

CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES DIGITALES DEL SUR

Conclusiones de la Jornada *Ciencias Sociales y Humanidades Digitales: Saberes, Sociedades, Políticas*, organizada por Nuria Ortega, Central La Térmica, Universidad de Málaga, Málaga 2 de junio 2016.



Fhatima E. V. (Kannur University, Kerala)
Domenico Fiormonte (Universidad de Roma 3)
Nuria Rodríguez Ortega (Universidad de Málaga)
Manuel Portela (Universidade de Coimbra)
Esteban Romero (Universidad de Granada)
Manuel Salamanca (Universidad Complutense de Madrid)
Amelia Sanz (Universidad Complutense de Madrid)

La fuerza de los nombres

No da igual. Los nombres dan color y hasta olor. No es banal pasar de *Digital Humanities* a *Humanidades Digitales*: en esa inversión de *DH* a *HD* hay una migración conceptual, cultural, social hacia otras prácticas de producción de conocimiento. La pregunta que planteamos es la siguiente: ¿cómo podemos hacer para que esa traducción/ emigración cultural pueda localizarse?

En el camino se han perdido otros nombres como "Humanities Computing", el más común en Reino Unido hasta principios del siglo XXI¹ para el uso de métodos computacionales vinculados a las prácticas y métodos propios de cada disciplina, como era evidente en términos como "lingüística computacional", "informática aplicada a la historia", "informática aplicada a las ciencias sociales", etc., utilizados desde los años 1960 y 1970. También la *Informatica Umanistica* de la traducción italiana, en una fase pionera que coincide con aquella de las *Humanities Computing*, perdió la batalla frente al ámbito disciplinar de la Informática como tal que reclamaba el dominio del área

¹ Utilizado así por Willard McCarty (2003). "Humanities Computing." *Encyclopedia of Library and Information Science*, New York: Marcel Dekker. DOI: 10.1081/E-ELIS 120008491 (20 Feb 2010). Todavía el artículo de Susan Hockey (2004). "The History of Humanities Computing." *A Companion to Digital Humanities*. Eds Susan Schreibman, Ray Siemens, John Unsworth. Oxford: Blackwell, 2004 (<http://www.digitalhumanities.org/companion/view?docId=blackwell/9781405103213/9781405103213.xml&chunk.id=ss1-2-1>) utiliza el término "Digital Humanities " una sola vez.

y así fue entrando en juego un término que parecía alejarse de aquel conflicto: *Umanística digital* para acercarse a otro: el de las Digital Humanities.

Sin embargo, es en 2004, en la introducción que abre el *Companion to Digital Humanities* de Susan Schreibman, Ray Siemens y John Unsworth² donde los términos *digital humanities* aparecen hasta trece veces, probablemente la mayor frecuencia en cualquier texto publicado hasta esa fecha. Se cambia el nombre, se consagra un campo, el discurso queda determinado junto al orden del día de la ciencia en el mundo contemporáneo. Hoy, si utilizamos un motor de búsqueda, descubriremos 109.000 resultados para *Humanities Computing* y 1.960.000 para *Digital Humanities*³.

En esa línea, la creación en torno a 2008 del *Office of Digital Humanities* como una sección del *National Endowment for the Humanities* (NEH) en Estados Unidos⁴ marca un momento decisivo para la adopción de una política sistemática de financiación de proyectos en esta área, con repercusiones en otros sistemas de financiación pública como los de la Unión Europea. Esta financiación ha contribuido a la emergencia de centros y proyectos de investigación y programas educativos, que, de manera incremental, han institucionalizado un conjunto de prácticas designadas como *Digital Humanities* y que, a partir de los EE.UU., Canadá, Reino Unido y últimamente Alemania, han aportado una auténtica conformación geopolítica al nuevo campo⁵. Desde entonces se ha ido desarrollando, por un lado, un movimiento centrípeto que tiende a reunir instituciones y recursos en el núcleo hegemónico de los fuertes *The Alliance of Digital Humanities Organizations* (ADHO) en 2004⁶, *CLARIN-*

² Susan Schreibman, Ray Siemens, John Unsworth (2004). "The Digital Humanities and Humanities Computing: An Introduction." *A Companion to Digital Humanities*. Eds Susan Schreibman, Ray Siemens, John Unsworth. Oxford: Blackwell.

³ Véase MCCARTY, Willard (2013). "The Future of Digital Humanities is a Matter of Words." Eds. John Hartley, Jean Burgess, Axel Bruns. *A Companion to New Media Dynamics*. Chichester: Wiley-Blackwell. 33-52. O'DONNELL, Daniel Paul, Katherine L. Walter, Alex Gil, and Neil Fraistat (2016). "Only Connect: The Globalization of the Digital Humanities", *A New Companion to Digital Humanities*, Susan Schreibman, Ray Siemens, and John Unsworth, eds. Chichester: Wiley-Blackwell. 493-510.

⁴ Inicialmente llamada Digital Humanities Initiative (2006-2008), se convirtió en Office of Digital Humanities en 2008: <http://www.neh.gov/divisions/odh>.

