

Andrzej Radomski,

UMCS, Lublin

Uprawianie historii w „chmurze”. Kilka uwag na temat warsztatu historyka początków XXI wieku.

Świat początków XXI stulecia jest okresem dynamicznych przemian związanych przede wszystkim z rewolucją informatyczną. Zmieniła ona wszystkie dziedziny życia. Tempo i skala zmian jest tak olbrzymia, że trudno jest przewidzieć kierunek/i dalszego rozwoju i to w najbliższych kilkunastu latach (nie wspominając już o dłuższej perspektywie). Mówi się więc o potrzebie ciągłej aktualizacji aby przynajmniej dotrzymać kroku dokonującym się cały czas przeobrażeniom.

Obserwując praktykę historiograficzną (i w ogóle naukową) można zauważyć pewne zagubienie badaczy dziejów w mnogości oferowanych im paradygmatów, modeli czy teorii przez metodologów historii bądź wybitnych praktyków. Nie dziwi więc fakt kurczowego trzymania się akademickich historyków sprawdzonych od dawna wzorców i metod, które przynajmniej gwarantują solidność i rzetelność prowadzonych badań pod względem warsztatowym.

Wydawać by się więc mogło, że oferowanie historykom kolejnej propozycji może okazać się już ponad ich wytrzymałość i „spalić” ją już na starcie. Jednakże poniższe uwagi nie będą dotyczyły kolejnej nowej metodologii czy nowej perspektywy ukazywania dziejów nauki historycznej tylko nowego świata, który wymusza zmiany i dostarcza narzędzi umożliwiających poruszanie się w nim. Dotyczy to także nauki – w tym i historiografii, rzecz jasna. Chodzi

więc o zintensyfikowanie dyskusji nad tym co się zaczyna określać: historią cyfrową i warsztatem cyfrowego historyka – dyskusji, która poza nielicznymi wyjątkami jest nieobecna na naszym rodzimym gruncie¹. Tutaj pozwolę sobie na małą dygresję. Kiedy kończyłem (w ostatnim roku PRL-u) studia historyczne zaczęły pojawiać się komputery osobiste. Nikt nie przypuszczał wtedy, jak okażą się one użyteczne (początkowo ich wartość sprowadzano do sprawnej maszyny do liczenia!). Trudno sobie dzisiaj wyobrazić pracę bez komputera i posługiwanie się np. maszyną do pisania (młodszych czytelników zapraszam do muzeum techniki). Komputery jednakże nie zmieniły zasadniczo rzeczywistości. Po komputerach przyszły inne wynalazki (i to nie tylko Internet). Wszystkie one zrodziły dopiero nowy świat, który często bywa nazywany cyfrowym – w odróżnieniu od (trzymając się tej informatycznej terminologii): analogowego.

I

W czasach analogowych (czyli do rewolucji informatycznej) dominującą rolę odgrywało pismo i teksty drukowane. Stanowiły one także podstawę warsztatu każdego historyka. W środowisku profesjonalnych badaczy przeszłości najwyższej cenie były różnego typu dokumenty pisane. Historyk musiał je odnajdywać w najróżniejszych archiwach. Kluczem do pracy z dokumentami była gruntowna znajomość tzw. krytyki zewnętrznej (heurystyka) i wewnętrznej źródła (hermeneutyka). Stąd wykształciły się tzw. Nauki Pomocnicze Historii, które zajmowały się różnymi aspektami pracy z dokumentami, jaki i innego typu źródłami. Ich znajomość była/jest niezbędnym elementem warsztatu każdego historyka. Nie trzeba chyba dodawać, że podstawową formą prezentacji rezultatów badawczych były narracje pisane (książki, artykuły itp.).

¹ Najważniejszym środowiskiem, w którym pokazuje się tę nową historią i problemy warsztatowe z nią związane jest portal: Historia i Media prowadzony przez Marcina Wilkowskiego

Podstawowymi procedurami metodologicznymi były te związane z interpretacją wszelakich tekstów oraz sposobami ustalania faktów i ich wyjaśniania. Ponadto, historyk prowadził poszukiwania, analizował źródła, weryfikował dane i tworzył narracje najczęściej w pojedynkę w przeciwieństwie do przyrodoznawców – gdzie funkcjonowały także zespoły badawcze.

