–488.
- Edwards A., Edwards C., Wahl S. T., Myers S. A., *The Communication Age: Connecting and Engaging*, Nowy Jork 2015.
- Eisen M., *By Chance Alone: A Remarkable True Story of Courage and Survival at Auschwitz*, Hanover 2020.
- Empathy and Its Limits*, red. Aleida Assmann, Ines Detmers, London: Palgrave Macmillan, 2016.

- Encyclopedia of White Power: A Sourcebook on the Radical Racist Right*, red. J. Kaplan, Walnut Creek 2000.
- Ernst Grube – *Das Vermächtnis (DE)*, [online:] <https://www.youtube.com/watch?v=QIYxu9DZfe0>, dostęp: 20.01.2024.
- Ernst W., *Aura and Temporality: The Insistence of the Archive*, [online:] <https://www.macba.cat/en/learn-explore/publications/aura-and-temporality-insistence-archive>, dostęp: 03.03.2024.
- Ernst W., *Digital Memory and the Archive*, Minneapolis – London 2013.
- Ernst W., *The archive as metaphor. From archival space to archival time*, [online:] <https://archivepublic.wordpress.com/texts/wolfgang-ernst/>, dostęp: 03.02.2024.
- Estrin R., *Holocaust Museum LA reopens with new virtual installation featuring Auschwitz survivor* [online:] <https://www.latimes.com/california/story/2021-07-31/holocaust-survivor-hologram>, dostęp: 20.12.2023.
- Etzrodt K., Gentzel P., Utz S., Engesser S., *Human-machine-communication: introduction to the special issue*, „Publizistik” (2022) 67, s. 439–448.
- Exhibit of 3D Reconstruction of Bergen Belsen at the Wiener Library in London*, [online:] <https://www.futurememoryfoundation.org/exhibit-of-3d-reconstruction-of-bergen-belsen-at-the-wiener-library-in-london/>, dostęp: 19.12.2023.
- Eva stories*, [online:] <https://www.instagram.com/eva.stories/?hl=pl>, dostęp: 01.10.2022.
- Ernst Grube. *The Legacy*, [online:] <https://volucap.com/portfolio-items/ernst-grube-the-legacy/>, dostęp: 21.01.2024.
- Felman S., Laub D., *Testimony: Crises in Witnessing in Literature, Psychoanalysis and History*, Routledge, London–New York 1992.
- Fénelon F., *The Musicians of Auschwitz*, London 1979.
- Filipkowski P., Kałwa D., *Polifonia historii mówionej*, „Wrocławski Rocznik Historii Mówionej” Wydanie specjalne 2018, s. 9-19.
- Filipkowski P., *Historia mówiona i wojna. Doświadczenie obozu koncentracyjnego w perspektywie narracji biograficznych*, Wrocław 2010.
- Film *Skokie*, 1981, [online:] https://www.google.com/search?q=skokie+1981+online&sc_a_esv=598740777&sxsrf=ACQVn09NYdPf0jYNmyUsbHWA7NYfgICMfg%3A1705398908481&ei=fFKmZdrwG46Mxc8PiP-BkAg&udm=&ved=0ahUKEwjano6B0uGDAxUORvEDHYh_AIIQ4dUDCBA&uact=5&oq=skokie+1981+online&gs_lp=Egxnd3Mtd2l6LXNlcuAiEnNrb2tpZSAxOTgxIG9ubGluZTIFECEY0AEyBRAhGKABSMAxULwDWMUVcAF4AZA

BAJgBjAGgAcAJqgEDMy44uAEDyAEA-
AEBwgIKEAAYRxjWBBiwA8ICBhAAGB4YDcICBBAjGCfCAggQLhiABBJL
AcICBhAAGBYHsICFxAuGIAEGMsBGJcFGNwEGN4EGOAE2AEBwgIHE
CEYChigAeIDBBgAIEGIBgGQBgO6BgYIARABGBQ&scient=gws-wiz-
serp#fpstate=ive&vld=cid:8ecc3ba0,vid:35G28qXerFc,st:0, dostęp: 08.10.2023.

First Mandarin-Language New Dimensions in Testimony Exhibit Premieres at Nanjing Massacre Memorial Hall, [online:] <http://sfi.usc.edu/news/2017/12/20506-first-mandarin-language-new-dimensions-testimony-exhibit-premieres-nanjing>, dostęp: 21.04.2020.

Fishbane M., *Do Holocaust Survivors Dream of Electric Sheep?*, "Tablet", [online:] <https://www.tabletmag.com/sections/arts-letters/articles/dimensions-in-testimony-holocaust-survivors>, dostęp: 01.01.2023.

Forever Preject, [online:] <https://www.holocaust.org.uk/interactive>, dostęp: 20.03.2020.

Fortunoff Video Archive for Holocaust Testimonies. About the Archive: History [online:] www.library.yale.edu/testimonies/about/history.html, dostęp: 05.02.2017.

Freud S., *Kultura jako źródło cierpień*, przeł. J. Prokopiuk, Warszawa 2013.

Frisch M., *Historia mówiona i rewolucja digitalna. W kierunku post-dokumentalnej wrażliwości*, [w:] *Teoria wiedzy o przeszłości na tle współczesnej humanistyki*, red. E. Domańska, tłum. M. Kierzkowski, Poznań 2010, s. 295-318.

Fritzie Fritzshall -- Holocaust Survivor, Activist, And Illinois Holocaust Museum And Education Center President -- Dies At 91, [online:] <https://www.cbsnews.com/chicago/news/fritzie-fritzshall-illinois-holocaust-museum-and-education-center-president-dies/>, dostęp: 10.12.2023.

Fritzie Weiss Fritzshall describes receiving help from a prisoner in the "Kanada" detail upon arrival at Auschwitz, [online:] <https://encyclopedia.ushmm.org/content/en/oral-history/fritzie-weiss-fritzshall-describes-receiving-help-from-a-prisoner-in-the-kanada-detail-upon-arrival-at-auschwitz>, dostęp: 30.12.2023.

Fritzie Weiss Fritzshall describes restrictions placed on Jews in Klucarky [w:] "Holocaust Encyclopedia", [online:] <https://encyclopedia.ushmm.org/content/en/oral-history/fritzie-weiss-fritzshall>, dostęp: 30.12.2023.

- Fritzie Weiss Fritzshall describes the death march from Auschwitz*, [online:] <https://encyclopedia.ushmm.org/content/en/oral-history/fritzie-weiss-fritzshall-describes-the-death-march-from-auschwitz>, dostęp: 30.12.2023.
- Fritzie Weiss Fritzshall describes receiving help from a prisoner in the "Kanada" detail upon arrival at Auschwitz*, [online:] <https://encyclopedia.ushmm.org/content/en/oral-history/fritzie-weiss-fritzshall-describes-receiving-help-from-a-prisoner-in-the-kanada-detail-upon-arrival-at-auschwitz>, dostęp: 30.12.2023.
- Frosh P., *The mouse, the screen and the Holocaust witness: Interface aesthetics and moral response*, „New Media & Society” 2018, Vol. 20(1), s. 351-368.
- Gajda K. A., *Muzeum jako nośnik pamięci*, [w:] *Muzeum a pamięć – forma, produkcja, miejsce*, red. T.F. de Rosset, E. Bednarz Doiczmanowa, A. Tołysz, Warszawa 2018, s. 73-82.
- Geismar H., *Museum + digital = ?*, [w:] *Digital Antropology*, red. H. Geismar, H. Knox, New York 2021.
- Givoni M., *The Care of the Witness: A Contemporary History of Testimony in Crises*, Cambridge 2016.
- Givoni M., *The Ethics of Witnessing and the Politics of the Governed*, „Theory, Culture & Society” 2013, vol. 31, Iss. 1, s. 123–142.
- Givoni M., *Witnessing/Testimony*, „Mafe’akh” 2011, nr 2, 147–170.
- Golka M., *Pamięć społeczna i jej implanty*, Warszawa 2009.
- Goodman S., Parisi L., *Machines of Memory*, w: *Memory. Histories, Theories, Debates*, red. S. Radstone, B. Schwarz, New York 2010.
- Gosden Ch., Marshall Y., *The cultural biography of objects*, “World Archaeology” 1999, 31:2, s. 169-178.
- Grau O., *Virtual Art. From Illusion to Immersion*. Cambridge, Londyn 2003.
- Grieshaber K., *Holocaust survivor recalls Kristallnacht horrors in interactive VR project*, [online:] <https://www.timesofisrael.com/holocaust-survivor-recalls-kristallnacht-horrors-in-interactive-vr-project/>, dostęp: 19.12.2023.
- Grosz E., *Naked*, [w:] *The Prosthetic Impulse. From a Posthuman Present to a Biocultural Future*, red. M. Smith, J. Morra, Cambridge–London 2006.
- Grosz E., *Protetyczne przedmioty*, przeł. M. Szczesniak, [w:] *Antropologia kultury wizualnej*, red. I. Kurz, P. Kwiatkowska, Ł. Zaremba, Warszawa 2012, s. 416-423.

