

## Seminario “Historia y Humanidades Digitales”. Ciudad Real, 7-9 de noviembre de 2017

RAFAEL DE LA CRUZ SERNA  
Universidad de Castilla-La Mancha  
rafacalzada7@hotmail.com

Entre los días 7 y 9 de noviembre de 2017 tuvo lugar en la Facultad de Letras de Ciudad Real el seminario “Historia y Humanidades Digitales”, organizado entre la Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM) y la Fundación General del Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC) y coordinado por los profesores Francisco Javier Moreno Díaz del Campo, David Martín López (UCLM) y Francisco Fernández Izquierdo (CSIC). El seminario englobó un ciclo de conferencias, un taller y una exposición. Participaron investigadores de todo el país que presentaron novedosas líneas de investigación de manera divulgativa pero sin abandonar un enfoque científico. Estas suponen un punto de inflexión a la hora de hacer Historia y advierten sobre el posible camino que seguirán la Historia y las Humanidades. No obstante, también se han puesto de manifiesto los límites con los que conviven estas nuevas líneas de investigación y la aún escasa aceptación por la academia, una fisura que poco a poco se va cerrando.

El ciclo de conferencias se inició con la intervención de Ana Crespo (CSIC), titulada “Integración de bases de datos y visualización: una experiencia interdisciplinar en el proyecto ForSEAdiscovery”. Esta conferencia se enmarca en un proyecto dentro del programa de ayudas europeas *Marie Curie*<sup>1</sup>. Implica la conexión multidisciplinar de las fuentes escritas, la arqueología submarina y la dendrocronología. El objetivo es hacer una catalogación y un análisis de laboratorio para estudiar la cronología y procedencia de la madera. Se han llevado a cabo campañas arqueológicas en pecios como Finisterra o la Fragata Magdalena para extraer restos de madera. Se han usado varias bases de datos como *DynCoopNet* o *Sound Toll Register*. Esta última es una de las más complejas que existen, de gran interés para medir el volumen de comercio del Báltico y la importación de madera. Con las bases de datos se pretende unir la información histórica, arqueológica

---

<sup>1</sup> «[forseadiscovery.wordpress.com](http://forseadiscovery.wordpress.com)» [consultado el 20 de diciembre de 2017].



y dendrocronológica, identificando la relación entre comportamientos políticos y naturales en el proceso de construcción naval en el ámbito ibérico y la procedencia de la madera.

Siguió la conferencia del profesor José María Imízcoz (Universidad del País Vasco), titulada “Redes sociales en la investigación histórica”, que se enmarca en un proyecto de investigación que estudia los entornos del cambio histórico. Destacan algunos trabajos de análisis de redes sociales como los de Requena Santos, Degenne y Elisabeth Bott. Parte de la idea de que los hombres en sociedad somos actores de nuestra historia. A partir de aquí, se construye una visión plural y unificadora que parte de la observación de las interacciones entre individuos para captar las relaciones de cooperación u hostilidad. También permite comprender la conexión de los agentes de la historia en las esferas de lo político, lo religioso o lo económico, también con instituciones y las conexiones geográficas. Historiográficamente, el concepto “redes sociales” no se ha entendido bien, ya que se ha asimilado desde una concepción naturalista, cosificando la red social. Los individuos conectados entre sí tienen acceso a las mismas fuentes de información, recursos y oportunidades. Las personas con pocos “lazos débiles” acceden solo a noticias limitadas y a opiniones de sus íntimos y se ven privadas de la información de las partes distantes del sistema social. A escala general, las sociedades que carecen de lazos débiles estarán fragmentadas, las nuevas ideas y valores se difundirán lentamente.

Junto a la conceptualización historiográfica de lo que se entiende como “red social”, Imízcoz presentó estudios e iniciativas digitales como la base de datos *Fichoz*, desarrollada por Jean P. Dedieu, erigida como base de datos relacional con miles de registros. Posee una estructura abierta, es decir, no hay categorías a la hora de estudiar a estos individuos. Cada registro de la base es una acción llevada a cabo por uno de estos agentes. *Fichoz* considera agente a toda entidad identificable: individuos, colectivos u objetos. Cada uno tiene un código de identificación propio y sus acciones se vinculan a este.

El segundo día se inició con la conferencia “«Yo estuve allí». La experiencia de la Historia vivida a través del videojuego”, impartida por Juan Francisco Jiménez (Universidad de Murcia), en la que presentó los resultados de un proyecto en el que se observa la relación entre investigación pública y empresas privadas como *Virtual Ware* o IGN. En la conferencia se presenta un problema de partida: ¿qué es un videojuego? Fuera de nuestro entorno hay respuestas de todo tipo. El videojuego rompe con los modelos tradicionales de ocio y aprendizaje. El ponente ha comprobado que los alumnos que han jugado a videojuegos tenían más conocimientos de Historia. De hecho, los videojuegos ya han sido considerados como parte de la industria cultural. Debemos ser conscientes de que estamos viviendo un cambio general a todos los niveles. En la actualidad, el videojuego ha supuesto un punto de inflexión importante, igual que en su día el cine, la gran revolución cultural del siglo xx. A través de él, vivimos virtualmente la Historia, con una posibilidad excepcional para interpretarla. Nos podemos sumergir en momentos históricos concretos y de gran importancia, como el Desembarco de

Normandía o las Navas de Tolosa. Para ello, según Jiménez, un videojuego histórico tiene que tener cuatro características: veracidad, verosimilitud, mostrar información y otorgar libertad para jugar y experimentar. Frente a las críticas que hay en la academia respecto al uso educativo de los videojuegos, concluyó su intervención citando a Antonio Muñoz Molina: “el buen lector no solo ama los libros, también disfruta de la música, el cine y hasta la televisión y los videojuegos. Ni la televisión, ni el cine, ni los videojuegos son enemigos de la lectura, su único enemigo es la ignorancia”.