Jest zastanawiającym zjawiskiem, że w wielu opracowaniach poświęconych nurtom współczesnej historiografii praktycznie niewiele pisze się bądź nie wspomina się w ogóle o historii cyfrowej czy historiografii 2.0.

W roku 2001 ukazało się np. drugie wydanie (poprawione i uzupełnione) pracy zbiorowej: *New Perspectives on Historical Writing*². W książce tej autorzy, wybitni historycy zachodni (głównie amerykańscy i angielscy), ukazują nam nowe paradygmaty pisarstwa historycznego, które otwierają, ich zdaniem, nowe pola badawcze i dostarczają nowych narzędzi metodologicznych. Te przyszłościowe modele to min.: historia życia codziennego, mikrohistoria, historia kobiet, oralna, czytelnictwa, zamorska, wizualna, myśli politycznej czy środowiska. Niestety nie znajdziemy w tym zestawie nawet wzmianki o historii/ach cyfrowej/yh. Zatem pozostaje się tu na gruncie analogowym.

Wśród prekursorów historii cyfrowej wymienia się zwykle dwa nazwiska: David Staley i Roy Rosenzweig. Ten pierwszy na swoim blogu tak pisze o badaniu historii przez cyfrowego historyka: dostęp i sposób korzystania z dokumentów został nieodwracalnie zmieniony. Coraz więcej dokumentów jest dygitalizowanych każdego dnia. Zmienia to nasz sposób prowadzenia badań. 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

2 *New Perspectives on Historical Writing*, (red. Peter Burke), Polity Press, 2001, wyd. 2

wyszukiwaniu w bazie danych. "Szukaj" jako sposób na prowadzenie badań oznacza jednak większą wygodę i mniej podróży, ale przede wszystkim poszukiwanie w bazach danych prowadzi do nowego sposobu badania starych dokumentów. Ponieważ coraz więcej dokumentów jest zdigitalizowanych i są przechowywane we wciąż powiększających się bazach danych, dane te mogą być analizowane i interpretowane w zupełnie nowy sposób³.

Z kolei zmarły przedwcześnie Roy Rosenzweig (nazywany pierwszym cyfrowym historykiem) jest autorem (wraz z D. Cohenem) pierwszego podręcznika do historii cyfrowej (2005). Autorzy koncentrują się w nim przede wszystkim na historii on-line, czyli tworzonej w Internecie i za pomocą zasobów sieciowych (archiwów, muzeów, bibliotek czy portali). We wstępie do swej książki piszą: Ta książka dostarcza prostodusznego i gruntownego wprowadzenia do sieci, historykom, nauczycielom i uczniom, archiwistom i kuratorom muzealnym, profesorom, jak i zapaleńcom, którzy chcą produkować online prace historyczne [...] Rozpoczyna się ona od przeglądu różnych gatunków stron poświęconych historii, przynosi kartografię cyfrowych prac o historii, które zostały utworzone w internecie. Książka następnie prowadzi czytelnika krok po kroku poprzez planowanie projektu, zrozumienie technologii i wybór odpowiednich plików, projektowania witryny, która jest łatwa w użyciu, digitalizację materiałów w sposób, który czyni je przyjazny użytkownikowi, przy jednoczesnym zachowaniu ich historycznej integralności [...] również bada wpływ prawa autorskiego i problemy etyczne dla uczonych w erze cyfrowej [...] Wreszcie, książka zawiera podstawowe wytyczne dotyczące zabezpieczenia zbiorów powodujące, że cyfrowa Historia, którą czytelnik tworzy nie zniknie w ciągu kilku lat⁴.

II

Cyfrowa rzeczywistość, Rzeczywistość 2.0, wirtualna rzeczywistość czy Informacjonalizm to najpopularniejsze określenia nowego świata, w którym przyszło nam funkcjonować. Społeczeństwo informacyjne, które zrodziło się w

3 David Staley: How we research, w: <http://www.chicagohumanities.org/Blog/Guest-Blog/David-Staley.asp>

4 Daniel Cohen and Roy Rosenzweig: Digital History, A Guide to Gathering, Preserving, and Presenting the Past on the Web, w: <http://chnm.gmu.edu/digitalhistory/>

wyniku rewolucji informatycznej stworzyło nowe praktyki i przekształciło stare. Zmiany nie ominęły także nauki. Zatem nastaje era cyfrowej nauki – w tym i cyfrowej historiografii. Stąd zaczyna się mówić o: zwrocie cyfrowym. Nie ma tu wszakże większych analogii do wcześniejszych zwrotów, typu; językowy czy np. performatywny. One zachodziły bowiem w świecie analogowym i często miały postać przelotnej mody.