⁵ PAIXÃO DE SOUSA, Maria Clara (2015). "As Humanidades Digitais Globais?", Coimbra, 12 Out 2012, <https://humanidadesdigitais.org/hd2015/anotacoes/>. Web. 1 Jun. 2016. PEREIRA, Paulo Silva (2015). "Academia, Geopolítica das Humanidades Digitais e Pensamento Crítico." *MATLIT: Revista do Programa de Doutorado em Materialidades da Literatura* [Online], 3.1 (2015): 111-140. Web. 1 Jun. 2016. DOI: http://dx.doi.org/10.14195/2182-8830_3-1_7

⁶ <http://adho.org/about>

ERIC en 2012⁷, DARIAH-ERIC en 2014⁸ y, por otro, un movimiento centrífugo de iniciativas nacionales que pugnan por integrarse en el centro como modo de legitimación: Red de Humanidades Digitales de México (Red-HD) en 2011⁹, *Humanidades Digitales Hispánicas* en 2012¹⁰, Associação das Humanidades Digitais (AHDig) en Brasil en 2013¹¹, *Humanistica* en Francia en 2014¹². Y es que la concentración geopolítica de las DH conlleva que su infraestructura tecnológica, económica y política sobre la red actúe, generalice e imponga su canon legitimador. Detrás de los datos hay una infraestructura y quién la gestiona es fundamental¹³.

Entre tanto, algo se ha ido fraguando desde la irrupción de los ordenadores personales y de la Red 2.0, y es que ahora todos somos digitales: desde que nos levantamos y abrimos el móvil o el ordenador como primer gesto cotidiano. Y de la misma manera que nadie distingue entre Astronomía digital y Astronomía simplemente, va a ser difícil en adelante separar las llamadas “humanidades digitales” y las disciplinas de Humanidades simplemente porque todos utilizamos bibliotecas, ediciones, bases de datos digitales, y somos profesores en línea. En cierto sentido, las humanidades ya solo pueden ser digitales, por la presión de la digitalización acelerada de la cultura, lo que convierte a las HD en expresión redundante.

Pero en los estudios de Humanidades hay territorios y tradiciones, campos muy locales de investigación, escuelas y sus modelos. Somos diversos y fragmentados, hay diferencias que provocan encuentros y fricciones. Hay hermenéutica y no sólo heurística.

Así podríamos distinguir entre dos acepciones:

Una definición *fuerte* (*hard DH*) que es la sustentada por las grandes organizaciones internacionales (ADHO, EADH, CLARIN, DARIAH) lideradas a su vez por las grandes instituciones nacionales y locales, anglófonas y/o de la Europa del Norte, que aportan sus servidores, herramientas, recursos, datos,

⁷ <https://www.clarin.eu/content/clarin-in-a-nutshell>

⁸ http://ec.europa.eu/research/infrastructures/index_en.cfm?pg=eric6#dariah

⁹ <http://www.humanidadesdigitales.net/>

¹⁰ <http://www.humanidadesdigitales.org/inicio.htm>

¹¹ <http://www.humanisti.ca/presentation/>

¹² <http://www.humanisti.ca/presentation/>

¹³ Amelia Sanz, “Digital Humanities or Hypercolonial Studies?” in RICT, Responsible Innovation, Ethical Issues 2013, <http://www.responsible-innovation.org.uk/?s=Sanz>

investigadores y técnicos (los suyos) y buscan desesperadamente usuarios y más datos (los nuestros) para crear su valor añadido (el suyo) con un trabajo que es nuestro (es *digital labor*). Para entrar a formar parte de esta *Big Tent* de las *hard DH* hace falta fuertes contribuciones *in-kind* (*expertise, content hosting, tools and software, events, training capacities, educational resources, cooperation...*) y muchas de las palabras del *main stream* (*big data, distant reading, digital edition, digital library, VRE, TEI, interoperability, reusability, open source, Github...*). Todo en inglés.

Una definición *suave* (*soft DH*) que correspondería a los usuarios que se sirven del *hardware* de las instituciones públicas (o privadas cuando lo pueden pagar) o del *software* de los institutos locales o de las multinacionales o de cualquier pieza de código disponible para crear su propia aplicación¹⁴ o de su propia experiencia para reflexionar sobre cibercultura, cibertextos, cibermanías, en busca de una respuesta concreta a un problema preciso. Son usuarios que buscan desesperadamente estar en el origen con sus servidores, sus herramientas, sus recursos.

Las modas dan miedo porque son un inmenso negocio: puede que la etiqueta “Humanidades Digitales” sirva para reunir y disolver especialidades y especificidades que nada tienen que ver (historia-geografía-arqueología-arte o comunicación-literatura-lingüística), o para legitimar ante las autoridades esos estudios que en sí consideran inútiles, o simplemente para hacer emerger un campo disciplinar donde sea posible (y urgente) erigir institutos, laboratorios, programas de formación que pongan sus nombres en el mapa de las *hard DH*. Ahí hay que estar. Los recién llegados también dan miedo porque usurpan un campo que de pronto es de todos: quizás por eso algunos de los padres de las *Digital Humanities* prefieren volver a un cierto *Computing for the Humanities*¹⁵. Ahí hay que ser.

¹⁴ Como hace NUPILL (<http://nupill.ufsc.br>) en la Universidad de Santa Catarina con su biblioteca digital y sus anotaciones semánticas o ILSA (<http://ilsa.fdi.ucm.es/ilsa/ilsa.php>) en la Universidad Complutense con sus repositorios digitales y su sistema de anotación.

