



Bibliographica

ISSN: 2683-2232

ISSN: 2594-178X

Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de
Investigaciones Bibliográficas

Ocampo Gutiérrez de Velasco, Efrén Marat; Caloca Lafont, Eloy
“Biblioteca de Humanidades Digitales: conceptos, reflexiones y horizontes”
Bibliographica, vol. 3, núm. 1, 2020, Marzo-Septiembre, pp. 271-278
Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Bibliográficas

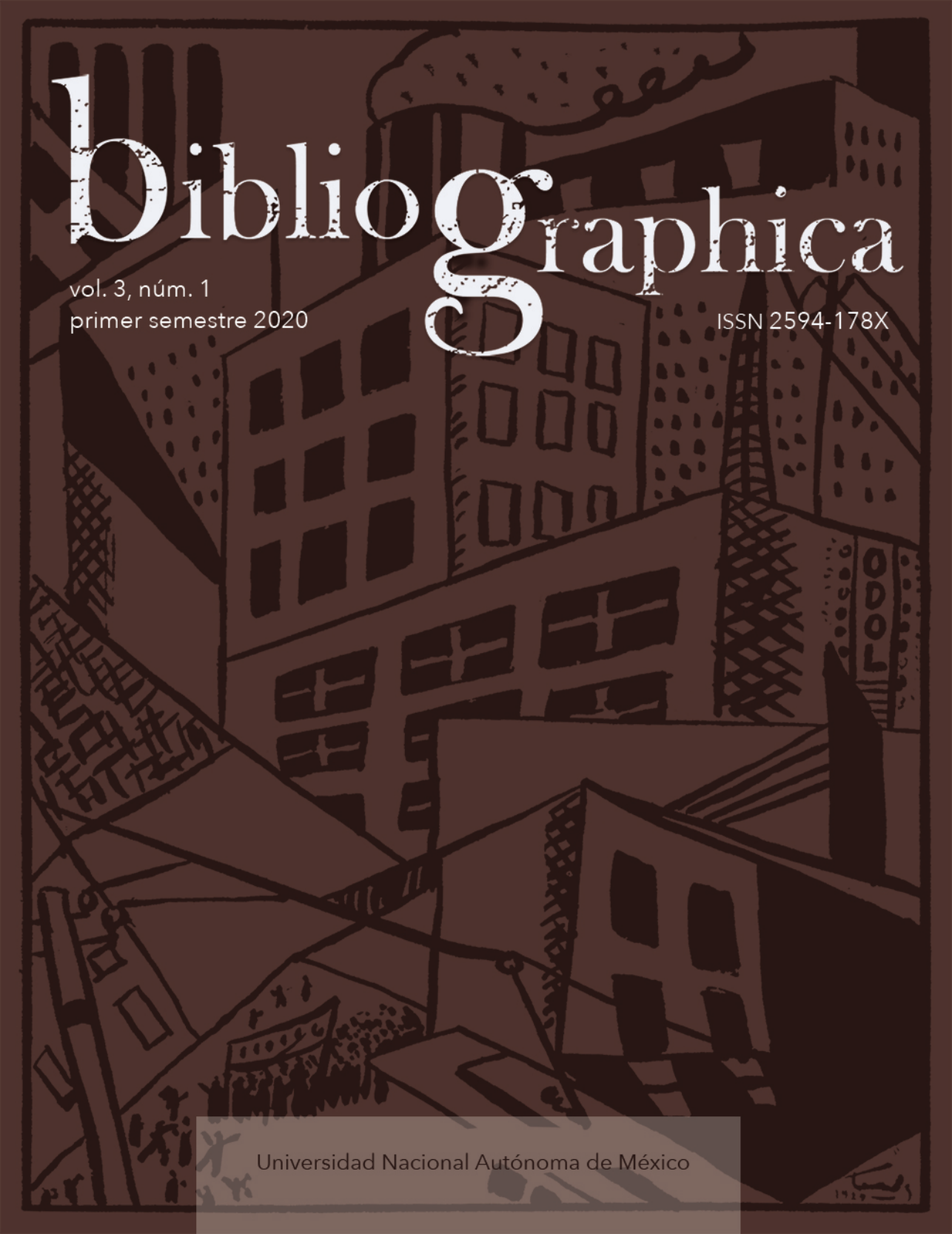
DOI: <https://doi.org/10.22201/iib.2594178xe.2020.1.67>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=688172138011>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en [redalyc.org](https://www.redalyc.org)



