

## Humanidades Digitales: Primera, Segunda y Tercera Ola

David Berry

Traducción de Julio Alonso y Fernanda Ibañez

Muy pocos discuten que la tecnología digital está cambiando de manera fundamental la manera en que se llevan a cabo los procesos de investigación. Ciertamente, cada día que pasa se hace más evidente que las investigaciones son mediadas por tecnologías digitales. Algunos argumentan que esta mediación lentamente cambia la manera en que uno emprende búsquedas, afectando por igual a las epistemologías y ontologías que yacen en el programa (conceptualizada en ocasiones como lectura “distante” versus “cercana”, [ver más en Moretti 2000](#))<sup>1</sup> Por supuesto, este desarrollo varía dependiendo la disciplina y agenda de investigación, con algunas confiando más en tecnologías digitales que otras, pero es raro encontrar hoy en día un académico que no haya tenido acceso como parte de sus actividades de investigación.

Hoy en día los catálogos de biblioteca representan una ínfima porción de la manera en que un investigador accede a los libros sin el uso de una computadora, pero con la lenta muerte de los índices de tarjetas (Baker 1996, 2001) solo restan unos pocos medios para los usuarios “no-digitales” para realizar búsquedas o investigaciones en la universidad moderna (ver [JAH 2008](#)). Sin mencionar la ubicuidad del correo electrónico, las búsquedas de Google y las bases de datos bibliográficas se han vuelto cruciales gracias a que las bibliotecas mundiales tienen sus libros en proceso de escaneo y publicación en línea. Por supuesto, esto también presupone un problema: miles de libros, artículos y datos al alcance del investigador para elegir:

Es notorio que ahora los historiadores deberán trabajar con abundancia y no escasez. Millones de libros han sido digitalizados por Google y la “Alianza del Contenido Abierto” (Open Content Alliance) en los últimos dos años, y con millones más por venir. La Biblioteca del Congreso ha escaneado y habilitado para ver en línea millones de imágenes de su colección; ProQuest digitalizó millones de páginas de periódicos, y casi cada día nos encontramos con una nueva fuente de recursos históricos digitalizados de cantidad incalculables ([JAH 2008](#)).

Mientras algunos denuncian la pérdida de las técnicas y habilidades pertenecientes a viejas tradiciones de búsqueda, centradas en una “lectura cercana”, otros han abrazado las llamadas *humanidades digitales*, que han sido fuertemente asociadas con el uso de métodos de

asistencia computarizadas al académico (Schreibman et al 2008; Schnapp and Presner 2009; Presner 2010; Hayles 2011).

Las mismas humanidades digitales tienen una historia interesante, empezaron como “informática en las humanidades”, o “humanidades informáticas”, y en los comienzos eran vistas como un soporte técnico al rol del trabajo real de los académicos humanistas que llevaban adelante los proyectos. Esta era la aplicación de las computadoras sobre disciplinas humanistas, era el uso de “la eficiencia de la máquina como un sirviente” antes que “su participación en la crítica” ([McCarty 2009](#)). Siguiendo a Hayles, cambiar el término “Humanidades “Digitales” significaba que el campo había emergido de un bajo nivel de status como un servicio técnico, para pasar a ser un esfuerzo intelectual genuino con sus propias prácticas profesionales, estándares rigurosos e interesantes exploraciones teóricas (Hayles 2011). Irónicamente, a la vez que el proyecto se hacía más grande, más complejo y desarrollado técnicas computarizadas como parte intrínseca del proceso de investigación; los académicos comenzaron a ver a la computación como parte integrante de lo que es hacer una investigación en las propias humanidades. Esto es, la tecnología computarizada se ha convertido en la condición necesaria en orden para pensar muchas de las preguntas de las humanidades hoy en día. Por ejemplo, Schnapp and Presner (2009), en [Digital Humanities Manifesto 2.0](#), explican:

La primer ola de humanidades digitales fue cuantitativa, movilizandando la búsqueda y adquisición de las bases de datos, automatizando corpus lingüísticos, apilando HyperCards en arreglos críticos. La segunda ola es de un carácter cualitativo, interpretativo, experimental, emotivo y generativo. Se aprovechan las herramientas digitales al servicio de los principales puntos metodológicos fuertes de las humanidades: atención a la complejidad, especificidad de los medios, contexto histórico, análisis en profundidad, crítica e interpretación (Schnapp and Presner 2009).

