



Humanidades digitales, ¿ciencia ficción o realidad inminente?

Isabella Leibrandt

Universidad de Navarra
ileibrandt@unav.es

Impresionante es la evolución de la informática desde 1938, año en el cual el ingeniero berlinés Konrad Zuse desarrolló en el salón de la casa de sus padres la Z1, primera calculadora electrónica. Desde entonces nos están invadiendo continuamente nuevas generaciones de aparatos en cada vez más cortos espacios de tiempo, más pequeños, más rápidos y más eficaces. La velocidad del desarrollo tecnológico es mayor que la capacidad de reacción intelectual del hombre.

Desde hace pocos años hay que añadir al ordenador las así llamadas nuevas tecnologías; Internet con sus múltiples formas de uso ha originado unas nuevas generaciones tales como “@-generation”, los nómadas electrónicos, la web-generación o “los niños de Bill Gates”. Aunque muchos de nosotros no nos identifiquemos con estos términos, a todos nos influyen las nuevas tecnologías de alguna manera en nuestra vida diaria, bien sea por encontrarnos con el suplemento de nuestro diario que dedica espacios regularmente a este tema o porque nos tropezamos con todo un vocabulario nuevo proveniente de este campo. Frecuentemente se habla de la nueva era de Internet o de la revolución de los medios de comunicación. Algunos comparan los cambios producidos por la nueva era de la información con el descubrimiento de la electricidad hace 100 años. Manuel Castells (2001: 15), en su libro *La Galaxia Internet*, investiga el impacto social de Internet y escribe:

Si la tecnología de información es el equivalente histórico de lo que supuso la electricidad en la era industrial, en nuestra era podríamos comparar a Internet con la red eléctrica y el motor eléctrico, dada su capacidad para distribuir el poder de la información por todos los ámbitos de la actividad humana.

Sin duda el *e-mail* e Internet han cambiado y están cambiando las formas en el trabajo. Las técnicas modernas de comunicación y de información nos posibilitan trabajar dentro de nuestras cuatro paredes y, sin embargo, para el usuario moderno el mundo está abierto, gracias a poder navegar, chatear y enviar mensajes electrónicos en tiempo real alrededor del planeta.

Por estos motivos, se exige ser competente en los medios de comunicación como parte de la formación básica. El requerimiento actual pide el uso natural y competente de los multimedia e Internet para participar en la vida social y cultural de hoy en día. En el actual discurso sobre este tema se suele denominar esta calificación con la palabra clave: competencia en los media.

Sin embargo, para los humanistas la aplicación de las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC) va más allá del puro uso instrumental ya que su empleo a desencadenado toda una amplia discusión y reflexión sobre el espíritu y la gran importancia de una formación humanística en la actual sociedad. Hay que aplicar el término ‘revolución’ en el sentido de posibles renovaciones en el campo educativo como demuestra la siguiente cita:

Inventions themselves are not revolutions; neither are they the cause of revolutions. Their powers for change lie in the hands of those who have the imagination and insight to see that the new invention has offered them new liberties of action, that old constraints have been removed, that their political will, or their sheer greed, are no longer frustrated, and that they can act in new ways. New social behaviour patterns and new social institutions are created which in turn become the commonplace experience of future generations. [1]

También en el mundo escolar y universitario las TIC llegan a ser un aspecto cada vez más habitual. Es en la educación y formación donde los educadores y pedagogos

intentan definir y aprovechar el potencial de las nuevas tecnologías para el aprendizaje. Cierto es que el ordenador y las nuevas tecnologías son herramientas útiles, pero ante esta evidencia nos tenemos que preguntar los que somos profesores: ¿en qué consta este nuevo valor y cómo tenemos que adaptar o cambiar nuestra enseñanza diaria?

El presente artículo quiere ofrecer una visión actual sobre la utilidad de las TIC en las Humanidades desde un punto de vista intercultural comparando modelos, instituciones y contenidos de otros países donde la investigación y aplicación de las TIC han sido muy fructíferas en cuanto a publicaciones y proyectos y de cuya simbiosis entre las Humanidades y la informática surgió la disciplina *Humanities Computing* que forma un importante foco de atención investigadora en cuanto a formación, contenidos y métodos basados en las nuevas tecnologías en las Humanidades. A continuación se describirá esta disciplina surgida en la era del ordenador pretendiendo aclarar en este contexto importantes cuestiones como ¿qué papel juega el ordenador en las Humanidades? y ¿cuáles son los cambios fundamentales que se están produciendo en los estudios humanísticos? Estrecha relación con este enfoque, además, tiene el tema de las destrezas y competencias. Hay que preguntarse, por lo tanto, ¿qué conocimientos tienen que dominar las actuales y futuras generaciones universitarias para poder afrontar exitosamente el rapidísimo avance de las TIC en los principales campos como los estudios o el trabajo. En pocas palabras: ¿Cómo tiene que ser una adecuada formación basada en las nuevas tecnologías en la actual educación académica? Estas cuestiones llevarán asimismo a exponer las principales reflexiones respecto al importante papel que siguen ejerciendo las Humanidades en nuestra sociedad en contra a frecuentes intentos de limitarlas a un segundo plano o incluso borrarlas de la formación académica.