¹⁵ Que el debate está y estaba servido se echa de ver en el proyecto de Humanities computing/digital Humanities (http://www.cmcl.it/humanities_computing/) en 2015.

La fuerza de las cosas

No da igual: ser esto o aquello, estar aquí o allá. No es banal que la reflexión que en un principio se había centrado en las disciplinas (lingüística computacional, computación para la historia del arte...) hoy se presente como interdisciplinar. Las *DH* serían un conjunto de técnicas computacionales y sus tecnologías¹⁶ que pretenden ofrecer unos modelos metodológicos a diferentes disciplinas en el área de las Humanidades y las Ciencias Sociales para el almacenamiento, modelado y (re)presentación de sus conocimientos por medios digitales¹⁷.

Ahora bien, si desde Kuhn y Habermas podemos decir que todas las ciencias¹⁸, que pretenden conocer el mundo, son mortales porque falsables aunque acumulativas, también es posible señalar¹⁹ que las tecnologías que persiguen modificar el mundo son tan solo corroborativas y abocadas a la obsolescencia. No hay un paradigma científico único y menos aún unas metodologías generales y generalizables. Puede haber, pues, modelos científicos y, más aún, hermenéuticos en nuestras ciencias humanas y sociales.

Pero la impronta de las ciencias de la computación ha sido enorme en detrimento de las tradiciones hermenéuticas en las Humanidades. Y es que el *hardware*, tanto como el *software* privado, se han convertido en algo como una caja negra cuya complejidad solo los *happy-few* pueden entender y manejar (nos referimos a los algoritmos de Google, la tecnología de Apple), pero cada vez más fáciles de utilizar por el usuario. Ello crea una falsa impresión de transparencia que hace olvidar el carácter cultural del artefacto, porque el *software* transcodifica culturalmente nuestras prácticas, es decir, las ajusta a su

¹⁶ Distinguiremos: "La technique est le genre désignant l'ensemble des objets et de procédés utilisés, sans égard à leur mode de justification. La technologie est l'espèce du genre technique qui inclut tous les objets et procédés utiles basés sur les connaissances scientifiques" Dominique Raynaud, *Qu'est-ce que la technologie?* Paris, Ed. Matériologiques, 2016, p. 24.

¹⁷ El diagrama de Willard McCarty y Harold Short presenta "Humanities Computing" como "a large "methodological commons" of computational techniques shared among the disciplines of the humanities and closely related social sciences" MCCARTY, Willard (2003). "Humanities Computing." *Encyclopedia of Library and Information Science*, New York: Marcel Dekker. DOI: 10.1081/E-ELIS 120008491 (20 Feb 2010).

¹⁸ Desde Thomas Kuhn, *The Structure of Scientific Revolutions*, University of Chicago Press, 1962 y Jürgen Habermas, *Technik und Wissenschaft als "Ideologie"*, Frankfurt, Suhrkamp, 1968.

¹⁹ Desde Mario Bunge, *Epistémologie*, Masloine, 1983 y Joseph Agassi, *Technology. Philosophical and Social Aspects*, Dordrecht/Boston, D. Reidel, 1985

lógica²⁰. Antes de los datos existe un relato y quién lo desarrolla es fundamental. Más aún, los datos son en sí un relato, desde el momento que son seleccionados y modelados de acuerdo con determinados criterios: son *capta*²¹.

Porque la tecnología no es neutra, ni es transparente, ni es única ni necesaria: tiene colores y podemos elegirlos no para producir más barato sino para provocar bienestar social. Podríamos hablar de los colores de las tecnologías informáticas en los 50-60 y 70 cuando se estaban forjando²², en los 90 con los movimientos globales de capitales y de información. Pero nos interesan fechas más recientes, cuando el soporte digital se ha convertido en espacio social (pongamos desde 2004, como fecha simbólica clave con el nacimiento de Facebook, Google Earth, Google Books).

Si todos hemos notado un cambio en la cultura como práctica (ya no solo como texto o como discurso), si nuestra actividad laboral, intelectual, científica es necesariamente digital (y sin él, no es), entonces es que también nuestras humanidades (forzosamente digitales) plantean desafíos epistemológicos (sobre la manera de conocer que tienen los sujetos del objeto), culturales (como práctica) y sociales (por las desigualdades) que atañen a la “cosa pública”.

El algoritmo modifica y determina la representación del conocimiento. La “datificación” tiene efectos sobre el conocimiento y, en consecuencia, posee consecuencias sociales y políticas. Por eso decimos que el algoritmo es político – y hoy hablamos de *algogracia*²³. A nosotros nos toca señalar y analizar los relatos que están generando datos, como también los relatos que se elaboran a partir de esos mismos datos. Nada más lejos del final de la teoría que el diluvio de datos prometía²⁴.

Porque echamos en falta las preguntas epistemológicas fundamentales que ya fueron esbozadas por la epistemología de la *Informatica Umanistica* en Italia

²⁰ Como demuestra Lev Manovich, *Software Takes Command*, New York, Bloomsbury Academic, 2013.

²¹ Es el término propuesto por Johanna Drucker, “Humanities Approaches to Graphical Display” in *Digital Humanities Quarterly*, 2011, 5.1.