Sistema de Información Científica Redalyc
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso
abierto

The background of the cover is a stylized, monochromatic illustration of a cityscape. It features several tall buildings with rectangular windows, some with cross-like patterns. A bridge with a lattice structure is visible on the right. The style is graphic and modern, using dark brown and black lines on a lighter brown background.

Bibliographica

vol. 3, núm. 1

primer semestre 2020

ISSN 2594-178X

Universidad Nacional Autónoma de México

“Biblioteca de Humanidades Digitales: conceptos, reflexiones y horizontes”

*Humanidades Digitales. 1: Recepción, institucionalización y crítica.
2: Lengua, texto, patrimonio y datos. 3: Edición, literatura y arte.*

Isabel Galina Russell, Miriam Peña Pimentel, Ernesto Priani Saisó, Francisco Barrón Tovar, David Domínguez Herbón y Adriana Álvarez Sánchez, coordinadores. Biblioteca de Humanidades Digitales.

México: Bonilla Artigas Editores / Red de Humanidades Digitales, 2018,
ISBN: 978-607-8560-59-2, 978-607-8560-60-8, 978-607-8560-58-5

Efrén Marat Ocampo Gutiérrez de Velasco

eljabberwocky@gmail.com

Investigador independiente

Eloy Caloca Lafont

ecalocal@itesm.mx

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey

Recepción: 26.06.2019 / Aceptación: 10.10.2019

DOI: <https://doi.org/10.22201/iib.2594178xe.2020.1.67>

La Biblioteca de Humanidades Digitales (BHD) es una colección editorial de la Red de Humanidades Digitales (Red HD) y Bonilla Artigas Editores que publica la obra *Humanidades Digitales* en tres tomos: 1. *Recepción, institucionalización y crítica*; 2. *Lengua, texto, patrimonio y datos*, y 3. *Edición, literatura y arte*. Los objetivos de estos libros son –según sus propios coordinadores– explicar los orígenes de las humanidades digitales mediante la contextualización de sus procesos de introducción y desarrollo; mostrar los conceptos, debates y metodologías que comprenden los ejes sobre los que las humanidades digitales centran sus aportaciones a distintas disciplinas y a la sociedad; y finalmente, exhibir un repertorio de proyectos relacionados con la investigación y divulgación del conocimiento humanístico, en relación con lo digital.

Por ello, puede establecerse que los tres volúmenes de esta colección funcionan como un catálogo integral que entreteje las humanidades digitales con materias como la historia, la arqueología, la literatura, las artes, el análisis de datos o la filosofía de la tecnología, en la búsqueda de abordar y contrastar múltiples perspectivas que permitan comprender cuáles han sido las discusiones y retos más relevantes de todos estos saberes durante la última década y analizar, de este modo, las herencias o discontinuidades que existen entre las humanidades digitales y las humanidades en general.

De tal manera, los artículos en los cuales se divide cada libro integran una

caja de herramientas en sentido teórico y práctico, que ayuda tanto a reflexionar sobre el quehacer de los humanistas digitales, como a conocer algunas rutas para internarse en sus principales líneas de pensamiento y de trabajo.

Una de las temáticas de las que parten los volúmenes referidos es la controversia que ha implicado consolidar una definición de las humanidades digitales en términos generales y particulares. Es decir, como enfoque de estudio, tradición o área de investigación, por un lado, y como conjunto de objetos, métodos, proyectos, herramientas e instituciones, por otro.