W tytule niniejszego tekstu nawiązałem do modnego obecnie pojęcia 'chmury' (cloud computing) - rozumianego zwykle jako zespół aplikacji umieszczanych na wirtualnych dyskach bądź serwerach. Pozwalają one (w najprostszej postaci) na przechowywanie w wirtualnym środowisku plików: tekstowych, dźwiękowych czy graficznych poszczególnych użytkowników, w bardziej zaawansowanej postaci programów (np. edytorów tekstów, arkuszy kalkulacyjnych czy obróbki i montażu zdjęć, filmów, etc.), a opcjonalnie całych systemów operacyjnych (oprogramowania). Usługi, takie jak: I Cloud Google, I Cloud Apple, Bitcasa czy choćby Dropbox to przykłady tego typu rozwiązań. Stanowią one ważną część ogólnoświatowej sieci WWW i jednocześnie nową jakość Internetu.

Ja jednakże pojęcia chmury będę używał w szerszym znaczeniu, a mianowicie dla określenia pewnej rodzącej się idei i jednocześnie już występującej (żywiotowo jak na razie) praktyki polegającej na przeniesieniu działalności naukowej do sieci (źródła, narzędzia, organizacja badań, prezentacja wyników, itp.). Oczywiście jest to możliwe dzięki wspomnianym przed „chwilą” wirtualnym aplikacjom. Jest to trend ogólnoświatowy i sądzę, że

metafora chmury dobrze oddaje charakter środowiska i warsztatu pracy współczesnego historyka – tego cyfrowego już⁵.

Potrzeba opanowania cyfrowego warsztatu w chmurze wynika co najmniej z dwóch przyczyn. Pierwszą jest powszechna dygitalizacja wszelkich wytworów analogowych. Stąd powstają jak grzyby po deszczu cyfrowe archiwa, portale z materiałami historycznymi, wirtualne muzea, elektroniczne publikacje, itp. Ich „obróbka” nie jest możliwa za pomocą starych metod i narzędzi. Drugim powodem jest to, że społeczeństwo informacyjne produkuje olbrzymie ilości danych. W dużej części są to pliki medialne i multimedialne (dźwiękowe, filmowe, graficzne, etc.). Praca z nimi i na nich wymaga już innych kompetencji – niż z tekstami, które były podstawowym „surowcem” dla dotychczasowych historyków. Odnosi się to przede wszystkim do badaczy dziejów najnowszych.

III

Jak już zazaczyłem współczesny historyk żyje w społeczeństwie informacyjnym. Chcąc więc zajmować się swoją profesją zgodnie z „duchem czasu” musi on nabyć stosowne kompetencje, za pomocą których będzie w stanie uprawiać cyfrową historiografię. Ma on do dyspozycji liczne narzędzia i wzorce wypracowane przez ‘cyfrowe’ czy też ‘net’ pokolenie. W dalszym więc ciągu chciałbym zaprezentować: 1) owe nowe środki i metody, 2) przykłady zastosowań narzędzi cyfrowych do badań konkretnych problemów.

Uprawianie historii w „chmurze” zakłada, że korzystamy z aplikacji umieszczonych w Internecie i większość operacji wykonujemy z poziomu

⁵ W literaturze przedmiotu spotyka się inne określenie tej nowej praktyki, a mianowicie: Nauka 2.0. W naszym przypadku byłaby to oczywiście: historiografia 2.0. Więcej na ten temat znajdzie czytelnik, w: Andrzej Radomski: Internet – Nauka – Historia (bezpłatny e-book), na portalach: www.wiedzaiedukacja.eu, www.scribd.com, www.calameo.com, a także, tegoż autora: Historiografia 2.0, w: Oblicza przeszłości (red. Wojciech Wrzosek), Epigram, Bydgoszcz, 2011

przeładowarki. Efekty naszej pracy też zamieszczamy w wydawnictwach sieciowych (czasopisma elektroniczne, e-booki) bądź na własnych stronach www, blogach, portalach itp.