[Presner \(2010\)](#) argumenta:

La primera ola de Humanidades Digitales (HD) en los finales de los 90 y comienzos del 2000 tendía a focalizar a la digitalización de proyectos en gran escala y el establecimiento de infraestructura, mientras que la segunda ola de HD, que podría ser llamada “Humanidades Digitales 2.0”, es profundamente generativa, creando entornos y herramientas para producir, curar e interactuar

con el conocimiento que nace de lo digital y vive en varios contextos digitales. Mientras que la primera se concentra en lo que podríamos llamar análisis de texto (como sistemas de clasificación, codificación de textos y la elaboración de publicaciones especializadas) dentro de las disciplinas establecidas, las HD 2.0 introducen nuevos paradigmas disciplinarios, campos convergentes, metodologías híbridas e incluso nuevos modelos de publicaciones que no están derivados o limitados a la cultura impresa (Presner 2010: 6).

Aún así, la pregunta de como las HD llevan adelante sus investigaciones y, si las nociones de las primeras dos olas de las HD capturan el estado actual de trabajos y prácticas diferenciadas sigue siendo controvertida. Sin embargo, estas pueden ser conceptos analíticos útiles a la hora de pensar a través de los cambios en las humanidades digitales. Podríamos observar lo siguiente: la primer ola de de HD fue la construcción de infraestructura en los estudios de textos humanísticos mediante repositorios y marcado de texto, etc. Mientras que la segunda ola, expande los límites del archivo para incluir trabajos digitales y de esta manera hacer valer las humanidades, que poseen propias herramientas metodológicas para observar materiales nacidos digitalmente, como la literatura electrónica (e-lit), la ficción interactiva (IF), artefactos basados en la web y así.

En efecto, creo que necesitamos explorar un poco más ambas olas de las humanidades digitales, pero a su vez comenzar un mapa tentativo de un camino hacia la tercera ola de HD, concentrado el foco en la “*computacionalidad*” alrededor de las formas subyacentes a cabo dentro de un medio computacional (a esto llamo *giro computacional* o [computational turn](#) en las Artes y Humanidades, ver Berry 2011)<sup>2</sup> Esto eso, observando a los componentes digitales de las humanidades digitales a la luz de la especificidad de su medio, una manera de pensar cómo los medios producen cambios epistémicos. Este enfoque se basa en trabajos recientes en las humanidades digitales, pero también los detalles de la computabilidad generales puestas a disposición por plataformas específicas (Fuller, M. 2008; [Manovich 2008](#); Montfort and Bogost 2009; [Berry 2011](#)). Por lo tanto, tentativamente voy a suponer que ni la primera o segunda ola de humanidades digitales han problematizado lo que Lakatos (1980) ha llamado el “núcleo-duro” de las humanidades, los supuestos tácitos y fundamentos ontológicos que apoyan la “normal” investigación basada en la impresión que realizan los especialistas en humanidades en el día a día (ver igual Presner 2010 que incluye algunas discusiones sobre esta definición de HD 2.0). El uso de tecnologías digitales también puede problematizar donde fueron dibujados los límites entre disciplinas en el pasado, especialmente considerando la tendencia de lo digital a disolver las estructuras de instituciones tradicionales.<sup>3</sup> En efecto, podríamos decir que la tercer ola de

HD marca el camino en el que la tecnología digital debería remarcar las anomalías en un proyecto de investigación humanista y que nos lleva a cuestionar los supuestos implícitos en tales investigaciones, por ejemplo la lectura cercana, formación canónica, periodización, humanismo liberal, etc. Nosotros estamos, como argumenta Presner (2010: 10), “al comienzo de un cambio en las normas que rigen los problemas permisibles, conceptos y explicaciones, y también en medio de una transformación de las condiciones institucionales y conceptuales de posibilidad para la generación, transmisión, acceso y conservación de los conocimientos”.

Como argumenté anteriormente,

Sugiero que estamos comenzando a ver la importancia cultural de lo digital como la idea unificadora de la universidad. Al inicio (los cambios en la tecnología) han tendido a ser asociados con nociones como *alfabetización informacional* y *alfabetización digital...* (pero) deberíamos pensar en qué significa realmente la lectura y la escritura en la era computacional. Esto es para incentivar la lectura crítica de la *literatura* de lo digital, y... la cultura digital compartida a través de una forma de *Bildung* digital. Aquí no estoy llamando a un retorno a las humanidades del pasado... “para algunos humanos”, sino más bien a las artes liberales que es “para todos los humanos” (ver Fuller 2010). Esto es un llamado al desarrollo de un intelecto digital por oposición a la inteligencia digital... Como Hofstadter (1963) afirma, el intelecto es la parte crítica, creativa y contemplativa de la mente. Mientras que la inteligencia busca aferrarse, manipular, reordenar, ajustar, el intelecto examina, pondera, se pregunta, teoriza, critica, imagina. La inteligencia toma el significado inmediato en una situación y la evalúa. El intelecto evalúa evaluaciones y busca los significados de situaciones como un todo... El intelecto es una manifestación única de la dignidad del hombre (Berry 2011: 20).<sup>4</sup>

