

NURIA RODRÍGUEZ ORTEGA¹.
UN COMPROMISO CON LAS HUMANIDADES DIGITALES

17 de enero de 2018

Málaga

Lidia Bocanegra Barbecho



NURIA RODRÍGUEZ ORTEGA. UN COMPROMISO CON LAS HUMANIDADES DIGITALES

Lidia Bocanegra Barbecho (LBB)
Nuria Rodríguez Ortega (NRO)

LBB: Las Humanidades Digitales (HD) reflejan el área de conocimiento en donde parece encontrar un nicho cómodo en donde investigar. ¿Por qué decidiste orientar tu investigación hacia esta disciplina?

NRO: Así es, las HD representan un área de conocimiento que me gusta especialmente por su naturaleza inter y transdisciplinar, y sobre todo porque en su ADN se encuentra la necesidad de afrontar los retos que para el hombre y las sociedades contemporáneas comporta la transformación tecnológica de nuestro mundo. He de aclarar, sin embargo, que mi llegada a este campo no fue una decisión consciente o premeditada. Me explico, ahora podemos decir: «voy a inscribir mi línea de investigación en el campo de las Humanidades Digitales», pero a finales de los noventa y primeros de los dos mil, que es cuando yo estaba realizando mi tesis doctoral, el término *Digital Humanities* ni siquiera existía, y los estudios que entonces se denominaban *Humanities Computing* carecían de la formalización institucional que hoy definen las HD.

A finales de los años noventa yo estaba trabajando en nuevas formas de representación

semántica en el contexto de la teoría y la literatura artística, y fue en el marco de esta investigación cuando descubrí las potencialidades del hipertexto y de la lingüística computacional para extraer y representar conocimiento desde enfoques diferentes a los que tradicionalmente se habían utilizado en esta vertiente de la investigación de la Historia del Arte. Hay que tener en cuenta que en aquellos momentos la noción de hipertexto era un concepto muy revolucionario. Recuerdo que mi primera intervención en un congreso del CEHA, justamente en Granada en el año 2000², versó sobre la propuesta de un «diccionario» que utilizaba el hipertexto como forma de construcción de conocimiento. Durante la presentación tuve que utilizar un cañón —creo que fue la primera vez que se utilizó en un congreso del CEHA— para mostrar cómo funcionaba dicho diccionario. No era más que una versión demo de páginas enlazadas mediante código HTML, pero todavía tengo en mi memoria el gran revuelo que causó.

De manera natural, por tanto, me embarqué en el aprendizaje y aplicación de los métodos de análisis propios de las *Humanities Computing* y de los nuevos medios. Por eso, cuando

las *Digital Humanities* empezaron a emerger con fuerza a mediados de la década de los dos mil, yo hacía tiempo que ya formaba parte de esta «familia». Así pues, mi apuesta por esta línea de investigación no se debió tanto a una elección por un campo disciplinar concreto sino a una fascinación por lo que entonces se aventuraba como una revolución sin precedentes —como el tiempo así se encargaría de demostrar— en los procesos de producción, representación y distribución del conocimiento, y lo que yo tenía claro era que quería formar parte de esa aventura. A mis estudiantes les suelo decir que uno debe decidir qué papel quiere jugar en la historia, si «epígono» de un mundo que va llegando a su final o «pionero» de un mundo que empieza a emerger. Yo nunca tuve dudas de cuál sería mi opción. No fue una opción fácil, y durante años me sentí muy sola; muy al margen. Pero viéndolo ahora en perspectiva, estoy convencida de que valió la pena.

LBB: Repasando un poco tu trayectoria científica en HD, el hecho de conectar humanistas digitales con un *background* académico en historia del arte o no, es uno de los hechos que la caracterizan. ¿Qué circunstancias te llevaron a crear la Red Internacional de Estudios Digitales sobre la Cultura Artística [ReArte.Dix]?³.

NRO: Fundamentalmente, un compromiso disciplinar. Aunque pueda parecer anecdótico hacer esta mención ahora, el proyecto de investigación que presenté en las oposiciones a profesor titular, en noviembre de 2009, llevaba por título «El proyecto ATENEA y la posibilidad de una Historia del Arte Digital». La elección de este tema no fue meramente coyuntural, sino toda una declaración de intenciones; la adquisición de un compromiso al que he dedicado esfuerzo y tiempo desde entonces. Yo estoy convencida de que las disciplinas —si es que todavía hoy podemos hablar en términos de «disciplinas»— no pueden permanecer ajenas a las condiciones materiales y tecnológicas que caracterizan

cada tiempo, porque estas condiciones modelan y transforman cómo se produce y expande el conocimiento; o lo que es lo mismo, su propia razón de ser. Ya lo dijo Lafuente Ferrari, «cada generación tiene que responder a los problemas que le son propios».

