

Andrzej Radomski, UMCS

andrzejradomski64@gmail.com

Historiografia dwóch „prędkości” czyli jak narzędzia cyfrowe zmieniły Klio.

Jest już truizmem stwierdzenie, że decydujący wpływ na „umeblowanie” dzisiejszego świata mają technologie z branży ICT (Information and Communication Technologies). Zmieniły ono zasadniczo oblicze dzisiejszej rzeczywistości i to w skali globalnej. Powołały do życia nowe praktyki, nowe zawody, nowe formy organizacji i kooperacji między ludźmi czy sposoby spędzania wolnego czasu i rozrywki.. Nie ma takiej dziedziny, która by nie uległa transformacji pod wpływem upowszechnienia się technologii ICT. Nauka też nie jest tu żadnym wyjątkiem.

Jednakże w przypadku praktyki naukowej wspomniane zmiany zachodzą stosunkowo wolno. Można zaryzykować nawet stwierdzenie, że w dalszym ciągu dominuje (zwłaszcza w humanistyce) klasyczny model prowadzenia badań. Nazwijmy go analogowym. Owszem, uczeni na co dzień już korzystają z poczty elektronicznej, cyfrowych baz danych i w ogóle z Internetu, lecz jest to tylko „ułamek” tego co oferuje współczesna infrastruktura informatyczna i związane z nią nowe wartości czy sposoby pracy, nauki i komunikacji. Zatem w obszarze dyscyplin humanistycznych (i historiografii, która tu nas szczególnie interesuje) mamy do czynienia z dwoma modelami prowadzenia działalności badawczej i popularyzatorskiej: analogowym i cyfrowym. Rozwijają się one z niejednakową prędkością. Ten pierwszy osiągnął, jak się zdaje, kres swoich możliwości. Ten drugi rozwija się coraz bardziej dynamicznie.

W „wypowiedzi” swej chciałbym ukazać zasadnicze zmiany, jakie przyniosło zaimplementowanie poszczególnych technologii i aplikacji ICT na gruncie historiografii. Omawiając przemiany we współczesnej praktyce historiograficznej chciałbym zaakcentować fakt, że mają one charakter globalny – tj. dotyczą wszystkich elementów i etapów prowadzenia badań. W moim bowiem rozumieniu historiografia cyfrowa (2.0 czy sieciowa) nie jest kolejnym paradygmatem (takim jak np. Szkoła Annales czy mikrohistoria) tylko zupełnie nową praktyką – radykalnie zmieniającą oblicze działalności naukowej, podważającej dotychczasowe kanony, cele i wzorce. Stąd, obok dywagacji natury teoretyczno-metodologicznej, chciałbym przedstawić charakterystyczne projekty z obszaru historiografii cyfrowej – gdyż na konkretnych przykładach można, jak sądzę, najlepiej ukazać specyfikę i zalety tego nowego modelu nauki.

Przed „chwilą” użyłem pojęcia: historiografia analogowa na określenie dotychczasowej praktyki badawczej na gruncie nauk historycznych. Oczywiście o historiografii analogowej można mówić z perspektywy badacza cyfrowego. Najłatwiej byłoby zdefiniować historiografię analogową jaką taką, która nie używa cyfrowych narzędzi i aplikacji. Obecnie jest to pewna cecha krańcowa – gdyż rzadko już można spotkać historyka/ów, którzy nie używaliby jakichkolwiek programów komputerowych czy stronili od Internetu. Mówiąc zatem o historiografii analogowej będę bardziej miał na myśli dominację w warsztacie badawczym narzędzi, metod, sposobów pracy i publikacji wyników sprzed ery Informacjonalizmu¹. Zatem z punktu widzenia badacza cyfrowego historyk analogowy to taka osoba, która:

1 Informacjonalizmem nazywa się nową epokę następującą po modernizmie i postmodernizmie, która została ukształtowana przede wszystkim przez technologie ICT. Pojęcie to wprowadzili do obiegu naukowego: Aleksander Bard i Jan Soderqvist w pracy: Netokracja

