

La investigación humanística en la era digital: mundo académico y nuevos públicos

PAUL SPENCE

Department of Digital Humanities, King's College London

paul.spence@kcl.ac.uk

Cuando, hace quince o veinte años, la informática humanística —campo que en buena parte precedía y nutrió a lo que ahora llamamos las humanidades digitales— empezó a madurar y a reflexionar sobre su lugar en la ciencia¹, era bastante diferente la relación entre la sociedad y la tecnología digital de la que vivimos ahora. Para muchos entonces, el World Wide Web era simplemente una manera rápida y barata de publicar información, y entre la gente que trabajaba con la tecnología web había cierto sentido de pionerismo, de espacio libre para experimentar y compartir. Amplios sectores de la sociedad veían lo digital con cierta distancia, por no decir recelos, una actitud a menudo compartida por los investigadores en Humanidades, donde los humanistas digitales eran apreciados cuando resolvían dudas o problemas técnicos, pero en general eran vistos como bichos raros, una anomalía en las ciencias humanas.

Nadie duda del vuelco que se ha dado en la sociedad en general de cara a la cultura digital (o *culturas digitales*, dirían algunos) en la última década —fruto de varios factores como la utilización masiva de aparatos móviles, la proliferación de los medios sociales y la creciente mercantilización del Web— pero la asimilación de estos cambios tecnológicos y culturales por parte del mundo académico ha sido más incierto, sobre todo en las Humanidades. En las Humanidades se usan catálogos electrónicos o búsquedas generalizadas para obtener información y es cada vez más frecuente acceder a publicaciones (sobre todo revistas) en formato digital, pero el uso de la tecnología en otras áreas de la investigación, sobre todo en los procesos de creación de conocimiento nuevo o en la enseñanza (más allá de plataformas generales, normalmente impuestas a nivel institucional) es mucho más tímido. Y a pesar de la fuerte dependencia del internet en círculos académicos para fases exploratorias de la investigación, los obstáculos de acceso siguen siendo una limitación importante, y todavía dependemos mucho de las estructuras y los

¹ Véase, por ejemplo, las ponencias del seminario de 1999 en IATH, la Universidad de Virginia, con el título "Is Humanities Computing an Academic Discipline? An Interdisciplinary Seminar", <http://www.iath.virginia.edu/hcs/> [07/03/2014].

instrumentos tradicionales, afinados para otro momento histórico en el desarrollo humano.

Cuando en el mundo anglófono se habla de *digital turn*, que voy a traducir como 'giro digital', siguiendo la costumbre de marcar algunos hitos de la erudición moderna —el giro lingüístico, el giro cultural, el giro espacial, etcétera— no solamente se está hablando de un proceso recién empezado, y desde luego, para nada concluido, sino que en realidad es más correcto hablar de varios giros, que no necesariamente guardan relación entre sí, y que a veces incluso se cruzan. Estos giros implican *rupturas* técnicas, metodológicas e intelectuales profundas en nuestro modo de investigar que apenas hemos empezado a identificar, mucho menos resolver, y que se manifiestan de manera más aguda en la interfaz entre el mundo académico y un público más amplio, que tiene expectativas —a veces justas, a veces poco realistas— sobre la accesibilidad en red a la creación del conocimiento, tanto en su producto final como en sus expresiones intermediarias.

Este artículo pretende examinar estas rupturas a través de ejemplos donde la investigación universitaria empieza a transformarse por la influencia de la tecnología, con un énfasis especial sobre los medios sociales y la llamada tecnología Web 2.0². Esta transformación, desigual y no siempre recibida con entusiasmo, contempla desde elementos básicos de la comunicación académica hasta modelos extensos para crear conocimiento humano (y humanístico) que nos hacen cuestionar el proceso de investigación en su conjunto.

1. CREACIÓN DEL CONOCIMIENTO, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y WEB 2.0

El campo de la edición puede ser un buen punto de partida para examinar la actitud del mundo académico ante la era digital y su posible relación con nuevos públicos. A primera vista, un porcentaje alto de la edición electrónica realizada hasta el día de hoy ha quedado relegado a las normas y expectativas de la edición impresa, ofreciendo las ventajas de accesibilidad en línea, la flexibilidad de formato y la búsqueda por palabras, pero sin alterar sustancialmente los roles de autor y lector, los modelos tradicionales para representar un texto, o sus visualizaciones posibles. No obstante el carácter gradual de las transformaciones, el debate sobre el futuro del libro y del artículo científico ya encuentra su eco en las instituciones académicas. Por ejemplo, aunque el tema sobrepasa los límites de este artículo, el debate sobre el acceso abierto empieza a afectar a los espacios más tradicionales de la ciencia, como la monografía³, y editoriales como OpenEdition Books⁴ proponen plataformas de acceso libre que suponen una innovación *disruptiva* en el modo de ofrecer el resultado final de la investigación, y que tienen repercusiones muy importantes para el concepto de acceso a la información.

² Un término creado en 1999 pero hecho famoso en un congreso de la empresa O'Reilly en 2004 que propone un modelo del web donde el 'usuario' tiene un papel más (inter)activo en la creación de contenidos: ejemplos típicos son los wikis, los blogs, los servicios para compartir materiales audiovisuales y los servicios de red social.

³ Geoffrey Crossick, profesor de humanidades en la School of Advanced Study, University of London, es el encargado de investigar la opción del acceso abierto para publicaciones por el Higher Education Funding Council for England, órgano para distribuir la financiación universitaria en ese país: <http://www.timeshighereducation.co.uk/news/digital-age-of-opportunity-for-the-monograph/2010476.article> [07/03/2014].

⁴ <http://books.openedition.org/> [07/03/2014].