Cuando fundamos ReArte.Dix, en el año 2013, existía un sentimiento compartido en Estados Unidos y en Europa de que el campo de la Historia del Arte necesitaba un revulsivo para conectarse con las dimensiones tecnológicas del siglo XXI, especialmente si se comparaba con el desarrollo experimentado por otras disciplinas en el marco de las Humanidades Digitales, que entonces se encontraban en su pleno apogeo.

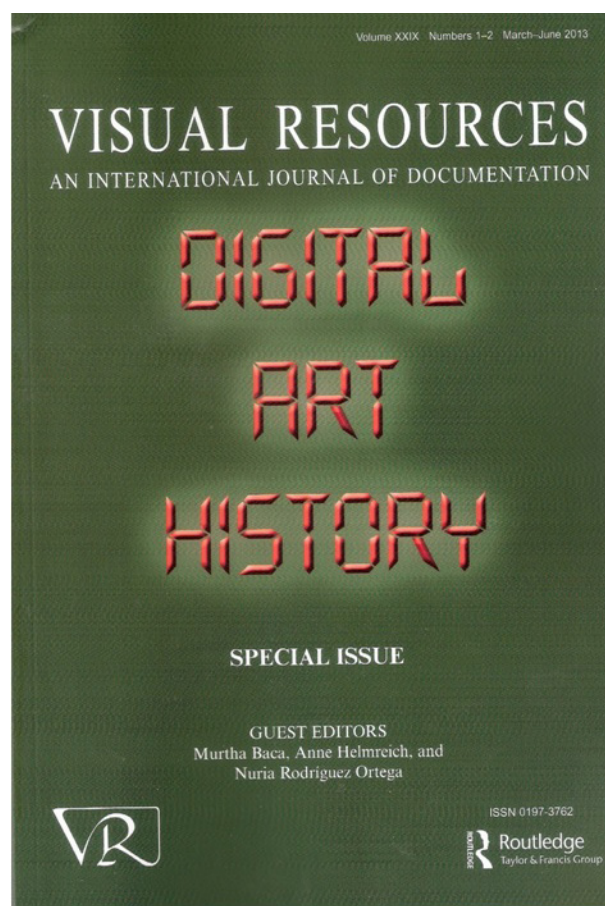


Fig. 1. Portada del número especial dedicado a *Digital Art History*, año 2013, un punto de inflexión importante ya que se puede considerar casi la publicación fundacional de esa área.

Hay mucha literatura de aquellos años (2010-2013) sobre esta cuestión. Fue entonces cuando el término *Digital Art History* tomó carta de naturaleza y empezó a popularizarse entre la comunidad de historiadores del arte que desde hacía tiempo trabajábamos aplicando tecnología digital.

El término ya se había empleado a principios de los dos mil en un par de congresos organizados por la asociación *Computers and the History of Art (CHArt)*, con base en Reino Unido, pero aquella propuesta acabó diluyéndose sin más debido a lo que Willian Vaughan, uno de sus organizadores y pioneros, definió como una falta de madurez del campo. Sin embargo, hacia el año 2010-2011 la conciencia de que era imprescindible abogar ya y de manera urgente por una *Digital Art History* renació con fuerza. En el año 2010, Hubertus Khole (MLU) organizó un seminario en Italia que llevaba por título *Networked*

*Humanities: Art History in the Web*⁴; y al año siguiente organizamos en Málaga el *workshop Digital Art History: Challenges, Tools and Practical Solutions*⁵, que, si no estoy equivocada, fue el primer seminario que de una manera expresa adoptó esta denominación. Recuerdo que todos compartíamos esa sensación de encontrarnos en un punto de no retorno, en un momento realmente fundacional.

Recuerdo también que en aquella época me apropié de una frase de Johanna Drucker (UCLA) en *The Chronicle Review*, que yo repetía insistentemente en toda conferencia o charla que impartía: «las Humanidades Digitales no representan un problema técnico, constituyen una responsabilidad intelectual». Con ello trataba de explicar que el desarrollo de una *Digital Art History* implicaba no solo construir infraestructuras tecnológicas o aplicar tecnologías a la investigación histórico-artística —que también—, sino que comportaba



Fig. 2. Participantes del workshop realizado en 2011: Digital Art History: Challenges, Tools and Practical Solutions. Entre los participantes se encuentran Johanna Drucker, Anna Bentkawska-Kaffel, Bernard Frischer, Anne Helmreich, Murtha Baca, Christian Huemer y Peter Boot.