De esta manera, hay una dimensión cultural innegable en la computación y los proveedores centrales de software. Esta conexión apunta a la importancia de entender la programación. Efectivamente, la programación puede ser útil como un index de cultura (se puede imaginar a las humanidades digitales haciendo un mapeo de los diferentes lenguajes de programación a las posibilidades culturales y prácticas que permiten, como por ejemplo el [HTML](#) a la cibercultura, [AJAX](#) al social media, etc.), sin mencionar un mapeo en los softwares de edición para la creación de nuevas formas de narración fílmica, musical y arte en general, o crítica cultural por medio de las humanidades digitales. Como asegura Liu (2011):

En las humanidades digitales, la crítica cultural - tanto en su forma de

interpretación como de defensa- ha estado notablemente ausente en comparación con la corriente principal de las humanidades o, más estrictamente, con los “estudios sobre los nuevos medios” (poblado reciente por críticos de Internet, críticos de los medios tácticos, hacktivistas, entre otros). Los humanistas digitales desarrollamos herramientas, datos, metadatos y archivos críticamente; y además promovemos posiciones críticas sobre la naturaleza de tales recursos (por ejemplo, la disputa si los métodos computacionales son usados para la búsqueda de la verdad o, como Lisa Samuels y Jerome McGann aseguran, “[deformación](#)”). Sin embargo, es raro que lo extendamos a asuntos involucrados en el registro de la sociedad, la economía, la política o la cultura ([Liu 2011](#)).

Esto significa que podemos preguntar lo siguiente: ¿cómo es la cultura, la política y la economía luego de haber sido ‘softwarizada’? (Manovich 2008: 41). Eso no quiere decir que los estudiosos de las humanidades, digitales o no, tengan que ser capaces de programar (cf. [Ramsay 2011](#)). Entender lo digital está en algún sentido conectado a la comprensión del código a través del estudio de los cambios que se producen en los medios, esto es, una hermenéutica del código (ver [Clinamen 2011](#), [Sample 2011](#)) o acercamientos críticos al propio software (Manovich 2008, Berry 2011).<sup>5</sup> Un ejemplo, facilitado por el software y código, es la emergencia del stream de datos en tiempo real, como contraposición a los objetos de estudio estáticos a los que las humanidades se enfocaron tradicionalmente en libros y papers (ver Flanders 2009). Esto incluye la geolocalización, bases de datos en tiempo real, Twitter, redes sociales, novelas SMS, e incontables formas digitales que cambian continuamente (incluyendo, por supuesto, a Internet, que está tendiendo a ser más stream).

Estos streams son en tiempo real y es esta faceta la que es importante porque transmiten en vivo, o la sensación de actualidad, a los usuarios y suscriptores. Muchos tecnólogos argumentan que estamos viviendo una transición desde una “web lenta a un stream rápido... y mientras sucede estamos desplazando nuestra atención desde el pasado al presente, y nuestro “ahora” se vuelve más corto”. Hoy vivimos y trabajamos entre una multitud de transmisiones de datos de variados cortes, modulaciones, cualidades, cantidades y granulación. Las nuevas transmisiones constituyen un nuevo tipo de público, uno que es efímero y cambiante, pero modula y reporta un tipo de agregado de reflexión sobre qué podemos pensar como el público propio del streaming- el cual llamaremos *publicidad ribereña (riparian publicity)* (Berry 2011: 144).<sup>6</sup>

Nuevos métodos y acercamientos, como la visualización de datos, serán necesarios

para rastrear y entender estas nuevas formas de conocimiento streaming en términos de modelo y narrativa. Por supuesto, existen muchos otros acercamientos de las humanidades que también podrían ser de gran valor por la aplicación a estas *formas* digitales (con y sin pantalla).<sup>7</sup> También considero que podría ser una manera activa de entender la producción cultural en general, por ejemplo, la edición digital transformó la industria del diario de papel, y las tecnologías del eBook y eInk vislumbran una nueva transformación (el iPad y Kindle son dispositivos fundamentales para el acceso a la cultura del streaming en tiempo real). Sin mencionar cómo el streaming digital influye en la sociedad, la economía y política. Por lo tanto, creo que deberíamos tomar el *giro computacional* seriamente como una pregunta de investigación clave para las humanidades (y las [ciencias sociales](#)), ya que es una de las que resulta cada vez más difícil de evitar.