Pero ¿qué decir del proceso anterior? Una proporción significativa de las ediciones digitales siguen todavía modelos de sostenibilidad provenientes de la edad impresa, y se limitan a captar el ciclo final de la labor de investigación, es decir la publicación de los resultados, sin dejar rastro de las comunicaciones o los pasos anteriores en la investigación (y este modelo de revisión abierta y 'social' suscita muchas cuestiones sobre el mismo proceso de la investigación que examinaremos más adelante).

Hay algunas excepciones, como el caso de Kathleen Fitzpatrick, quien en 2007 publicó un artículo (precisamente sobre el tema de la edición académica en la era del internet) a través de Media Commons Press⁵, un marco experimental que permite a otras personas anotar un texto a nivel de línea, párrafo, capítulo o artículo entero, con comentarios para facilitar una evaluación pública y relativamente 'dinámica' de un texto, dentro de un proceso creativo que implica una coautoría más ampliable de la que existe tradicionalmente. A menudo se observa poca participación en estos ejercicios en la práctica en parte debido a su aspecto experimental, pero el modelo ofrecido tiene la capacidad de alterar sustancialmente nuestro modo de crear un texto científico en el futuro.

Hay mucho que decir sobre aspectos sociales de la edición digital, pero a partir de aquí me voy a centrar principalmente en un terreno donde las humanidades digitales han jugado un papel clave: la preparación, y posterior edición y publicación, de lo que en inglés llamaríamos *scholarly digital editions* (ediciones académicas o especializadas en formato digital). Aunque muchos aspectos generales de la edición digital en general son válidos aquí también, este debate se diferencia de otros más generales sobre la edición digital porque en este caso se trata de texto altamente estructurado, que tiene que captar variaciones, versiones e interpretaciones diversas. Utilizando tecnologías como el XML (un estándar para intercambiar datos muy útil también en la edición digital) para marcar la estructura lógica, física y semántica de un texto en formato digital, estas ediciones en principio siempre han propuesto alterar de una manera contundente el ciclo de la investigación. Crean un modelo del texto donde su representación formal en código digital —es decir su interpretación por parte del investigador— está separado de sus posibles presentaciones (en papel o en formato digital), y en teoría, aunque no tanto en la realidad hasta ahora, se prestan a manipulaciones y visualizaciones innovadoras, e incluso a su retransmisión en otros ciclos de investigación.

Estas ediciones críticas o especializadas, creadas por tecnologías de marcación digital, a menudo siguieron los pasos de la crítica literaria hacia una interpretación descentralizada del texto (Liu, 2012, párrafo 14) pero no llegaron a desarrollar plenamente su potencial de abrirse a una comunidad de autores y a un conjunto de interpretaciones. Pese a la erosión gradual y continua de figuras de autoridad en la producción literaria y cultural, reflejada en la importancia central del usuario/lector en el consumo de contenidos digitales, las ediciones digitales han tenido dificultades para asumir las lecciones de la segunda generación del Web, con sus sistemas para añadir contenido, anotar, recomendar, citar, colaborar de una manera dinámica e interactiva. La misma atomización del material de estudio, que coincide con una modularización del proceso de la investigación, abre retos y oportunidades que afectan a la disponibilidad y adaptabilidad de los resultados de la investigación y rara vez se ha conseguido, al menos hasta ahora, ofrecer los senderos nuevos y

⁵ <http://mcpres.media-commons.org/scholarlypublishing/> [07/03/2014].

alternativos latentes en un formato de edición supuestamente más abierto al aprovechamiento posterior, o lograr un acercamiento del proceso de investigación a un público mayor.

En una presentación al taller sobre 'ediciones críticas de código abierto' en 2006⁶, Scaife y Porter propusieron las pautas para un modelo de edición más colaborativo: editable por varias personas (parecido al modelo wiki) y ofreciendo diversos formatos de publicación (.html, .rtf, .doc, .odf, .pdf), con la posibilidad de acceder al historial de revisiones de cada documento y con el control sobre los distintos niveles de acceso a los colaboradores o a un público mayor. Han pasado varios años desde su propuesta, y es llamativa la escasez de ediciones influidas por esta metodología, aunque el concepto de una 'edición social', que representaría la tradición de la edición académica expresada según los principios del web 2.0 y usando los medios sociales (Vanhoutte, 2011), empieza a cuajar gracias a algunos proyectos innovadores.

Un caso interesante en el uso de tecnologías 'sociales' en la edición es el del *manuscrito Devonshire*, una colección de versos compuestos por varios autores que ofrece un testimonio importante del papel de las mujeres en la producción literaria en Inglaterra en el siglo XVI⁷. Este experimento tiene sus limitaciones, puesto que parte de una edición académica ya preparada según modelos más tradicionales, pero al colgarla en el marco WikiBooks para su posible enriquecimiento por una comunidad de *citizen scholars*, o 'investigadores ciudadanos', hace posible extender tanto la lectura como la autoría de la edición a un público más amplio.

Esta edición emplea la expresión 'edición social' —*A Social Edition of the Devonshire MS* (BL Add 17,492)—, un concepto ampliado en Siemens *et al.* (2012), donde los autores sugieren que somos testigos del nacimiento de un nuevo modelo de edición que combina elementos de edición digital con la lógica de los medios sociales (446). El término 'edición social' tiene sus peligros (¿Lo contrario sería 'edición anti-social'?!), es decir hay riesgos de introducir un elemento de polarización contraproducente e irreal entre editores 'nobles' y editores 'egoístas'), pero refleja un área de experimentación quizás importante en el futuro, donde los materiales por editar son accesibles a un público mayor, o al menos existe una comunidad importante de especialistas dispuestos a ofrecer su tiempo libre.