un proceso de refundación epistemológica y de reformulación crítica; que las Humanidades Digitales en general y la Historia del Arte Digital en particular no consistían en hacer lo mismo con la ayuda de la tecnología, sino en pensar las cosas de manera diferente. Por eso hablábamos —y hablamos— de un cambio de paradigma. Era nuestra responsabilidad, por tanto, reflexionar sobre el modo como la transformación digital afectaba al conocimiento histórico-artístico; qué nuevas preguntas podrían plantearse; qué nuevas respuestas podrían darse a las problemáticas tradicionales de la Historia del Arte; qué discursos críticos nos impelían a desarrollar... Era necesario que la Historia del Arte contribuyera, desde su propia especificidad disciplinar, al debate internacional que en aquel momento se estaba produciendo —y que, por supuesto, hoy continúa— sobre las problemáticas culturales implicadas en el desarrollo de las sociedades digitales. Y era necesario también que los historiadores del arte se involucraran directamente en el desarrollo de proyectos digitales para que estos pudieran responder a las necesidades intelectuales, críticas y metodológicas de nuestro campo disciplinar. No podíamos dejar que otros nos hicieran el trabajo o pensarán por nosotros.

En este contexto, ReArte.Dix nació con tres objetivos: a) impulsar esa toma de conciencia; b) congregar en una comunidad articulada a investigadores y grupos que venían aplicando este enfoque desde hacía algún tiempo pero a través de iniciativas aisladas y disgregadas; y c) constituir un escenario de trabajo y de pensamiento alternativo al ámbito anglosajón y noreuropeo, que en el año 2013 presentaba ya signos evidentes de liderazgo en este campo.

LBB: Continuando con el *networking* de investigadores especialistas en HDe, eres miembro fundador de #CSHDSur, un espacio que pretende ofrecer una visión alternativa de las Ciencias Sociales y las Humanidades en su conexión con el ámbito tecnológico y digital desde el punto

de vista de los países del Sur Global. ¿Se trata solamente de un espacio de reflexión en torno a la hegemonía de las HD en determinados países, o pretende, además, cambiar este ámbito de influencia?

NRO: Las dos cosas. Yo definiendo el paradigma del activismo académico, es decir, una reflexión crítica que también tenga una capacidad transformativa, una capacidad de producir cambios reales atendiendo a los retos de las sociedades contemporáneas.

En concreto, #CSHDSur⁶ nació como una alternativa a lo que en el año 2014 identificábamos con unas HD muy centradas —y encerradas— en el ámbito académico. Tanto Esteban Romero⁷ como yo consideramos entonces que sería necesario empezar a pensar en unas Humanidades Digitales más «sociales», es decir, más vinculadas al modelo de laboratorio de participación ciudadana y más proyectadas a provocar procesos de innovación social. La perspectiva de pensamiento de #CSHDSur es eminentemente crítica porque, entre otras cosas, reivindica el valor de los márgenes y de los contextos tradicionalmente no hegemónicos —no por casualidad la iniciativa está vinculada a dos universidades del sur de España (Málaga y Granada), que no deja de ser un «Sur»—, pero en #CSHDSur el discurso crítico busca ejercerse desde una acción concreta que, a su vez, quiere implicar de manera activa a las personas y comunidades directamente involucradas en los procesos de transformación que se tratan de desarrollar. Por tanto, #CSHDSur engloba esa doble perspectiva: un discurso crítico que emana de un pensamiento «Sur» y una acción orientada a provocar procesos de transformación social. He de añadir que esta idea de «Sur» como forma de pensamiento y no tanto como ubicación geográfico-territorial concreta no deja de ser objeto de discusión y debate, pero en #CSHDSur pensamos que es una idea operativa para reenfocar el discurso desde nuevos parámetros.

LBB: ¿Cuál es tu valoración acerca de cómo se configura a nivel internacional e institucionalmente, vía Asociaciones, etc., los núcleos de poder de las Humanidades Digitales y cuál ha sido su evolución en el tiempo?

NRO: El proceso de institucionalización de las *Digital Humanities* ha sido tremendamente rápido. De acuerdo con los datos de CenterNet (An International Network of Digital Humanities Centers)⁸, actualmente existen en torno a 220 instituciones y/o centros formalmente constituidos, a lo que hay que añadir la existencia de grados, posgrados, revistas científico-académicas y proyectos apoyados económicamente por las grandes agencias y corporaciones de investigación, que cuentan con programas específicos de financiación para las Humanidades Digitales.

Sin duda, las HD representan un fenómeno global con asociaciones e iniciativas distribuidas por todo el planeta. Esto, sin embargo, no aminora el hecho de que también sean un campo con fuertes cuotas de concentración de poder donde destacan las asociaciones de lo que podríamos denominar la «liga Norte», que son aquellas que están integradas en el ADHO (Alliance of Digital Humanities Organizations)⁹, la organización que, desde su fundación, ha liderado el desarrollo y desarrollo de las *Digital Humanities* en el escenario internacional.