Jak już tu wielokrotnie podkreślałem świat Informacjonalizmu wymaga nowych kompetencji – w nauce także. I chodzi tu nie tylko o sprawne posługiwanie się pakietem Office czy umiejętnością wyszukiwania różnych informacji i krytycyzm w stosunku do nich – gdyż jest to informatyczne przedszkole.

Cyfrowy historyk winien: a) potrafić zrobić film, b) animację komputerową (najlepiej w 3D), c) opowieść multimedialną czy d) własną stronę internetową (w tym ostatnim przypadku przyda się choćby elementarna umiejętność programowania). Ale o tym nieco później.

Uczestnictwo w świecie Informacjonalizmu i Nauki 2.0 wymaga także respektowania określonych wartości kulturowych i reguł działania. Młodzi ludzie, którzy mają konta na różnego typu portalach społecznościowych wypracowali nową kulturę. Do najważniejszych jej zasad zalicza się zwykle: a) otwartość, b) wolność tworzenia, c) udostępnianie swoich zasobów innym, d) partnerstwo, e) działanie na skalę globalną. Ważną częścią tej kultury są wartości hakerskie, czyli: kult informacji, która powinna być wolna, dzielenie się informacją, a przede wszystkim dążenie do mistrzostwa w opanowaniu różnych technologii informatycznych. Tu nie liczy się formalne wykształcenie (stopnie, tytuły czy funkcje) – tylko umiejętności i pasja tworzenia. Swoje wytwory udostępnia się innym (np. fragment kodu) z nadzieją na podobny rewanż.

Wymienione wartości składające się na kulturę 2.0 czy cyberkulturę wymagają więc współpracy wszystkich ze wszystkimi. Zjawisko to określa się mianem zbiorowej bądź otwartej inteligencji – dla podkreślenia faktu, że wobec

nadmiaru informacji i faktów nikt nie jest w stanie ogarnąć tych wszystkich danych. Niezbędne są więc projekty realizowane przez zespoły i grupy badaczy czy w ogóle internautów. Stąd umiejętność pracy w grupie (on-line przede wszystkim) też jest pożądaną cechą współczesnego historyka i elementem jego cyfrowego warsztatu.

Świat informacjonalizmu produkuje olbrzymie ilości informacji. Te stare, analogowe, są dygitalizowane – co umożliwia ich cyfrową obróbkę. Wśród tych nowych danych, które codziennie są umieszczane w sieci coraz większą liczbę stanowią obrazy (zdjęcia, filmy bądź grafika). Ludzie coraz częściej zamiast pisać wolą filmować bądź nagrywać – począwszy od własnego życia, a skończywszy na wielkich wydarzeniach tego świata. Trudno jest więc przedstawiać świat (współczesny zwłaszcza) tylko za pomocą narracji pisanych. Jednym słowem, coraz większą rolę w jego obrazowaniu zaczynają odgrywać media i multimedia. Stąd historyk XXI wieku nie może funkcjonować bez umiejętności tworzenia filmów, animacji czy grafiki.

Ta/te właściwość/i zaczynają być tak samo ważne jak umiejętność tworzenia monografii czy syntezy za pomocą pisma. Coraz częściej przedstawia się świat tylko za pomocą obrazów. Niestety, na studiach historycznych nadal królują teksty. Prace zaliczeniowe, licencjackie czy magisterskie mają postać pisanych narracji. Na naukach pomocniczych historii wciąż uczy się pracy z dokumentami tekstowymi głównie.

Zatem współczesny historyk winien opanować podstawowe edytory do pracy z obrazami, np.: Photoshop (zdjęcia), Avid (filmy), Corel (grafika), Blender (grafika 3D). Coraz częściej spotyka się też opinie, że tzw. programy narzędziowe już nie wystarczają i należy opanować umiejętność programowania. Stąd nie dziwi opinią, że nauka programowania winna mieć taką rangę jak np. nauka

języków obcych czy matematyki. Obecnie funkcjonuje co najmniej kilkanaście różnych języków programowania. Dla historyka ważne mogą okazać się trzy: Java Script i PHP – jako tzw. języki skryptowe (do tworzenia stron www) i C++ - jako język do tworzenia różnych obiektów.