- Guthrie N., Navazelskis I., *United States Holocaust Memorial Museum International Database of Oral History Testimonies*, [online:] <https://ehri-project.eu/international-database-oral-history>, dostęp: 26.03.2020.
- Guzman A. L., Lewis S. C., *Artificial intelligence and communication: A Human–Machine Communication research agenda*, “New Media & Society” 22(1), s. 70–86, [online:] <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1461444819858691>, dostęp: 15.03.2024.
- Haas B. J., Berson M. J., Berson I. R., *With Their Voice: Constructing Meaning with Digital Testimony*, “Social Education” 79(2), s. 106–109.
- Hansen J., *Auschwitz is made of Legos and Hitler hates Beckham: YouTube and the Future of Holocaust Remembrance* (paper presented at the Future of Holocaust Studies conference, Southampton and Winchester Universities, July 29–31, 2013).
- Hartman G., *Learning from Survivors, w: The Longest Shadow: in the Aftermath of the Holocaust*, Bloomington–Minneapolis 1996.
- Hartman G., *The Longest Shadow: In the Aftermath of the Holocaust*, Bloomington 1996.
- Haska A., *Dowody i zeznania. Świadczenia o Zagładzie w pierwszych latach powojennych*, [w:] *Świadek w medialnych asamblażach*, [w:] *Świadek – jak się staje, czym jest?*, red. A. Dauksza, K. Koprowska, s. 198–211.
- Haskins E., *Between Archive and Participation: Public Memory in a Digital Age*, “Rhetoric Society Quarterly” 37, no. 4 (2007), s. 401–422.
- Hasło „biografia” [w:] Encyklopedia PWN, [online] <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/3877823>, dostęp: 04.01.2021.
- Hasło „biografia” [w:] *Mały Słownik Języka Polskiego*, red. E. Sobol, Warszawa 1993, s. 51.
- Hasło „biograficzny” [w:] *Mały Słownik Języka Polskiego*, red. E. Sobol, Warszawa 1993, s. 51.
- Hasło “Empathy”, [w:] *Webster’s New Universal Unabridged Dictionary*, second edition. 1979. s. 594.
- Hasło „Ersatzen”, [w:] *Słownik niemiecko polski PONS*; [online] <https://pl.pons.com/t%C5%82umaczenie/niemiecki-polski/ersetzen>, dostęp: 26.04.2020.
- Hasło „Implant pamięci”, [online:] <https://cbh.pan.pl/pl/implant-pami%C4%99ci>, dostęp: 13.03.2024.
- Hasło „interaction” [w:] *Cambridge Dictionary* <https://dictionary.cambridge.org/pl/dictionary/english/interaction>, dostęp: 20.01.2023.

- Hasło „interaktywność”, [w:] Słownik języka polskiego PWN, [online:] <https://sjp.pwn.pl/slowniki/interaktywny.html>, dostęp: 19.01.2021.
- Hasło „interaktywność”, [w:] Encyklopedia Zarządzania, [online:] <https://mfiles.pl/pl/index.php/Interaktywno%C5%9B%C4%87>, dostęp: 20.01.2021.
- Hasło „Kanada (Bllg)”, „Minisłownik pojęć z historii Auschwitz”, [online:] <https://www.auschwitz.org/media/slownik-pojec/#Kanada>, dostęp: 03.01.2024.
- Hasło „Namiastka”, [w:] Słownik Języka Polskiego PWN, [online:] <https://sjp.pwn.pl/sjp/namiastka;2486484.html>, dostęp: 26.04.2020.
- Hasło „Proteza”, [w:] Słownik Języka Polskiego, [online:] <https://sjp.pwn.pl/slowniki/proteza.html>, dostęp: 15.02.2020.
- Hasło „Proteza”, [w:] Słownik Języka Polskiego PWN [online] <https://sjp.pwn.pl/slowniki/proteza.html>, dostęp: 15.02.2020.
- Hasło „Surogat”, [w:] Wielki Słownik Języka Polskiego, red. P. Źmigrodzki, [online:] https://www.wsjp.pl/index.php?id_hasla=71968&ind=0&w_szukaj=surogat, dostęp: 26.04.2020.
- Hassan R., *Digitality, Virtual Reality and The 'Empathy Machine'*, “Digital Journalism” 2020, No. 8:2, s. 195-212.
- Hasted N., *Destination Unknown: Holocaust survivor Ed Mosberg on life in concentration camps and building a new life in the US*, [online:] <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/holocaust-survivor-ed-mosberg-destination-unknown-concentration-campnazia7789741.html>, dostęp: 25.04.2020.
- Hays K., Jungblut K., Smith S. D., *Realms of Digital Memory: Methodological Approaches to 360° Testimony on Location*, [w:] *Digital Holocaust Memory, Education and Research*, ed. V. G. Walden, Switzerland AG 2021, s. 33-61.
- Henig L., Ebbrecht-Hartmann T., *Witnessing Eva Stories: Media witnessing and self-inscription in social media memory*, “New Media & Society” Vol. 24, Iss. 1, January 2022, s. 202–226.
- Hilberg R., *Perpetrators, Victims, Bystanders: The Jewish Catastrophe, 1933–1945*, New York 1992.
- Hill K., *Museums and Biographies: Stories, Objects, Identities*, Woodbridge 2012.

- Hirsch M., *Family Frames. Photography, Narrative and Postmemory*, Cambridge–London 1997.
- Hirsch M., *Pokolenie postpamięci*, przeł. M. Borowski, M. Sugiera, „Didaskalia: gazeta teatralna” Nr 105 (2011), s. 28–36.
- Hirsch M., *The Generation of Postmemory. Writing and Visual Culture after the Holocaust*, New York 2012.
- Hirsch M., *Żaloba i postpamięć*, przeł. K. Bojarska, [w:] *Teoria wiedzy o przeszłości na tle współczesnej humanistyki*, red. E. Domańska, Poznań 2010.
- History in Games: Contingencies of an Authentic Past*, red. M. Zimmerman, F. Zimmerman, Koeln 2020.
- Historical Empathy and Perspective Taking in the Social Studies*, red. O. L. Davis, E. A. Yeager, S. J. Foster, Oxford 2001.
- Hoffman E., *After Such Knowledge. Memory, History, and the Legacy of Holocaust*, New York 2004.
- Hogervorst S., *The era of the user. Testimonies in the digital age*, “Rethinking History. The Journal of Theory and Practice”, 2020 24(2), s. 169–183.
- Holocaust Museums & Memorials: United States Holocaust Memorial Museum* [in:] *Encyclopaedia Judaica*. [online:] <https://www.jewishvirtuallibrary.org/united-states-holocaust-memorial-museum>, dostęp: 02.04.2020.
- Holocaust Museum Houston opens permanent display of Dimensions in Testimony*, [online:] <http://sfi.usc.edu/news/2019/06/25641-holocaust-museum-houston-opens-permanent-display-dimensions-testimony>, dostęp: 13.03.2020.
- Holocaust survivor and Dimensions in Testimony participant Stanley Bernath dies at 92*, [online:] <https://sfi.usc.edu/news/2019/04/24656-holocaust-survivor-and-dimensions-testimony-participant-stanley-bernath-dies-92>, dostęp: 13.03.2020
- Holocaust survivors’ stories are being preserved with holograms*, „New York Post” [online:] <https://nypost.com/2019/01/14/holocaust-survivors-stories-are-being-preserved-with-holograms/>, dostęp: 13.03.2020.
- Holocaust-Überlebende: Interaktives Zeitzeugnis von Anita Lasker-Wallfisch*, [online:] <https://www.dw.com/de/holocaust-%C3%BCberlebende-interaktives-zeitzeugnis-von-anita-lasker-wallfisch/a-52430862>, dostęp 26 października 2021.
- Hoskins J., *Biographical Objects: How Things Tell the Stories of People’s Lives*, London and New York 1998.

- Houston's Survivors: William (Bill) Morgan*, [online:] https://hnh.org/survivors/list/william-bill-morgan_547, dostęp: 13.03.2020.
- Huyssen A., *Twilight Memories. Marking Time in a Culture of Amnesia*, Routledge, New York 1995.
- Human-machine communication: Rethinking communication, technology, and ourselves*, red. A. L. Guzman, New York 2018.
- IHRA, "Using Social Media in Holocaust Education", [online:] <https://www.holocaustremembrance.com/media-room/stories/new-social-media-guidelines>, dostęp: 21.01.2024.
- Illinois Holocaust Museum and Education Center. History*, [online] <https://www.ilholocaustmuseum.org/about/history/>, dostęp: 06.10.2023.
- Immersive and Interactive Virtual Reality Experience of History „Ernst Grube – the Legacy“*, [online:] https://www.youtube.com/results?search_query=grube+-+legacy, dostęp: 20.01.2024.
- Inside Auschwitz*, [online:] https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=EOM_CxAKB_Y&t=470s, dostęp: 20.01.2024.
- Inside Kristallnacht*, [online:] <https://www.claimscon.org/brokenglass/>, dostęp: 10.01.2024.
- Inside Kristallnacht Teaser Video*, [online:] <https://www.youtube.com/watch?v=AS2Mk01Oy4Y>, dostęp: 10.01.2024.
- Inspired by the story of Holocaust survivor, Aaron Elster*, [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/wp-content/themes/ilhmec-theme/includes/survivor-stories/aaron-elster.htm>, dostęp: 12.03.2020.
- Interactive Holograms: Survivor Stories Experience*, [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/exhibitions/survivor-stories-experience/>, dostęp: 16.01.2024.
- Interactive Storytelling 8th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2015 Copenhagen, Denmark, November 30 – December 4, 2015 Proceedings*, red. H. Schoenau-Fog, L. E. Bruni, S. Louchart, S. Baceviciute, Switzerland 2015.