Isabel Galina define las humanidades digitales como un “campo interdisciplinario que busca entender el impacto y la relación de las tecnologías de cómputo en el quehacer de los investigadores en las humanidades”,¹ y en esa línea retoma un apunte de Nuria Rodríguez-Ortega donde se explica que las humanidades digitales dan cuenta “del radical proceso de transformación social y cultural de los últimos tiempos, en el acceso, producción y distribución del conocimiento”.²

¹ Isabel Galina Russell, “Introducción”, en *Humanidades Digitales 1. Recepción, institucionalización y crítica*, coord. de Isabel Galina, Miriam Peña, Ernesto Priani, Francisco Barrón, David Domínguez y Adriana Álvarez (México: Bonilla Artigas Editores / Red HD, 2018), 10.

² Nuria Rodríguez-Ortega, “Humanidades Digitales y pensamiento crítico. Prólogo”, en *Ciencias Sociales y Humanidades Digitales*, ed. de Esteban Romero Frías y María Sánchez González

Por otra parte, en términos epistemológicos, Barrón explica en la introducción del segundo tomo que las humanidades digitales deben aprovechar la metáfora del “campo” para asumirse como espacio de juego o de batalla, y que, más que un “área”, son un archipiélago o una arena donde se innovan y transforman los linajes de pensamiento o los diseños metodológicos de corte humanístico.³ De la misma forma, Peña destaca que las humanidades digitales no son un ámbito acabado ni uniforme, sino una serie de ejercicios que se combinan para dialogar con una gran variedad de contextos y fenómenos culturales.⁴

Debe precisarse que es imposible separar las humanidades digitales de las infraestructuras técnicas y humanas que las rodean, y que el hecho de que su desarrollo se haya incrementado en diversos territorios de América Latina en los últimos años no puede aislarse de las labores de grupos académicos y extraacadémicos que han llevado a cabo esfuerzos notables por posicionarlas dentro y fuera de la región. Por eso, la BHD sirve también como

un testimonio o documento que relata la vinculación entre diversas comunidades de humanistas que, trabajando desde México, Colombia, Brasil, Argentina y más recientemente Perú, Centroamérica o el Caribe, han ido conformando una comunidad mayor, que si bien todavía no está plenamente cohesionada, con el paso del tiempo ha colaborado cada vez más activamente.

En relación con este argumento, Galina hace un recuento pertinente de algunos colectivos y organismos que han impulsado la institucionalización reciente de las humanidades digitales, tomando en cuenta asociaciones, centros de investigación, laboratorios y bibliotecas, así como posgrados, especialidades, certificados, seminarios, cursos y congresos que invitan a la formación de futuros expertos.⁵

Este recorrido, al igual que la exposición de oportunidades que aún no han sido aprovechadas en materia de institucionalización, como el desarrollo de instrumentos para posicionar y evaluar proyectos de humanidades digitales o la falta de espacios educativos y laborales para humanistas digitales en sí, más allá de las fronteras disciplinarias, se complementan con los consejos que brinda Alberto Santiago para crear y habilitar un centro de humanidades digitales.⁶ Algunas de sus consideraciones son,

(Tenerife: Cuadernos Artesanos de Comunicación, 2018), 13.

³ Francisco Barrón Tovar, “Pensar y hacer Humanidades Digitales. Una demarcación regional”, en *Humanidades Digitales. 2. Lengua, texto, patrimonio y datos*, coord. de Isabel Galina et. al. (México: Bonilla Artigas Editores / Red HD, 2018), 10-13.

⁴ Miriam Peña Pimentel, “Introducción”, en *Humanidades Digitales. 3. Edición, literatura y arte*, coord. de Isabel Galina et. al. (México: Bonilla Artigas Editores / Red HD, 2018), 10-14.

⁵ Galina Russell, “La institucionalización de las Humanidades Digitales”, en *Humanidades Digitales. 1*, 16-37.

⁶ Alberto Santiago Martínez, “Consideraciones para crear un Centro de Humanidades Digitales”,

por ejemplo, la justificación del proyecto, la exploración del entorno donde se ubicará dicho centro, el montaje de la infraestructura técnica y la evaluación constante de sus productos y servicios.