El componente 'social' de estas ediciones consiste en al menos dos aspectos comunes de las tecnologías sociales que se solapan aquí —'contenido generado por el usuario' (uno de los pilares de las tecnologías Web 2.0) y *crowdsourcing*, que representa una forma de colaboración abierta distribuida donde se busca conseguir que la multitud (*crowd*) virtual asimile tareas—. Como el 'trabajo' hecho es voluntario, se deben buscar otras maneras de motivar a los contribuyentes, que a menudo incluye reconocimiento público y el 'valor' del prestigio (un factor de validación ya muy familiar a la ciencia): véase el 'Berryometer'⁸ del proyecto Martha Berry Digital Archive o el 'Benthamometer'⁹ del proyecto Transcribe Bentham, que demuestran el número y tipo de contribuciones y ofrecen listas de las

⁶ http://wiki.digitalclassicist.org/OSCE_Scaife_Paper [07/03/2014].

⁷ http://en.wikibooks.org/wiki/The_Devonshire_Manuscript y <http://www.dh2012.uni-hamburg.de/conference/programme/abstracts/the-social-edition-scholarly-editing-across-communities/> [07/03/2014].

⁸ <https://mbda.berry.edu/community> Ver también su página de Facebook <https://www.facebook.com/mbdigitalarchive> y el recurso de Crowd-ed, que enfatiza el papel de los estudiantes: <http://crowd-ed.org/students/> [07/03/2014].

⁹ <http://www.transcribe-bentham.da.ulcc.ac.uk/td/Benthamometer> [07/03/2014].

entradas más recientes, o los editores más prolíficos. Algunos proyectos, como Transcribe Bentham, combinan aspectos sociales con herramientas más propias de la edición digital estructurada que tiene una larga historia en las humanidades digitales (y que a menudo emplea la marcación con el estándar TEI¹⁰, descrita en Spence, 2014).

Es importante señalar aquí que la edición social puede comprender desde la transcripción sencilla de un documento o texto sin mayores complicaciones hasta representaciones muy complejas con aspectos de crítica textual o análisis (y estructuración) profunda de un texto —en este otro extremo estarían proyectos como Integrating Digital Papyrology, que emplea la plataforma Son of Suda online (SoSoL)—. Esta plataforma, creada por una comunidad de investigadores en papirología digital¹¹, facilita la marcación estructurada (por ejemplo para captar la normalización editorial o deterioros a lo largo de los siglos) dentro de un sistema que permite que tanto usuarios ‘expertos’ como ‘no expertos’ puedan editar transcripciones, traducciones, comentarios, metadatos y bibliografía sobre objetos papirológicos. Esto es una solución posible a la contradicción aparente entre la producción científica bajo sistemas de arbitraje por un lado, y sistemas ‘abiertos’, siguiendo el modelo colaborativo de Wikipedia, por otro. Para entrar más en detalle, SoSoL permite a cualquier persona editar un texto en el sistema, y adaptando herramientas derivadas del concepto de control de versiones muy habitual en la creación de software, introduce un sistema riguroso de flujo de trabajo mediante el cual cualquier persona puede entregar su propia edición, además con un sistema de arbitraje que combina comentarios con ‘votos’ de expertos conformados en una junta de revisión para asegurar la calidad del material presentado en el recurso digital público. Esta plataforma de colaboración también permite visualizar el rastro de decisiones, comentarios y cambios efectuados durante la preparación de una edición, en una aplicación del enfoque social a una edición (pero con un fuerte control de calidad) rara vez visto en círculos científicos. Recién adoptado por un proyecto de la biblioteca digital Perseus¹², una de las bibliotecas digitales más grandes en el mundo, SoSoL ha recibido más de 25.000 contribuciones por parte de más de 200 autores (Baumann, 2013).

Los ejemplos que he examinado hasta ahora mantienen, en gran medida, la centralidad del texto o de la edición, pero las transformaciones digitales han contribuido al cambio paulatino en el enfoque de la investigación en Humanidades hacia objetos y formas no-textuales, o de combinaciones innovadoras de varios objetos de estudio. Y aquí existe un gran potencial para colaboraciones entre investigadores y otros sectores profesionales interesados por la cultura humana, por no hablar de nuevos públicos, en el futuro.

El deseo de compartir fotos de varios artefactos culturales es un elemento clave en proyectos como Woruldhord, que pedía a investigadores, museos y al público general contribuir con material vinculado a la cultura anglosajona de la época medieval en un sitio web gestionado por un equipo de la Universidad de Oxford. Hasta el día de hoy ha alcanzado aproximadamente 4.500 contribuciones (fotografías, documentos, presentaciones, bases de datos, poemas, sitios arqueológicos) por

¹⁰ <http://www.tei-c.org/> [07/03/2014].

¹¹ <http://papyri.info/> [07/03/2014].

¹² Perseids <http://sites.tufts.edu/perseids/>, un proyecto del Perseus Digital Library <http://www.perseus.tufts.edu/> [07/03/2014].

parte de alrededor de 400 personas o instituciones¹³. Este proyecto demuestra que varios museos y bibliotecas —como, por ejemplo, en este caso el museo británico y la biblioteca Bodleian de Oxford— están dispuestos a compartir sus fondos bajo ciertas condiciones como medida para aumentar la visibilidad de sus colecciones entre investigadores y entre el público general.

En el plano geoespacial, el proyecto Discover Medieval Chester (DMC)¹⁴ ofrece vías para interactuar con contenidos especializados, dejando al usuario crear excursiones virtuales por su espacio geográfico, sobre la base de un proyecto académico que estudia el papel del espacio geográfico en la cultura medieval de esta ciudad fronteriza entre Inglaterra y Gales. Este ha supuesto un intento bastante exitoso de abrir la investigación sobre la literatura, la historia y la geografía de la ciudad de Chester (como continuación del proyecto Mapping Medieval Chester¹⁵) a nuevos públicos.

En la práctica, no es tan fácil crear recursos que satisfagan a públicos múltiples, y hace falta más investigación enfocada sobre el papel de estas tecnologías en la convergencia entre las comunidades de investigadores en Humanidades y un público general, especialmente en los incentivos para participar, en sistemas de crédito intelectual y en factores de confianza, pero iniciativas como DMC abren el debate sobre qué es lo que funciona entre dos comunidades con intereses no siempre fáciles de unir.

