



Digitalna humanistika: Klikovima po internetu i digitalnome svijetu

dr. sc. Goran Đurđević
Pekinsko sveučilište za strane studije

Digitalna humanistika (*digital humanities*) novije je znanstveno polje koje obuhvaća humanističke znanosti i digitalne tehnologije. Ova simbioza omogućuje brojne razvojne pravce poput digitalnih analiza (stvaranje projekata s velikom količinom podataka (*big data*), baza podataka, statističkih analiza i rezultata), vizualnih efekata (vizualizacije i analize informacija, proširene stvarnosti (*augmented and virtual reality*), fotogrametrije i 3D modeliranja, digitalne obrade videa i fotografija), komunikacijskih tehnologija (videoalati, društvene mreže, telekomunikacija preko interneta, virtualni laboratoriji) pa sve do izrade virtualnih prostora za pohranjivanje (digitalni arhivi, muzeji i portali), otvorenog pristupa (open access), digitalnih praksi objavljivanja radova i knjiga (*e-book*, *online* izdanja, internetski časopisi, portali). U vremenu sveopće digitalizacije, razvoja informacijsko-komunikacijskih tehnologija te sve veće dostupnosti alata (*hardwarea* i *softwarea*) posve je logičan put povezivanja humanistike i tehnologije.

Drugi je aspekt digitalne humanistike digitalna kultura, odnosno načini naracija i reprezentacija u virtualnome svijetu polazeći od video igara, filmskih, audioizvedbi i vizualnih izvedbi preko digitalne umjetnosti i NFT-a (*non-fungible tokens*), digitalne književnosti objavljene na mrežnim stranicama i društvenim mrežama, popularno-znanstvenih internetskih stranica, podcasta, foruma, grupa i mailing lista pa do zaštite privatnosti, etičnosti, prava potrošača kao i cenzure, zabrana, poštivanja raznolikosti i kulture otkazivanja (*cancel culture*).

U ovome ću eseju opisati i objasniti tri digitalno humanistička projekta koja sam pokrenuo sa svojim suradnicima u dužem rasponu, tijekom sedam godina, i koji prožimlju oba aspekta digitalne humanistike (programe i alate te digitalnu kulturu). To su tri posve različita projekta po svome obliku, sadržaju, opsegu i realizaciji.

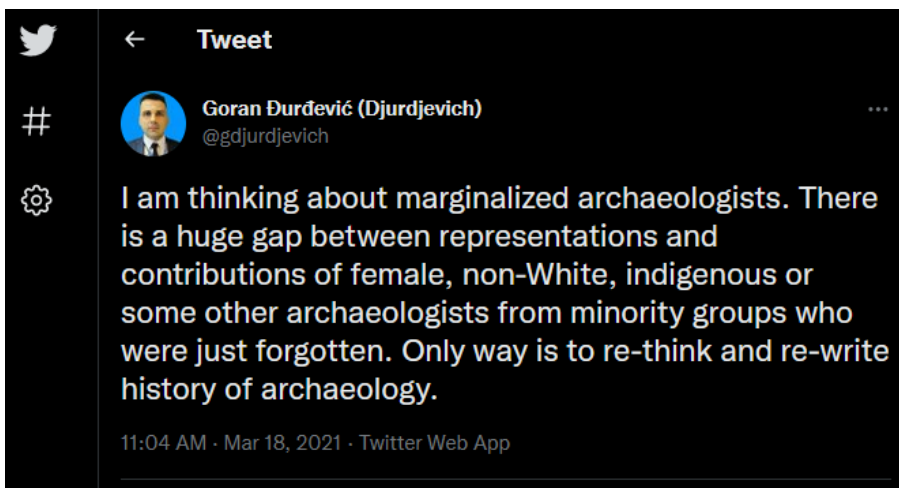
Prvi i najstariji projekt, koji je trenutno u hibernaciji, zove se [Zanimljiva povijest](#) i o njemu sam pisao u priručniku za nastavnike naslovljenom [Kako kreativno pristupiti nastavi povijesti](#). Projekt Zanimljiva povijest projekt je serije videa na kojemu sam radio u suradnji s Darkom Taborskim iz Studija Rec. Cilj je bio napraviti što više kratkih videa (trajanja do 5 minuta) koji prate nastavno gradivo od 5. do 8. razreda. Svaki se video sastoji od tri dijela. U uvodnome se dijelu predstavljam i najavljujem temu. Zatim objašnjavam glavne pojmove i procese, a na kraju postavljam nekoliko pitanja za učenike. Odgovore su mi učenici/učenice slali na e-adresu projekta ili na *Facebook* stranicu Zanimljiva povijest.