²² ARPANET es del 68 y oficialmente en 72; WWW en el CERN en 1989. Véase Tara MacPherson (2012): “Why are the Digital Humanities so White?” in Matthew K. Gold, *Debates in Digital Humanities 2016* (<http://dhdebates.gc.cuny.edu/debates/text/29>)

²³ Andrea Intonti, “Algocrazia: il potere politico degli algoritmi” in *Il dettaglio* (17-10-2015) <https://aintont.wordpress.com/2015/10/17/algocrazia-potere-politico-algoritmo/>

²⁴ En el muy conocido artículo de Chris Anderson, “The End of Theory: The Data Deluge Makes the Scientific Method Obsolete” in *Wired*, June 2008 <https://www.wired.com/2008/06/pb-theory/>

con Tito Orlandi²⁵ y paralelamente por Willard McCarty²⁶ pero que parecen haber quedado interrumpidas por el crecimiento exponencial de la burbuja de la digitalización, precisamente cuando ese proceso de memorización (nos referimos a la digitalización de lo analógico, como a las huellas digitales de todo) está quedando fuera del control democrático. El uso de software para modelar datos, la aplicación de perspectivas humanísticas a los artefactos digitales, el desarrollo de un lenguaje crítico para el estudio de la fetichización instrumental de la tecnología que domina los discursos sociales sobre lo digital: todo esto debe ser parte de una agenda de “humanidades digitales”²⁷. No puede ser que el objeto digital nos haga olvidar la cosa.

Necesitamos una ciudadanía crítica, una pedagogía crítica, una conciencia crítica de la cultura digital, porque es muy insidiosa y nos controla de forma muy rápida como una segunda piel, transparente, como una mudanza incesante de millones de personas hacia otras formas de representación, y esto necesariamente está cambiando la epistemología de lo digital.

Esto es, las Humanidades (digitales) son políticas. Y si lo son, ¿qué política queremos proponer para las Humanidades (digitales)? ¿Cuáles pueden ser nuestras estrategias? ¿Para qué y para quién? Sobre todo eso: ¿en función de quién?

La fuerza de las prácticas

Puede haber prácticas diferentes, según tradiciones diferentes y así nombres diferentes. Puede haber tecnodiversidad: respuestas adaptativas a la diversidad cultural de los paradigmas y de las prácticas técnicas, porque las soluciones tecnológicas se pueden adaptar a las preguntas de una investigación, a sus espacios y a sus tiempos.

Parece que el “capitalismo cognitivo”²⁸ liga en un *continuum* tanto las industrias de *hardware* (¿Apple o IBM?), los productores de *software* porque son semánticos (producen sentido y crean valor social y son políticos), los

²⁵ PUBLICAZIONI di Tito ORLANDI *relative all'Informatica umanistica* (<http://www.cmcl.it/~orlandi/pubinf.html>)

²⁶ Willian McCarty, *Humanities Computing*, Palgrave-MacMillan, 2005.

²⁷ Domenico Fiormonte (2012) “Towards a Cultural Critique of the Digital Humanities”, Manfred Thaller (Ed.) Special Issue “Controversies around the Digital Humanities”, *Historical Social Research / Historische Sozialforschung* No. 141, HSR Vol. 37.3: 59-76.

²⁸ Gabriel Colletis, “Le capitalisme cognitif à l'ère du numérique”, *Mondes sociaux*, 25-02-2014, <http://sms.hypotheses.org/1902>; *Le capitalisme cognitif*, *Multitudes* n° 32, éd. Amsterdam, printemps 2008.

desarrolladores de objetos digitales y los usuarios. Puede parecer solo que inventan los del Norte y consumen los del Sur.

Parece que concedemos más importancia al origen que a la circulación, pero olvidamos que sin ésta no hay producto y que los más grandes institutos pugnan por conseguir usuarios y legitimar así sus inversiones²⁹. Está claro que, cuando las herramientas y los servidores son gratis, los productos son los usuarios.

Pero los usuarios no son simples apéndices de la máquina y ajenos a ella en una cadena de producción, sino que, por el hecho de utilizar esas herramientas semánticas para producir contenidos culturales, se convierten no en consumidores, sino también en productos y productores: lo que se ha llamado “prosumidores” (*prosumers*), esto es, todos trabajadores colectivos, cognitivos, culturales: creadores de discursos, de prácticas culturales, diversas, antagonistas y, por qué no, críticas³⁰.

No podemos reprochar a Juan María Arzak que utilice cocinas alemanas, cazuelas italianas y cuchillos japoneses, junto con su saber hacer genuinamente vasco, para sus creaciones; ni siquiera podemos reprocharle que trabaje para los *happy few* que pueden pagar su arte. Y no podemos porque Arzak ha compartido su hacer con sus libros y sus entrevistas y sus páginas web, nos lo hemos apropiado, y ha producido así cambio de las prácticas culturales y sociales.

Los ordenadores no son puros utensilios, prolongación de nuestras manos y nuestros dedos, como un tenedor y su cuchara, la batidora y su vaso, aunque, de hecho, éstos también nos impelen a actuar de determinada manera, provocan transformaciones en el contexto y llevan inscrito un conocimiento. Los ordenadores, además, tienen interfaz: nosotros interactuamos con ellos y ellos producen conocimiento que reconocemos como tal. Nosotros podemos manejar esa tecnología, convertirla en técnica, modelar y manipular para producir la operación deseada. Más aún, debemos hacerlo, como si fuera necesario un tenedor particularmente diseñado para un manjar que es solo nuestro: esta biblioteca, ese repertorio, para esos estudiantes,

²⁹ Es el caso del despliegue de medios de las universidades alemanas para extender el uso de Text-Grid a través de DARIAH-EU. O los esfuerzos de Europeaana.