Este debate también afecta a la presentación de los resultados de la investigación, dándose casos como el proyecto Schenker Documents Online¹⁶ que ofrece materiales ‘expertos’ ya preparados, pero que deja al usuario crear sus propias publicaciones virtuales, escogiendo fragmentos concretos a través de resultados de búsquedas dinámicas. En este proyecto —una colaboración entre King’s College London y Southampton University para estudiar la figura histórica de Heinrich Schenker—, un usuario puede decidir qué quiere imprimir, y cuándo —se podría plantear incluso extender este modelo de ‘micro-publicaciones dinámicas’ generadas por el usuario a una escala mayor, aprovechándose de agregaciones entre recursos y repositorios distintos—.

Existen ya muchos ejemplos de metodologías, herramientas y proyectos que usan tecnologías Web 2.0 para otros escenarios como la *organización de referencias* (herramientas como Zotero¹⁷, una aplicación creada por el Roy Rosenzweig Center for History and New Media que permite recoger, gestionar, citar y compartir fuentes de investigación), la *anotación en comunidad* (Open Annotation Collaboration¹⁸, que ha publicado una recomendación para asegurar la interoperabilidad en la anotación científica) o el *blogging* (el portal Hypotheses¹⁹).

13 <http://projects.oucs.ox.ac.uk/woruldhord/> [07/03/2014].

14 <http://discover.medievalchester.ac.uk/> [07/03/2014].

15 <http://www.medievalchester.ac.uk/> [07/03/2014].

16 <http://www.schenkerdocumentsonline.org> [07/03/2014].

17 <https://www.zotero.org/> [07/03/2014].

18 <http://openannotation.org>. Véase también <http://www.cs.unibo.it/dh-case/> [07/03/2014].

19 <http://es.hypotheses.org/>. Véase Azofra 2013 y el análisis de Dacos y Mounier en <http://oep.hypotheses.org/319> para discusión sobre los beneficios científicos del *blogging*, [07/03/2014].

2. INTERFACES ENTRE LA CIENCIA Y NUEVOS PÚBLICOS

¿Qué conclusiones podemos sacar entonces, del impacto de tecnologías 'sociales' en las Humanidades hasta ahora? Un estudio sobre el uso de las tecnologías web. 2.0 entre varias disciplinas científicas en 2009 (Procter *et al.*, 2010) desveló actitudes contradictorias entre los académicos, y cuestionó la idea de que estas tecnologías traigan cambios radicales propugnados por la comunidad de ciencia abierta en un futuro próximo. Los autores argumentaron que más bien estamos en una fase inicial de 'aprendizaje social', al inicio de un "proceso de negociación y descubrimiento prolongado" (4052), una conclusión tan válida casi cinco años después, y perfectamente aplicable tanto a la comunicación científica en general como a la creación de recursos digitales especializados. Por ahora hemos visto mucha experimentación, pero apenas hemos empezado a sacar conclusiones estables de las oportunidades para un mayor compromiso público en la investigación humanística. Por otra parte, si bien algunos investigadores usan medios sociales o blogs para compartir ideas y divulgar resultados de su investigación, y podemos imaginar que esto puede tener efectos transformadores en el futuro²⁰, hay que reconocer que hasta ahora la influencia del Web 2.0 sobre la investigación en Humanidades ha sido más bien limitada, y que se favorece claramente el uso de servicios genéricos y comerciales (Procter *et al.*, 2010: 4050).

Quiero argumentar ahora que una de las claves para una mayor comprensión de estos espacios públicos son las interfaces que median la interacción entre el mundo científico y nuevos públicos.

Si estamos de acuerdo en que existen ventajas en aprovechar las innovaciones digitales por acercar la investigación a prácticas sociales y para construir formas de interacción, cabe preguntarse ¿y cómo definimos, cómo descubrimos, cómo nos relacionamos con estos nuevos públicos? Un estudio en Reino Unido de 2008 titulado "¿Si lo construimos, lo vendrán a visitar?" señaló la habitual falta de investigación sobre posibles usos y usuarios antes de crear un recurso digital en las Humanidades, y la situación no ha cambiado tanto desde entonces. Esto no se debe solamente al desinterés de algunos investigadores por la opinión de algunos de sus usuarios, sino por una combinación de factores —entre ellos, la falta de formación en metodologías apropiadas y la falta de tiempo o de recursos para llevarlas a cabo—.

Hay que reconocer que las metodologías a nuestra disposición para captar las opiniones de usuarios, o provienen de otros campos (como los estudios etnográficos) o son técnicas del mundo del desarrollo web (la creación de maquetas, guías visuales o prototipos), pero hacen falta más estudios sobre las particularidades de la creación de recursos académicos. A nivel práctico, los ciclos que uno haría para un producto comercial en el Web no son realistas para los presupuestos académicos, pero en el plano científico también hay que reconocer que las necesidades académicas y necesidades de un público más general no siempre van a ser compatibles, y que, además, la ciencia (más aún en las Humanidades) no es reducible a una serie de 'requisitos' que requieren 'soluciones'.

²⁰ 'Los medios sociales son más que una herramienta de *marketing* para la investigación científica' reza un artículo en The Guardian <http://www.theguardian.com/higher-education-network/blog/2012/jul/24/social-media-academic-research-tool/print> [07/03/2014].

Por otro lado, como observa Paul Vetch (2010), el desarrollo de recursos académicos en el Web hasta ahora no constituye una conexión muy fuerte con las posibilidades de la segunda generación del Web: se debe reconocer que la inestabilidad inherente del interfaz Web es un reto enorme para los recursos académicos. En conclusión, la cultura digital se presta a la creatividad y a los cambios rápidos, pero eso hace muy difícil crear modelos de publicación sostenibles para la investigación, y es muy difícil crear recursos que respondan a las expectativas cada vez más exigentes del usuario.