1. *Humanities Computing*: una descripción del campo

Existe un amplio consenso entre los estudiosos sobre el cambio fundamental que están experimentando las Humanidades a causa del empleo de métodos formales basados en el ordenador. Estos procesos actuales significan nuevos retos así como nuevas oportunidades para la formación humanística; una reflexión sobre el empleo de los medios electrónicos es, por tanto, inevitable y necesaria.

Es evidente en todas las publicaciones relacionadas con el tema del ordenador y en concreto Internet que nos encontramos tan sólo al inicio de un cambio profundo. Allen Renear, destacado científico y director del grupo tecnológico de la *Brown University*, compara Internet con otros sucesos históricos revolucionarios en cuanto a su calidad y envergadura: tan sólo hay que recordar la escritura en la edad media, la imprenta de Gutenberg en el renacimiento así como los media de audio y vídeo en el siglo XX que produjeron un efecto de transformación. Escribe Renear:

It is still the early days, but if you take a close look at the number of commercial, social and cultural practices that Internet technology is changing, at the depth and nature of those changes, and at the speed at which those changes emerge and propagate... you can see that it really is one of the most important events ever to have occurred in human history. It really will transform our lives. [2]

Aunque la inmensa mayoría de los que escriben sobre este tema coinciden con esta afirmación, todavía pocos defienden también la necesidad de relacionar las Humanidades con las tecnologías. ¿Qué es lo que tiene que ver Internet con Humanidades y por qué su combinación parece tan indispensable? Por estos motivos

me parece urgente, aclarar la cuestión: ¿qué es *Humanities computing*? ¿Cuál es su contenido y qué es lo que la distingue de las Humanidades en general?

Originariamente es una disciplina surgida en los países angloamericanos donde más instituciones se dedican a su enseñanza académica e investigación metódica. En el debate organizado en 1999 por la *Association for Computing and the Humanities Website (ACHWeb)* [3] sus participantes disputaron sobre el nuevo campo de las *Humanities Computing* aclarando que es una disciplina académica independiente con sus organizaciones profesionales, conferencias regulares, revistas y sus centros y departamentos concediendo gran importancia a que no es el simple hecho de usar el ordenador en Humanidades como herramienta sino que son las cuestiones teóricas, sobre el ‘cómo’ y el ‘qué’ en el uso del ordenador, manifestando una actitud filosófica hacia este medio. Las palabras de Renear destacan el interés para la cultura digital en general y todo lo que abarca este concepto:

HC, for instance, has long had a general analytical interest in digital culture, conducting multi-disciplinary analyses of multimedia systems, educational technology, the use of technology in the arts, and the use of technology in publication and communication - and certainly nothing digital is alien to the HUMANIST. [4]

Indudablemente, está reconocido, por un lado, que la aplicación del ordenador en los estudios humanísticos tiene unas bases teóricas que muestran interrelaciones entre los principios de la informática y la metodología de las diferentes materias de las Humanidades. El enfoque de esta disciplina se caracteriza, por otro lado, por su interdisciplinariedad ya que se centra en problemas generales que encaran todas las disciplinas humanísticas al utilizar las tecnologías del ordenador. Las típicas materias, aunque su enseñanza interdisciplinaria no está igualmente extendida, son literatura, lingüística, religión, música, arqueología, filosofía y antropología, historia e historia del arte entre otras que se enseñan bajo diferentes nombres como *Arts*, *Geisteswissenschaften*, *Scienze humane* o Humanidades. Salta a la vista que lo común en todas estas materias es el estudio de los diferentes campos de la cultura y de la vida intelectual cuyos productos se publican cada vez más de forma digital. Destaca McCarty, *Senior Lecturer* del *Centre for Computing in the Humanities, King's College London*, uno de los centros más destacados en este campo, el espíritu interdisciplinario y la relación con las ‘viejas’ disciplinas:

Computationally an historian interested in the narrative qualities of a text has much in common with a literary critic of that text; likewise the literary critic studying character-types in folklore shares computing techniques and tools with the historian or archaeologist recording and manipulating brief snippets of factual material. In other words, they share the mechanical primitives appropriate to their similar if not identical computing methods. The common ground of method is what makes it possible to teach applied computing to a class of humanists from widely varying disciplines. Of course particular texts, images or sounds must be used, illustrative problems chosen from specific disciplines, but if the method of analysis or presentation is the focus the student or colleague can usually make a successful translation into his or her own field with a minimum of prompting. [5]