La cuarta conferencia corrió a cargo de Francisco Alía Miranda (UCLM), bajo el título “Recursos digitales para la investigación histórica”, que versó sobre los instrumentos destinados a la recopilación de información en la red. El objetivo es compartir toda la información para la investigación y facilitar el manejo de miles de archivos y documentos. Todavía hoy día existen límites en la digitalización de documentos, debido a la Ley de propiedad intelectual. No obstante, cada vez se va avanzando más y tenemos más recursos a nuestra disposición.

En primer lugar, destacan las bases de datos bibliográficas; aún hay muchas bases de datos referenciales, pero cada vez son más las que nos ofrecen el texto completo. Ejemplos son Dialnet, Gazeta, WorldCat. En PARES encontramos documentos digitalizados de los principales archivos, aunque es una representación muy débil del patrimonio archivístico español. Los sumarios ISOC (CSIC) son una gran base de datos referencial que vacía el contenido de buen número de las revistas de Ciencias Sociales y Humanidades publicadas en España desde 1976. En segundo lugar, las colecciones documentales y bibliográficas, como la biblioteca digital clásicos Tavera y publicaciones del Instituto Nacional de Estadística. Seguidamente bibliotecas y archivos digitales, que pueden contener materiales digitalizados u otro material documental procedente de bibliotecas, archivos y museos. Ejemplos son *American Memory* o la Biblioteca Digital de Castilla-La Mancha. Igualmente, los repositorios y recolectores, que ofrecen la información bajo un mismo sistema de búsqueda. Destacan Hispana o Europea. Finalmente, las hemerotecas virtuales, con digitalización de documentos como periódicos y las fototecas y filmotecas como ABC foto o Fototeca del Patrimonio Histórico.

La tercera sesión de conferencias siguió el día 9 con “La Historia Digital” de Analet Pons (Universidad de Valencia). En su intervención, sostuvo que el manejo y desciframiento de todos los signos de internet requiere una alfabetización nueva y una nueva forma de hacer, reflexionar y divulgar la Historia. A través de ello podemos plantearnos qué son las Humanidades Digitales y qué es la Historia Digital. Con las nuevas herramientas se plantean nuevos interrogantes, ya que la tecnología también transforma la conciencia interior del individuo. En este sentido, el primer cambio vino a partir de la máquina de escribir, usada por Kitchler e incluso Nietzsche; a su vez acompañada del gramófono y la película. El mundo en el que lo auditivo y lo visual pasaba por lo escrito acabó y dio paso a una nueva realidad. Sin embargo, la Historia ha reaccionado mal a este cambio. Exponentes de este cambio son Robert Darnton o Gregory Bowns y proyectos

como *The Georgetown Slavery Archive*. Estos autores, pese a sus esfuerzos por la producción de contenidos de tipo digital, no son reconocidos hasta que no lo llevan al formato impreso, una muestra más de la reacia opinión de la academia respecto al cambio y al mundo digital.

La última conferencia fue la de Antonio Rodríguez de las Heras (Universidad Carlos III), “Humanidades y la educación en Red”. Según él, hoy en día vivimos una cultura digital que tiene la demanda de humanistas. El cerebro actual está sometido a un cambio constante sin precedentes en la Historia, de un volumen tal que el sistema educativo se está agrietando. La Historia de la educación en Red tiene mucho recorrido, pero no todo coincide para lograr el arranque necesario. Se ha confundido con la educación a distancia, aunque no se trata de lo mismo, siendo esta la que asume los cambios tecnológicos y las nuevas herramientas.

En opinión del profesor Rodríguez, hay que rebelarse contra un sistema educativo que consiste en preparar operarios del sistema. Se debe dar a los individuos una educación apartada de los intereses económicos, que dé cabida a las nuevas realidades y a todos los grupos. Debemos criticar la obsesión por la certificación y el currículum amplio, ya que hoy en día se paga por la certificación y no por la cultura. Existen trabas, como el desconocimiento de la educación en red, además de que la sensación de presencia es más débil en ella. En todo caso, el objetivo debe ser dirigirnos hacia una comunicación digital oral, que implique más al alumno interesado que las videoconferencias que abundan actualmente en los MOOC.

Aparte, durante el transcurso del seminario, se desarrolló un taller práctico impartido por el profesor Fernández Izquierdo, en el cual se instruyó acerca del uso de los gestores bibliográficos como herramienta de compilación de información bibliográfica para facilitar la labor del historiador o humanista en general. El programa escogido fue Zotero, un software de fácil manejo y gratuito, que con una extensión se solapa al navegador y permite capturar las referencias deseadas. Este tipo de gestores es muy útil a la hora de manejar grandes cantidades de bibliografía, ya que permite su clasificación y almacenamiento mediante sencillos pasos, además de disponer toda esta información en una misma pantalla en nuestro ordenador.

Por último, en la entrada de la Facultad de Letras pudo visitarse la exposición “Videojuegos y Edad Media”, cedida por el grupo de investigación del profesor Jiménez. En cierto sentido, sirvió como ampliación para el tema de su conferencia, ofreciendo paneles ilustrados con explicaciones sobre ejemplos de videojuegos y una web<sup>2</sup> en la que se puede consultar el camino seguido por esta línea de investigación y material, incluso pudiendo descargar libros de forma gratuita relacionados con el tema.

---

<sup>2</sup> «[www.historyayvideojuegos.com](http://www.historyayvideojuegos.com)» [consultado el 20 de diciembre de 2017].