³⁰ Christian Fuchs, *Culture and Economy in the age of social media*, New York and London, Routledge, 2015.

aquellos ciudadanos. En el ámbito de las Humanidades que ahora son digitales, esta labor de pulir el instrumento, modificarlo para adaptarlo, es la tarea del artesano y artista que es el investigador en su taller, rodeado de otros artesanos-artistas, investigadores y tecnólogos. De modo que cada movimiento de los dedos que pulen no es banal, tiene un sentido: se dirige hacia. No son neutros y no deben ser transparentes: provocan reflexión, reacción, nuevo movimiento.

Solo la idea que circula genera cambio social, no porque nace, sino porque se distribuye. Si queremos lanzarnos al mundo de los MOOCS, contaremos con *COURSERA*, *EDX*, *FUTURE LEARN*, *UDACITY*, *CANVAS* y sólo *MiriadaX* fuera del ámbito anglosajón. En redes sociales para la investigación, disponemos de *Researchgate*, *Academia.Edu* o *AlphaGalileo*³¹, pero también del *Servicio de Información y Noticias Científicas* (SINC) en España³². Si se trata de medir el impacto de una publicación científica, al lado de *WOK* y *Scopus*³³ tenemos, en colaboración con éste último, *ScimagoLab*³⁴ y *Dialnet*, donde predominan los contenidos científicos de Ciencias Sociales y Humanidades que no se encuentran recogidos en aquellos portales científicos y matizan el impacto de aquellas que han sido creadas, no olvidemos, una por Thomson and Reuters y la otra por la potente editorial Elsevier, siguiendo sus criterios para productos académicos tradicionales (los de su empresa, los de sus revistas)³⁵. Junto al *Journal Scholar Metrics*³⁶ que solo incluye nueve

³¹ Alfa-Galileo es un servicio de noticias especializado en investigación científica que cubre las áreas de ciencias, tecnología, salud, artes, humanidades, ciencias sociales, de carácter internacional y gestionado por AlphaGalileo Foundation (<http://www.alphagalileo.org>), una compañía sin ánimo de lucro que tiene su sede en Londres.

³² Es la primera agencia pública de ámbito estatal especializada en información sobre ciencia, tecnología e innovación en español. El equipo de SINC (<http://www.agenciasinc.es>) produce noticias, reportajes, entrevistas y materiales audiovisuales (vídeos, fotografías, ilustraciones e infografías) en el campo de las ciencias naturales, tecnologías, biomedicina y salud. matemáticas, física y química, humanidades, ciencias sociales, política científica, innovación. Todos los contenidos producidos por SINC tienen una licencia Creative Commons 3.0, es decir, se pueden copiar, distribuir, comunicar públicamente y transformar, también para uso comercial, siempre y cuando se cite a SINC como fuente.

³³ *Scopus* (<https://www.scopus.com/>) es la base de datos bibliográfica, que sirve para medir la publicación científica, más amplia que existe: contiene más de 41 millones de registros, el 70% con resúmenes incluidos; con más de 18.000 títulos de 5.000 editoriales de todo el mundo; el 80% corresponde a publicaciones internacionales revisadas por pares; cuenta con actualizaciones semanales, para un total de más de 3 millones de papers, de conferencias y congresos; además de artículos contiene reseñas de libros, sitios webs, patentes y otras publicaciones científicas, e incluso artículos "in-press" de más de 3.500 revistas, junto con sofisticadas herramientas de análisis y seguimiento de publicaciones.

³⁴ *ScimagoLab* (<http://www.scimagoLab.com/>). Véase la presentación de la base de datos que ofrece *Formación Universitaria*, Vol. 5 N°5-2012, p. 1 (http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062012000500001)

³⁵ Véase Domenico Fioromonte, Ernesto Priego, Knowledge Monopolies and Global Academic Publishing, *The Winnower* 3:e147220.00404 (2016) (<https://thewinnower.com/papers/4965-knowledge-monopolies-and-global->

revistas en Historia, tenemos los *Recursos científicos de la FECYT*³⁷, aunque ya no se actualicen. También, además del portal *Sherpa Romeo* (Rights Metadata for Open Archiving) para revistas, en España existe *Dulcinea*³⁸. Si lo que queremos es hacer públicas nuestras posiciones académicas e investigadoras, podemos recurrir a los blogs de *BLOGGER* o de *Wordpress*, o a la plataforma en español: *Blogia*³⁹.

Pero, paradójicamente, cuando un investigador pone en circulación un artefacto digital (entradas en un blog o en una lista de distribución, actualizaciones de una base de datos o experiencias con los estudiantes, gráficos interactivos, vídeos, conversaciones científicas en las redes sociales, códigos y procesos compartidos en los repositorios...), las instituciones académicas penalizan. Y es que se transforma radicalmente el proceso académico permitiendo abrirlo desde la gestación de la idea hasta sus resultados finales, lo cual contribuye a la disolución de la artificial distinción entre proceso y producto⁴⁰. Y se castigará la interdisciplinariedad cuando un artículo no encuentre acomodo en una disciplina⁴¹, o la autoría múltiple o difusa en proyectos colaborativos abiertos, o las tareas no directamente relacionadas con la investigación (desde la transferencia de conocimientos al sector privado, al compromiso público o la enseñanza) como si fueran parámetros que no pueden o deben ser medidos⁴².