- Interaktives Zeitzeugnis als Museums-Angebot*, [online:] <https://technikmuseum.berlin/pressemitteilung/interaktives-zeitzeugnis-als-museums-angebot/>, dostęp: 20.11.2022.
- Interview with Fritzie Fritzshall dla USC Shoah Foundation Visual History Archive*, [online:] <https://vha.usc.edu/testimony/54494?from=search>, dostęp: 10.06.2023.
- In Our Voices*, [online:] <https://www.youtube.com/watch?v=2xkW788pj2o>, dostęp: 10.12.2023.
- IWitness, [online:] iwitness.usc.edu, dostęp: 20.01.2023.
- Jackson H., *Holocaust Survivor Holograms Give History New Depth*, [online:] <https://www.kcet.org/shows/artbound/holocaust-survivor-holograms-give-history-new-depth>, dostęp: 20.12.2021.
- Jagodzińska K., *Granice partycypacji w muzeum?*, "Muzealnictwo" 2016(57).
- Jeffrey S., Love S., Poyade M., *The Digital Laocoön: Replication, Narrative and Authenticity*, "Museum and Society", 19(2), s. 166-183.
- Jewish Survivor Edward Mosberg Testimony for USC Shoah Foundation's Visual History Archive*, [online:] <https://www.youtube.com/watch?v=IeMD3D42nBs>, dostęp: 25.04.2020.
- Jilovsky E., *Remembering the Holocaust: generations, witnessing and place*, New York 2015.
- Jones S., *People, things, memory and human-machine communication*, "Journal of Media & Cultural Politics" 10 (3), s. 245–258.
- Joy J., *Reinvigorating object biography: reproducing the drama of object lives*, "World Archaeology", 2009, 41(4), s. 540–556.
- Kaelber L., *A Memorial as Virtual Traumascape: Darkest Tourism in 3D and Cyber-Space to the Gas Chambers of Auschwitz*, "e-Review of Tourism Research (eRTR)", Vol. 5, No. 2, 2007, s. 24–33.
- Kansteiner W., *Genocide Memory, Digital Cultures, and the Aestheticization of Violence*, "Memory Studies" 7, No. 4 (October 2014), s. 403–408.
- Kansteiner W., *The Holocaust in the 21st Century: Digital Anxiety, Transnational Cosmopolitan, and Never Again Genocide Without Memory*, [w:] *Digital Memory Studies: Media Pasts in Transition*, red. A. Hoskins, New York and London 2018, s. 110-140.
- Kansteiner W., *Transnational Holocaust Memory, Digital Culture and the End of Reception Studies*, [w:] *The Twentieth Century in European Memory: Transcultural*

- Mediation and Reception*; red. T.S. Andersen, B. Törnquist-Plewa, Leiden 2017, s. 305-343.
- Katz L., *Holograms of Holocaust survivors let crucial stories live on*, [online:] <https://www.cnet.com/news/holograms-of-holocaust-survivors-let-crucial-stories-live-on/>, dostęp: 12.03.2020.
- Keen S., *Theory of Narrative Empathy*, "Narrative", Vol. 14, No. 3 (Oct., 2006), s. 207-236.
- Keneally M., *Skokie: The legacy of the would-be Nazi march in a town of Holocaust survivors*, [online:] <https://abcnews.go.com/US/skokie-legacy-nazi-march-town-holocaust-survivors/story?id=56026742>, dostęp: 20.12.2023.
- Kępiński A., *Tzw. „KZ-syndrom”. Próba syntezy*, „Przegląd Lekarski” 1970, 26(1), s. 18–23.
- Kidd J., *Museums in the New Mediascape: Transmedia, Participation, Ethics*, Nowy Jork 2014.
- Kiel V., *Virtuelle Zeitzeugen im Technikmuseum: Wie man noch lange mit Überlebenden des Holocaust sprechen kann*, [online:] <https://www.tagesspiegel.de/berlin/wie-man-noch-lange-mit-uberlebenden-des-holocaust-sprechen-kann-4145920.html>, dostęp: 20.11.2022.
- Kirshenblatt-Gimblett B., *Muzeum jako katalizator*, tłum. D. Żukowski, [w:] *Laboratorium muzeum. Tożsamość*, red. A. Banaś, W. Chodacz, A. Janus, Warszawa 2018, s. 36-67.
- Klaś J., *Muzea historyczne, pomiędzy pamięcią zbiorową a polityką pamięci historycznej*, „Zarządzanie w kulturze” 2013, 14, z. 3, s. 197-215.
- Kobielska M., *Muzea do pamiętania*, „HERITO” 2017, nr 25, s. 178-193.
- Kobielska M., *Muzeum narracyjne – muzeum doświadczeniowe. Uwagi terminologiczne*, „Teksty Drugie” 2020, nr 4, s. 15–36.
- Kobielska M., *Świadek na wystawie. Świadectwa w nowych muzeach historycznych*, „Teksty Drugie” 2018, nr 3, s. 295-308.
- Kobielska M., *Urządzenia do pamiętania*, „Studia Kulturoznawcze” 2017, nr 1 (11), s. 55–68.
- Komunikat Polsko-Radzieckiej Komisji Nadzwyczajnej do Zbadania Zbrodni Niemieckich dokonanych w obozie unicestwienia na Majdanku w Lublinie*, [online:] <http://zbrojownia.cbw.wp.mil.pl:8080/dlibra/docmetadata?id=1230&from=publication>, dostęp: 12.06.2022.

- Konto Lily Ebert na Tik Tok, [online:] <https://www.tiktok.com/@lilyebert?lang=en>,
dostęp: 25.01.2024.
- Kopiniak M., *Historia mówiona jako narzędzie partycypacji muzealnej*, „Wrocławski Rocznik Historii Mówionej” (11)2021 s. 90–113.
- Kopytoff I., *The Cultural Biography of Things. Commoditization as Process*, [w:] *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective*, red. A. Appadurai, Cambridge, New York, Melbourne, Madrid, Cape Town, Singapore, São Paulo, Delhi, Mexico City 1986, s. 64–92.
- Korzeniewski B., *Transformacja pamięci. Przewartościowania w pamięci przeszłości a wybrane aspekty funkcjonowania dyskursu publicznego o przeszłości w Polsce po 1989 r.*, Poznań 2010.
- Kumpel z przeszłości. 1944 Live*, [online:] https://pl.wikipedia.org/wiki/Kumpel_z_przesz%C5%82o%C5%9Bci._1944_Live,
dostęp: 20.01.2024.
- Kumpel z przeszłości – 1944 Live*, [online:] https://www.youtube.com/watch?v=_dBNJ2q03IA, dostęp: 20.01.2024.
- Kushner T., *Oral History at the Extremes of Human Experience: Holocaust Testimony in Museum Setting*, „Oral History” 2001, t. 29, nr 2, s. 83-94.
- Kushner T., *Świadectwa Holokaustu, etyka i problem reprezentacji*, „Wrocławski Rocznik Historii Mówionej” 2018, s. 215-237.
- Kostrubała S., *Komunikacja człowiek-komputer*, „Studia Ekonomiczne / Uniwersytet Ekonomiczny w Katowicach” nr 128, s. 23–40.
- Kuznia R., *Holocaust survivors tell their stories on location at concentration camps for 360-degree videos*, [online:] <https://sfi.usc.edu/news/2019/05/25681-holocaust-survivors-tell-their-stories-location-concentration-camps-360-degree>,
dostęp: 19.12.2023.
- Kuznia R., *In memory of Auschwitz-Birkenau survivor and Holocaust educator Eva Kor* [online:] <https://sfi.usc.edu/news/2019/07/24661-memory-auschwitz-birkenau-survivor-and-holocaust-educator-eva-kor>,
dostęp: 20.12.2023.
- Lagerkvist A., *The Media End: Digital Afterlife Agencies and Techno-existential Closure*, “The Media End.” *Digital Memory Studies* (2017), s. 48–84.
- Lambert J., *Digital storytelling: Capturing lives, creating community*. Berkeley 2002.
- Landsberg A., *Engaging the Past: Mass Culture and the Production of Historical Knowledge*, New York 2015.