- Pracuje w pojedynkę. Taki historyk samotnie przemierza różne archiwa, przedziera się przez sterty „zakurzonych” dokumentów, z których skrupulatnie robi wypisy źródłowe. W tego typu historiografii najbardziej ceni się źródła pisane: *Historycy zbudowali heroiczny mit uczonego, który, tak jak Indiana Jones, przemierza świat, aby przesiać dokumenty z zakurzonych archiwów, niewidocznych dla ludzkich oczu od setek lat ... na pewno jest mniej romantyzmu w siedzeniu w salonie z laptopem i wyszukiwaniu w bazie danych*²,
- Taki historyk ustala (konstruuje) fakty drogą żmudnej analizy poszczególnych zapisów za pomocą narzędzi dostarczanych przez nauki pomocnicze historii i przez metodologię. Stosuje tzw. metody hermeneutyczne i heurystyczne (związane z interpretacją tekstów),
- Obraz minionej rzeczywistości historyk analogowy tworzy po przeanalizowaniu określonych tylko informacji. Zwykle nie jest w stanie ogarnąć całości materiału – zwłaszcza do czasów nowożytnych i najnowszych.
- Kult metody jako gwaranta rzetelności, wiarygodności poznawczej czy, jak jeszcze mówiono do niedawna, prawdy dziejowej. Jednym słowem: odpowiednia metoda była (ma być) gwarantem naukowości badań (przy rozumieniu nauki jako wyróżnionego sposobu poznania - ze względu chociażby na wyżej wymienione cechy).
- Konstruuje następnie linearną, zamkniętą narrację.
- Wyniki swych prac publikuje w drukowanych artykułach i książkach (oczywiście po przejściu przez sito recenzji).

2 D. Staley, *How we research* w, <http://www.chicagohumanities.org/Blog/Guest-Blog/David-Staley.asp>, [dostęp 2014-08-05]

- Tworzenie wiedzy ma tu charakter elitarny. Koncesję na uprawianie historiografii ma niewielka grupa osób posiadająca co najmniej stopień doktora i pracująca w wyspecjalizowanych instytucjach takich jak uniwersytety czy instytuty naukowo-badawcze,
- Istnieją bariery dla szerokich rzesz społeczeństwa w dostępie do wyników badań naukowych. Często książki i czasopisma się osiągalne tylko w uniwersyteckich bibliotekach bądź księgarniach
- Weryfikacja i ocena prac historyków odbywa się w ramach samej społeczności badaczy: *Niektóre z nich są konsekwencją nie mającej sobie równej izolacji dojrzałej społeczności naukowej od żądań laików i życia codziennego [...] nie istnieją inne społeczności zawodowe, w których indywidualna praca twórcza byłaby w tak wyłączny sposób adresowana do innych członków grupy i tylko przez nich doceniana*³

Praktyka naukowa (przede wszystkim po wpływie technologii ICT) również uległa głębokiej transformacji. Tworzy się jej nowy wariant – zwany Nauką 2.0, sieciową, a najczęściej po prostu: cyfrową. Nauką/ami cyfrową/yymi (chcąc ją jakoś zdefiniować) możemy zatem nazwać: ogółem praktyk na wszystkich etapach postępowania badawczego, w których wykorzystuje się różnego typu cyfrowe narzędzia, programy i aplikacje. Do pewnego stopnia każdy badacz posługuje się już jakimś instrumentarium cyfrowym – chociażby pakietem Office, pocztą mailową czy tekstami ściągniętymi z Internetu. Jednakże nauka cyfrowa to coś znacznie więcej. To nowe wartości i cele. To dedykowane oprogramowanie do rozwiązywania określonych zadań badawczych. To pakiety do zarządzania treścią, bibliografią, cytatami i projektami. To aplikacje webowe do komunikacji, prezentacji i publikacji wyników badań. To otwarte cyfrowe archiwa i bazy danych. To cloud computing (przetwarzanie w „chmurze”). To wyjście poza teksty – w kierunku multimediiów. To wreszcie nowy przedmiot badań

³ T. Kuhn, *Struktura rewolucji naukowych*, Alethea, Warszawa, 2001, s. 284

(rzeczywistość cyfrowa) i nowe formy uczestnictwa w praktyce naukowej (niezależni badacze czy ruch obywatelskich uczonych i ich projekty). Rozwińmy te hasłowo przytoczone cechy.