Esto da constancia desde el principio del amplio reconocimiento que las actividades de *Humanities Computing* pertenecen a las Humanidades y no a centros informáticos, de ahí que el enfoque es distinto y no se centra en la pura aplicación del *know-how* tecnológico sino en el conocimiento de comunes metodologías con sus interrogantes específicas de cada objeto. Observamos, por tanto, que el ordenador en Humanidades adquiere un estatus bastante diferente en contraste, quizás, con la

todavía muy extendida disposición entre los ‘tradicionales humanistas’ de rechazo, miedo o menosprecio. A la vista de estas circunstancias, también me gustaría llamar la atención sobre el término *Humanities Computing* en sí, que en mi opinión, parece difícil de transferir a otros idiomas y de hecho se traduce por otras construcciones como *Computerphilologie*, *Humanidades e informática*, *humanistisk informatik* o *Humanidades digitales*. Pero, el empleo de palabras como ‘computer’ e ‘informática’ transmiten posiblemente otro concepto, enfatizando más la importancia de la máquina en vez de las Humanidades, como en cambio expresa el término en inglés. Por otro lado, falta también un adecuado verbo y su empleo temporal para transmitir el significado exacto de *computing*. *Computerphilologie* [6] de hecho, como se enseña en Alemania, se considera un componente del campo *Humanities Computing* y se ocupa de las tradicionales materias filológicas, de la edición, análisis léxico o semántico de textos o su codificación ayudándose del ordenador. Trata además, de conocer la implicación del ordenador en la literatura a través de la teoría del hipertexto y su empleo en concreto para la nueva producción literaria denominada como ficción interactiva, o literatura por ordenador. Indudablemente, esta disciplina también se distancia de la pura transmisión de destrezas informáticas. Quiero insistir, por tanto, en la importancia que se contribuye a las metodologías y a la transmisión de pensamiento a través de la máquina dado que son las cuestiones filosóficas y el desarrollo del pensamiento crítico a los que está enfocado *Humanities Computing* y no al uso puramente instrumental.

No obstante, hay que conceder debida importancia a las nuevas tecnologías ya que han llevado a transformar los métodos en las Humanidades. Han servido a desarrollar el intercambio de información, la creación de recursos y están teniendo efecto sobre los métodos pedagógicos. En parte, las tecnologías, por tanto, ayudan como herramienta de trabajo a estudiar e investigar los tradicionales campos humanísticos de forma más eficiente, por otra parte, encontramos nuevos métodos y objetos de estudio que se están incorporando en Humanidades donde es necesario el desarrollo de métodos adecuados. Así afirma De Smedt (1999: 4) que:

Creations in the digital media cannot easily be studied as if they were traditional literature plus traditional music plus traditional art, etc. An adaptation and integration of our old rhetoric and iconic theories is badly needed to study creative and cultural expressions using new technologies, such as computer games, non-linear hyperliterature, computer music, and various new hybrid artforms including interactive sculptures and even bio electronics.

Aunque ciertamente no todos los métodos del pasado se harán obsoletos, el empuje hacia estudios computacionales va a ser cada vez más evidente. Por estos motivos, puede afirmarse de modo rotundo que el contenido de la enseñanza en las Humanidades debe también adaptarse a las nuevas exigencias del desarrollo tecnológico y del mercado laboral. Poder preparar a los estudiantes para las profesiones relacionadas con las Humanidades que requieran la integración de métodos de informática, como por ejemplo, ingenieros lingüísticos, expertos de ediciones multimedia y en bases de datos tanto para bibliotecas, museos o empresas publicitarias, se necesitan cambios en los currícula. Una buena definición del nuevo perfil del ‘humanista tecnólogo’ o ‘tecno-humanista’ ofrece la filóloga Ángela Celis (2002: 33) para, de ese modo, comenzar a concebir su plan de formación:

El perfil del HUMANISTA TECNÓLOGO o TECNO HUMANISTA: Profesional que, a unos conocimientos básicos sobre el uso de las HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS, une una sólida FORMACIÓN LINGÜÍSTICA Y HUMANÍSTICA. El dominio de estas disciplinas, informáticas y humanísticas, sitúa al TECNÓLOGO, de entre los

profesionales de las TIC, en una posición aventajada respecto a aquellos que tan sólo dominan una de las dos.

Ya que este último aspecto lleva a la cuestión de la necesidad de cambios curriculares, surge la pregunta ¿qué es lo que tienen que saber los futuros humanistas? Como tecnologías clave en Humanidades, Lou Burnard [7] de la Universidad de Virginia, destaca cuatro aspectos: búsqueda de información, tecnologías multimedia y digitalización así como codificación de textos. Escribe el autor:

It seems to me, that they will need a lot more information about how the digital world is constructed, and by whom, than is currently available to anyone but a few. We urgently need to develop new ways of analysing and comprehending the demographics and sociology of digital culture, appropriate to the coming media meltdown.

Basta ver, en cuanto a la investigación, algunos de los proyectos que se están llevando a cabo actualmente en España, para darse cuenta del estado actual de la *Filología e Informática*. La publicación con el mismo título presenta las siguientes técnicas computacionales y posibles aplicaciones de los recursos informáticos en las diferentes ramas de los estudios filológicos: diseño de corpus y estándares para la codificación de textos, técnicas estadísticas en el tratamiento del lenguaje natural, concordancias para filólogos, la redacción lexicográfica asistida por ordenador, técnicas informáticas para la traducción, dialectometría y análisis de campos léxicos, bases de datos en la investigación diacrónica y dialectal, sintaxis histórica, informática y periodización del español, fonética y tecnologías del habla, informática y enseñanza de lenguas. (Blecua: 1999)

Ante todos estos cambios y nuevas exigencias, se justifica y reconoce la urgente necesidad de una renovación tanto en la educación como investigación. Koenraad de Smedt (1999: 3) de la Universidad de Bergen, coeditor de la más relevante publicación que recoge los resultados de ACO*HUM, proyecto que se ha dedicado a estudiar y evaluar las Humanidades e informática en Europa, sostiene tajantemente:

Since the very materials and methods of humanities studies are affected by the new media, we need to reflect on the consequences of this rapid development for the survival and renewal of education and research. Conversely, if we fail to take into account the new technologies, the humanities may soon become fossils.