Este escenario se fue configurando a lo largo de las dos últimas décadas como consecuencia de la apropiación que el ámbito anglosajón operó sobre todo un campo de conocimiento, atribuyéndose su gestación y desarrollo, un escenario del que todavía hoy somos herederos. Es cierto que a partir del año 2012 se produjo un punto de inflexión importante cuando algunas voces, con una amplia trayectoria en el campo de las HD, iniciaron un discurso de crítica institucional para llamar la atención sobre la concentración de poder que se estaba produciendo en determinadas instituciones y personas vinculadas

a un grupo muy reducido de países, y, como consecuencia de ello, sobre la subrepresentación de un buen número de comunidades que quedaban excluidas de los procesos de toma de decisiones. A este discurso crítico se unieron los enfoques derivados de la teoría crítica de la cultura, el pensamiento poscolonial, las teorías feministas, las metodologías decoloniales... dando lugar a lo que se conoce hoy como *Critical Digital Humanities*. El problema es que, salvo algunas excepciones, este discurso de desarticulación crítica ha sido liderado por actores que forman parte de los contextos considerados hegemónicos, por lo que su impacto real también ha sido objeto de debate.

Solo muy recientemente el movimiento de las Humanidades Digitales del Sur Global ha propiciado el que sean justamente los ámbitos que hasta la fecha habían ocupado un segundo plano los que empiecen a desarrollar un discurso propio. La cuestión no es baladí, pues no se trata solo de un debate sobre relaciones de poder y/o conflictos de intereses en el interior de campo disciplinar concreto: las comunidades se definen por distintas formas de concebir y emplear la tecnología y los medios digitales, pero también por sus distintas capacidades de acceso y desarrollo tecnológico. Es decir, se trata de un problema que reproduce los desequilibrios de fuerzas que definen el mundo contemporáneo, con las consiguientes amenazas de nuevos monopolios y hegemonías.

En este sentido, el movimiento de las *Global Digital Humanities* apuesta por una concepción de las HD como un campo de prácticas múltiples y diferenciadas, distribuidas y plurales. Es imposible equiparar las HD que se practican en Estados Unidos —con una financiación y unas infraestructuras tecnológicas extraordinarias—, con las que se puedan practicar, por ejemplo, en España. A diferencia de lo que ocurre en Estados Unidos, Canadá o el Norte de Europa, en España hay todavía muy pocos centros de HD en

el sentido estricto del término. Su articulación se ha producido más bien a través de grupos y proyectos de investigación, o comunidades de interés en las universidades. Esto genera un panorama de actuación distinto, al que hay que unir, claro, las diferencias en financiación. Pero quiero aclarar que tampoco es una cuestión solo de recursos económicos, sino también de culturas investigadoras, referentes intelectuales, líneas estratégicas, objetivos y expectativas de cada comunidad. Es decir, hay una conciencia cada vez más extendida de que las HD deben desplegarse en clave local; la idea de unas HD universales de acuerdo con el modelo desarrollado en un conjunto muy específico de países no es viable, y no solo no es viable sino que lleva implícito el riesgo de nuevos colonialismos culturales y epistemológicos, como acabo de mencionar.

Hay que decir, no obstante, que el reconocimiento de la singularidad del Sur Global, así como la conciencia despertada por las Humanidades Digitales Globales, está propiciando un cambio en las estructuras de poder tradicionales. Por ejemplo, el ADHO parece haber iniciado un proceso de refundación para constituirse en una organización más diversa, plural y transparente. Habrá que esperar a ver cómo evoluciona el campo en los próximos años.

LBB: A nivel nacional has sido protagonista en cierta manera de la institucionalización de las Humanidades Digitales, ¿qué valoración haces de la evolución de las HD en España? ¿Cuál es el papel de la Asociación Humanidades Digitales Hispánicas (HDH)¹⁰ y qué logros y objetivos te planteas como actual Presidente de dicha Asociación?

NRO: Sí, efectivamente, he tenido la suerte de participar en este proceso y vivirlo en primera persona. La fundación de la HDH en el año 2012 vino a establecer un marco de acción compartida para toda una serie de proyectos e iniciati-

vas que desde hacía tiempo estaban trabajando en la convergencia entre tecnología computacional, medio digital y conocimiento humanístico. Es decir, no fue una creación de la nada, sino el reconocimiento de la existencia de una vertiente de investigación definida que reclamaba su lugar y que demandaba visibilidad. De hecho, no era la primera vez que se trataba de iniciar un proceso de institucionalización. Ya en el año 2005 Concha Sanz¹¹ fundó el primer máster de Humanidades Digitales en la Universidad de Castilla La Mancha, en el que tuve la oportunidad de participar primero como alumna y después como profesora. Este máster estuvo activo hasta el año 2012. Yo no me cansaré de agradecer a Concha Sanz el esfuerzo titánico que hizo por fundar y mantener este máster, y a Alejandro Bia¹² —actual secretario de la HDH y uno de los primeros humanistas digitales radicados en España— por invitarme a formar parte de aquella aventura. Con todo, el desarrollo de las HD en España, como en el resto de países, estuvo centrado durante mucho tiempo en las disciplinas del texto y del lenguaje, con las que prácticamente se llegó a identificar. En la actualidad, se ha producido una mayor diversificación y el panorama de disciplinas que conforman el paisaje de las HD en nuestro país es mucho más amplio y heterogéneo.

