

# OTÁZKY A ODPOVĚDI 1

## ZÁKLADY DIGITAL HUMANITIES

Co to vůbec *digital humanities* jsou?

Pod pojmem *digital humanities* se rozumějí nové modely bádání a institucionálních subjektů zaměřených na spolupráci a interdisciplinaritu v rámci výpočetně založeného výzkumu, výuky a publikační činnosti.

*Digital humanities* nejsou ani tak jednotným oborem jako souborem souvisejících praktik, kterými se zkoumá prostředí, v němž tisk již není primárním médiem pro produkci a šíření vědění.

Digitální nástroje, techniky a média rozšířily tradiční koncepty vědění v umění, humanitních a společenských vědách, ale v *digital humanities* nejde „jen“ o digitál (ve smyslu omezení jejich rozsahu na studium digitální kultury). A nejde ani „jen“ o tradičně chápané humanitní vědy, neboť jejich cílem je přepsat tradiční postupy. *Digital humanities* se vymezují možnostmi a výzvami, které vyplývají z propojení termínu *digitální* s termínem *humanitní vědy*, aby tak vznikl nový jednotný celek.

Možnosti zahrnují přepsání hranic mezi vědami humanitními, společenskými, přírodními a oblastí umění; zahrnují také rozšíření obecnosti a společenského dopadu humanitního bádání; rozvoj nových podob výzkumu a tvorby vědění a posílení těch, na které se dosud zapomínalo; výcvik budoucích generací humanitních vědců pomocí praktické, projektové zaměřené výuky coby doplňku vyučování v učebnách; a rozvoj postupů, jež rozšiřují pole působnosti humanitního výzkumu, vylepšují jeho kvalitu a zvyšují jeho viditelnost.

Výzvy zahrnují odpovědi na základní otázky jako: Jak lze dovednosti tradičně užívané v humanitních vědách přetvořit v multimediálních podmínkách? Jak a kým budou vymezeny obrysy kulturní a dějinné paměti v digitálním věku? Jak se praktiky jako digitální vyprávění příběhů budou překrývat s ústním či tiskovým vypravěčstvím a v čem se od nich budou odlišovat? Jaké místo má vůbec v síťově propojeném světě *humanitas*, tedy lidskost?

## Co vymezuje současné *digital humanities*?

Éra výpočetní techniky je v rozmachu od 2. světové války, ale s nástupem osobních počítačů, internetu, mobilní komunikace a sociálních médií vstoupila digitální revoluce do nové fáze a dala vzniknout celosvětově rozšířené, globalizované veřejné sféře, jakož i nově přetvořeným možnostem pro tvorbu a šíření vědění.

V návaznosti na první generaci komputační humanitní práce se novější činnost v rámci *digital humanities* snaží o obrodu svobodných umění v elektronicky podmíněném jazyce 21. století: jazyce, v němž je text vytržen z dlouhodobé vazby na papír a propojen se statickými či dynamickými obrázky a také se zvukem, a jeho materialita je čím dál pohyblivější, otevřenější a rozšířitelná.

Pochybnosti se nyní vznášejí nad samotnou představou primárnosti textu. Prvotní vlny komputačních humanitních věd se soustředily na všechno od studia slovní frekvence a textovou analýzu (klasifikační systémy, mark-up, kódování) až k hypertextovému editování a výstavbě textových databází. Oproti tomu *digital humanities* překračují hranice tohoto textového privilegia a důraz kladou na grafické metody výstavby a uspořádání vědění, na design coby nedílnou složku výzkumu, na transmedialitu a rozšířené pojetí humanitního vědění určeného pro všechny smysly. Také se vyznačují větším důrazem na výstavbu nových nástrojů, prostředí a platform pro spoluautorského vědeckého výzkumu a na kurátorství coby rozhodujícího rysu vědecké praxe.

## Co *digital humanities* nejsou?

Prosté užívání digitálních nástrojů za účelem humanitního výzkumu a komunikace ještě za *digital humanities* pokládat nelze. Ani se nejedná, jak jsme již poznamenali, o studium digitálních artefaktů, nových médií či současné kultury namísto artefaktů tělesných, starých médií či historické kultury.