Sin duda, hay que resaltar el potencial innovador de las tecnologías en la educación: el empleo del ordenador ha desencadenado una actitud crítica y de reflexión sobre los cambios que se están produciendo y cómo afrontarlos. Por tanto, se está ofreciendo la oportunidad de cambiar estructuras tradicionales para hacerlas más eficientes. La aplicación de informática procura fomentar un trabajo cooperativo ya que las diferentes destrezas pueden ser de mutuo beneficio y los diferentes procedimientos animan a compartir los métodos y resolver problemas. Buscar soluciones a problemas y manejar grandes cantidades de información son, por tanto, destrezas que destacan, a parte de la propia especialidad, hoy en día en el perfil profesional. Indudablemente los estudiantes necesitan adquirir 'destrezas técnicas' (*computer proficiency*), sin embargo, no hay que olvidarse de la importancia del desarrollo de 'destrezas analíticas' que los volverán especialmente atractivos en el mercado laboral.

Si a las tecnologías se les adjudica el potencial de liberar al estudiante del aprendizaje dirigido y controlado por parte del profesor, también deberán cambiar las

formas de enseñanza. Visto el efecto positivo del ordenador en las formas del aprendizaje, David S. Miall (1990: 11-42) llega a la conclusión de que el ordenador tendrá una gran influencia en la redefinición del aprendizaje:

The use of computers also shows how effects change in learning styles, shifting the emphasis from content to method. (...) The computer, in other words, offers to alter our perspective, shifting us from those angles of view where we or our students have perhaps grown too accustomed to standard responses and familiar modes of study. The longer term impact of computing on the Humanities is hard to estimate as yet, but it is clear from this book that the computer will have a major influence in redefining learning. (...) the lecturer must cease to be a controller of knowledge, and become a manager of learning.

Este cambio de papeles parece ser precisamente el punto clave y, quizás, un considerable obstáculo que se debe superar. Sin miedo a equivocarnos mucho, podemos suponer que las futuras generaciones de alumnos y estudiantes vendrán cada vez más preparadas en cuanto a la utilización del ordenador como herramienta, sin embargo, no podremos afirmar, en general, lo mismo de las actuales generaciones docentes. Un gran problema que dificulta la innovación es, indudablemente, el desconocimiento de nuevos métodos y destrezas en el empleo del ordenador por parte de muchos profesores. Se está exigiendo, por tanto, que los profesores mismos tengan la oportunidad de un reciclaje para poder entender el rápido cambio tecnológico y saber enseñar con los media. Mientras algunos pocos académicos se lanzan y se sitúan en las primeras filas en el campo de las Humanidades e informática, otros se quedan al margen de los cambios o necesitan aprender y entender ellos mismos las nuevas tecnologías y cómo pueden ser aplicadas en sus disciplinas. Sin duda, es necesaria tanto una 'puesta al día' como, también, un buen asesoramiento técnico para que los profesores puedan concentrarse en sus materias despreocupándose de los problemas técnicos.

Como se ha argumentado hasta aquí, es incuestionable el empleo de las herramientas tecnológicas en los diversos campos humanísticos tanto en la investigación como en la enseñanza y el aprendizaje. Sin embargo, hay más motivos para destacar el importante papel que juega la formación humanística en la actual sociedad de información subrayando, sin duda, que la importancia de la educación universitaria tiene que ir más allá del puro uso instrumental de las tecnologías. Desde luego, no se puede prescindir de cursos informáticos donde los alumnos adquieren las destrezas y métodos necesarios. Sin embargo, muchos estudiosos reclaman una especial simbiosis entre los procedimientos computacionales y metodologías humanísticas. Escribe Tito Orlandi [8] en su artículo *Is Humanities Computing a discipline?*:

We must distinguish between the simple alphabetization, which may be usefully left to the 'informaticians', and the teaching of applications for research. The idea of blending mechanically some courses of general computer science with the normal, traditional courses of humanities in a curriculum is dangerous, and, for what we can assume from the present experience, disastrous. If it is not too late, we must try and persuade the academic organizations that humanities computing as a discipline in fact exists, and how it is shaped. These are my arguments. I begin by observing that the application of *computing* is not the same as the application of *computers*. (...) The distinction is important, because it helps to establish why the application of computers raises methodological problems, and to what extent it does. Because it seems evident that when the computer is applied in the humanities only so far as it simulates (does the work of) a 'traditional' machine, then no new methodological

problems arise, because there is no substantial difference from the traditional procedures, if not of speed and convenience.