El camino de la HDH no ha sido fácil por diversos motivos, y uno de ellos tiene que ver con el escepticismo que las HD todavía despiertan en el ámbito académico. Además, levantar los cimientos de una organización requiere de la confianza de las personas, y la HDH todavía tiene que mostrar su valor y el papel relevante que puede llegar a desempeñar. Pese a todo, en sus pocos años de existencia ha logrado congrega una comunidad de humanistas digitales, institucionalizar un congreso bianual, elevar documentos de recomendaciones a la ANECA o establecer sinergias con otras asociaciones de América Latina, como la RedHD de México¹² y la Asociación Argentina de Humanidades Digitales

(AAHD)¹³, con las que mantenemos estrechas y excelentes relaciones.

Los logros y objetivos que yo me he propuesto cumplir en los próximos cuatro años tienen que ver con mi concepción de la HDH. Yo no entiendo la HDH como una finalidad en sí, sino como un instrumento al servicio de los humanistas digitales que trabajan en el ámbito hispánico o sobre lo hispánico. Por eso, me he propuesto afianzar la HDH como un actor capaz de aglutinar una comunidad cohesionada y articulada, abierta, dinámica y diversa de humanistas digitales; un actor cuya voz sea escuchada y tenida en cuenta; que actúe como interlocutor válido antes los órganos de gobierno responsables de las políticas de investigación, evaluación, innovación y desarrollo; ante las instancias científico-académicas pertinentes; y ante cualesquiera otras instituciones cuya actuación pueda tener un efecto sobre el desarrollo de las Humanidades Digitales hispánicas; un actor en diálogo con el resto de instituciones internacionales y activo en la configuración del escenario de las Humanidades Digitales globales.

LBB: Generalmente las Humanidades Digitales siempre han tenido un rol predominante en la disciplina lingüística o arqueológica; sin embargo, tú eres de Historia del Arte, ¿crees que ha habido en la actualidad un reequilibrio disciplinar de las Humanidades Digitales?

NRO: Como indicaba más arriba, sí, tengo datos objetivos para pensar que estamos caminando hacia un reequilibrio disciplinar. En el último congreso de la HDH, que tuvo lugar en Málaga en octubre de 2017, tuvimos la oportunidad de comprobar que, por primera vez, las disciplinas del texto y del lenguaje ya no eran las mayoritarias, sino que, por el contrario, se había producido una mayor redistribución: Historia, Historia del Arte, Bellas Artes, Educación, Ciencias Sociales, Ciencias de la Comunicación, Filosofía, Museos y Mediación Cultural, etc. tuvieron su representación en este congreso.

LBB: Desde tu punto de vista, ¿cuáles son los temas más en boga actualmente en el ámbito de las Humanidades Digitales? ¿Crees que hay una relación directa de esos temas con la innovación social?

NRO: Es difícil contestar a esta pregunta porque la diversidad de temáticas y vertientes sobre las que actualmente se despliegan las HD es inmensa. Hay temas que por su impacto tienen un especial interés, como los *data studies* y todas sus problemáticas asociadas. La aplicación de los sistemas de representación geográfica y cartográfica también está dando lugar a toda una reformulación de las disciplinas, de manera que hoy se habla de una Historia, Literatura o Historia del Arte espacial. Los temas relativos al conocimiento abierto, los datos abiertos y enlazados y las estrategias de la web semántica; la construcción de nuevas narrativas digitales; la visión por computadora y las redes neuronales aplicadas al procesamiento de imágenes; etc. Todos ellos son temas recurrentes en las publicaciones y congresos de HD. Por supuesto, las líneas vinculadas a las Humanidades Digitales Críticas y Globales, como las geopolíticas del código, la decolonización de las prácticas digitales, las nuevas brechas digitales o la preservación de la diversidad epistemológica y cultural también forman parte de las preocupaciones prevalentes de las HD.