Što se tiče dužine videa, vodili smo se idejom da ne budu duži od prosječnoga glazbenog spota. Scenarij je pak ovisio o tadašnjim mogućnostima jer smo snimali u Požegi pa smo bili svjesni ograničenja (za razdoblje prosvjetiteljstva jedini je odabir Grad-

ska knjižnica, a za video o Habsburzima katedrala svete Terezije). Teme prate nastavne jedinice. Što se tiče informacija, plan je bio da videomaterijali budu jednostavni jer su namijenjeni djeci. Dakle, bez suvišnih i nepoznatih riječi, bazirani samo na osnovnome sadržaju, pokušavajući povezati i objasniti gradivo. Ponekad sam koristio primjere koji nisu vezani uz povijest, nego uz svakodnevni život, jer će tako učenici/učenicice bolje shvatiti temu nastave. U biti, iz svoje pripreme za nastavni sat uzimao sam najvažnije pojmove i onda smo ih oblikovali za video. Moja je ideja bila da učenici/učenicice koji izostaju s mogega sata dobiju skraćeni pregled nastavne jedinice, a da ne ovise samo o prepisivanju tuđih bilježaka. Zato mislim da nastavnici i danas mogu sugerirati djeci koja izostaju da bace pogled na videomaterijale i pohvataju osnovne stvari. Nažalost, često se ne stignemo baviti djecom koja imaju izostanke jer nas gradivo pritišće pa je ovo mala pomoć. Uz to, ove videomaterijale kolege mogu koristiti na ponavljanju tijekom uvodnoga i završnoga dijela sata (videi traju najviše 5 minuta) ili na satovima ponavljanja, a vjerujem da ih učenici mogu koristiti i za domaći rad. Videi su jednostavni i široko dostupni što omogućuje korištenje i djeci s posebnim potrebama ili učenicima/učenicama sa slabijim rezultatima iz povijesti. Uvijek mogu više puta pogledati, zastati ili prepisati neki dio. Budući da su na *Youtubeu*, može ih koristiti cjelokupna javnost.

Drugi je projekt bitno drugačiji i nastao je kao reakcija na pandemiju koronavirusom koja je onemogućila putovanja i istraživanja što je imalo velikoga utjecaja na arheologe i njihov redovni posao kao što su iskapanja, putovanja, istraživanja u muzejima i knjižnicama, sudjelovanja na konferencijama. Projekt *Thursday Things and Thoughts (TTT)* zamišljen je kao prevladavanje novonastale situacije. Istražuje mogućnosti korištenja društvenih mreža, tvitova i statusa za promociju arheologije. Započeo je 20. kolovoza 2020., a nastavlja se i dalje, ali za potrebe prezentacije analiziran je odsječak između 20. kolovoza 2020. i 19. kolovoza 2021. U početku je bila riječ o Twitteru, a poslije je proširen na Facebook, VK, LinkedIn i Telegram.

U budućnosti je plan proširenje na Weibo i WeChat. Statusi su realizirani na tri jezika: engleski (na svim platformama), ruski (na VK) i hrvatski (na Facebooku). Tvitovi i statusi ograničeni su brojem znakova, a u pravilu započinju riječju *Promišljam...* na koju se nastavlja određena tvrdnja, problem ili pitanje iz današnje arheologije. Teme su raznolike, a najčešće prate postmoderne izazove arheologije kao što su postkolonijalizam, rodni studiji, marginalne skupine itd.