Do najważniejszych cech historii cyfrowej można zaliczyć:

- Oparta jest ona na pracy zespołowej. Wiele projektów z historii cyfrowej wymaga bowiem współpracy badaczy dziejów z informatykami, grafikami czy designerami,

- Historycy cyfrowi pracują już na wielkiej liczbie danych (big data). Aktywność większości członków społeczeństwa informacyjnego polega na wytwarzaniu, przetwarzaniu i komunikowaniu najróżniejszych form informacji. Faktem o zasadniczym znaczeniu jest to, że w społeczeństwie informacyjnym lawinowo rośnie liczba cyfrowych informacji produkowanych w różnych jego praktykach. Proces ten przebiega dwutorowo: 1) całe dotychczasowe dziedzictwo historyczne ludzkości jest dygitalizowane. W setkach tysięcy archiwów skanuje się dokumenty. W tysiącach muzeów tworzy się cyfrowe kopie obrazów, rzeźb i innych eksponatów. Program Google books (wraz z jeszcze jego starszym odpowiednikiem, czyli programem: Gutenberg) stawia sobie za cel zeskanowanie i udostępnienie w domenie publicznej milionów książek. Ta migracja analogowego materiału do cyfrowych mediów jest procesem analogicznym do renesansowej i postrenesansowej migracji do drukowanej kultury⁴ Wszystkie te zdygitalizowane wytwory mogą stać się następnie przedmiotem cyfrowej obróbki przez potencjalnie każdego użytkownika elektronicznego sprzętu. Dostęp do nich zwykle bowiem jest darmowy. Stąd internauci – łącznie z naukowcami mają do dyspozycji wszystko to co dotychczas wytworzył człowiek, 2) codziennie, począwszy od obowiązków zawodowych, a skończywszy na rozrywce ludzie wytwarzają gigantyczne ilości informacji i danych, które zamieszczają w Internecie – w szczególności na portalach społecznościowych typu: You Tube, Flickr, Pinterest, Instagram,

4 A. Burdick, J. Drucker, P. Lunnfeld, T. Presner, J. Schnapp, *Dygitai Humanities*, The MIT Press, 2012, s. 6

Facebook czy Twitter. W literaturze przedmiotu te wszystkie dane, które produkuje społeczeństwo informacyjne zaczęto określać z angielska jako: big data (wielkie dane). Ich wielkość liczona jest już często w petabajtach,

- Tak więc głównym przedmiotem badań dla wielu historyków cyfrowych jest świat big data. Jest to szczególnie widoczne wśród badaczy dziejów najnowszych. Analogowy historyk nie byłby w stanie (stosując klasyczne metody) ogarnąć wielkich zbiorów danych. Do tego potrzebne są specjalne edytory i nowa metodologia,

- Część zadań badawczych wykonują komputery, które analizują olbrzymie ilości danych, a następnie je wizualizują,

- W historiografii cyfrowej zmieniają się formy wypowiedzi. Linearna i tekstualna narracja schodzi na dalszy plan. Zwycięża natomiast tendencja do wizualizacji wiedzy. Historycy cyfrowi tworzą nielinearne, multimedialne opowieści, które zamieszczają przede wszystkim w sieci. Drukowane książki i artykuły wypierane są przez wydawnictwa elektroniczne – często na licencji Creative Commons. Wizualizacja wiedzy podyktowana jest także specyfiką materiałów, na których pracują badacze przeszłości. Pracują oni bowiem na wielkich zbiorach danych (big data) i często jedynym sposobem ukazania wyników badań jest wizualizacja w postaci, np. infografik bądź modelowania 3D,

- Tworzenie wiedzy historycznej w historiografii cyfrowej ma bardziej demokratyczny charakter. Badanie (czy konstruowanie) przeszłości nie jest już zarezerwowane dla wąskiej grupy specjalistów – tylko mogą w tym uczestniczyć szerokie grupy społeczeństwa. Jest to możliwe dzięki zarysowanym wcześniej cechom społeczeństwa informacyjnego i sieciowego – opartego na wartościach hakerskich. Stąd rozwija się dynamicznie ruch tzw. obywatelskich badaczy-historyków – współpracujących z zawodowymi bądź realizujących niezależne projekty (każdy potencjalnie może być historykiem),

- Projekty realizowane przez historyków cyfrowych publikowane są w Internecie co powoduje, że mogą docierać do praktycznie wszystkich grup społecznych. Historycy cyfrowi tworzą swe opowieści przede wszystkim dla społeczeństwa, a nie głównie dla innych badaczy, jak to było do tej pory. Wszyscy zainteresowani historią mogą zatem te projekty oceniać, komentować czy nawet współuczestniczyć w badaniach,
- Jest interaktywna co jest konsekwencją Web 2.0. Znaczy to, że każdy (potencjalnie) może zmieniać zawartość stron i treści danych projektów. Projekt historyczny w epoce cyfrowej i sieciowej nie jest więc zamkniętą „książką”. Może być on/ona cały czas rozwijany/a (wzbogacany, uzupełniany, korygowany, etc.),
- Uprawianie historii cyfrowej wymaga nowych kompetencji: medialnych, graficznych i informatycznych. Umiejętność tworzenia multimedialnych prezentacji, filmów, stron www, infografik, modelowania graficznego (a nawet programowania) i związanych z nią metodologii (np. analizy obrazów czy pracy z big data) stają się nieodłączną częścią nowego warsztatu pracy współczesnego historyka – cyfrowego już.