Claro está, no todos estos temas están directamente relacionados con la innovación social, ni están pensados en términos de innovación social. Como comentaba antes, el nacimiento de #CSHD-SUR se explica, justamente, por la necesidad de desarrollar unas HD más enfocadas a este objetivo. Pero esto no quiere decir que unas Humanidades Digitales sean más necesarias que otras; o más importantes que otras. No tendría sentido que todos los proyectos de HD se orientaran a la innovación social, porque también necesitamos proyectos que avancen en la generación de nuevo conocimiento con valor *per se*, es decir, necesitamos proyectos que nos cuenten cómo

cambia, por ejemplo, la interpretación de los procesos culturales cuando estos se analizan desde una perspectiva macroscópica, es decir, extrayendo patrones de comportamiento a partir del análisis de miles de datos que se expanden a través de siglos o milenios; que nos confronten con las asunciones y convenciones embebidas en las interpretaciones realizadas hasta ahora; o que nos cuenten, haciendo alusión a una noticia reciente, cuáles son los patrones de creación utilizados por Shakespeare y cómo estos se inscriben en una tradición lingüístico-literaria hasta ahora desconocida. Y necesitamos que estos proyectos nos cuenten estas cosas porque ello nos ayudará a conocernos mejor a nosotros mismos; nos dará claves para comprender mejor la cultura que producimos y para entender de una manera más compleja qué es lo que nos define como especie humana. Si sabemos interpretarlos convenientemente, es muy probable que estos hallazgos nos proporcionen pistas válidas para avanzar hacia un futuro mejor.

Es más, creo que es importante llamar la atención sobre el hecho de que la idea de «innovación social» no deja de ser uno de los nuevos metarrelatos del siglo XXI, y, como tal, corre el peligro de convertirse en un imperativo, en un discurso hegemónico y universalizante. Tenemos que estar también atentos a esta cuestión.

LBB: Qué piensas de los Medialabs en general y en concreto del Medialab UGR¹⁴ con cuyo Director, Esteban Romero, mantienes una colaboración académica desde el 2013.

NRO: Para mí, los medialabs representan una de las grandes aportaciones de nuestra contemporaneidad. Recuerdo que en un texto publicado en el año 2009 ya indicaba que el modelo puesto en marcha por MediaLab Prado constituía un referente que había que tener en cuenta en los nuevos procesos de producción de conocimiento. Los medialabs son una herramienta fundamental para fomentar la creatividad desde una perspec-

tiva interdisciplinar, la cultura de la innovación y la experimentación, y para activar mecanismos de co-creación y participación social. Es decir, constituyen un escenario ideal en el que se conjuga investigación, experimentación, innovación y formación. Además, al no estar determinados por los imperativos académicos de la formación reglada, pueden operar con mayor libertad.

En relación con Medialab UGR, creo que ha supuesto una bocanada de aire fresco para la dinámica académica tradicional, consiguiendo en muy poco tiempo permear la vida universitaria con toda una serie de iniciativas que abordan problemáticas candentes de las culturas y sociedades digitales a través de metodologías innovadoras, logrando, al mismo tiempo, una conexión con los actores sociales y políticos envidiable.

LBB: ¿Qué opinas acerca de la participación pública en la investigación científica desde el ámbito digital, lo que se conoce como co-creación, contribución o participación social? ¿Has aplicado esta metodología en tus proyectos científicos en el ámbito de la Historia del Arte?

NRO: Personalmente, considero que esta es también una de las transformaciones más interesantes que se está operando en la construcción epistémica del siglo XXI, y no solo por lo que tiene de apertura de la Ciencia, sino porque en su base se encuentra —de nuevo— un cambio de paradigma fundamental respecto de la concepción jerárquica de los conocimientos que arrastramos desde la modernidad. El reconocimiento de la legitimidad de todos los saberes y su capacidad para contribuir, cada uno desde su dimensión particular, a la expansión del conocimiento representa una de las grandes conquistas de nuestro tiempo. Creo que es esencial involucrar a las personas y comunidades que se verán directamente afectadas por los conocimientos que se generan en el ámbito de la Academia; es decir, no se trata de investigar «para» sino de investigar «con».



Fig. 3. Primer Summer School on Digital Art History. Data-Driven Analysis and Digital Narratives organizado a través del proyecto Exhibitium de la Universidad de Málaga en colaboración con la Universidad de Berkeley y realizado en el año 2016.

Es cierto que este planteamiento todavía es objeto de reticencias por parte de los estratos académicos más conservadores. En este sentido, se debe recordar que no se trata de sustituir unos conocimientos por otros, sino de reconocer el valor de la diversidad de saberes y ponerlos a funcionar todos juntos para obtener un conocimiento más complejo, profundo y expandido.

Actualmente, en iArtHis_Lab¹⁵ tenemos en marcha un proyecto de investigación financiado por el Centro de Estudios Andaluces entre cuyos objetivos se encuentra el trabajo directo con los colectivos y asociaciones de artistas para desarrollar mecanismos que les permitan tener el

control de los datos e informaciones que ponen a circular en Internet sobre su propia actividad, evitando, así, la necesidad de cederlos a terceros o a plataformas intermediarias que a la postre acaban privatizando o capitalizando dicha información. Es un proyecto que ahora mismo se encuentra en sus primeras fases de desarrollo y esperamos que para mediados de 2019 podamos presentar resultados efectivos.