La discusión científica evidencia que los estudiantes, a parte de técnicas, necesitan también llegar a entender la construcción de nuestro mundo digital, tener una idea clara por qué estas tecnologías tienen tanto impacto cultural y por qué el desarrollo tecnológico afecta a los humanos, su forma de pensar, comunicarse y percibir el mundo. Una prueba de ello es la red global con todo lo que se publica *on-line*. Numerosos proyectos dentro de las Humanidades puestos al acceso público muestran cómo ha cambiado y está cambiando el trabajo científico con textos y corpus; lo que antes no era posible. Por tanto, ya no extraña la combinación entre las nuevas tecnologías y Humanidades, ya que nos enseñan sobre la cultura humana y todas sus expresiones. Por estos motivos, puede confirmarse de modo rotundo la siguiente declaración de Allen Renear [9], por qué las Humanidades juegan un papel tan destacado y no son simplemente una abstrusa preocupación de unos pocos:

In fact, in the end, in a sense, nothing else really counts, to us as human beings, except the humanities. And nothing that does count to us as human beings fails to be included, somewhere, in the humanities. This is exactly what is happening with the Net; it is changing all aspects of our lives precisely because, and only because, it is about human communication and expression - because it is a powerful new technology for communicating and expressing ourselves.

La cita de Renear defiende calurosamente la causa: la confrontación de las Humanidades con el impacto de las nuevas tecnologías en nuestras vidas nos lleva a reflexionar sobre las formas humanas de 'comunicación y expresión'. Nos encontramos ante el desafío tanto de desarrollar nuevas formas culturales así como poder entenderlas y transmitir las. Unos desarrollan nuevas formas electrónicas como el hipertexto, otros buscan su conexión entre la teoría y los nuevos productos. Las Humanidades pueden jugar un destacado papel en este proceso si las instituciones reaccionan y se dan cuenta de la gran oportunidad en un 'campo prometedor para el próximo milenio'. En este sentido continúa diciendo Allen Renear:

That is still our work - work which can provide insights and forms of sensibility, thought and experience which sustain meaning and value, and which can liberate us to enjoy rich and deeply satisfying, deeply human, lives. (...) Never have the humanities been more important, and yet never has it been so hard to directly engage the problems we face. So the institutions, groups, individuals that would make this project theirs couldn't ask for a more interesting and promising field of action in the new millennium.

Resumiendo se puede constatar que el campo de las Humanidades e informática, inicialmente, se dedicaba al uso de las tecnologías para estudiar las disciplinas tradicionales humanísticas. Pero, como bien explica Allen Renear, la evolución natural fue reflexionar sobre la naturaleza y el significado de las nuevas herramientas y de ahí llegar al entendimiento de la 'cultura digital o tecnológica' que según Nuria Amat (1994: 38) es el modo de designar los aspectos sociales afectados por los medios y avances tecnológicos como la informática, inteligencia artificial, hipertexto, biotecnología, telemática, etc. A los estudiosos en este campo surgen, sobre todo, preguntas sobre el origen de nuestro conocimiento, el problema cognitivo fundamental que Willard McCarty [10] resume con una frase ingeniosa que encontramos en muchos de sus escritos:

By combining the divergent perspectives of computing and the humanities, the student encounters in a concrete way the question of how

we know what we know. This question is developed throughout as an essential tool for better critical thinking.

Como otros, este autor insiste en la importancia de una formación enfocada hacia el pensamiento crítico, una capacidad considerada indispensable para una participación activa en términos generales en el mundo actual. En conexión con la misión pedagógica de formar personas autosuficientes y críticas las tecnologías de la información ofrecen la oportunidad de reflexionar sobre la ‘verdadera’ importancia de las Humanidades y resaltar su función que ‘nunca’ ha sido tan actual como en la era de las nuevas tecnologías partiendo con reflexiones críticas y un acercamiento diferenciado hacia su aplicación. Poner el ordenador simplemente a la misma categoría de herramienta sería una visión demasiado simplista. La cada vez más compleja realidad del mundo en que vivimos, en parte debido al rápido desarrollo de las tecnologías de la comunicación e información, obliga a las Humanidades a no quedarse al margen del desarrollo al menos si no quieren, como se ha mencionado arriba, quedarse ‘fossilizadas’.

2. Modelos institucionales

Después de la breve introducción a la disciplina de *Humanities Computing* presentaré algunos ejemplos de las instituciones más destacadas en este campo para dar una orientación respecto a las diferentes ofertas en diferentes lugares. De este modo, las materias que se enseñan en *HC* pueden servir como modelos y sugerencias respecto a la cuestión curricular y la formación de los futuros ‘humanistas tecnológicos’.