Es preciso prestar atención a estos aspectos prácticos, pero sería un error percibir el papel de la interfaz en términos puramente instrumentales. Las innovaciones digitales han potenciado nuevos espacios de conexión entre investigadores, así como posibilidades para colaborar con nuevos públicos, que superan las limitaciones de la comunicación tradicional entre expertos, pero no olvidemos que estos espacios dependen de interfaces técnicos, lugares de interacción y superficies de contacto cultural que estén todos sujetos a otros prejuicios, normas, puntos de acceso y limitaciones que habrá que integrar en nuestro universo de interpretación.

Si, en el fondo, la interfaz es simplemente una manera de gestionar la interacción entre el universo de la información digitalizada y el mundo normal (Levy, 2001:19), debemos contemplar varios aspectos de su papel mediático: como superficie interpretativa, instrumento para codificar la comunicación científica, espacio virtual comunitario y plataforma para captar las tareas de la investigación. Esto tiene facetas técnicas o tecnológicas, pero sobre todo es un ejercicio cultural y social. Recordando las palabras de Manovich, una interfaz web no es una "ventana transparente a los datos dentro del ordenador" sino que genera "sus propios mensajes potentes" (Manovich, 2001:76, la traducción es mía). Aunque Manovich tiene razón cuando dice que estamos comenzando con la interpretación de estas interfaces culturales y lejos todavía de ver un resultado final estable (97-98), es importante empezar a tomar mayor conciencia de su papel en el proceso científico en las Humanidades y en el proceso de la creación del conocimiento en general. En su crítica de la naturaleza mecánica del proceso de diseño de interfaz proveniente de la industria del software²¹, Drucker nos recuerda que en cada momento, para entender el entorno web, tenemos que interpretar "el dominio o tipo de información a nuestro alcance, y las tareas, funcionalidad o posibilidades" brindados por él (2011, la traducción es mía). Las Humanidades, con su perspectiva crítica y su dependencia de contexto, estarían, entonces, en una situación ideal para proponer modelos de interfaz digital para la investigación humanística en la sociedad de la información.

3. PROCESO

Una encuesta de Ithaka S+R, Jisc y RLUK publicada en 2013 (Maron *et al.*) sugirió que los blogs y los medios sociales tienen relativamente poca importancia en la investigación en las Humanidades actualmente (si bien parecen tener más importancia que en las ciencias exactas y naturales), y aunque es de esperar que esa situación cambie con el tiempo, refleja una actitud más cautelosa hacia la tecnología por parte de la comunidad científica. ¿Cuáles son las condiciones para

²¹ <http://www.culturemachine.net/index.php/cm/article/viewArticle/434> [07/03/2014].

este mayor acercamiento de las Humanidades hacia la cultura digital? Todavía hace falta mucha más investigación sobre este campo, pero por ahora está claro que los sistemas de crédito y de divulgación académicas tradicionales no representan incentivos, un hecho que explica por qué los servicios Web 2.0 en la ciencia han surgido como adjunto a canales tradicionales de difusión, en vez de enriquecerlos (Procter, 2010: 4054).

Ahora, si bien es cierto que el mundo académico no ha sabido siempre sacar provecho de las posibilidades tecnológicas, también debemos recordar que la serie de binomios entre el "modelo tradicional académico" y "modelo social" requiere una reflexión sobre los sistemas de creación de conocimiento (marcos estructurados o jerárquicos/marcos 'planos' o no jerárquicos), el ciclo de la publicación (lento y fijo / fluido y casi instantáneo), la duración del valor de la información (largo plazo/ corto plazo) y el proceso de arbitraje (revisión 'científica' por pares/revisión por comunidad). En una economía mixta del conocimiento creado, ¿cómo debemos distinguir entre los contenidos generados por el usuario y los contenidos que han pasado por revisión por pares? Si logramos un nivel de colaboración mayor entre los investigadores y nuevos públicos, ¿cómo podemos definir los distintos espacios de operación para que los dos sectores saquen beneficio de esa colaboración? ¿Cómo podemos evaluar el impacto social a un nivel más amplio²²? ¿Cuáles son las nuevas 'normas sociales' que salen de estas nuevas formaciones de conocimiento?

Puede resultar sorprendente que la investigación en humanidades digitales no se haya comprometido con la tecnología social más temprano, y con mayor profundidad. Por ejemplo, la influencia de esta área no está presente en los congresos anuales de la alianza internacional ADHO hasta el congreso de DH2012 en Hamburgo²³, y tampoco figura mucho en las revistas principales del campo como LLC: the *Journal of Digital Scholarship in the Humanities*²⁴ y *Digital Humanities Quarterly*²⁵. Habría que añadir que la perspectiva de las humanidades digitales en este terreno suele estar en el lado técnico, práctico (con algunas excepciones importantes, como Liu, 2013) y rara vez se contempla una perspectiva crítica hacia el impacto de la tecnología social en la investigación, por ejemplo tomando en cuenta los supuestos que acarrear medios y tecnologías provenientes de entidades comerciales con objetivos determinados, o contemplando aspectos de la división digital²⁶. Es válido (e importante), en este sentido, preguntar si los nuevos públicos son tan 'nuevos', o si simplemente se está creando comunicación en un círculo limitado de privilegiados²⁷.

"Es mejor que los historiadores no digan demasiado sobre sus métodos" porque de esa manera guardan un aire de misterio, y no ponen su metodología bajo

²² Ver <http://www.kdcs.kcl.ac.uk/innovation/impact.html> para una propuesta de cómo medir el impacto de los recursos digitales en la ciencia, el sector de patrimonio cultural y las industrias creativas.

²³ Sin embargo, desde entonces se ha visto un gran cambio, como se ve en los índices del programa para DH2013: <http://dh2013.unl.edu/abstracts/topic.html?q=topic:%22crowdsourcing%22> y <http://dh2013.unl.edu/abstracts/topic.html?q=topic:%22social%20media%22>, [07/03/2014].