También con los estudiantes de posgrado suelo plantear esta perspectiva de actuación. Cada año les propongo proyectos que impliquen trabajar directamente con asociaciones vecinales, representantes municipales, colectivos de

artistas, etc., y he de decir que es uno de los aspectos mejor valorados en las evaluaciones finales, es decir, la posibilidad de salir del ámbito académico y trabajar en colaboración con otros actores sociales y culturales.

LBB: A lo largo de tu trayectoria ocupando diferentes cargos académicos y profesionales tales como ser profesora titular en Historia del Arte en la Universidad de Málaga, Coordinadora de [ReArte.Dix]¹⁶, coordinadora de los proyectos científicos ATENEA-TTC¹⁷, Digital Mellini: new tools and research Exploring New Tools & Methods for Art-historical Research & Publication, Exhibitium¹⁸, Presidenta de la Asociación de Asociación Humanidades Digitales Hispánicas, además de su anterior cargo como Subdirectora del Museo del Patrimonio Municipal de Málaga y posibles otros proyectos que me haya podido dejar en el tintero. ¿Cuál es el cargo que más satisfacción te ha dado?

NRO: Eso es como preguntarle a una madre que cuál de sus hijos le ha dado más satisfacciones. De todos he aprendido muchísimo. Para mí, la vida es un continuo proceso de experimentación y aprendizaje. Yo mido los éxitos y fracasos en función de lo que haya aprendido de cada una de las experiencias, y este es el enfoque que intento inculcarles a mis hijos y a mis estudiantes. Mirado en perspectiva, una de las cosas que más valoro es la oportunidad que me han dado de conocer a nuevas personas y trabajar con equipos muy heterogéneos y diversos. Con muchos de ellos mantengo una sólida amistad que persiste a través de los años.

Tengo que reconocer que el proyecto Digital Mellini fue una experiencia fascinante porque coincidió, precisamente, con el momento fundacional de la *Digital Art History* y pude vivir en primera persona todas las controversias y problemáticas que se plantearon. El periodo en el Museo del Patrimonio Municipal es también una de las épocas que recuerdo con especial

cariño. Fueron unos años muy creativos en los que, junto con Teresa Sauret Guerrero, tuvimos la oportunidad de poner en marcha toda una serie de iniciativas pioneras, que después hemos visto aplicadas en otros museos. Recuerdo, por ejemplo, que en el año 2007, al poco tiempo de inaugurarse, ya teníamos un plan integral de accesibilidad que incluía talleres táctiles para personas ciegas con reproducciones en relieve de algunas de las pinturas del museo. Años más tarde, el Museo del Prado presentó una iniciativa semejante como experiencia innovadora, pero nosotros ya veníamos trabajando en esa línea desde el año 2007, tal y como recogió la prensa en su momento. Además, la experiencia en el MUPAM (Museo del Patrimonio Municipal de Málaga) fue una oportunidad fantástica de trabajar directamente con los públicos y comprobar cuán diferente es el enfoque cuando se sale del ámbito de la Academia. Y, claro, también está el proyecto ATENEA, que fue el primero que puse en marcha como investigadora principal y uno de los primeros que se presentó a una convocatoria de I+D como un proyecto expreso de Humanidades Digitales. Estamos hablando del año 2005, y el término *Digital Humanities* apenas llevaba funcionando un par de años. Luego vino la constitución del grupo de investigación iArtHis_Lab, el proyecto Exhibitium¹⁹ financiado por la Fundación BBVA, y tantos otros logros que se han ido consiguiendo durante estos años.

He de reconocer que este ejercicio de memoria me da un poco de vértigo. Me hace tomar conciencia de cuánto tiempo ha pasado y cuántas cosas se han hecho. Parece cierto que uno no se da cuenta de dónde se encuentra realmente hasta que no construye su memoria.

LBB: ¿Crees que existe una visión estereotipada, desde la academia en general, acerca de que las Humanidades Digitales solamente se están aplicando en temas de difusión de Patrimonio artístico y cultural artístico y no en otros ámbitos como la tutela e interpretación de los mismos?

NRO: En relación con este punto, considero importante hacer una aclaración. La potencia de las Humanidades Digitales ha llegado a ser tan grande —y también sus efectos de apropiación de diversas áreas de conocimiento—, que a veces se nos olvida que, antes de que las Humanidades Digitales existieran como campo formalmente constituido con su propia denominación, el ámbito del patrimonio cultural ya venía aplicando desde hacía mucho tiempo los avances de la tecnología informática en sus procesos de documentación, conservación, difusión y acceso. De hecho, la fecha que se suele tomar como punto de partida de todo este proceso es 1968, el año en el que el Metropolitan Museum de Nueva York organizó un congreso en colaboración con IBM que llevaba por título *Computers and Their Potential Application in Museum*²⁰. Desde entonces, los museos y otras instituciones de la memoria no han dejado de investigar, experimentar y aplicar los desarrollos tecnológicos para el acceso y difusión de sus colecciones, o para ampliar la participación de los públicos. Solo hace falta echar una ojeada a la ingente bibliografía generada en las últimas cuatro décadas, y todo ello con independencia de las Humanidades Digitales. Lo mismo sucede en el ámbito de la Arqueología Virtual: sus desarrollos y logros empiezan a hacerse patentes antes de la aparición de las Humanidades



Fig. 4. Nuria Rodríguez en el MetaLab de Harvard, con Matthew Lincoln, uno de los referentes actuales de la Digital Art History (DAH).