- Landsberg A., *Prosthetic Memory. The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*, New York 2004
- Latino A., *AI, holograms help museums tackle Holocaust, slavery*, [online:] <https://www.axios.com/2023/08/27/ai-holograms-vr-museums-racism-slavery-antisemitism>, dostęp: 13.03.2024.
- Laub D., *Zdarzenie bez świadka: prawda, świadectwo oraz ocalenie*, przeł. T. Łysak, „Teksty Drugie” 2007 nr 5, s. 118–130.
- Learning with digital testimonies (LediZ)*, [online:] <https://www.en.lediz.uni-muenchen.de/index.html>, dostęp: 20.01.2024.
- Lebovic M., *The ‘virtual’ future of Holocaust education is already here*, [online:] <https://www.timesofisrael.com/the-virtual-future-of-holocaust-education-is-already-here/>, dostęp: 10.01.2024.
- Leiner J., O. Quiring O., *What Interactivity Means to the User Essential Insights into and a Scale for Perceived Interactivity*, „Journal of Computer-Mediated Communication” 14 (2008), 127–155.
- Leuski A. Traum D., *NPCEditor: A Tool for Building Question-Answering Characters*, [online:] <https://people.ict.usc.edu/~leuski/publications/papers/npceditor.pdf>, dostęp: 17.01.2021.
- Leuski A., Traum D., *NPCEditor: Creating virtual human dialogue using information re-trieval techniques*, “AI Magazine” 2021, No. 32(2), s. 42–56.
- Levi P., *Czy to jest człowiek*, przeł. H. Wiśniowska, Warszawa 1996.
- Levi P., *Pogrążeni i ocaleni*, przeł. S. Kasprzysiak, Kraków 2007.
- Levine L., *Skokie To Open New Holocaust Museum: Site of Neo-Nazi March That Launched Shoah Education*, „The Forward”, dostęp: 11.10.2023.
- Levy D., Sznajder N., *The Holocaust and Memory in the Global Age*, Philadelphia 2006.
- Liu J., Shrum L. J., *What is interactivity and is it always such a good thing? Implications of definition, person and situation for the influence of interactivity on advertising effectiveness*, “Journal of Advertising” Winter 2002, s. 53–64.
- Lumsden K., *Kevin O’Neill speaks: the internet afterlife*, [online:] <https://www.theredlandsbulldog.com/kevin-oneill-speaks-the-internet-afterlife/>, dostęp: 04.04.2020.
- Łebkowska A., *Empatia. O literackich narracjach przełomu XX i XXI wieku*, Kraków 2008.

- Łysak T., *Formatowanie świadectwa*, [w:] tegoż, *Od kroniki do filmu posttraumatycznego: Filmy dokumentalne o Zagładzie*, Warszawa 2016, s. 116–146 [online:] <https://books.openedition.org/iblp/3733#ftn3>, dostęp: 16.12.2023.
- Łysak T., *Upamiętnianie Zagłady w dobie Internetu*, [w:] *Reprezentacje Zagłady w Kulturze Polskiej (1939 – 2019). Problematyka Zagłady w sztukach wizualnych i popkulturze*, red. S. Buryła, D. Krawczyńska, J. Leociak, Warszawa 2021, s. 586–616.
- Madame Xia, [online:] <http://sfi.usc.edu/dit/interviewees>, access: 21.04.2020.
- Majewski T., Rejniak-Majewska A., *Obraz*, [w:] *Modi Memorandi. Leksykon kultur pamięci*, red. M. Saryusz-Wolska, R. Traba; Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2014, s. 289-299.
- Make a Difference! The Harvey I. Miller Family Youth Exhibition* [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/exhibitions/make-a-difference-the-harvey-i-miller-family-youth-exhibition/>, dostęp: 10.11.2023.
- Manca S., *Digital Memory in the Post-Witness Era: How Holocaust Museums Use Social Media as New Memory Ecologies*, “*Information*” 2021, 12(1), s. 1-17.
- Manca S., Passarelli M., Rehm M., *Exploring tensions in Holocaust museums’ modes of commemoration and interaction on social media*, “*Technology in Society*”, Vol. 68 2022, [online:] <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0160791X22000306>, dostęp: 13.03.2024.
- Manney P.J., *Empathy in the Time of Technology: How Storytelling is the Key to Empathy*, “*Journal of Evolution and Technology*”, Vol. 19 Issue 1 – September 2008, s. 51-61, [online:] <https://jetpress.org/v19/manney.htm>, dostęp: 15.01.2024.
- Many don’t know yet. What is Human Computer Interaction (HCI)?*, [online:] <https://createralabs.medium.com/many-dont-know-yet-what-is-human-computer-interaction-hci-89b1ad471f20>, dostęp: 14.03.2024.
- Marcus A. S. , Maor R. McGregor, I. M. , Mills G., Schweber S., Stoddard J. , Hicks D., *Holocaust education in transition from live to virtual survivor testimony: pedagogical and ethical dilemmas*, “*Holocaust Studies*” 28:3, s. 279-301.
- Mathews K., *Exhibit allows virtual ‘interviews’ with Holocaust survivors*, [online:] <https://apnews.com/travel-c17bb040aca6466f9c497050d404e79a>, dostęp: 02.02.2023.
- Matuszewski M., *Czy można być krową? Dlaczego VR nie jest maszyną empatii*, “*Widok. Teorie i Praktyki Kultury Wizualnej*” 2022 nr 33, [online:]

- <https://www.pismowidok.org/pl/archiwum/2022/33-nowe-narracje-wizualne/czy-mozna-byc-krowa>, dostęp: 06.08.2023.
- McCalman I, Pickering P. A., *From Realism to the Affective Turn. An Agenda*, [w:] *Historical Reenactment. From Realism to the Affective Turn*, ed. by I. McCalman, P. A. Pickering; Palgrave Macmillan, London 2010.
- McLellan H., *Digital Storytelling: Bridging Old and New*, „Educational Technology”, Vol. 46, No. 5 (September-October 2006).
- McLuhan M., *Przekazem jest środek przekazu*, [w:] tegoż, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, przeł. N. Szczucka, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004, s. 39-53.
- McMullan T., *The virtual Holocaust survivor: how history gained new dimensions*, <https://www.theguardian.com/technology/2016/jun/18/holocaust-survivor-hologram-pinchas-gutter-new-dimensions-history>, dostęp: 20 lutego 2020.
- Meet virtual Holocaust survivors, [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/exhibitions/survivor-stories-experience/>, dostęp: 28.04.2023.
- Media Witnessing: Testimony in the Age of Mass Communication*, red. P. Frosh, A. Pinchevski, London 2009.
- Meet Eva Schloss, [online:] <https://sfi.usc.edu/survivor/eva-schloss>, dostęp: 12.03.2020.
- Migdal S., *A new dimension: Museum of Jewish Heritage marks 20 years with an exhibit for the ages*, [online:] <https://www.thevillager.com/2017/09/a-new-dimension-museum-of-jewish-heritage-marks-20-years-with-an-exhibit-for-the-ages/>, dostęp: 02.04.2020.
- Milk Ch., *How virtual reality can create the ultimate empathy machine*, TED Talk, [online:] www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine, dostęp: 06.08.2023.
- Mission and History*, [online:] <https://www.ushmm.org/information/about-the-museum/mission-and-history>, dostęp: 22.06.2022.
- Mościcki P., *Karski: paradoks o świadku*, „Teksty Drugie” nr 4 (136), s. 15–33.
- Mukherjee S. *Video Games and Storytelling: Reading Games and Playing Books*, Basingstoke 2015.

- Munich Project 'LediZ'*, [online:] <https://www.en.lediz.uni-muenchen.de/projekt-lediz/index.html>, dostęp: 20.01.2024.
- Mura A., *Future Memory interactive App in Catalan TV3*, [online:] <https://www.futurememoryfoundation.org/120/>, dostęp: 20.01.2024.
- Museums and Communities: The Politics of Public Culture*, red. I. Karp, C. Mullen Kreamer, a S. Lavine, Washington 1992.
- Museums and Communities: Curators, Collections and Collaboration*, red. W. Modest, London 2013.
- Muzeum i zmiana. Losy muzeów narracyjnych*, red. P. Kowal, K. Wolska-Pabian, Warszawa–Kraków 2019.
- Muzeum partycypacyjne*, [online:] https://www.archiwistyka.pl/artykuly/z_kraju/722 , dostęp: 13.03.2024.
- Myers B, *A brief history of human–computer interaction technology*, “Interactions” 5 (2), s. 44–54.
- Nash K., *Virtual reality witness: exploring the ethics of mediated presence*, “Studies in Documentary Film”, 12 (2), s. 119-131.
- Nasiłowska A., *Porządki w bibliotece*, [online:] <http://tekstydrugie.pl/news/2019-nr-1-biografie/>, dostęp: 04.01.2021.
- New Swedish Holocaust Museum Inaugurated in Stockholm*, [online:] <https://sfi.usc.edu/news/2022/06/33641-new-swedish-holocaust-museum-inaugurated-stockholm>, dostęp: 09.10.2023.
- Newcomb B., *Tech Can Push Us Apart, but These Games and VR Build Empathy*, [online:] <https://today.usc.edu/how-does-technology-affect-empathy-usc-games/>, dostęp: 18.02.2024.
- New Dimensions in Testimony*, [online:] <https://ict.usc.edu/research/projects/new-dimensions-in-testimony/>, 28.12.2022.
- New Dimensions in Testimony Survivor Filming*, [online:] <https://sfi.usc.edu/gallery/new-dimensions-testimony-survivor-filming#3>, dostęp: 20.01.2024.
- Nora P., *Między pamięcią a historią. Les Lieux de Mémoire*, przeł. P. Mościski, „Tytuł roboczy: Archiwum” 2009, nr 2, s. 4–12.
- “Nowa Dekada Krakowska” 2018 nr 2/3, [online:] <http://nowadekada.pl/wp-content/uploads/2013/03/Nowa-Dekada-Krakowska-2018-nr-2-3.pdf>, dostęp: 12.01.2021.