²⁴ <http://llc.oxfordjournals.org/>, [07/03/2014].

²⁵ <http://digitalhumanities.org/dhq/>, [07/03/2014].

²⁶ Ver <http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/becas/20131002082429/final.pdf> para una perspectiva latinoamericana, [07/03/2014].

²⁷ Kelly, 2012 argumenta que las tecnologías y procesos actualmente empleados tienen efectos elitistas a nivel institucional. Sea cierto o no, los indicios actuales sobre la creación de contenidos en línea no parecen responder a inquietudes sobre la División Digital (Digital Divide) en el entorno Web, (Brake 2013).

el microscopio, dice Thomas con actitud un tanto provocativa²⁸, pero en realidad “la universidad es un espacio de intercambio” nos recuerdan Alvaro Baraibar y Shai Cohen en su artículo “Nuevas tecnologías y redes sociales en la investigación en Humanidades” (2012: 156), y para algunos la edad digital ofrece oportunidades para avanzar hacia una integración de los métodos digitales en todo el proceso de la investigación. “Es la edad de los contenidos, y eso debe importar a las humanidades” dice Geoffrey Rockwell (2009, la traducción es mía), y la edad digital permitiría replantear la base de todo el proceso de la investigación dentro de un nuevo ecosistema de infraestructuras, estándares, repositorios, herramientas, metodologías y contenidos digitales²⁹.

Los estándares de marcación y los sistemas para captar metadatos que han sido una parte importante de la historia en las humanidades digitales facilitan la preservación y el intercambio, y suponen una oportunidad —si no un deber— para hacer accesible los frutos de nuestra investigación a nuevos públicos, pero hasta ahora estas visiones ambiciosas de comunidades científicas conectadas digitalmente no se han materializado, y a pesar de los avances importantes en el desarrollo de herramientas y marcos para facilitar la interoperabilidad, no está claro que la investigación en Humanidades esté más ‘conectada’ que antes como resultado de estos ‘giros digitales’.

La variedad de las tecnologías utilizadas dificulta estudios completos sobre el estado de la cuestión, pero empiezan a surgir algunos informes y artículos más especializados sobre el impacto de las tecnologías web 2.0 en las Humanidades, como por ejemplo una exposición de humanidades digitales y *crowdsourcing* en el congreso anual de *Museums and the Web* (Carletti *et al.*, 2013). Este estudio sugirió que proyectos que emplean *crowdsourcing* como metodología en contextos de la investigación o del patrimonio cultural pueden tener objetivos muy variados, y los dividió en dos grupos: (1) proyectos donde la ‘multitud’ pudiese enriquecer recursos ya existentes, y (2) proyectos donde la ‘multitud’ pudiese contribuir con recursos nuevos³⁰. El web contribuye a una fusión entre los espacios habitados por comunidades académicas y no académicas opinan Dunn y Hedges (2013)³¹ y en su análisis de proyectos de *crowdsourcing* en las Humanidades ofrecen una tipología que combina el proceso (de investigación) con los bienes (contenidos de la investigación), las tareas y los productos científicos.

Se necesita mucha más investigación sobre los procesos de creación de conocimiento en las Humanidades y sobre los paralelismos (o disonancias) con procesos propios de la tecnología digital, y en particular la Web 2.0. Se trataría de recalibrar los instrumentos de la investigación en Humanidades, y de analizar las funciones que estos deben desempeñar (expresadas por ejemplo en los *scholarly primitives* de John Unsworth, 2000)³² para lograr un modelo de creación de conocimiento que integre las ventajas de la erudición y de la colaboración social.

²⁸ <http://www.lrb.co.uk/v32/n11/keith-thomas/diary> [07/03/2014].

²⁹ Ver también informe ESF sobre “Research Infrastructure in the Digital Humanities” (2011).

³⁰ <http://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/digital-humanities-and-crowdsourcing-an-exploration-4/> [07/03/2014].

³¹ <http://www.ahrc.ac.uk/Funding-Opportunities/Research-funding/Connected-Communities/Scoping-studies-and-reviews/Documents/Crowd%20Sourcing%20in%20the%20Humanities.pdf> ver también <http://dh2013.unl.edu/abstracts/ab-273.html> [07/03/2014].

³² <http://people.brandeis.edu/~unsworth/Kings.5-00/primitives.html> [07/03/2014].

4. CONCLUSIÓN

Se habla a menudo de la crisis en las Humanidades a nivel internacional y para algunos “la brecha entre las prácticas culturales y las habilidades humanísticas se va haciendo cada vez más ancha” (Suárez, 2013: 6). En un plano más público, se presencia un cambio de paradigma hacia una esfera de red donde las líneas de comunicación son menos jerárquicas —Uzelac se pregunta si las redes pueden brindar un espacio para el intercambio y la producción del conocimiento sostenible y sugiere que, para regenerarse, el sector cultural “debe comunicarse al público y el público tiene que ser capaz de apropiarse de este contenido y usar las referencias relacionadas en los procesos de comunicación y creación” (2010: 32)—. Los medios digitales ofrecerían una oportunidad a las Humanidades, entonces, para salir de su “fragmentación” y para tomar un papel activo en la creación y gestión del conocimiento humano (Levy, 2001: 125).

En 2006 Leibbrandt preguntó si las humanidades digitales eran una “ciencia ficción o realidad inminente”. Mucho ha cambiado desde entonces, y ahora florecen asociaciones como Humanidades Digitales Hispánicas (HDH)³³ y la Red de Humanidades Digitales, e iniciativas como el Día de Humanidades Digitales³⁴ en el ámbito hispanoparlante, por no olvidar el auge general a nivel internacional (Galina, 2013). La gran variedad de contribuyentes al diálogo sobre la visibilidad y difusión de la investigación en el congreso donde se dio la presentación que forma la base de este artículo es testimonio del interés en este campo resurgente en España, donde vimos dos congresos sobre humanidades digitales en 2013³⁵, y donde la conversación ha integrado por primera vez sectores muy diversos, cubriendo varios aspectos teóricos y prácticos de la interacción entre Humanidades y cultura digital.