La promoción del desarrollo y difusión de un currículo conjunto de nuevos métodos y mejor práctica en la enseñanza de métodos informáticos fue precisamente el objeto del proyecto de la Red Temática *Sócrates/Erasmus* bajo el nombre de ACO HUM [III] (*Advanced Computing in the Humanities*) en el cual colaboraron más de cien Universidades europeas. Su ya anteriormente citada publicación *Computing in Humanities Education* (De Smedt: 1999) recoge los resultados del estudio. Uno de los datos más sorprendentes es que de aproximadamente 6000 facultades de Humanidades, menos del 5% ofrecen cursos que incorporan la informática avanzada en su currículo. Según los resultados del estudio, un 80% de los estudiantes de Humanidades nunca ha utilizado ninguna base de datos para investigar documentación en las bibliotecas. Por tanto, hay una clara conclusión:

(...) Europa no está innovada suficientemente concerniendo a la educación superior y práctica en los nuevos campos abiertos por la informática avanzada en Humanidades. Es una paradoja que los licenciados en Humanidades raras veces encuentran trabajo en el que utilicen al 100% sus calificaciones, mientras que al mismo tiempo hay un mercado carente de candidatos que combinan la educación en Humanidades con informática avanzada.

El desarrollo y la promoción de un curriculum europeo que incorpore informática avanzada podría beneficiar, por tanto, las instituciones y sobre todo la disciplina humanística que quizás precisamente por las pocas salidas profesionales que ofrece un estudio puramente ‘tradicional’ adquiere nuevas perspectivas y horizontes. Como ya se mencionó anteriormente, no existe hoy en día una institución cultural que no se presente y publique *on-line*. Sin duda, hay un campo cada vez más creciente y sofisticado dedicado a la preservación digital de todo tipo de artefactos culturales y

dónde se necesitarán nuevas generaciones de humanistas preparados tecnológicamente.

Un examen del actual estado de las diferentes opciones de formación y la comparación de calificaciones es, por tanto, muy fructífero ya que puede reflejar posibilidades o límites de las nuevas tecnologías. A la vista de una amplia variedad de actividades computacionales en departamentos, centros, institutos u otras formas institucionales, los dos autores Willard McCarty del King's College en Londres y Matthew Kirschenbaum de la Universidad de Maryland [12] han confeccionado un largo listado, hasta ahora el más completo, con una breve descripción de cada uno con enlaces a las páginas web relevantes. Su objetivo principal fue obtener una tipología básica de una muy amplia variedad de actividades y de esta forma ofrecer modelos institucionales. Del listado que se desglosa en once diferentes categorías se desprende un uso del ordenador en muy diferentes niveles. Para diferenciar una institución de la otra los autores se centraron básicamente en estas preguntas:

—¿Se dedica el centro a una investigación académica en *HC*?

—¿Ofrece el centro sus propios cursos o programas académicos que lleven a una titulación?

—¿Da el centro una asistencia técnica a sus estudiantes y miembros del departamento?

Salta a la vista que entre la muy amplia gama de diferentes procedimientos sólo muy pocas universidades abarcan los tres puntos y, por tanto, llegan a esta 'simbiosis' específica entre aplicaciones computacionales y metodologías humanísticas que caracteriza la disciplina de *HC*. Otro hecho evidente es que de diez instituciones, siete son de países angloamericanos.

Ejemplarmente doy a conocer a uno de los centros más relevantes en este campo: el *Centre for Computing in the Humanities* del King's College [13] en Londres. Su principal objetivo es, cómo se destaca en su página web:

(...) foster awareness, understanding and skill in the scholarly applications of computing in humanities disciplines. It does this by teaching academic courses and running workshops, by carrying out its own research and assisting the research of others, by publications (paper and electronic), and by providing other kinds of support.

Por un lado el departamento desarrolla sus responsabilidades académicas de enseñanza e investigación y como respuesta a la necesidad de preparar a la futura generación de 'humanistas tecnólogos', el centro ofrece como programa de postgraduado un master: *M.A. in Applied Computing in the Humanities*. El programa está dirigido tanto a estudiantes que quieran seguir con un doctorado o para los futuros profesionales en diferentes áreas: museos, bibliotecas o editoriales por mencionar algunas. El master ofrece, así, la posibilidad de aprender la aplicación de las tecnologías a los contenidos humanísticos y experimentar sus posibilidades. Estos programas, también ofrecidos por otras instituciones como la Universidad de Virginia [14] o Alberta [15], muestran la importancia de esta oferta aunque se puede constatar una gran variedad en los currícula.

Otra tarea importante que desarrolla este centro es la publicación de información sobre todas las actividades (iniciativas o proyectos) que se están llevando a cabo en *HC* por todo el mundo y así informar sobre relevantes iniciativas o proyectos. De su apartado *Research Technologies* hay que destacar la iniciativa *Humbul Humanities*

Hub [16]. Es un servicio dedicado a descubrir, evaluar y catalogar todos los recursos en la red en Humanidades ofreciendo así un acceso *on-line* a un creciente catálogo de enlaces para las diferentes disciplinas de Humanidades.

También destaca la actividad en una de las organizaciones más grandes en este campo, la *Association for Literary and Linguistic Computing (ALLC)*, que se fundó ya en 1973 con el propósito de promover la aplicación de la informática (*computing*) en los estudios lingüísticos y de literatura, (sus conferencias anuales se alternan entre Europa y Estados Unidos), y la *Association for Computing and the Humanities*.

