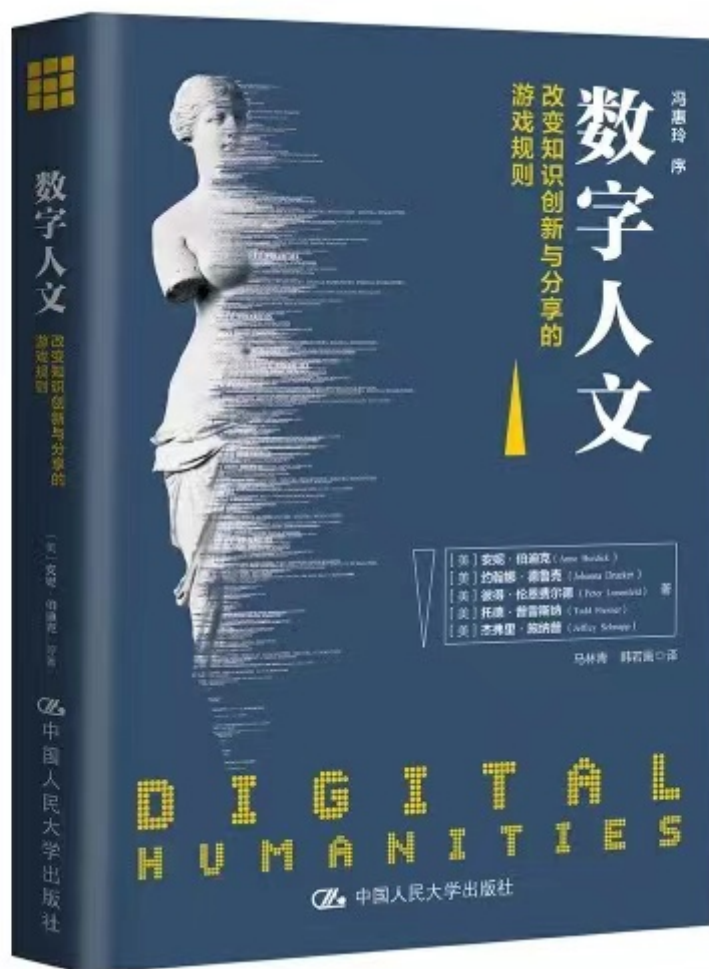


“DH精读”为数字人文优秀著作内容精选连载栏目。本文出自《数字人文 改变知识创新与分享的游戏规则》一书，原标题为“著述模式的转变”。

作者 Anne Burdick, Johanna Drucker, Peter Lunenfeld, Todd Presner, Jeffrey Schnapp

译者 马林青 韩若画

中国人民大学出版社2018年出版



人文科学的学术探讨中长期存在一个核心问题：“作者是什么？”传统的认识是：作者是独立撰写内容的个体，但是这种撰写需要与同行群体存在一定的交流互动，并且符合已达成共识的某些传统。作者（诗人、哲学家、史学家、小说家、剧作家等）通过书面文字创造出无数个世界。亚里士多德的区分方式是：我们读史以认识世界，了解过往之事；我们读诗以想象世界，激发孕育出新世界。数字人文学者同时具有史学家和诗人的特质——我们既积极研究“过往的世界”，也思考尚未产生的新世

界。然而，数字人文学者利用新的工具、技术和设计策略，采用将诗人和史学家的传统创作实践方式彻底改变的新认识方式，来思考过去和未来。对于数字人文学者，著述根植于设计流程以及实验性、社会性、社群性的创作。我们不再认为著述是一种独立自主性工作或是一个人单独思想的结晶（这种单一著述观点已被批判理论学家们反对多年）。取而代之，我们将著述理解为一个不断拓展的、几无边界的实践者社群的集体创造力的表达与利用。**问题不再是“作者是什么”，而是在多元性创意设计、公开创作实践以及版本持续更新的现状下，作者的职能是什么。**

在学术上，我们正在从基于个体著述“杰作”的时代转入基于合作创作“好项目”的时代。因为我们正处于信息的物质性和媒体通讯技术的转型期，以往一些单纯被看作是支持系统、传播媒介和读取设备的东西现在已经与任何意义创造活动在本质上密不可分。“杰作”不仅是重要见解的简单“包装”，而且是记述和字母化的科技—社会装置的一部分。学者们可以将书页视为一种进行顺序空间记录的单位来研究其历史，可以研究纸张、墨迹、雕版印刷板和印刷出版商的物质性的历史，也可以研究人们对物体的认识理解如何受到人的肢体引导和介入的影响。维持了数个世纪稳定的印刷文化，削弱了人文学者“看出”他们的各种实践中自然嵌入的物质性的能力——书籍成为一种理所当然的、“透明的”的媒介。数字人文学者则不同：他们高度重视人们对事物含义的解读与物质性、媒体介质及肢体性认知之间，拥有不可分割的深刻联系。这是我们强调著述就是设计，设计也是著述的原因。

在数字人文中，知识平台不能再简单随意地留给编辑、技术人员、出版商和图书馆管理人员；否则，倒显得将信息通过物理性和数字性组织进行论证，再通过多元媒体组合进行传播的工作似乎不是人文学者的负责领域。在纸质印刷出版模式中，学者典型的工作方式是将其手稿的内容全权移交给出版商，由后者进行编辑、设计、排版、印制及传播。然而，现在这些工作已经转移到数字人文的最前线；这正是因为涉及交互界面、互动性、数据库设计、标记、导航、开放利用权限、传播和归档的各种选择现在都已成为数字世界中论证的有机组成部分。例如，这类选择在《矢量》（Vectors，一本多媒体、多元模式的人文期刊）中就非常明显：每一篇“文章”都是一个探讨形式与内容之间复杂交互性的项目，都强调“跨媒体平台的新兴民间学术的实验性和融入性”。学者与设计师、技术专家和《矢量》编辑团队密切合作，开发设计适宜的交互界面、数据库方案、浏览导航特点和内容形式，整合呈现出论证。在坚持同行评审权威性的同时，出版平台不仅突出合作性著述的结果本身，而且强调通过论坛的留言讨论和添加批注功能突显出公众的反馈。

面对这类学术交流形式对读者参与、探索、探讨、互动并贡献知识和观点的高度需求，数字人文的挑战之一是对这种学术的合法性和有关资质的确定设计出评价测量的方法。在《矢量》期刊上发表的项目可能有多个“作者”，每人都对论证有所贡献：界面设计者创作Flash动画的前端页面、数据库设计者创作MySQL/PHP后台、程序员编写代码以处理解析用户对数据库的访问查询、理论研究者为数据库提供数据并设计访问浏览论证过程的互动式基础构建、地理信息系统（GIS）专家对数据进行结构化和其他处理、建模者创造可导航探索的立体实体环境模型、服务器管理人员维护操作软件的正常运转以确保项目的持续运行等。与理科论文有多个共同作者相类似，在数字人文出版物上发表的项目列出一

大批作者也已属常见现象，而这一状况在涉及到平台开发时更是呈指数增长。以“我”为核心的单一著述模式已经转变为以“我们”为中心的合作性著述模式。

编辑：徐碧姍

版式：邵亚伟