Liu reivindica un papel humanístico en su estudio sobre el impacto de la ‘informática social’ en la literatura. Como una alta proporción de la comunicación y de la composición cultural se va migrando hacia medios digitales, tenemos que integrar estos medios mejor en nuestro léxico discursivo, argumenta, reconociendo que el Web 2.0 es “una experiencia íntima y personal del lenguaje humano” (2013, párrafo 26, la traducción es mía). Estamos viviendo transformaciones dramáticas en la relación entre las estructuras científicas tradicionales y el público general: un replanteamiento del concepto de la erudición ante la inteligencia colectiva, y las humanidades digitales ofrecen un campo ideal para tomar un papel activo en la aplicación práctica de tecnologías sociales en la ciencia a la vez que toma una perspectiva crítica hacia su efecto sobre la creación del conocimiento humano.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a Nàdia Revenga por ofrecer comentarios sobre la primera versión de este artículo; cualquier error es mío, pero sus sugerencias han sido muy útiles.

³³ <http://www.humanidadesdigitales.com> [07/03/2014].

³⁴ <http://dhd2013.filos.unam.mx> [07/03/2014].

³⁵ <http://www.unav.edu/congreso/humanidades-digitales/> y <http://hdh2013.humanidadesdigitales.org/> [07/03/2014].

BIBLIOGRAFÍA

- Azofra, Elena, "El *blogging* especializado, en los límites de la ciencia", en *Cuadernos hispanoamericanos*, nº 761 (2013), pp. 35-51. Accesible en https://www.academia.edu/5639036/El_blogging_academico_en_los_limites_de_la_ciencia [07/03/2014].
- Baraibar, Álvaro y Shai Cohen, "Nuevas tecnologías y redes sociales en la investigación en Humanidades", en *La Perinola*, nº 16 (2012), pp. 155-164. Accesible en http://dspace.unav.es/dspace/bitstream/10171/23720/1/Baraibar_Cohen_Perinola.pdf [07/03/2014].
- Baumann, Ryan, "The Son of Suda On-Line", en *Bulletin of The Institute of Classical Studies Supplement*, nº 122 (*The Digital Classicist 2013*), (2013), pp. 91-106. Accesible en <http://ryanfb.github.io/papers-BICS/SUPP-122-07-baumann-offprint.pdf> [07/03/2014].
- Brake, David R., "Are We All Online Content Creators Now? Web 2.0 and Digital Divides", en *Journal of Computer-Mediated Communication* (2013), doi:10.1111/jcc4.12042. Accesible en <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jcc4.12042/pdf> [07/03/2014].
- Drucker, Johanna, "Humanities Approaches to Graphical Display", en *Digital Humanities Quarterly*, vol. 5, nº 1 (2011). Accesible en <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/3/3/000053/000053.html>, [07/03/2014].
- Dunn, Stuart y Mark Hedges, "Crowd-sourcing in the humanities. A scoping study", AHRC Connected Communities, 2013. Accesible en <http://www.ahrc.ac.uk/Funding-Opportunities/Research-funding/Connected-Communities/Scoping-studies-and-reviews/Documents/Crowd%20Sourcing%20in%20the%20Humanities.pdf> [07/03/2014].
- Fitzpatrick, Kathleen, "CommentPress: New (Social) Structures for New (Networked) Texts", en *Journal of Electronic Publishing*, vol. 10, nº 3 (2007). Accesible en <http://quod.lib.umich.edu/jjep/3336451.0010.305?view=text;rgn=main> [07/03/2014].
- Galina, Isabel, "Las Humanidades Digitales globales", entrada en *Blog de RedHD*, 8 de noviembre de 2013, <http://humanidadesdigitales.net/blog/2013/11/08/las-humanidades-digitales-globales> [07/03/2014].
- Kelly, Jason M, "An Ecology for Digital Scholarship", Blog con el texto de la presentación de Jason M Kelly en *Digital History Seminar, IHR Digital* (2012). Accesible en <http://ihrdighist.blogs.sas.ac.uk/2012/12/10/67/> [07/03/2014].
- Leibrandt, Isabella, "Humanidades digitales, ¿ciencia ficción o realidad inminente?", en *Espéculo. Revista de estudios literarios* (2006). Accesible en <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero33/humadigi.html>, [07/03/2014].
- Levy, Pierre, *Cyberculture*, Minneapolis/London, University of Minnesota Press, 2001.
- Liu, Alan, "From Reading to Social Computing", en *Literary Studies in the Digital Age*, doi: 10.1632/Isda.2013 (2013). Accesible en <http://dlsanthology.commons.mla.org/from-reading-to-social-computing/> [07/03/2014].
- Manovich, Lev, *The language of new media*, Cambridge, Mass./London, MIT Press, 2001.