- Nycz R., *Nowoczesność jako doświadczenie*, red. R. Nycz, A. Zeidler-Janiszewska, Kraków 2006.
- Ocalony z Zagłady. Wspomnienia chłopca z Sokołowa Podlaskiego*, Warszawa 2014.
- O'Neill K., *Internet afterlife : virtual salvation in the 21st century*, Santa Barbara-Denver 2016.
- „Oral history”, [online:] <https://www.ushmm.org/collections/the-museums-collections/about/oral-history/?SurveyId=163&ord=9>, dostęp: 22.03.2020.
- Oral history interview with Fritzie Weiss Fritzshall*, [online:] <https://collections.ushmm.org/search/catalog/irn504571>, dostęp: 09.03.2020.
- Oral history interview with Stanley Bernath*, [online:] <https://collections.ushmm.org/search/catalog/irn700463>, dostęp: 13.03.2020.
- Oral history interview with Max Glaubien*, [online:] <https://collections.ushmm.org/search/catalog/irn506598>, dostęp: 13.03.2020.
- Oral history interview with Max Eisen*, [online:] <https://collections.ushmm.org/search/catalog/irn700659>, dostęp: 13.03.2020.
- Oral history interviews with Samuel R. Harris*, [online:] <https://collections.ushmm.org/search/catalog/irn560557>, dostęp: 09.03.2020.
- Papier S., *"Hologram" ocalałego. Rozpoznanie*, „Widok. Teorie i Praktyki Kultury Wizualnej” 2022, nr 33, s. 1-35.
- Parikka J., *An Introduction to Wolfgang Ernst's Media Archaeology*, [w:] W. Ernst, *Digital Memory and the Archive*, Minneapolis–London 2013.
- Pastor A., Pujol L., (2020). *Analysis of the Bergen-Belsen VR/AR application by means of the Virtual Subjectiveness Model*, [online:] https://www.researchgate.net/publication/338989865_Analysis_of_the_Bergen-Belsen_VRAR_application_by_means_of_the_Virtual_Subjectiveness_Model, dostęp: 20.01.2024.
- Pepper J. H., *The True History Of The Ghost: And All About Metempsychosis*, New York 2012.
- Personal histories: Fritzie Weiss Fritzshall*, [online:] https://www.ushmm.org/exhibition/personal-history/media_oi.php?MediaId=2928&th=survival, dostęp: 09.03.2020.
- Personal History*, [online:] <https://www.ushmm.org/lcmedia/viewer/wlc/testimony.php?RefId=FFA0037F>. dostęp: 12.01.2024.

- Pietroni P., Ferdani D., Forlani M., Pagano A., Rufa C., *Bringing the Illusion of Reality Inside Museums—A Methodological Proposal for an Advanced Museology Using Holographic Showcases*, „Informatics” 29 January 2019, s. 1–43.
- Pinchevski, *The Audiovisual Unconscious: Media and Trauma in the Video Archive for Holocaust Testimonies* [online:] http://criticalinquiry.uchicago.edu/uploads/pdf/Pinchevski_audiovisual1.pdf, dostęp: 08.01.2017.
- Pinchevski A., *Transmitted Wounds: Media and the Mediation of Trauma*, Oxford 2019.
- Plantinga C. R., *The Scene of Empathy and the Human Face on Film*, [w:] *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*, red. C. R. Plantinga, G. M. Smith, Baltimore 1999, s. 239–255.
- Post-visit Materials: Virtual Reality Experiences*, [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/post-visit-materials-virtual-reality-experiences/>, dostęp: 18.07.2023.
- Prasner T., *The Ethics of the Algorithm: Close and Distant Listening to the Shoah Foundation Visual History Archive*, [w:] *History Unlimited: Probing the Ethics of Holocaust Culture*, Cambridge 2015, s. 167–202.
- Prince C. J., *Holocaust survivors help viewers experience the camps firsthand, via virtual reality*, [online:] <https://www.timesofisrael.com/holocaust-survivors-help-viewers-experience-the-camps-firsthand-via-virtual-reality/>, dostęp: 16.07.2023.
- Profil Henia na Facebooku (2009)*, [online:] <https://teatrnn.pl/henio/profil-henia-na-facebooku/#zamkniecie-profilu>, dostęp: 15.10.2023.
- Profil Sophie Scholl na Instagramie*, [online:] <https://www.instagram.com/ichbinsophiescholl/>, dostęp: 20.01.2024.
- Prosser M., *Auschwitz survivor, Illinois Holocaust Museum President Fritzie Fritzshall dies at 91*, [online:] <https://www.chicagotribune.com/news/obituaries/ct-fritzie-fritzshall-holocaust-survivor-dies-news-obituary-20210620-ls6nkr5dnhsdokbdxlypp77ci-story.html>, dostęp: 15.10.2023.
- Reading A., *Clicking on Hitler: The Virtual Holocaust @Home*, [w:] *Visual Culture and the Holocaust*, red. Barbie Zelizer, London 2001, s. 323–339.
- Reading A., *Digital interactivity in public memory institutions: the uses of new technologies in Holocaust museums*, „Media, Culture & Society” 2003, nr 25, s. 67–85.

- Recommendations for Recommendations for Using Artificial Intelligence and Machine Learning for Holocaust Memory and Education*, red. [online:] <https://reframe.sussex.ac.uk/digitalholocaustmemory/files/2023/01/AI-and-Machine-Learning-Guidelines.pdf>, dostę: 03.02.2023.
- Rehagen T., *With help from AI, a Holocaust survivor's story lives on*, [online:] <https://expmag.com/2022/06/with-help-from-ai-a-holocaust-survivors-story-lives-on/>, dostę: 30.12.2022.
- Reich H., *How to talk to Holocaust survivors in the future? In Take a Stand's holograms, an answer*, "Chicago Tribune" [online:] <https://www.chicagotribune.com/entertainment/music/howard-reich/ct-ae-holocaust-museum-center-1022-story.html>, dostę: 26.12.2022.
- Reich H., *Two visionaries who made history at the Illinois Holocaust Museum*, "Chicago Tribune" [online:] <https://www.chicagotribune.com/entertainment/music/howard-reich/ct-ent-holocaust-museum-visionaries-0101-story.html>, dostę: 11.10.2023.
- Renov M., *The Facial Close-up in Audio-Visual Testimony: The Power of Embodied Memory*, [w:] *Preserving Survivors' Memory. Digital Testimony Collections about Nazi Persecution: History, Education and Media*, red. N. Apostolopoulos, M. Barricelli, G. Koch, Berlin 2016, s. 238–249.
- Revisiting Holocaust Representation in The Post-Witness Era*, red. D. I. Popescu, T. Schult, Palgrave Macmillan UK 2015.
- Richard & Jill Chaifetz *Family Virtual Reality Gallery*, [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/exhibitions/a-promise-kept/>, dostę: 20.01.2024.
- Richardson A., *Holocaust Education: An Investigation into the Types of Learning that Take Place When Students Encounter the Holocaust* {PhD thesis, University of Winchester, 2012}.
- Ringelheim J., *A Catalog of Audio and Visual Collections of Holocaust Testimony*, New York 1992.
- Roberts B., *Biographical research*, London 2002.
- Rollyson C., *Biography: A user's guide*, Chicago 2008.
- Rosenfeld G. D., *Skokie Builds to Remember*. „The Forward”, [online:] <https://forward.com/culture/104849/skokie-builds-to-remember/>, dostę: 12.10.2023.