Právě naopak – *digital humanities* chápou jako předmět svého studia celý kulturní záznam, od prehistorie až po současnost. Proto také obory jako klasická filologie a archeologie hrají pro rozvoj *digital humanities* stejně důležitou úlohu jako např. mediální studia. Právě proto se také hlavní

oblasti výzkumu v rámci *digital humanities* šíří za hranice tradičního jádra humanitních věd a využívají kvantitativních metod z věd společenských a přírodních, stejně jako technik a způsobů myšlení převzatých z umění.

Kde se *digital humanities* vůbec vzaly?

Kořeny počítačnické práce v humanitních vědách sahají až k roku 1949, kdy se jezuitský badatel Roberto Busa ve spolupráci s IBM pustil do automatizace svého rozsáhlého díla *Index Thomisticus*, počítačem vytvořené konkordance spisů Tomáše Akvinského. Takovými ranými pokusy o užívání sálových počítačů k automatizaci úkolů jako slovní vyhledávání, řazení, výčty a seznamy mohli vědci zpracovávat textové korpusy ve škále u dřívějších metod spoléhajících na ručně psané či strojově tištěné indexové karty nemyslitelné. Dalšími z raných projektů byl v roce 1966 počátek prvního časopisu zaměřeného na tento obor s názvem *Computers and the Humanities* (*Počítače a humanitní vědy*). Sedm let nato byla založena Společnost pro literární a jazykovou komputaci (ALLC) a v roce 1978 ji následovala Společnost pro počítače a humanitní vědy (ACH).

V polovině osmdesátých let se počítačnické metody jazykové analýzy rozšířily dost na to, aby vznikla potřeba protokolů pro značkování digitálních textů. To vedlo k rozvoji Iniciativy pro textové kódování (TEI). Tento důležitý počín přetvořil pole elektronického textového výzkumu a vedl k následné digitální redakční práci prováděné v rozšiřitelném značkovacím jazyku (XML). Z této doby také pocházejí první experimenty v rámci humanitních věd s databázovými strukturami a hypertextem v podobě odkazů a uzlových bodů (namísto lineárních konvencí tisku), stejně jako mnoho pilotních projektů v počítačnických humanitních vědách ve Spojených státech, které sponzorovala Národní nadace pro humanitní vědy a další agentury, organizace a sdružení.

Jak se v práci *digital humanities* projevuje web a další síť?

Během revoluce v protokolech došlo k rozvoji osobních počítačů, který přibližně deset let nato, společně s příchodem internetu, vedl k nové generaci digitálně humanitního výzkumu, který se již zaměřoval méně na text a více na design. Desktopové prostředí – s grafickým uživatelským rozhraním,

souborem nástrojů WYS/WYG a vývojem od příkazových řádků a ikon až k oknům – nejen rozšířilo korpus digitálních dokumentů, ale také uvedlo v život postupné splnutí audia, videa a grafiky.

Tato integrace za posledních několik desetiletí dozrála a webové kultuře dodala její multimediální podstatu. Také byla nakloněna rozšíření modelů sdílení, spoluprorby, publikace a vzniku odborných komunit, které internet postavilo do centra současných debat o společnosti a společensko-hospodářských procesů. Koncept internetu coby veřejné oblasti, která rozšiřuje veřejný prostor současného života, také samozřejmě posílily chytré telefony, tablety a další všudypřítomné a vším prostupující multimediální zařízení.

Co čeká *digital humanities* do budoucna?

Současné *digital humanities* nejsou v rozporu s minulostí, ale naopak stojí na jejich ramenech. Cení si průkopnické práce předchozích sedmi desetiletí v oblastech statistického zpracování (komputační lingvistika), odkazování (hypertext), modelování (architektonické a vizuální znázornění) a tvorby strukturovaných dat (XML), jakož i iterativní úpravy textu a verzování (pro kritická vydání, analýzy a tvůrčí praxi), dokonce i když se snaží posunout za hranice budování repozitářů a redakční práce k novým syntetickým postupům. Inspirací jim je totéž hluboké přesvědčení, které živilo i komputační humanitní vědy a rané průkopnictví v rámci *digital humanities*: tedy víra, že komputační nástroje mají možnost přetvořit obsah, rozsah, metodologii a obecnost humanitního výzkumu.

## OTÁZKY A ODPOVĚDI 2

### PROJEKT JAKO ZÁKLADNÍ JEDNOTKA

Proč projekty?

Anglické slovo *project* je podstatným jménem i slovesem: projekt je druh vědecké práce, jež si žádá návrh, vedení, vyjednávání a spolupráci. Je to také proces, jehož náplní je plánovat, a je tedy obrácená do budoucnosti,