Przejdźmy teraz do kilku charakterystycznych przykładów. Historiografia cyfrowa to już nie tylko zbiór postulatów, lecz także rozwinięta praktyka badawcza. Realizuje się ona zarówno na uniwersytetach, jak i jednostkach pozanaukowych (w świecie fizycznym i w sieci)⁵.

Przykładem badań na wielkich zbiorach danych może być projekt: Republic of Letters, który był realizowany na Uniwersytecie Stanforda. Głównym celem projektu było zobrazowanie kanałów komunikacji jaka istniała między oświeceniowymi filozofami, naukowcami i artystami. Tworzyli oni swoistą intelektualną korporację wieku Oświecenia. Do

⁵ W Polsce głównie (jak na razie) poza instytucjonalną praktyką naukową

realizacji projektu uczeni ze Stanfordu wykorzystali 55 tyś zdygitalizowanych listów napisanych we wspomnianej epoce przez 6 tyś autorów. Tak ogromne zbiory listów przerastały możliwości interpretacyjne nawet dużych zespołów badawczych. Zastosowanie więc komputerów było konieczne aby móc zbudować sieć korespondencji i co za tym idzie sieci kontaktów jakie istniały między ówczesnymi intelektualistami. W rezultacie otrzymaliśmy interaktywną mapę (oczywiście w Internecie), która nie tylko pokazuje nam określone relacje, lecz także dane statystyczne - typu: kto, gdzie i z jakiego miasta podróżował w określonym przedziale czasowym. W poszczególnych opcjach możemy śledzić: a) wędrówki listów między państwami i miastami, b) przepływy listów w określonych latach i c) aktywność poszczególnych intelektualistów.

Coraz powszechniejszą staje się także wizualizacja wiedzy historycznej za pomocą modelowania trójwymiarowego. I nie chodzi tu tylko o samo obrazowanie, lecz także o przeprowadzanie eksperymentów. Najśłynniejszym przykładem takich działań może być projekt: Wirtualny Rzym. Wirtualny Rzym zawiera animacje ponad 10 tysięcy budynków z czasów panowania cesarza Konstantyna (z 320 r. n. e.). 30 z nich można obejrzeć od środka. Są to główne budowle – typu np. Coloseum czy Świątyni Westy. Obecna wersja projektu ma służyć przede wszystkim celom naukowym: Pierwsze efekty naukowego wykorzystania animacji już są. Do trójwymiarowej rekonstrukcji Koloseum naukowcy zapędzili wirtualnych ludzi, by sprawdzić podejrzenia, że pewien korytarz w środku budowli był wąskim gardłem, które mogło znacznie spowalniać ruch widzów. Eksperyment potwierdził przypuszczenia naukowców⁶. Do obecnej wersji można cały czas wprowadzać poprawki. Będzie ona nadal aktualizowana.

6 Rzym odrodzony, w, WWW.archeowieści.pl, s.2 [dostęp, 2008-12-06]

Również wielkie koncerny IT wchodzą w obszar badań naukowych i budują odpowiednie platformy internetowe. Przykładem może tu być udostępniona przez firmę Google platforma: Google Cultural Institute. Jest to projekt stricte historyczny. Jego celem jest pokazanie dziedzictwa kulturalnego i historycznego ludzkości na przestrzeni dziejów. W GCI obecne są też opowieści z Historii Polski. Przykładem może być projekt: Rozdzieleni przez historię. Celem tego projektu jest udokumentowanie i przedstawienie losów polskich rodzin – rozdzielonych w latach 1939-89 w wyniku wojen, przesiedleń czy represji politycznych. Na stronie GCI czytamy: *Każda opowieść i relacja są bezcenne, ponieważ nie ma dwóch jednakowych historii o rozdzielonych rodzinach. Wszystkie zasługują na opisanie, są bowiem świadectwem ogromu doświadczeń i zawilości losów polskich rodzin w XX wieku*⁷. Wszystkie opowieści obecne na GCI mają charakter multimedialny i stanowią nowy rodzaj narracji zwany najczęściej: digital storytelling⁸.