Galina detalla que, si bien las humanidades digitales surgen en Europa y Norteamérica, sus fronteras se han extendido también hasta el Sur Global, sumando paulatinamente nuevas experiencias y problemáticas que han enriquecido sus alcances. No obstante, todavía quedan retos para quienes desean incursionar en las humanidades digitales lejos de los territorios hegemónicos, puesto que –como comenta Fiormonte– los lenguajes dominantes en la práctica de estas disciplinas siguen proviniendo del mundo anglosajón.⁷ Con esto Fiormonte no sólo establece que los artículos académicos y ponencias con mayor impacto global están escritos, por lo general, en inglés, sino también que los códigos de programación de muchas de las herramientas tecnológicas que facultan la posibilidad de hacer humanidades digitales son propiedad de universidades o de empresas situadas en los países más desarrollados. Asimismo, los formatos que se eligen en la organización de eventos o publicaciones internacionales también tienden a ser una réplica de aquellos que utilizan las instituciones del Norte.

en *Humanidades Digitales*. 1, 195-211.

⁷ Domenico Fiormonte, "Lenguas, códigos, representación. Márgenes de las Humanidades digitales", en *Humanidades Digitales*. 1, 45-88.

Por ende, una de las apuestas de la BHD es, precisamente, motivar abordajes críticos que descentren o abran las formas en que se han desempeñado las actividades de los humanistas digitales, para buscar nuevos modos de "representación en las tendencias de las elecciones tecnológicas, y por tanto culturales y lingüísticas".⁸

Para llevar a cabo esta tarea, Romero Frías y Suárez Guerrero muestran que existen algunos atributos inherentes a los objetos y plataformas digitales que pueden ayudar a establecer la pluralidad cultural, tales como la combinación de formatos, de la pantalla interactiva y de la oralidad al *remix*, y de lo visual a lo transmedia; la reivindicación de una Internet libre y de la cultura *hacker*; la potenciación de la transdisciplina y la transversalidad en los equipos de investigadores, desarrolladores y usuarios.⁹ Así también se cuestionan sobre el papel de las tecnologías digitales en el aprendizaje, señalando que si se pretende buscar nuevas pedagogías no basta solamente con añadir el componente digital a la educación tradicional, ya que "los problemas pedagógicos van de adentro hacia afuera; son algo que se añade a las herramientas y que es preciso construir desde nuestros principios y enfoques educativos".¹⁰

⁸ *Ibid.*, 67.

⁹ Esteban Romero-Frías y Cristóbal Suárez Guerrero, "Aprender en el marco de las Ciencias Sociales y las Humanidades Digitales", en *Humanidades Digitales*. 1, 89-128.

¹⁰ *Ibid.*, 91.

Con el fin de complementar las distintas miradas sobre las humanidades digitales que se han mencionado hasta este punto, el Seminario Tecnologías Filosóficas expone en el primer tomo de la BHD una genealogía del pensamiento computacional que permite trazar algunos de los principios y dilemas preponderantes del campo.¹¹

De acuerdo con este seminario, las humanidades deben entenderse ante todo como proyecto cultural, didáctico y ético: “se trata, en efecto, de educar, de formar al hombre para que se enfrente al mundo en que se encuentra”.¹² Pero, por otro lado, no puede perderse de vista que “la consolidación del humanismo transcurre entre corrientes historicistas, proyectos políticos y la ilación de una retórica del cambio”,¹³ que termina por formar estructuras académicas, cuerpos de saberes y técnicas que acabarán por asociar la investigación humanística con determinado rigor científico.

Por tal razón, el papel de las tecnologías digitales como entornos o herramientas que median la producción de discursos en las humanidades puede ser analizado como un método para “cientifizar” el humanismo,

al dotarlo de un supuesto rigor que viene junto con el procesamiento maquinizado de resultados: “un juego a partir de filtros elaborados a base de algoritmos y soportes que permiten contar, visualizar y demostrar lo que se dice, ver los datos, leerlos”.¹⁴

No obstante, las humanidades digitales también proveen de nuevos marcos interpretativos para aproximarse a los problemas humanos, y es ahí donde radica su enorme riqueza. Más que una serie de tecnologías para legitimar ciertas posturas a través de la datificación, pueden significar nuevas formas de interacción y de pensamiento. Y es en esta lógica donde conviene poner más atención en reflexionar sobre las implicaciones de las tecnologías, con sus alcances y limitaciones, que en la magnificación del *big data* o del análisis automatizado.