Aliada con estas dos asociaciones está la publicación *on-line Humanist* [17]: un seminario electrónico internacional sobre la aplicación del ordenador en Humanidades, fundado y dirigido también por Willard McCarty. Esta publicación electrónica va funcionando desde 1987 y en primer lugar es un foro de discusión. Utilizando el mecanismo del e-mail, y como en un seminario convencional, se debaten todos los aspectos relacionados con Humanidades e informática y así, sirve de intercambio de información entre sus miembros. Los participantes pueden hacer todo tipo de preguntas, anunciar conferencias, congresos o publicaciones. Willard McCarty [18] destaca sobre todo su efecto pedagógico ya que sus miembros ejercen a la vez de profesor y estudiante. Desde luego hay que confirmar que *Humanist* juega un papel muy activo dentro del campo contribuyendo a su mejor comprensión y difusión de novedades o temas de discusión. De esta forma, la aplicación de la tecnología de comunicación sirve para conectar e intercambiar opiniones de sus participantes dentro de una Universidad que ya no tiene fronteras y abarca a todo el mundo.

Por último, dónde también destaca la institución es en su labor de asistencia en la aplicación del software y ayuda día a día ya que, como se mencionó antes, la asistencia específica en informática tanto para el cuerpo docente como para los estudiantes es fundamental. El CCH dispone de un grupo de especialistas que ayudan en el uso de técnicas computacionales o en el desarrollo de material basado en el ordenador, en la investigación y desarrollo de proyectos, lo que incluye también formación continua. Un amplio programa anual da constancia de la oferta de cursos y workshops. La idea fundamental de este servicio, sin embargo, va más allá de la simple oferta de cursos. Willard McCarty [19] lo llama *collegial service*:

(...) not a new concept, of course, but fundamental to the resource-oriented research, to teaching and to the assistance provided for colleagues in other departments, from advising to full-scale collaboration. Humanities computing is by nature in everyone else's business, and thus communal instrument for the probing and strengthening of community. It is the yenta among disciplines.

Este concepto de colaboración interdisciplinaria nos vuelve otra vez a recordar la esencia de Humanidades así como la 'simbiosis específica entre procedimientos computacionales y las metodologías humanísticas'.

De este modelo que está ampliamente reconocido por su labor destacada se diferencia la gran mayoría de las otras instituciones que si bien han introducido cursos en sus currícula no demuestran la misma interrelación. En la mayoría de las facultades se ofrecen cursos informáticos individuales que tratan el uso práctico del aparato o familiarización con bases de datos, Internet o programas. Hay que además tener en cuenta que si los cursos que se están ofreciendo no forman parte del currículum, probablemente sólo unos pocos estudiantes muy motivados aprovecharán la ocasión de completar sus estudios voluntariamente. El mismo resultado presenta ACO HUM sobre centros muy bien equipados donde, sin embargo, falta un programa integrado:

It is remarkable that some universities fully equipped with high level facilities and competent personnel in the field have failed to realize dedicated and coherent programmes for humanities computing. Some institutions with good centres in humanities computing offer ample opportunities for highly motivated students to acquire advanced competence through individual study or optional courses, but if there is no *integrated and required training in the subject*, it is probable that only a minority of students will take advantage of them, and thus benefit from the full potential.

Investigar y comparar el uso de las nuevas tecnologías en la enseñanza en Humanidades es, en este sentido, una de las aportaciones más importantes del proyecto europeo ACO HUM. Los resultados de esta investigación seguramente pueden considerarse un primer paso para afrontar los nuevos retos en cuanto a la enseñanza de nuevas competencias y así preparar mejor a los estudiantes de Humanidades (De Smedt: 1999).

Una mención se merecen también el seminario CliP [20] con sus reuniones anuales en diferentes universidades europeas así como la reciente iniciativa de la Universidad de Castilla-la-Mancha con el curso de "Especialistas en Humanidades Digitales" [21]. en la creación, gestión, análisis y mantenimiento de contenidos culturales, científicos, educativos e informativos. Este proyecto, dedicado a la mejora de la calificación en competencias informático-humanísticas responde por tanto a la preocupación por la formación de futuros profesionales en la confluencia entre las disciplinas humanísticas.

3. Resumen

Desde la discusión académica que se está desarrollando bajo el título *What's Humanities Computing?*, se puede extraer la conclusión de que esta disciplina se está todavía formando tanto teórica e institucionalmente como en cuanto al desarrollo de metodologías; tampoco es de extrañar ya que estamos viviendo en la primera generación de la 'era electrónica' descubriendo el potencial del nuevo medio.

Vista la importancia que va ganando la integración de métodos computacionales en las Humanidades, sin duda, hay que constatar que con esta disciplina se abre un nuevo campo para la investigación y enseñanza. Con ello, están surgiendo nuevas preguntas y métodos que son precisamente el reto para las Humanidades: entender las implicaciones de los medios electrónicos y su significado para nosotros. Debemos, por tanto, no perder nunca de vista con palabras de McCarty [22] que el medio para los humanistas es algo más que una herramienta ya que estimula nuestro pensamiento:

No tool is 'just a tool', no medium completely colourless or transparent; all, especially tools of thought, are agents or at least filters of perception.