Ciljevi projekta su: a) promocija arheologije kao akademskoga polja za širu publiku; b) otvaranje novih tema za arheologe kao što su suvremena arheologija, rodni studiji, rasni identiteti, studiji invaliditeta; c) korištenje digitalnoga prostora i poticanje arheologije kao interdisciplinarnoga polja; d) promocija raznolikosti; e) shvaćanje arheologije kao globalne discipline; f) promišljanje o arheologiji u pandemijsko i postpandemijsko vrijeme; g) poticanje mladih arheologa za sudjelovanje u javnim i digitalnim arheološkim projektima. Globalni aspekti arheologije zrcale se na dvije razine: 1) svjetska aktualnost tema i sadržaja statusa koji se prelamaju kroz različite vremenske i prostorne levele; 2) multijezičnost jer je plan otisnuti knjigu s tvitovima i statusima na 12 jezika. Projekt realiziram samostalno, a pripadajuća knjiga, koja je u pripremi, nastaje u suradnji s meksičkim arheologom Emilianom Gallagom Murrietom.

Treći, najopsežniji, najsloženiji i najdugotrajniji projekt je *Mirror Studies* (www.mirrorstudies.com) u kojemu su skupljeni podatci o zrcalima, odnosno ogledalima, dakle predmetima čiji početci sežu u prapovijest (vrijeme mlađega kamenog doba), a koriste se sve do danas s najvažnijom svrhom – refleksijom, odnosno odrazom ili zrcalnom slikom. Projekt su u siječnju 2019. pokrenula četiri studenta: Goran Đurđević, Ali Farman, Chen Haotian i Khuong Tran Hoang koji su tad studirali na diplomskim i doktorskim studijima Sveučilišta Capital Normal u Pekingu u Kini. Trenutno su na web-aplikaciji dostupne baze podataka o arheološkim nalazištima i muzejskim zbirka realizirane u obliku GIS mape svijeta, povijesnim vrelima i najistaknutijim znanstvenicima.

Projekt je realiziran na način skupljanja objavljenih podataka o ogledalima (povijesna vrela uključujući narativne i književne izvore, zatim arheološki ostatci ogledala) koji su pretvoreni u baze podataka. Središnja baza podataka o arheološkim nalazištima i muzejima sadrži podatke o mjestu nalaza (geografska dužina i širina, lokacija, obližnji grad ili regija), arheološki kontekst i tip nalaza te podatke o muzeju u kojemu se čuvaju nalazi. Povijesna vrela sadrže podatke o nazivu, autoru, izdavaču, jeziku izdavanja te citat o ogledalima.

Dostupne su i informacije o održanim aktivnostima kao što je Međunarodna virtualna konferencija o zrcalima (International Virtual Mirror Studies Conference – IVMSC), šestomjesečni Newsletter, kao i niz promotivnih i edukacijskih sadržaja. Projekt je usuglašen s međunarodnom pravnom regulativom o digitalnoj kulturnoj baštini, otvorenome pristupu i korisničkoj participaciji. Iako je projekt daleko od gotovoga, platforma je stalno unapređivana i doručivana te su dodavani novi podatci. O mogućnostima korištenja ovoga projekta u obrazovanju objavili smo koautorski rad pod nazivom *Zrcala u obrazovanju: projekt Mirror Studies i edukacijski materijali*.

Ova tri primjera samo su dio praktičnih mogućnosti koje digitalna humanistika nudi u vidu *big data* ili velikih baza podataka kao što je projekt *Mirror Studies*, društvenih mreža za promociju znanosti i arheologije kao što je *Thursday Things & Thoughts* (TTT) te besplatnih i javnodostupnih videomaterijala u vidu *Zanimljive povijesti*. Zsigurno postoje još mnoge mogućnosti korištenja digitalne humanistike u obrazovanju o čemu ćemo pisati u narednim brojevima časopisa.

Prijedlog za citiranje (APA stil):

Đurđević, G. (2022). Digitalna humanistika: Klikovima po internetu i digitalnome svijetu. *Poučavanje povijesti*, I(1), 60–62.