Sobre este punto, Miriam Peña y Fernando Sancho establecen que aún existen dilemas no resueltos en términos de la extracción y procesamiento de datos para la investigación en humanidades digitales; por ejemplo, la carencia de *hardware* para el almacenamiento de grandes volúmenes de información en los entornos con poca infraestructura, la acumulación de tal cantidad de datos que dificulta su interpretación, la dependencia de determinados *softwares* para visualizar y proyectar hallazgos, o el desconocimiento de los últimos avances en ámbitos como el *machine learning* y la fu-

¹¹ Francisco Barrón, Marat Ocampo, Sandra Reyes, Elena León, Marco Godínez, Ana Guzmán, Luis Sánchez, Ethel Rueda, Mauricio Sosa, Daniela Pérez, Francisco Giovanni y Santiago Rosales, “Humanidades Digitales/pensamiento computacional-Pasajes de una historia”, en *Humanidades Digitales*. 1, 129-168.

¹² *Ibid.*, 127.

¹³ *Ibid.*, 128.

¹⁴ *Ibid.*, 136.

sión de datos (*data fusion*).¹⁵ Sin embargo, ambos autores concluyen que “una correcta reinterpretación en el objeto de estudio de las humanidades, o de los objetivos que persiguen, haría fácilmente aplicables en ellas las metodologías desarrolladas por el *big data*”, y también que las nuevas “herramientas computacionales pueden suponer una diferencia cualitativa en la forma de entender las humanidades”.¹⁶

De este modo, se comprende que el problema no son las herramientas en sí ni los datos computacionales, sino la actitud de los humanistas que no han comprendido que la digitalización conlleva trabajar con nuevos objetos y recursos de estudio, y por ende involucrarse con diferentes marcos discursivos. Esta idea también es sostenida por Spence, quien aborda algunas de las formas de representación (*modelling*) de información en humanidades digitales y sostiene que “los datos que transmitimos y recibimos pueden ser traducidos e interpretados de varias maneras”, y que “los estándares internacionales merecen una atención especial, [pues estos] estándares no son libres de ideología. ¿Quiénes los crean? ¿Quiénes los gestionan?”.¹⁷

Algunas de las cuestiones que trata la BHD son qué es la digitalidad, qué convierte a un humanista en humanista digital y cuáles son las experiencias y competencias que motivan diferentes tecnologías. Alrededor de estos planteamientos Ozuna establece que las humanidades digitales permiten la creatividad, aumentan la diversidad de fenómenos y recursos de investigación, al tiempo que proponen una nueva pedagogía, basada en la construcción de nuevos conceptos, herramientas y problemas,¹⁸ mientras que Rojas explica cómo las humanidades digitales —al rebasar el texto escrito o el mero artículo académico y tener la posibilidad de recurrir a plataformas transmedia— fomentan nuevos modos de publicación y divulgación del conocimiento.¹⁹

Algunos ejemplos de estas nuevas formas de desarrollo y difusión de proyectos son la Biblioteca Digital del Pensamiento Novohispano, coordinada por Priani, o el creador de textos literarios MEXICA-impro, de Rafael Pérez y Pérez, puesto que en ambos casos se utiliza lo digital para resguardar textos escritos y expandir sus posibilidades de anotación y lectura.²⁰ Adicionalmente, la BHD tam-

¹⁵ Peña Pimentel y Fernando Sancho Caparrini, “*Big Data* y Humanidades Digitales”, en *Humanidades Digitales*. 2, 15-37.

¹⁶ *Ibid.*, 35.

¹⁷ Paul Spence, “Las Humanidades Digitales y los retos de la representación”, en *Humanidades Digitales*. 3, 48.