- Rosochacka A., *Protetyczna propozycja. Ciało, doświadczenie, podmiot*, „Kultura i Historia” 2011, t. 20; [online:] <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/2567>; dostęp: 19.02.2020.
- Rubinoff R. N., *Fritzie Fritzshall, Holocaust survivor and Chicago activist, dies*, [online:] <https://forward.com/news/471790/fritzie-fritzshall-holocaust-survivor-and-chicago-activist-dies/>, dostęp: 09.01.2024.
- Rutkowski K., Dembińska A., *Powojenne badania stresu pourazowego w Krakowie. Część I. Badania do 1989 roku*, „Psychiatr. Pol. ONLINE FIRST” Nr 21, s. 1–10.
- Sabin P., *Simulating War: Studying Conflict through Simulation Games*, London and New York 2014.
- Sadaj E., *Interaktywne hologramy w Muzeum Holokaustu w Skokie. Świadczenia historii ocalone przez technologię przyszłości*, „DEON. Portal Radia Deon” [online:] <https://deon24.com/interaktywne-hologramy-w-muzeum-holokaustu-w-skokie-swiadczenia-historii-ocalone-przez-technologie-przyszlosci/>, dostęp: 03.02.2020.
- Sajewska D., *Ciało jako medium postpamięci*, „Politeja” no. 35 (2015), s. 123–132.
- Sajewska D., *Ciało-pamięć, ciało-archiwum*; strona internetowa projektu „Źródła i mediacje. Wytwarzanie i analiza źródeł w sztukach wykonawczych”, [online:] <http://re-sources.uw.edu.pl/reader/cialo-pamiec-cialo-archiwum/>, dostęp: 11.02.2020.
- Scheiffele W., Berzina Z., Junge B., Westerveld W., Zwick C., *The Digital Turn. Design in the Era of Interactive Technologies*, PARK BOOKS 2013.
- Schloss E., *After Auschwitz: My Memories of Otto and Anne Frank*, Londyn 2019.
- Schreer O., Worchel M., Diaz R., Renault S., Morgenstern W., Feldmann I., Zepp M., Hilsmann A., Eisert P., *Preserving Memories of Contemporary Witnesses Using Volumetric Video*, “i-com” Vol. 21, no. 1, 2022, s. 71–82.
- Schultz C. K. N., *Creating the ‘virtual’ witness: the limits of empathy*, „Museum Management and Curatorship”, 2023, 38:1, s. 2–17, [online:] <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09647775.2021.1954980>, dostęp: 12.02.2024.
- Schulze W., *Ego-Dokumente: Annäherung an den Menschen in der Geschichte*, Berlin 1996.
- Schuppli S., *Material witness: Media, Forensics, Evidence*, MIT Press 2020.
- Sebald W. G., *Austerlitz*, przeł. M. Łukasiewicz, Warszawa 2008.

- Shandler J., *Holocaust Memory in the Digital Age: Survivors' Stories and New Media Practices*. Stanford 2017.
- Shandler J., *Digitizing Holocaust Memories*, [in:] *Jewish Studies in the Digital Age*, red. G. Zaagsma, B. E. D. Stökl, M. Rürup, M. Margolis, A. S. Levi, Berlin-Boston 2022, s. 23-42.
- Shapiro A., *Illinois Holocaust Museum preserves survivors' stories – as holograms.*”, [online:] www.npr.org/transcripts/572068474, dostęp: 20.03.2021.
- Shenker N., *Reframing Holocaust Testimony*, Bloomington 2015.
- Shostak A. B., *Stealth altruism. Forbidden Care as Jewish Resistance in the Holocaust*, Routledge, London-New York 2017.
- Sierzputowski K., *Słuchając hologramu. Cieleśność wirtualnych zespołów animowanych*, Poznań 2018.
- Simon N., *The Participatory Museum*, [online:] <https://participatorymuseum.org/read/>, dostęp: 10.05.2023.
- Skalska T., *Między pamięcią protetyczną a protezami pamięci. Dyskursy kultury popularnej w kontekście memory boom*, Katedra Kultury Współczesnej Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2015, [online:] <http://dspace.uni.lodz.pl:8080/xmlui/handle/11089/12197>, dostęp: 18.02.2020.
- Skalska T., *Pamięć protetyczna* [hasło], [w:] *Modi Memorandi. Leksykon kultur pamięci*, red. M. Saryusz-Wolska, R. Traba, Warszawa 2014.
- Skalska T., *Pamięć protetyczna*, [online:] <https://cbh.pan.pl/pl/pami%C4%99%C4%87-protetyczna>, dostęp: 27.02.2024.
- Smith-Atakan S., *Human-computer Interaction*, Hampshire 2006.
- Smith S., *Oral History Turns Holographic*, [online:] <https://sfi.usc.edu/blog/stephen-smith/oral-history-turns-holographic>, dostęp: 20.02.2020.
- Smith S. D., *Testimony as Digital Transformation at The Memorial Hall of the Victims in Nanjing Massacre by Japanese Invaders*, [w:] V. G. Walden, *The Memorial Museum in the Digital Ages*, Falmer: REFRAME Books, 2022, s. 54–88. [online:] <https://reframe.sussex.ac.uk/the-memorial-museum-in-the-digital-age/>, dostęp: 02.03.2024.
- Snow N. E., *Empathy*, *American Philosophical Quarterly*, Vol. 37, No. 1 (Jan., 2000), s. 65-78.
- Sones M., *What if there was Instagram in the Holocaust? “Arutz Sheva”*, [online:] <http://www.israelnationalnews.com/News/News.aspx/262364>, dostęp: 20.12.2023.

- Sosnowska D., *Ciało jako archiwum – współczesne teorie teatru i performansu*; strona internetowa projektu „Źródła i mediacje. Wytwarzanie i analiza źródeł w sztukach wykonawczych”, [online:] <http://re-sources.uw.edu.pl/reader/cialo-jako-archiwum-wspolczesne-teorie-teatru-i-performansu/>, dostęp: 03.04.2020.
- Sotonoff J., *As holograms, 13 local Holocaust survivors blink, breathe and tell their stories*, [online:] <https://www.dailyherald.com/news/20171019/as-holograms-13-local-holocaust-survivors-blink-breathe-and-tell-their-stories->, dostęp: 12.03.2020.
- Sparacino F., Davenport G., Pentland A., *MCN Spectra Millennial Digest*. ‘Millennium Museum Journal’ 2002 (81) , [online:] www.artsconnected.org/millennialmuseum/displayitem.cfm?item=61, dostęp: 05.02.2024.
- Stahl L., *Artificial intelligence preserving our ability to converse with Holocaust survivors even after they die*, [online:] <https://www.cbsnews.com/news/holocaust-stories-artificial-intelligence-60-minutes-2022-03-27/>, dostęp: 06.04.2020.
- Stegmaier S., Ushakova S., *The Production of German- and Russian- Language Interactive Biographies: (Trans)National Holocaust Memory between the Broadcast and Hyperconnective Aegs*, [w:] *Digital Holocaust Memory, Education and Research*, red. V. G. Walden, Switzerland AG 2021, s. 61-96.
- Steinmeyer J., *The Science Behind the Ghost*. London 1999.
- Stephens C., *Playing Pretend on Social Media*, [w:] *Digital Holocaust Memory, Education and Research*, red. V. G. Walden, Switzerland AG 2021, 237-267.
- Steuer J., *Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence*, “Journal of Communication” 42(4), s. 23-72, online: <http://papers.cumincad.org/data/works/att/27eb.content.pdf>, dostęp: 21.01.2022.
- Stobiecki R., *O idei archiwum. Kilka uwag*, „Archeion : czasopismo naukowe poświęcone sprawom archiwalnym”, t. 123 (2022), s. 111-124 .
- Stories from a Tower of Faces*, [online:] <https://medium.com/memory-action/stories-from-a-tower-of-faces-85dc89d08aab>, dostęp: 21.01.2024.
- Storytelling is a valuable tool in teaching about the dangers of genocide*, [online:] <https://sfi.usc.edu/news/2018/12/23816-storytelling-valuable-tool-teaching-about-dangers-genocide>, dostęp: 10.03.2024.
- Stroh P., *How 3D holograms and AI are preserving Holocaust survivors' stories*, CBC News 2020, 26 I, [online:] <https://www.cbc.ca/news/science/holocaust-survivor-hologram-1.5436430>, dostęp: 29.12.2022.

- Strum P., *When the Nazis Came to Skokie. Freedom for Speech We Hate*, Lawrence 1999.
- Surrell J., *The Haunted Mansion: From the Magic Kingdom to the Movies*, New York 2003.
- Sylwetka Joan Salter, [online:] <https://www.hmd.org.uk/resource/joan-salter/>, dostęp: 11.04.2022.
- Sylwetka Anity Lasker-Wallfisch, [online:] <https://www.het.org.uk/news-and-events/556-anita-lasker-wallfisch-mbe>, dostęp: 12.03.2020.
- Sylwetka Anity Lasker-Wallfisch, [online:] <https://holocaustmusic.ort.org/places/camps/death-camps/birkenau/anita-lasker-wallfisch/>, dostęp: 12.02.2020.
- Sylwetka Ewy Umlauf, [online:] <https://www.en.lediz.uni-muenchen.de/projekt-lediz/eva-umlau/index.html>, dostęp: 20.01.2024.
- Sylwetka Madame Xia, [online:] <http://sfi.usc.edu/dit/interviewees>, dostęp: 21.04.2020.
- Sylwetka Mariana Turskiego, [online:] <https://www.auschwitz.org/muzeum/miedzynarodowa-rada/czlonkowie-mro/marian-turski/>, dostęp: 20.10.2023.
- Sylwetka Maxa Glaubena, [in:] *Life in the Ghettos During the Holocaust*, red. E.J. Sterling, New York 2004, s. 88-100.
- Sylwetka Mony Golabek, [online:] <https://iwitness.usc.edu/dit/monagolabek>, dostęp: 10.01.2023.
- Sylwetka Pinchasa Guttera, [w:] Re: Collection [online:] <https://memoirs.azrielifoundation.org/recollection#/explore-survivor|12547>, dostęp: 20.04.2020.
- Sylwetka Samuela L. Harris, [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/wp-content/uploads/2017/10/NDT-7-Chicago-Survivors-bios-10-11.pdf>, dostęp: 09.03.2020.
- Szabó M., *Interview with Karen Jungblut*, "Eastern European Holocaust Studies", <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/eehs-2023-0004/html?fbclid=IwAR3WHtIJsbk2ehS8SQgRhDwTkwIMd8LkuTX-6vBs0Och5Jf3ODJiHmv09cU>, dostęp: 28.04.2023.
- Szczepan A., „Przestrzeń zaraz pokażę”. *Krajobrazy Zagłady, performanse pamięci*, „Teksty Drugie 2018, nr 1, s. 297–320.