Enlace al blog: <http://bit.ly/HumanidadesDigitales>

## Notas

1. Como señala Moretti (2007), las humanidades tradicionales se concentran en una "mínima fracción del campo literario... un canon de 200 novelas parece muy grande para la literatura británica del siglo XIX (y es mucho más extensa que la actual), pero sigue siendo menos del 1% de las novelas que realmente se publicaron: 20 mil, 30, o más, nadie sabe con certeza - y la lectura cercana no será de ayuda, una novela por día, cada día del año, podría llevar un siglo o más... No es solo una cuestión de tiempo sino de método: un campo tan extenso no puede ser comprendido como un entramado de bits separados de conocimiento sobre casos individuales, porque no es una suma de casos individuales: es un sistema colectivo, que debería ser tomado como un todo" (Moretti 2007: 3-4)

2. Lo que no puede apreciarse con la noción de "olas" es la simultaneidad complementaria entre los acercamientos. Quizá el término "capas" funciona mejor. Ciertamente, las capas podrían indicar que la interacción y la interrelación entre ellas son cruciales para entender a las humanidades digitales.

3. Por ejemplo, como Liu (2003) argumenta, "una de las principales tareas de aquellos que quieran establecer programas en las tecnologías humanistas, les sugiero usar las TIC para refundar y reorganizar el trabajo en humanidades no con el fin último de institucionalizarse, sino de darle la libertad y recursos para imaginar el academicismo humanista en relación tanto con los moldes académicos y empresariales. La estrecha relación entre comunidades de investigación y amplias audiencias estudiantiles, por ejemplo, no necesitas ser la misma que hay entre los productores de negocios y los consumidores. Pero a menos que el paradigma organizacional existente para el trabajo en las humanidades sean suplantados por nuevos modelos (ej. laboratorio, o ambientes con estilo de estudio en donde la facultad mezcla graduados con estudiantes en la producción, o nuevas unidades de investigaciones interdisciplinarias que congrega humanidades, artes, ciencias, ingeniería y ciencias sociales), y se hará dificultoso buscar puntos de encuentro entre el conocimiento más particular del humanismo dentro de la economía general del trabajo del conocimiento". (Liu 2003: 8)

4. Si el software y el código se convierten en la condición de posibilidad para unificar los múltiples conocimientos que se producen actualmente en la universidad, la capacidad de pensar uno mismo, enseñado por memorización, cálculos, ecuaciones, lecturas, cánones, procesos, etc, podría volverse menos importante. Sin embargo habría menos necesidad de capacidades individuales para superar estas hazañas mentales o para evocar una lista completa debido a su dimensión y alcance, usando dispositivos técnicos, en conjunción con métodos colaborativos de trabajo y estudio, podría habilitar un método cognitivo de apoyo en su lugar. La internalización de prácticas particulares que fueron inculcadas durante cientos de años en niños y estudiantes necesitaría ser repensada y, al hacerlo, lo común sería que esta pedagogía también cambie. Sería una descentralización radical en algunos aspectos, el objeto Humboldtianos lleno de cultura y cierta noción de racionalidad no podría volver a existir, sino más bien el tema computacional sabría donde recordar la cultura y cuando era necesaria en conjunción con otros computacionalmente disponibles, un tema cultural *justo a tiempo*, tal vez para transmitir en una cierta forma de conexión apoyada computacionalmente a través de una presentación visualizada. Más que un método de pensamiento con ojos y manos, podríamos tener un método de pensamiento con ojos y pantalla (Berry 2011).

5. Los actuales estudios de humanidades digitales y estudios de software o estudios de código críticos tienden a estar separados, pero por supuesto, el potencial cambio de ideas y conceptos en términos de sus respectivos enfoques teóricos y empíricos.

6. Un buen ejemplo de publicidad ribereña es el uso las @menciones en los streams de Twitter. Para evitar la velocidad del stream siguiendo a un autor, especialmente cuando el forma parte de los cientos de miles de usuarios que uno sigue, se puede elegir observar solamente el stream de menciones. Esto solo muestra los tweets que mencionan directamente tu nombre de usuario, cortando sustancialmente la cantidad de información y moviendo los tweets pasados, confiando en el gráfico social, es decir, otras personas en tu red o amigos; filtrando de esta manera la información para ti. De esta manera, el stream de @menciones se convierte en un stream de información colaborativo presentado para que lo leas tu sólo.