W społeczeństwie informacyjnym głównym kanałem komunikacji staje się Internet. Coraz częściej (zwłaszcza wśród ludzi młodych) słyszy się opinię, że jeśli czegoś nie ma w Internecie – to nie ma tego w ogóle. Dlatego też coraz więcej naukowców zakłada blogi, które służą nie tylko do komentowania (posty), lecz stają się swoistą wizytówką historyka. Profesjonalne blogi (Word Press czy Tumblr) oferują szereg zaawansowanych funkcji. Są to już videoblogi. Historyk może je personalizować, a jeśli zna HTML czy Java Script to może tworzyć nowe funkcjonalności⁶. Na tego typu blogach można tworzyć swoje zakładki, zamieszczać linki do innych, zagnieżdżać filmy czy materiały dla studentów itp. Historyk może oczywiście na takim blogu publikować swoje teksty bądź inne materiały – np. multimedialne już. Jeśli chodzi o te ostatnie – to też ma do dyspozycji odpowiednie edytory. Są to programy do tworzenia tzw. opowieści multimedialnych (nie mylić z filmami). W związku z tym godne polecenia mogą być następujące edytory (funkcjonujące na portalach o tej samej nazwie): Storify, Voicethread czy VuVox.

Uczeni, w ramach swojej działalności, prowadzą również wykłady, seminaria, odbywają konferencje. Mogą one mieć miejsce w chmurze. Najstynniejszym wirtualnym środowiskiem dla tego typu działalności jest Second Life. Oprócz niego można wykorzystywać w celach dydaktycznych inne, np. World Active Edu (powstałe już w roku 1994). Oprócz tego można korzystać

⁶ Mogę podać tu, w roli przykładu, swojego bloga, który jest dostępny pod następującym adresem: www.andrzejradomski.umcs.lublin.pl

z np. Google+ (pojawiło się w roku 2011) do prowadzenia videokonferencji na żywo (do 12 osób). Ta aplikacja doskonale sprawdza w przypadku seminariów czy konsultacji. Istnieją też programy do nagrywania i transmitowania na żywo wykładów. Są to: Bambuser, Ustream czy Justin TV. Historyk nie wychodząc z domu może wygłaszać wykład, który jest dostępny na stronach tych programów – w czasie rzeczywistym dla wszystkich internautów. Co więcej, mogą oni na bieżąco go komentować i informacja ta jest widoczna dla wykładowcy. Oczywiście wszystkie wykłady są automatycznie archiwizowane i potem dostępne za darmo.

IV

Jak już wspomniałem we wstępie społeczeństwo informacyjne produkuje olbrzymie ilości informacji. Są to teksty cyfrowe, zdjęcia, filmy, grafiki, animacje itp. Stare dane (analogowe) są dygitalizowane i przechowywane w cyfrowych archiwach, portalach, muzeach czy bibliotekach. Co więcej, duża część naszej aktywności w sieci też jest archiwizowana – choć z drugiej strony tracimy miliony informacji – kasując na przykład nasze maile, sms-y czy posty. Jednym słowem, partycypując w informacjonalistycznych praktykach, zostawiamy: cyfrowe ślady. Mogą one być traktowane jako rodzaj źródeł dla przyszłych badaczy – historyków również. Jeśli dodamy do tego stare „ślady” (te analogowe), które zostały zdygitalizowane – to otrzymujemy nowe źródła – źródła albo ślady: cyfrowe. Stanowią one nową jakość w historiografii. Przynoszą nowe nadzieje. Stwarzają też nowe problemy: teoretyczne, metodologiczne, praktyczne – czyli warsztatowe (w jednym ze znaczeń tego terminu). Historyk (i to nie tylko najnowszy) musi te wszystkie dane jakoś ogarnąć. Do niedawna jeszcze był to spory i zdawałoby się nieprzezwycięzalny problem. Na szczęście pojawiły się programy i edytory, które starają się te

bariery pokonywać. Od kilku lat dynamicznie rozwijają się nowe dyscypliny zajmujące się obróbką tych nieprzebranych informacji. Są to visual studies, analityka kulturowa czy analityka historyczna.

W procesie wizualizacji nie chodzi bynajmniej o zobrazowanie jakichś zjawisk czy procesów (za pomocą cyfrowych danych) w postaci wykresów czy diagramów – tylko również o wykrywanie różnych tendencji, trendów czy relacji oraz modelowanie. Stwarza to nowe pola badawcze i interpretacyjne. Pokażmy to na kilku przykładach.