¹⁸ Mariana Ozuna, “Docencia universitaria. Prosumidores en la cultura digital”, en *Humanidades Digitales*. 3, 225-251.

¹⁹ Antonio Rojas, “La edición académica digital. De las teorías del texto a la visualización de la información”, en *Humanidades Digitales*. 3, 49-81.

²⁰ Ernesto Priani, “Biblioteca Digital del Pensamiento Novohispano” y Rafael Pérez y Pérez, “Introducción a la creatividad computacional: el

bién dispone de algunos capítulos que discuten la relación de los entornos digitales con las artes, la lingüística, los patrimonios culturales y la literatura.

En relación con el arte pueden rescatarse los argumentos de Rodríguez-Ortega, quien esboza algunos de los cambios que las artes digitales han aportado en la historia reciente de la estética, en términos metodológicos o críticos,²¹ así como la visión de Lichino, que si bien considera que el lenguaje artístico se compone de una serie de procesos para interpretar la realidad, también destaca cómo la digitalidad, por medio de los hipertextos, las narraciones lúdicas e inmersivas y la interacción entre comunidades digitales, puede componer nuevas aproximaciones para pensar los contextos que rodean a los individuos.²²

Por su parte, Sierra analiza de qué manera —en materia de humanidades digitales— los corpus lingüísticos han cambiado, así como las interfaces que permiten a los investigadores leerlos y estudiarlos, además de examinar las posibilidades para hacer análisis complejos.²³

caso del proyecto MEXICA-impro”, en *Humanidades Digitales*. 2, 75-110, 210-231.

²¹ Nuria Rodríguez-Ortega, “Desarrollos digitales de la Historia del Arte: implicaciones epistémicas, críticas y metodológicas”, en *Humanidades Digitales*. 3, 127-192.

²² Hayde Lichino, “El arte digital como investigación y lenguaje”, en *Humanidades Digitales*. 3, 193-225.

²³ Gerardo Sierra, “Corpus lingüísticos”, en *Humanidades Digitales*. 2, 40-74.

En el mismo tono, otros investigadores —Alves, Gutiérrez Vasques, Jiménez Badillo o Álvarez Sánchez— escriben sobre cómo las humanidades digitales pueden abrir múltiples estrategias para estudiar la historia a través de métodos novedosos para traducción de lenguas indígenas, preservación de patrimonios, reconstrucción arqueológica o genealogías de las propias tecnologías digitales.²⁴ Finalmente, Giovine se dedica a reflexionar sobre qué es hacer literatura electrónica, y cómo los soportes digitales proveen al lector de una experiencia estética diferente, en comparación a la que obtiene en los textos impresos.²⁵

En suma, los tomos de la Biblioteca de Humanidades Digitales representan un abanico de posibilidades y evidencias que invitan a cualquier investigador, joven o experimentado, a realizar nuevas propuestas y crear redes interdisciplinarias de colaboración. Se trata de un glosario de conceptos que aún se encuentran definiéndose, una cartografía en continua exploración, y un le-

²⁴ Daniel Alves, “Humanidades Digitais e História: da evolução geral ao caso português”, en *Humanidades Digitales*. 1, 169-200. Diego Jiménez Badillo, “Una introducción a tres campos de aplicación de las tecnologías digitales en arqueología”; María Jimena Gutiérrez Vasques, “Corpus paralelo español-náhuatl y su uso en las tecnologías del lenguaje humano” y Adriana Álvarez Sánchez, “Lenguas, patrimonio cultural y educación en proyectos digitales”, en *Humanidades Digitales*. 2, 111-182.

²⁵ María Andrea Giovine, “Estéticas transmediales: reflexiones en torno a la literatura electrónica”, en *Humanidades Digitales*. 3, 82-127.

gado de casi una década de colaboración y de trabajo.

Por estas razones, adquirir y revisar minuciosamente cada uno de estos tres libros puede reportar grandes beneficios,

tanto para conocer distintas miradas y líneas temáticas sobre las humanidades digitales, como para hallar puntos de partida útiles, que sirvan para delinear el futuro de este campo. **✦bg**