7. Vea Montfort (2004) cuando argumenta, “cuando los estudiosos consideran la literatura electrónica, la pantalla es considerada como un aspecto esencial de toda la informática creativa y comunicativa - una base fija para todos los nuevos medios. Sin embargo, la pantalla es relativamente nueva en la escena. La interacción temprana con las computadoras sucedió principalmente en papel: en cinta de papel, en tarjetas perforadas, y en terminales impresas y teletipos, con su suministro de papel continuo como si se hiciera un scroll. Al recordar la época temprana de los nuevos medios y examinar el rol del papel... podemos corregir al supuesto del “esencialismo de la pantalla” sobre la informática y entender mejor la materialidad del texto computacional. Mientras nuestra comprensión de la “materialidad” no se limite a la sustancia física en la cual el texto aparece, esa sustancia es una parte de una materia de trabajo de la naturaleza, por lo que tiene sentido comentar sobre esa sustancia.” (Montfort 2004, énfasis agregado)



## Bibliografía

- Baker, N. (1996) *The Size of Thoughts: Essays and Other Lumber*, New York: Random House.
- Baker, N. (2001) *Double Fold: Libraries and the Assault on Paper*, New York: Random House.
- Berry, D. M. (2011) *The Philosophy of Software: Code and Mediation in the Digital Age*, London: Palgrave Macmillan.
- Clinamen (2011) The Procedural Rhetorics of the Obama Campaign, retrieved 15/1/2011 from <http://clinamen.jamesjbrownjr.net/2011/01/15/the-procedural-rhetorics-of-the-obama-campaign/>
- Flanders, J. (2009) The Productive Unease of 21st-century Digital Scholarship, *Digital Humanities Quarterly*, Summer 2009, Volume 3 Number 3, retrieved 10/10/2010 from <http://digitalhumanities.org/dhq/vol/3/3/000055/000055.html>
- Fuller, M. (2008) *Software Studies \ A Lexicon*, London: MIT Press.
- Fuller, S. (2010) Humanity: The Always Already – or Never to be – Object of the Social Sciences?, in Bouwel, J. W. (ed.) *The Social Sciences and Democracy*, London: Palgrave.
- Hayles, N. K. (2011) How We Think: Transforming Power and Digital Technologies, in Berry, D. M. (ed.) *Understanding the Digital Humanities*, London: Palgrave.
- JAH (2008) Interchange: The Promise of Digital History, *The Journal of American History*, retrieved 12/12/2010 from <http://www.journalofamericanhistory.org/issues/952/interchange/index.html>
- Lakatos, I. (1980) *Methodology of Scientific Research Programmes*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Liu, A. (2003) The Humanities: A Technical Profession, retrieved 15/12/2010 from [http://www.english.ucsb.edu/faculty/ayliu/research/talks/2003mla/liu\\_talk.pdf](http://www.english.ucsb.edu/faculty/ayliu/research/talks/2003mla/liu_talk.pdf)
- Liu, A. (2011) Where is Cultural Criticism in the Digital Humanities, retrieved 15/1/2011 from <http://liu.english.ucsb.edu/where-is-cultural-criticism-in-the-digital-humanities/>
- Manovich, L. (2008) Software Takes Commons, retrieved 1/12/2010 from <http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html>
- McCarty, W. (2009) Attending from and to the machine, retrieved 18/09/2010 from <http://staff.cch.kcl.ac.uk/~wmccarty/essays/McCarty.%20Inaugural.pdf>

Montfort, Nick. (2004) *Continuous Paper: The Early Materiality and Workings of Electronic Literature*, retrieved 16/1/2011 from [http://nickm.com/writing/essays/continuous\\_paper\\_mla.html](http://nickm.com/writing/essays/continuous_paper_mla.html)

Montfort, N. and Bogost, I. (2009) *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*, London: MIT Press.

Moretti, F. (2000) *Conjectures on World Literature*, retrieved 20/10/2010 from <http://www.newleftreview.org/A2094>

Moretti, F. (2007) *Graphs, Maps, Trees: Abstract Models for a Literary History*, London, Verso.

Ramsay, S. (2011) *On Building*, retrieved 15/1/11 from <http://lenz.unl.edu/wordpress/?p=340>

Sample, M. (2011) *Criminal Code: The Procedural Logic of Crime in Videogames*, retrieved 15/1/2011 from <http://www.samplereality.com/2011/01/14/criminal-code-the-procedural-logic-of-crime-in-videogames/>

Schnapp, J. and Presner, P. (2009) *Digital Humanities Manifesto 2.0*, retrieved 14/10/2010 from [http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto\\_V2.pdf](http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf)

Schreibman, S., Siemans, R., and Unsworth, J. (2008) *A Companion to Digital Humanities*, London: Wiley-Blackwell.