Como se ha visto, existe esta unanimidad que *HC* se centra en nuevos métodos, pero también en la reflexión sobre su uso. En general, es un campo que está enfocado a una cooperación interdisciplinaria y se considera un foro de discusión humanístico. Poder comparar instituciones y ver diferentes procedimientos ofrece la oportunidad de aprender unos de otros y compartir ideas. La mala noticia es que todavía muy pocas instituciones en el mundo se han enfrentado a los nuevos retos y a esta

conclusión ha llegado el ya citado Allen Renear con cuyas comprometedoras palabras quiero terminar:

As we begin this period of convulsive change, very few of our institutions are stepping up to the task of providing the moral and intellectual leadership needed to stimulate reflection and insight into the changes happening around us. There are isolated efforts, writers and 'public intellectuals' mostly, and a few academics, but nothing remotely like what is necessary. Perhaps the problem is cognitive, recognizing the imminence and significance of the changes that are beginning. But in trying to locate the real problem, my money would be on shortcomings in courage and leadership in major American institutions: government, foundations, universities, cultural organizations. The work is too hard, too strange, and the world is changing too fast.

Bibliografía:

Bleuca, José Manuel (et al. eds.), *Filología e informática*, Lleida, Milenio i Universitat Autònoma de Barcelona, 1999.

Castells, Manuel, *La Galaxia Internet*, Barcelona, Plaza & Janés, 2001.

Celis, Ángela, "El humanista como tecnólogo del futuro", *Lamusa* 1/2002, 31-34.

De Smedt, Koenraad (et al. eds.), *Computing in Humanities Education: A European Perspective*, Bergen, University of Bergen, 1999.

Romera Castillo, José (et al. eds.), *Literatura y multimedia*, Madrid, Visor Libros, 1997.

Notas:

- [1] Humanist, Discussion Group. <http://www.princeton.edu/~mccarty/humanist/>
- [2] Renear, Allen. *A Conversation With Allen Renear*, <http://www.stg.brown.edu/pub/local/foxinterview.htm>
- [3] ACH Panel: *Humanities Computing and the Rise of New Media Centers: Synergy or Disjunction?* <http://awww.ach.org/abstracts/1999/renear-ach.html>
- [4] *ibid.*
- [5] McCarty, Willard. *Humanities Computing as interdiscipline*, <http://www.iath.virginia.edu/hcs/mccarty.html>
- [6] Computerphilologie. <http://computerphilologie.uni-muenchen.de>

- [7] Burnard, Lou. *Is Humanities Computing an Academic Discipline? or, Why Humanities Computing Matters*,
<http://www.iath.virginia.edu/hcs/burnard.html>
- [8] Orlandi, Tito. *Is Humanities Computing a Discipline?*,
<http://computerphilologie.uni-muenchen.de/jg02/orlandi.html>
- [9] *ibid.*
- [10] *ibid.*
- [11] ACO HUM, *Informática avanzada en Humanidades. Descripción del proyecto 1996-1997*.
<http://www.hd.uib.no/AcoHum/spanish/descripcion.htm>
- [12] McCarty, Willard/ Kirschenbaum, Matthew. *Institutional models for Humanities computing*,
<http://www.kcl.ac.uk/humanities/cch/allc/archive/hcim/hcim-021009.htm>
- [13] Centre for Computing in the Humanities
<http://www.kcl.ac.uk/humanities/cch/hrc/cch.html>
- [14] Master's Degree in Digital Humanities:
<http://www.iath.virginia.edu/hcs/MDST.MA.html>
- [15] M.A. in Humanities Computing of The Faculty of Arts at the University of Alberta:
<http://huco.ualberta.ca/Info/>
- [16] Humbul Humanities Hub: <http://www.humbul.ac.uk/>
- [17] Humanist: <http://www.kcl.ac.uk/humanities/cch/humanist/>
- [18] McCarty, Willard. A Potency of Life: electronic discussion groups,
<http://www.kcl.ac.uk/humanities/cch/wlm/essays/potens/potency5.html>
- [19] McCarty, Willard. What is Humanities Computing? Toward a definition of the field,
http://www.ilex.cc.kcl.ac.uk/wlm/essays/what/what_is.html
- [29] Computers, Literature and Philology (CLiP).
<http://www.cch.kcl.ac.uk/clip2006/index-spa.html>
- [20] Especialistas en Humanidades Digitales: <http://hd.i3a.uclm.es/>
- [21] McCarty, Willard. Potency ...
- [22] Renear, Allen. A Conversation ..., 7

Dra. Isabella Leibrandt. Universidad de Navarra. Actividad Docente: Profesora de alemán. Areas de Interés Profesional: Aplicación de las nuevas tecnologías en la enseñanza de idiomas especialmente en la didáctica de la

literatura. Actualmente imparte cursos *online* basados en la lectura de obras literarias en alemán con el empleo de herramientas electrónicas.

© *Isabella Leibrandt 2006*

Espéculo. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid

2010 - Reservados todos los derechos

Permitido el uso sin fines comerciales

Súmesese como [voluntario](#) o [donante](#) , para promover el crecimiento y la difusión de la [Biblioteca Virtual Universal](#). www.biblioteca.org.ar

Si se advierte algún tipo de error, o desea realizar alguna sugerencia le solicitamos visite el siguiente [enlace](#). www.biblioteca.org.ar/comentario