[academic-publishing](#)). La perversión moral consiste en que los resultados de la investigación pagada con dinero público deban consultarse a través de bases de datos propietarias para las que hay que pagar una licencia que engrosa las cuentas de estas empresas. Una presentación de “Web of Knowledge y Journal Citation Reports” en Universidad Carlos III
(http://portal.uc3m.es/portal/page/portal/biblioteca/campanas_promocionales/Web_of_Knowledge).

³⁶ <http://www.journal-scholar-metrics.infoec3.es>

³⁷ <https://www.recursoscientificos.fecyt.es>. Véase también <http://www.cepc.gob.es/centro-de-recursos/biblioteca/otros-recursosselectr%C3%B3nicos/indices-de-impacto-de-las-revistas-espanolas>

³⁸ En el portal *SHERPA-ROMEO* (<http://www.sherpa.ac.uk/romeo/index.php>) se proporciona información sobre copyright de la editoriales y las condiciones respecto de los trabajos que en ellas se publican. Dependiendo de las condiciones de la cesión de los derechos en SHERPA ROMEO se hace una clasificación por colores: verde (se autoriza al depósito de la versión pre o post-print), azul (auto-archivo de la post-print), amarillo (auto-archivo de la pre-print), blanco (la editorial no permite el depósito del artículo de ninguna forma). *Dulcinea* es el portal sobre *Derechos de explotación y permisos para el auto-archivo de revistas científicas españolas* (<http://www.accesoabierto.net/dulcinea>)

³⁹ *BLOGGER*: <https://www.blogger.com/>; *WORDPRESS.COM* <https://es.wordpress.com/>; *BLOGIA* <https://www.blogia.com/>

⁴⁰ Véase Priem, J. (2013). «Scholarship: Beyond the paper» *Nature*, 495, 437–440 (28 March 2013) doi:10.1038/495437a.

⁴¹ Véase Nuria Rodríguez Ortega, “Las Humanidades Digitales: un marco de reflexión crítica sobre la cultura [CSHDSUR]” in *ReArte.Dix* (10-3-2016) (<http://historiadelartemalaga.uma.es/dixit/las-humanidades-digitales-un-marco-de-reflexion-critica-sobre-la-cultura-ii-cshdsur>)

⁴² Estos factores son analizados en Romero Frías, E. (2014). “Ciencias Sociales y Humanidades Digitales: una visión introductoria”. En Romero Frías, E. y Sánchez González, M. (editores) (2014). *Ciencias Sociales y Humanidades Digitales. Técnicas, herramientas y experiencias de e-Research e investigación en colaboración*. CAC, Cuadernos Artesanos de Comunicación, 61 (pp. 19-50).

Claro que las agencias de evaluación de la calidad y muchos equipos de evaluación de proyectos de investigación carecen de especialistas para valorar estas contribuciones en las que participan académicos de ámbitos tan heterogéneos. Incluso faltan instrumentos para valorar lo que son proyectos que no buscan la generación de un producto final prefijado y cerrado sino que se conciben como obras en curso y abiertas a transformaciones⁴³. De ahí que tengan que surgir métricas alternativas atentas a la historia del impacto⁴⁴ y con ellas estudios para la creación de nuevos indicadores basados en la Web 2.0, para el análisis de la actividad académica, como *Altmetrics.com*⁴⁵.

Y es que no hace falta ser un gurú de la tecnología⁴⁶ para darse cuenta del altísimo coste del analfabetismo digital en nuestra época y de la necesidad de alcanzar una familiaridad tecnológica para ser estudiantes digitales, profesores digitales, investigadores digitales. Capaces de utilizar bibliotecas virtuales, metodologías colaborativas, análisis de datos, herramientas de visualización en sus tareas cotidianas: lo que llamamos competencias *soft* en el ámbito digital. El problema es que los currícula universitarios tardan mucho en ajustarse a los cambios técnicos, que son sociales, y, dada la volatilidad de la cultura digital, es difícil saber cómo preparar a los graduados para entrar en el mercado digital.

Es como si las empresas y sus mercados estuvieran desarrollando banda ancha y *big data*, pero las competencias de los “prosumidores” fueran con modem por línea telefónica, cuando no telegráfica. Claro, la adquisición de competencias y habilidades digitales exigen tiempo, dedicación de profesionales de la enseñanza preparados, esto es, son actividades sin ánimo

⁴³ Pero existen. Véase Bethany *Cats and ships* (2-11-2012) y Todd Presner, “How to evaluate Digital Humanities” in *Journal of Digital Humanities*, 1,4, 2012 (<http://journalofdigitalhumanities.org/1-4/how-to-evaluate-digital-scholarship-by-todd-presner/>) establece una serie de guías para tener en cuenta en la evaluación de artefactos digitales: Fundamentals for Initial Review, Crediting, Intellectual Rigor, Crossing Research, Teaching, and Service, Peer Review, Impact, Approximating Equivalencies, Development Cycles, Sustainability, and Ethics, Experimentation and Risk-Taking.