- Szewczyk M., *W stronę wirtualności. Praktyki artystyczne kina współczesnego*, Warszawa 2015.
- Świadekstwo Pinchaa Guttera, [online: <https://iwitness.usc.edu/dit/pinchas>, dostęp: 10.03.2024.
- Świadek: jak się staje, czym jest? red. A. Dauksza, K. Koprowska, Warszawa 2019.
- Take a Stand Center, [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/current-exhibitions/take-a-stand-center/>, dostęp: 10.11.2023.
- „Teksty Drugie” No. 1/2019.
- The interviewees, [online:] <http://sfi.usc.edu/dit/interviewees>, dostęp: 20.04.2020.
- The Journey Back: A VR Experience, [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/exhibitions/the-journey-back-a-vr-experience/>, dostęp: 10.11.2023.
- The Journey Back: A VR Experience' At The Illinois Holocaust Museum Takes Visitors To What It Was Like To Be In A Concentration Camp, [online:] <https://www.cbsnews.com/chicago/news/journey-back-vr-experience-illinois-holocaust-museum-concentration-camp/>, dostęp: 16.07.2023.
- The Forever Project, [online:] <https://the-forever-project.com/portfolio/forever>, dostęp: 20.10.2023.
- The Last Goodbye – An Introduction, [online:] <https://www.youtube.com/watch?v=rOgtLhHSjy0>, dostęp: 18.12.2023.
- The Last Goodbye, [online:] <https://sfi.usc.edu/lastgoodbye>, dostęp: 20.12.2022.
- The Last Goodbye – A Virtual Reality Experience, [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/exhibitions/the-last-goodbye-a-virtual-reality-experience/>, dostęp: 10.01.2024.
- The Memorial Hall of the Victims in Nanjing Massacre by Japanese Invaders, [online:] <https://exhibit.19371213.com.cn/njdt/>, dostęp: 16.02.2024.
- The Memorial Museum in the Digital Ages, red. Walden V. G., Walden [online:] <https://reframe.sussex.ac.uk/the-memorial-museum-in-the-digital-age/>, dostęp: 10.01.2024.
- Thompson P., *The Voice of the Past: Oral History*, [w:] *The Oral History Reader*, red. R. Perks, A. Thomson, Abingdon 1998.
- Thompson P., *Głos przeszłości*, [w:] *Teoria wiedzy o przeszłości na tle współczesnej humanistyki*, red. E. Domańska, tłum. M. Kierzkowski, Poznań 2010, s. 281-293.

- The Who, Where, Why and What about Dimensions in Testimony*, [online:] <https://sfi.usc.edu/dit/faq>, dostęp: 17.01.2021.
- Tips and Guidelines for Engaging with Dimensions in Testimony*, [online:] https://assets.ctfassets.net/r2fjqekz37jz/4uQl99TO62sWKIcGL2Ro6v/873c0a573133da596885ccd30a2ab50c/Tips_and_Guidelines_for_Engaging_with_Dimensions_in_Testimony.pdf,, dostęp: 04.01.2023.
- Tirosh N., Mikel-Arieli R., *What we talk about when we talk about digital Holocaust memory: A systematic analysis of research published in academic journals, 2010–2022*, “The Communication Review”, 2023, 26:2, s. 151-170.
- Torok R., *Virtual Survivor Testimony Exhibit Opens at Holocaust Museum LA* [online:] <https://jewishjournal.com/community/341139/virtual-survivor-testimony-exhibit-opens-at-holocaust-museum-la/>, dostęp: 20.12.2023.
- Tower of Faces: Augmented Reality Experience*, [online:] <https://designawards.core77.com/Emerging-Technologies/121868/Tower-of-Faces-Augmented-Reality-Experience>, dostęp: 21.01.2024.
- Traum D., Georgila K., Artstein R., Leuski A., *Evaluating spoken dialogue processing for time-offset interaction*, “Proceedings of SIGDIAL 2015, s. 199-208.
- Traum D. R., Jones A., Hays K., Maio H., Alexander O., Artstein R., Debevec P. E., Gainer A., Georgila K., Haase K., Jungblut K., Leuski A., Smith S., Swartout W. R., *New Dimensions in Testimony: Digitally Preserving a Holocaust Survivor's Interactive Storytelling*, [w:] *Interactive Storytelling - 8th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2015, Copenhagen, Denmark, November 30 - December 4, 2015, Proceedings*, red. H. Schoenau-Fog, L. E. Bruni, S. Louchart, S. Baceviciute, Volume 9445 of Lecture Notes in Computer Science, s. 269-281.
- Ulaby N., *Museums turn to immersive tech to preserve the stories of aging Holocaust survivors*, [online:] <https://www.npr.org/2022/04/10/1089652445/museums-turn-to-immersive-tech-to-preserve-the-stories-of-aging-holocaust-surviv>,, dostęp: 18.07.2023.
- USC Shoah Foundation Dimensions in Testimony* , [online:] <http://sfi.usc.edu/dit/faq>, dostęp: 20.04.2020.
- USC Shoah Foundation Conducts Polish-language Dimensions in Testimony Interview with Marian Turski*, [online:] <https://sfi.usc.edu/news/2022/08/33891-usc-shoah->

- foundation-conducts-polish-language-dimensions-testimony-interview, [online:] <https://collections.ushmm.org/search/catalog/vha1917>, dostę: 11.12.2022.
- USC Shoah Foundation Institute testimony of Eva Kor, [online:] <https://collections.ushmm.org/search/catalog/vha1917>, dostę: 04.09.2019.
- USC Shoah Foundation Launches Web-Based Interactive Biography of Holocaust Survivor and Educator Pinchas Gutter on IWitness, [online:] <https://sfi.usc.edu/news/2021/04/31101-usc-shoah-foundation-launches-web-based-interactive-biography-holocaust-survivor>, dostę: 28.10.2021.
- USC Shoah Foundation Releases Dimensions in Testimony Interview with Mona Golabek, [online:] <https://sfi.usc.edu/news/2023/01/34751-usc-shoah-foundation-releases-dimensions-testimony-interview-mona-golabek>, dostę: 10.01.2023.
- USC Shoah Foundation Begins Beta Testing of the First German Language Dimensions in Testimony at Deutsches Technikmuseum (German Museum of Technology), [online:] <https://sfi.usc.edu/news/2020/03/27031-usc-shoah-foundation-begins-beta-testing-first-german-language-dimensions>, dostę: 13.03.2020.
- Van Alphen, E. J., *‘Playing the Holocaust and Playing with the Holocaust’*, [w:] *Holocaust Fiktion*, Paderborn 2015, s. 151-62.
- Vedeler M., *The Power of Charismatic Objects*, [w:] *Charismatic Objects: From Roman Times to the Middle Ages*, red. M. Vedeler, I. M. Røstad, E. Siv Kristoffersen, Z. T. Glørstad, Oslo 2008, s. 9–29.
- Virtual Holocaust Memory, [online:] <https://reframe.sussex.ac.uk/digitalholocaustmemory/>, dostę: 20.01.2024.
- Virtual Reality Film Experience: A Promise Kept, [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/exhibitions/a-promise-kept/>, dostę: 16.01.2024.
- Virtual Reality Experience "Eva Umlauf - her testimony", [online:] <https://www.hhi.fraunhofer.de/en/virtual-reality-experience-eva-umlaufer-testimony.html>, dostę: 20.01.2024.
- Virtual Reality Experience "Ernst Grube - the legacy", [online:] <https://www.hhi.fraunhofer.de/en/virtual-reality-experience-ernst-grube-the-legacy.html>, dostę: 20.01.2024.
- Virtual Reality for History Education, [online:] <https://www.mth-potsdam.de/en/blog-en/virtual-reality-for-history-education/>, dostę: 18.12.2023.