- Maron, Nancy L, Jason Yun y Sarah Pickle, "Sustaining Our Digital Future: Institutional Strategies for Digital Content", informe de ITHAKA S+R y Jisc (2013). Accesible en <http://sca.jiscinvolves.org/wp/files/2013/01/Sustaining-our-digital-future-FINAL-31.pdf> [07/03/2014].
- Procter, Rob, Robin Williams, James Stewart, Meik Poschen, Helene Snee, Alex Voss y Marzieh Asgari-Targhi, "Adoption and use of Web 2.0 in scholarly communications", en *Philosophical Transactions of The Royal Society A*, doi: 10.1098/rsta.2010.0155, nº 368 (2010), pp. 4039-4056. Accesible en <http://rsta.royalsocietypublishing.org/content/368/1926/4039.full.pdf+html> [07/03/2014].
- Rockwell, Geoffroy, "The Academic Capacity of the Digital Humanities in Canada", entrada de blog, 2009. Accesible en <http://www.philosophi.ca/pmwiki.php/Main/TheAcademicCapacityOfTheDigitalHumanitiesInCanada> [07/03/2014].
- Siemens, Ray, Meagan Timney, Cara Leitch, Corina Koolen y Alex Garnett con los grupos de investigación ETCL, INKE y PKP, "Toward Modelling the social edition: An approach to understanding the electronic scholarly edition in the context of new and emerging social media", en *LLC: The Journal of Digital Scholarship in the Humanities*, vol. 27, nº 4 (2012), pp. 445-461.
- Spence, Paul, "Edición académica en la era digital: modelos, difusión y proceso de investigación", en *Anuario Lope de Vega. Texto, literatura, cultura*, nº 20 (2014), pp. 47-83. Accesible en <http://revistes.uab.cat/anuariolopedevega/article/view/v20-spence> [07/03/2014].
- Suárez, Juan Luis, "El Humanista Digital", en *Revista de Occidente*, nº 380 (2013), pp. 5-22. Accesible en http://www.cultureplex.ca/media/publications/JLS_El_Humanista_Digital.pdf [07/03/2014].
- Unsworth, John, "Scholarly Primitives: what methods do humanities researchers have in common, and how might our tools reflect this?", presentación a simposio sobre "Humanities Computing: formal methods, experimental practice", King's College, London, 13 de mayo de, 2000. Accesible en <http://people.brunel.ac.uk/~unsworth/Kings.5-00/primitives.html> [07/03/2014].
- Uzelac, Aleksandra, "La cultura digital, un paradigma convergent on s'uneixen la tecnologia i la cultura: reptes per al sector cultural", en *Digithum*, nº 12 (2010), pp. 25-31. Accesible en <http://digithum.uoc.edu/ojs/index.php/digithum/article/view/n12-uzelac> [07/03/2014].
- Vanhoutte, Edward, "So You Think You Can Edit? The Masterchef Edition", texto de ponencia plenaria al congreso del TEI Consortium, 2011. Accesible en <http://edwardvanhoutte.blogspot.co.uk/2011/10/so-you-think-you-can-edit-masterchef.html> [07/03/2014].
- Vetch, Paul, "From Edition to Experience: Feeling the Way towards User Focused Interfaces", en *Electronic Publishing: Politics and Pragmatics*, Gabriel Egan (ed.), Toronto, Medieval and Renaissance Texts and Studies/ITER, 2010, pp. 163-176.
- Warwick, Claire, Melissa Terras, Paul Huntington and Nikoleta Pappa, "If You Build It Will They Come? The LAIRAH Study: Quantifying the Use of Online Resources in the Arts and Humanities through Statistical Analysis of User Log Data", informe del proyecto LAIRAH. London, School of Library, Archive and Information Studies, University College London, 2006. Accesible en <http://discovery.ucl.ac.uk/176758/> [07/03/2014].

Research Infrastructures in the Digital Humanities, European Science Foundation, 2011. Accesible en http://www.esf.org/fileadmin/Public_documents/Publications/spb42_RI_DigitalHumanities.pdf [07/03/2014].



RESUMEN

Partiendo de un estudio práctico de recursos y herramientas experimentales, este artículo examina la influencia de las tecnologías “sociales” en la creación y difusión de conocimiento en las Humanidades, con un énfasis especial sobre el uso de técnicas Web 2.0 por los investigadores en Humanidades Digitales. El trabajo concluye explorando las condiciones necesarias para fomentar el acceso a la investigación por parte de nuevos públicos, y se pregunta cómo deben intervenir las Humanidades en los debates sobre este proceso. Asimismo, el texto analiza el papel de las Humanidades Digitales como mediadoras en las transformaciones tecnológicas y sociales que se están produciendo en las Humanidades.

Palabras clave: Humanidades Digitales, edición social, creación del conocimiento, web 2.0, interfaz.

ABSTRACT

This article examines the influence of “social” technologies on the creation and dissemination of knowledge in the humanities through a practical study of experimental tools and resources, with a particular focus on the use of Web 2.0 techniques in digital humanities research. It concludes with an exploration of the conditions necessary to improve access for new audiences to research, examining implications for the humanities and the special role of the digital humanities in mediating social and technological transformations.

Keywords: Digital Humanities, Social Edition, Knowledge Creation, Web 2.0, Interface.

PAUL SPENCE

Paul Spence es Senior Lecturer en el Departamento de Humanidades Digitales del King’s College London. Ha sido gestor de proyectos y jefe de departamento en funciones en DDH, donde además ha dirigido la investigación técnica en varios proyectos de investigación como *Fine Rolls of Henry III* (<http://www.frh3.org.uk>), *Gascon Rolls project 1317-1468* (<http://gasconrolls.org>), *Out of the Wings* (<http://www.outofthewings.org>), la edición digital de *La entretenida* (<http://entretendida.outofthewings.org/index.html>), *Early English Laws* (<http://www.earlyenglishlaws.ac.uk>), *Schenker Documents Online* (<http://www.schenkerdocumentsonline.org>) y *Mapping the Medieval Countryside* (<http://www.inquisitionspostmortem.ac.uk>). Sus áreas de investigación incluyen: la tecnología web en la creación y gestión de conocimiento en las Humanidades; la representación, la edición y la difusión digital

de textos; el manejo de tecnologías de la web semántica en las Humanidades; y la integración de recursos digitales en dominios concretos de la investigación.

Es miembro de las ejecutivas de organismos internacionales en las Humanidades Digitales como The Alliance of Digital Humanities Organizations, ADHO (<http://adho.org>), The European Association for Digital Humanities, EADH (<http://eadh.org>) y la Humanidades Digitales Hispánicas. Sociedad Internacional, HDH (<http://www.humanidadesdigitales.com>), y ha participado activamente en la red de investigación CHARTA (<http://www.charta.es>).

Para más información, ver <http://hd.paulspence.org>.