⁴⁴ Torres-Salinas, D.; Cabezas-Clavijo, A. & Jiménez-Contreras, E. (2013). Altmetrics: nuevos indicadores para la comunicación científica en la Web 2.0. *Comunicar*, 41, v. XXI, 53-60.

⁴⁵ Altmetrics.com se ha convertido en la fuente de información de referencia sobre la presencia y actividad de los artículos científicos en medios sociales de Internet. Ofrecen una puntuación “altmétrica” que se construye como un indicador agregado de las diversas presencias en medios de los artículos de un investigador. Véase Priem, J. & Hemminger, B.M. (2010). « Scientometrics 2.0: Toward New Metrics of Scholarly Impact on the Social Web ». *First Monday*, 15(7-5). <http://firstmonday.org/article/view/2874/2570>

⁴⁶ Como Mark Zuckerberg: “In fifteen years we will be teaching programming, just as reading and writing, and wondering why we didn’t do it sooner”, in *Computer Science Education Week*, http://csedweek.org/files/Zuckerberg_poster.pdf.

de lucro económico que se dejan para las instituciones públicas; para eso sí está lo público (con algunas excepciones de empresas de la educación que venden diplomas a alto precio, pero para habilidades muy concretas, fáciles de aprender).

Y es que son muchas las herramientas digitales que están a nuestra disposición y no exigen ninguna capacidad técnica particular o avanzada y podemos llevar a clase⁴⁷: sí hay una *low tech* (“pasada” para el primerísimo mundo, tecnología de segunda mano), un *soft-tech* o *soft-software* (gratis, en abierto, con simples funcionalidades, amigables-...) de las que nos podemos apropiar no solo para adquirir competencias básicas, sino para construir patrimonio digital propio, obra digital propia, libros electrónicos propios.

Para unas Humanidades y Ciencias Sociales Digitales del Sur

Frente al hipercolonialismo digital, los sujetos pueden descolonizar el poder del conocimiento científico⁴⁸. Ello puede pasar por diferentes operaciones.

En primer lugar, **modelados propios** para el análisis de artefactos culturales y artísticos en los medios digitales desde las Humanidades y las Ciencias Sociales, desde otras epistemologías⁴⁹, que conduzcan a nuevas prácticas de investigación y enseñanza. Ello implica:

- (a) la elaboración de métodos digitales para analizar prácticas y materialidades digitales y no digitales según los modos específicos de investigación en ciencias humanas y sociales;
- (b) el estudio de las prácticas sociales, culturales y artísticas actuales que dependen de la materialidad digital y convierten la cultura digital en objeto de estudio;

⁴⁷ Como las más de 30 herramientas que ofrece *Google apps for Education* (<https://www.google.com/intl/es-419/edu/products/productivity-tools>) y con los que podríamos crear una universidad desde casa. Véase otro ejemplo simple en *Pedagogical Toolkit*: <http://pedagogy-toolkit.org/resources/>

⁴⁸ Hanne Kirstine Adriansen « Global academic collaboration: a new form of colonisation? », in *The Conversation* (8 July 2016) <https://theconversation.com/global-academic-collaboration-a-new-form-of-colonisation-61382> . Véase también Mignolo, Walter (2012). *Local histories / coloniality, subaltern knowledges, and border thinking*. Princeton (NJ): Princeton University Press, y Santos, B. Sousa (2010). *Descolonizar el saber, reinventar el poder*, Montevideo: Extensión, Universidad de la República-Ediciones Trilce.

⁴⁹ Para una reivindicación de la recuperación y el desarrollo de las epistemologías locales e indígenas como explica Linda Tuhiwai Smith, *Decolonizing Methodologies. Research and Indigenous People*, Zed Books, London, 2012.

- (c) el fomento del uso expresivo de los entornos digitales para la producción literaria y artística creativa en todas sus formas;
- (d) la elaboración de teorías críticas de la sociedad de la información digital que desarrolle la conciencia individual sobre sus aspectos históricos y políticos;
- (e) la elaboración de historias particulares de la adopción de métodos informáticos en contextos disciplinares locales, con el fin de hacer más compleja la narrativa legitimadora que domina la producción en inglés.

En segundo lugar, **la apropiación crítica** de códigos, aplicaciones, recursos y estándares por parte de los usuarios, que, frente al rechazo que pueden producir los códigos cerrados o las aplicaciones en inglés, atraigan las iniciativas locales y rompan la mera reproducción en digital de jerarquías sociales y culturales⁵⁰, sin olvidar (y en paralelo) la reflexión sobre la explotación por parte de las industrias *high-tech* de los recursos del Sur, como en el caso del coltán en el Congo, necesario para producir las baterías de nuestros móviles, tabletas, etc., como si nuestra vida digital empieza gracias a la muerte material de muchos...⁵¹.

Ello requiere:

- La financiación de pequeños proyectos con metodologías, tecnologías y técnicas digitales a nivel nacional y local.
- La creación de bibliotecas y repositorios digitales que pongan en valor los conocimientos locales.
- La creación de centros de digitalización que den soporte a estas iniciativas.
- La alfabetización digital en los diferentes grados del curriculum.