- Virtual-Reality-Projekt „Ernst Grube – das Vermächtnis”*, [online:] <https://www.stiftung-bayerische-gedenkstaetten.de/service/news/virtual-reality-projekt-ernst-grube-das-vermaechtnis>, dostęp: 20.01.2024.
- Voices of the Holocaust*, [online:] <http://voices.iit.edu/>, dostęp: 19.03.2020.
- Voices of VR Podcast. Capturing Holocaust Testimony in VR: A Behind the Scenes Look at The Last Goodbye*, [online:] from <https://voicesofvr.com/573-capturing-holocaust-testimony-in-vr-a-behind-the-scenes-look-at-the-last-goodbye/>, dostęp: 25.01.2024.
- VR jako maszyna empatyczna?*, [w:] *Wirtualna rzeczywistość (VR) maszyną empatii? Jak VR zmienia świat społeczny i zdolności emocjonalne?*, [online:] <https://sotechlab.agh.edu.pl/wp-content/uploads/2023/07/Sotechlab-Maj-2023-Wirtualna-rzeczywistosc-VR-maszyna-empatii-Jak-VR-zmienia-swiat-spoeczny-i-zdolnosci-emocjonalne-2.pdf>, dostęp: 16.09.2023.
- Walden V. G., *Afterword: Digital Holocaust Memory Futures: Through Paradigms of Immersion and Interactivity and Beyond* [w:] *Digital Holocaust Memory, Education and Research*, red. V. G. Walden, New York 2021, s. 267-296.
- Walden V. G., *New ethical questions and social media: young people’s construction of Holocaust memory online*, “Frames Cinematic Journal” 2015 (7) [online:] https://www.researchgate.net/publication/277619566_New_Ethical_Questions_Young_People's_Construction_of_Holocaust_Memory_on_Social_Media, dostęp: 22.01.2024.
- Walden V. G., *Understanding Holocaust memory and education in the digital age: before and after Covid-19*, “Holocaust Studies”, 2020, 28:3, s. 257-278, [online:] <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17504902.2021.1979175>, dostęp: 19.12.2023.
- Walden V. G., *What Is ‘Virtual Holocaust Memory’?* “Memory Studies” 15 (4), s. 621–33.
- Weber M., *Gospodarka i społeczeństwo. Zarys socjologii rozumiejącej*. Warszawa 2002.
- Weidner R., *Holocaust survivor Fritzie Fritzshall remembers aunt who saved her from Auschwitz gas chamber*, [online:] <https://abc7chicago.com/survivor-of-the-holocaust-stories-auschwitz-camp-museum/5399781/>, dostęp: 30.12.2023.

- Weidner R., *Holocaust Survivor Fritzie Fritzshall: 'I wouldn't be here today' without women who saved her life at Auschwitz*, [online:] <https://abc7chicago.com/survivor-of-the-holocaust-stories-auschwitz-camp-museum/5398050/>, dostęp: 10.12.2023.
- Weinberg J., *A narrative museum*, [w:] J. Weinberg, R. Elieli, *The Holocaust Museum in Washington*, New York 1995.
- Wester W., *The Digital Turn. How the Internet Transforms Our Existence*, [online:] <http://www.thedigitalturn.co.uk/index.htm>, dostęp: 12.11.2022.
- Wieder P., *Remembering Fritzie Fritzshall, Holocaust educator, promise keeper* [online:] <https://www.juf.org/news/local.aspx?id=451566>, dostęp: 30.12.2023.
- Wilde, P., and A. Evans. 2019. "Empathy at Play: Embodying Posthuman Subjectivities in Gaming." *Convergence: The International Journal of Research Into New Media Technologies* 25 (5-6), s. 791–806.
- When Nazis Came to Illinois: The History of the Skokie Case*, [online:] <https://mjhnyc.org/events/when-nazis-came-to-illinois-the-history-of-the-skokie-case/>, dostęp: 15.12.2023.
- Where you can see Dimensions in Testimony in action*, [online:] <https://sfi.usc.edu/dit>, dostęp: 15.12.2023.
- Whincop A., Using Oral History in Museum Displays, „Oral History” , nr 14 (2/1986), s. 46–50.
- Wiesel E., *And the Sea Is Never Full: Memoirs, 1969-*, przeł. M. Wiesel, New York 1999.
- Wieviorka A., *The Era of the Witness*, New York 2006.
- Witcomb, A. *The Materiality of Virtual Technologies: A New Approach to Thinking about the Impact of Multimedia in Museums*, [w:] *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*, red. F. Cameron, S. Kenderdine, Cambridge 2007, s. 35-48.
- Wojcik M., *A Tale of Kindness and Survival*, [online:] <https://jwa.org/blog/tale-kindness-and-survival>, dostęp: 30.12.2023.
- "Words Matter" with Fritzie Fritzshall and Cardinal Cupich, [online:] <https://www.youtube.com/watch?v=940oZxF6jn0>, dostęp: 30.12.2023.
- World Mourns Fritzie Fritzshall, Auschwitz Survivor and Innovator in Holocaust Education*, [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/world-mourns-fritzie-fritzshall-auschwitz-survivor-and-innovator-in-holocaust-education/>, dostęp: 10.12.2023.
- Wyman B., Smith S., Meyers D., Godfrey M., *Digital Storytelling in Museums: Observations and Best Practices*, „Curator. The Museum Journal”, s. 461-468.

- Wywiad przeprowadzony przez autorkę pracy z Amandą Friedman przeprowadzony 10.08.2023 roku w Illinois Holocaust Museum & Education Center.
- Wywiad z Jun Wu, *Empathy in Artificial Intelligence*, [online:] <https://www.forbes.com/sites/cognitiveworld/2019/12/17/empathy-in-artificialintelligence/?sh=7ff7a2ff6327>, dostęp: 18.02.2024.
- Wywiad z Pinchasem Gutterem dla USC Shoah Foundation's Visual History Archive z 12 stycznia 1995 roku, [online:] <https://www.youtube.com/watch?v=IEErNeuLnPM>, dostęp: 21.04.2020.
- Yahad-In Unum, [online:] <https://www.yahadinunum.org/>, dostęp: 22.02.2020.
- Young J.E., *Holokaust w świadectwach filmowych i świadectwach wideo. Dokumentowanie świadka*, przeł. T. Łysak, „Literatura na Świecie” 2004 nr 1-2.
- Young J., *The Texture of Memory: Holocaust Memorials and Meaning*, New Haven 1993.
- Zalewska M., *Holography, Historical Indexicality, and the Holocaust*, „Technologies of Knowing”, *Spectator* 36:1 (Spring 2016), s. 25-32.
- Zalewska M., *Selfies from Auschwitz: Rethinking the relationship between spaces of memory and places of commemoration in the digital age*, „Studies in Russian, Eurasian and Central European New Media” 2017(18), s. 95–116.
- Zalewska M., *'The Last Goodbye' (2017): Virtualizing Witness Testimonies of the Holocaust*, „Spectator” 2020 Vol 40 (2), s. 45-52.
- Zev & Shifra Karkomi Holocaust Exhibition [online:] <https://www.ilholocaustmuseum.org/exhibitions/zev-shifra-karkomi-holocaust-exhibition/>, dostęp: 10.11.2023.
- Ziębińska-Witek A., *Historia w muzeach. Studium ekspozycji Holokaustu*, Lublin 2011.
- Ziębińska-Witek A., *Zwrot performatywny w muzeach – między teorią a praktyką*, „Teksty Drugie” 2014, nr 1, s. 293-308.
- Ziv S., *How Technology is Keeping Holocaust Survivor Stories Alive Forever*, [online:] <https://www.newsweek.com/2017/10/27/how-technology-keeping-holocaust-survivor-stories-alive-forever-687946.html>, dostęp: 20.12.2023.
- Zuanni C., (2023) *Object biographies in the digital age: documentation, life-histories, and data*, „International Journal of Heritage Studies”, 2023, Vol, 29:7, s. 695-710.
- Zungri J., *Digital Media and Holocaust Museums in a Post-Survivor Era*, „The iJournal” Vol. 2 No. 2 (2017), [online:] <https://theijournal.ca/index.php/ijournal/article/view/28129>, dostęp: 03.03.2024.

- 116 *Cameras*, [online:] <https://www.nytimes.com/video/opinion/100000005201010/116-cameras.html>, 20.11.2022.
- 2020 *Red Cross Class of Heroes: Fritzie Fritzshall, Global Citizenship Hero*, [online:] https://www.youtube.com/watch?v=UR9K_ZXveuI, dostę: 08.12.2023.
- 60 minutes. *From the 60 Minutes archive: Letting future generations speak with Holocaust survivors*, [online:] <https://www.youtube.com/watch?v=D9tZnC4NGNg&t=232s>, dostę: 15.12.2023.
- 75 Years Later: *Digitally Commemorating the Liberation of Bergen-Belsen*, [online:] <https://reframe.sussex.ac.uk/digitalholocaustmemory/2020/04/19/75-years-later-digitally-commemorating-the-liberation-of-bergen-belsen/>, dostę: 19.12.2023.