I na koniec przykład historiografii obywatelskiej. W tej roli wystąpi program: Zooniverse. Został on zainicjowany przez badaczy z Oxfordu i dotyczy wielu dyscyplin naukowych. Historycy niezależni (a także obywatele, amatorzy, itp.) mogą brać udział w projekcie odczytywania papirusów z Oxyrhynchus. Ich zbiór liczy przeszło 200 tys. zwojów. Nie trzeba dodawać, że odczytanie takiej ilości jest niemożliwe dla jakiegokolwiek zespołu akademickich historyków czy archeologów. Zaproszono więc do współpracy internautów, dzięki którym badania mogły ulec przyśpieszeniu. Na stronie www.ancientlives.org umieszczono 200 tysięcy papirusów odkopanych na początku zeszłego stulecia na wysypisku

⁷ <http://www.google.com/culturalinstitute/exhibit/rozdzieleni-przez-histori%C4%99/QQKF7pxS?hl=pl&position=0%2C93>, [dostęp, 2014-08-06]

⁸ Więcej na temat tego nowego sposobu ukazywania historii znajdzie czytelnik, w artykule Andrzeja Radomskiego, *Digital storytelling*, [w:] *Zwrot Cyfrowy w humanistyce*, wyd. E-naukowiec (www.e-naukowiec.eu), Lublin, 2013

śmieci w prowincjonalnym hellenistycznym mieście Oxyrhynchus (Egipt). Chris Lintott stworzył program, który pozwala amatorom identyfikować z ekranu greckie litery papirusa, wprowadzać je do pamięci przez klawiaturę i odczytać przybliżone, mechaniczne tłumaczenie. Skatalogowane w bazie danych może ułatwić badaczom odkrycie ważnych, nieznanych tekstów dzięki wyszukiwarce kluczowych słów⁹.

Podsumowując przemiany w historiografii, jakich jesteśmy świadkami od początku naszego stulecia należy stwierdzić, że otwierają one zupełnie nowy rozdział w tej jednej z najstarszych dyscyplin wiedzy. Historiografia cyfrowa stanowi zupełnie nową praktykę badawczą – zrywającą z podstawowymi kanonami prowadzenia działalności wiedzotwórczej, jakie do tej pory dominowały. Wymaga ona nowych kompetencji i nowych narzędzi, a także przezwyciężenia wielu nawyków i zmian w mentalności badaczy. Niech swoistą puentą będą słowa dwóch jej prekursorów: *choć podjęliśmy szereg tematów, które mogą być nowe [...], mamy nadzieję, że wszyscy historycy mogą korzystać z Internetu, aby przeszłość bardziej bogato udokumentować, uczynić bardziej dostępną, bardziej zróżnicowaną, bardziej dostosowaną do przyszłości, a przede wszystkim bardziej demokratyczną*¹⁰.

Historiography of the two "speeds" or how Clio has been shaped by digital tools

Is already a cliché to say that the modern world is significantly affected by ICT (Information and Communication Technologies). New technologies have clearly transformed the reality we live in and these changes can be observed on the global scale. We owe them new practices, new professions, new forms of organization and cooperation between people

⁹ http://joemonster.org/link/pokaz/28848/Pomoz_w_odczytywaniu_antycznych_papirusow [dostęp, 2014-08-05]

¹⁰ D. Cohen, R. Rosenzweig, *Digital History. A Guide to Gathering, Preserving, and Presenting the Past on the Web*, <http://chnm.gmu.edu/digitalhistory>, [dostęp, 01-09-2014]

and also new ways of spending free time and new forms of entertainment. There is no single area that has not been transformed as a result of the ICT widespread. Historiography also entered into a period of paradigmatic changes. Next to the classical (analogue) a new digital version of historiography is emerging (sometimes referred to as historiography 2.0 or web historiography). A new historiography is thus: a) digital - because it uses digital programmes, applications and digital sources (both produced in a conventional manner, as well as the entire digitalised heritage), b) visual - the reason for which is diverting from text and using other forms of facts or processes presentation (image is replaced by text), c) collective - because it requires cooperation of various specialists and even citizen historians, d) web-based - because the Internet is the subject of study, source of information and data, place of work, discussion and publication of research results but also the Internet provides an access to digital tools (cloud computing), e) interactive - because it is open, used by the public and it allows for commenting, adding information and co-creating visions or images of the past which are also non-linear.