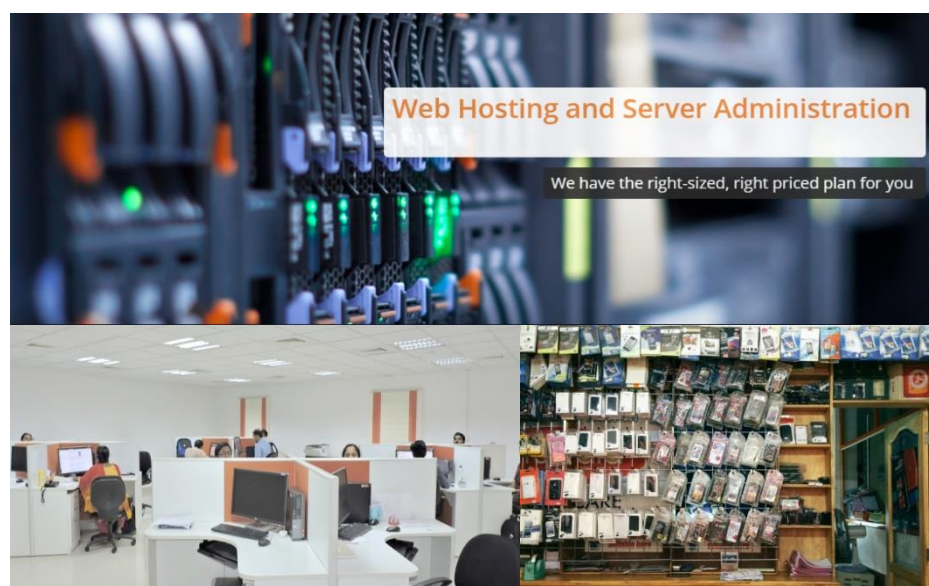
En tercer lugar, **una legitimación plural**, también desde contextos disciplinares locales, sin que el modelo de reconocimiento sea una simple trasposición del modelo tradicional al ámbito digital. El hecho es que la importación de modelos está introduciendo nuevos productos con valor para la comunidad científica que no son reconocidos por las comunidades locales.

⁵⁰ Por ejemplo en India, donde la consigna ordena que, si no puedes romper el código (el de Apple, o el de Microsoft), entonces abandónalo, como también se rechaza Facebook, WhatsApp, Instagram o Twitter porque solo operan en inglés y no en las lenguas locales, frente a Google que sí las integra y entonces sí se acepta. También en India, el inglés de los medios digitales rompe la estructura de castas y la irrupción masiva de los teléfonos móviles favorece una revolución social. No en vano el 86% de la Humanidad tiene acceso a un teléfono móvil.

⁵¹ Véase por ejemplo <https://youtu.be/9vchBG2zX9I> y <https://www.washingtonpost.com/graphics/business/batteries/congo-cobalt-mining-for-lithium-ion-battery/>

Tendrá que ser posible evaluar también los márgenes y la libertad de innovación de las periferias, dentro y fuera de la comunidad digital. Y para eso, será necesario, de entrada, que en cualquiera de las asociaciones o instituciones que se ocupan de Humanidades Digitales todos y cada uno de sus miembros tengan su voz y su voto.

Quizás sea tiempo de valorar también todos estos mecanismos de transformación social. Y de enlazar los sures.



Imag. 1: Pluralidad digital en Kerala (India): Brahmanet, Centro Digital en la Universidad, Tienda de Molomart⁵²

⁵² <http://www.brahmanet.com/content/contact>, <http://www.kucc.keralauniversity.ac.in/>, <http://www.molomart.com>

Otras referencias bibliográficas:

[A Guide to Digital Humanities](#) (Center for Scholarly Communication and Digital Curation, Northwestern University)

BURDICK, Anne, Johanna Drucker, Peter Lunenfeld, Todd Presner and Jeffrey Schnapp (2012). *Digital Humanities*, Cambridge, MA: The MIT Press. https://mitpress.mit.edu/sites/default/files/titles/content/9780262018470_Open_Access_Edition.pdf

FIORMONTE, Domenico (2012) "Towards a Cultural Critique of the Digital Humanities", Manfred Thaller (Ed.) Special Issue "Controversies around the Digital Humanities", *Historical Social Research / Historische Sozialforschung* No. 141, Vol. 37.3: 59-76.

GOLD, Matthew K. ed. (2012), *Debates in the Digital Humanities*, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press. <http://dhdebates.gc.cuny.edu/>

PEREIRA, Paulo Silva (2015). "Academia, Geopolítica das Humanidades Digitais e Pensamento Crítico." *MATLIT: Revista do Programa de Doutorado em Materialidades da Literatura* [Online], 3.1 (2015): 111-140. Web. 1 Jun. 2016. DOI: http://dx.doi.org/10.14195/2182-8830_3-1_7

Presner, T., et al. (2009). The Digital Humanities Manifesto 2.0. UCLA Mellon Seminar in Digital Humanities. Disponible en: http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf

PRICE, Kenneth M. and Ray Siemens, eds. (2013-2016). *Literary Studies in the Digital Age: An Evolving Anthology*, New York: MLA. Web. 1 Jun. 2016. <http://dlsanthology.commons.mla.org/>

SCHREIBMAN, Susan, Ray Siemens, John Unsworth (2004). "The Digital Humanities and Humanities Computing: An Introduction." *A Companion to Digital Humanities*. Eds. Susan Schreibman, Ray Siemens, John Unsworth. Oxford: Blackwell.