Digitales, y en todos estos años ha seguido un camino propio y paralelo al de las HD. Por tanto, no creo que lo que hoy llamamos Patrimonio Digital (*Digital Cultural Heritage*), Cibermuseografía, etc., necesite reivindicarse como parte de la historia de las Humanidades Digitales puesto que cuenta con una trayectoria de desarrollo propia, muy fértil, que ha respondido a unas necesidades específicas y particulares. Otra cuestión es que en la era posdigital en la que nos encontramos el factor digital sea el común denominador de todos los procesos que afectan al conocimiento humanístico y cultural y, en consecuencia, no tenga demasiado sentido establecer deslindes entre las HD (*Digital Humanities*) y el Patrimonio Digital (*Digital Cultural Heritage*).

Dicho esto, personalmente no tengo una percepción de que exista un encasillamiento respecto de las prácticas digitales que caracterizan el ámbito del Patrimonio Cultural. Hay numerosos proyectos de investigación en España y fuera de España que abordan este campo en toda su complejidad, tratando especialmente de analizar de qué manera el medio digital y los lenguajes computacionales modifican y transforman la interpretación de los fenómenos culturales; cuáles son las nuevas narrativas digitales que se están generando —o se pueden generar— a partir de ellos. Dicho con otras palabras, hay un interés por explorar cuáles son los nuevos relatos que se pueden contar sobre la cultura y cómo estos cambiarán nuestras concepciones tradicionales. Como ejemplo, se pueden citar, entre otros muchos, el grupo de investigación «Museum I+D+C. Laboratorio de cultura digital y museografía hipermedia»²¹, que dirige el profesor Isidro Moreno²² en la Universidad Complutense de Madrid; o el proyecto «Visualizing Venice. Exploring the City's Past»²³, un proyecto colaborativo de la Universidad de Duke (EE.UU.) y la Università degli Studi di Padova (Italia). Con todo, he de decir que el espacio en el que se están realizando los mayores avances es justamente el de las instituciones de la memoria. El ámbito de la Academia tiene

que aprender mucho de las iniciativas que están llevando a cabo y empezar a colaborar con ellas de manera sistemática.

LBB: Finalmente, desde el punto de vista profesional, ¿hacia dónde te gustaría dirigir tus próximos esfuerzos? ¿Hay algo que te hubiera gustado llevar a cabo y no has podido desarrollarlo, queriendo hacerlo en un futuro?

NRO: A mí me encanta trabajar con los estudiantes, y no me refiero con ello a impartirles clase, sino a trabajar con ellos, codo con codo, en el desarrollo de proyectos. Desde el año 2002 en el que puse en marcha el proyecto Diseñoteca²⁴ (una base de datos sobre objetos de diseño industrial realizada colaborativamente por los estudiantes de la entonces Escuela Universitaria Politécnica), todas las asignaturas que he impartido han estado orientadas a proyectos. Por eso, una de las iniciativas que más me ilusionan, y que este año se pondrá en funcionamiento gracias a un Proyecto de Innovación Educativa de la Universidad de Málaga, es un laboratorio de competencias transversales y transdisciplinares (Trans-UMA). La idea es generar un espacio de convivencia entre estudiantes de muy diversos bagajes formativos que puedan trabajar en el desarrollo de proyectos conjuntos con el objetivo de adquirir una formación transversal al mismo tiempo que aportan ideas para solventar problemas reales.

También me ilusiona el poder contribuir a visibilizar y darle más entidad a la comunidad de humanistas digitales de la Universidad de Málaga. Y es especialmente motivador la posibilidad que diversos proyectos me brindan de colaborar con los actores locales de la ciudad (museos, colectivos de artistas, asociaciones vecinales, empresas tecnológicas, etc.) en procesos de transformación social y cultural.

A mayor escala, me preocupan especialmente los problemas de desigualdad en los dispositivos de acceso y distribución del conocimiento entre países; los mecanismos de capitalización y mercantilización que estamos viviendo en el ámbito académico; el discurso de los índices de impacto, dependientes de algoritmos desarrollados por empresas privadas. Yo apuesto por un sistema del conocimiento científico más centrado en las necesidades locales, en las necesidades reales de cada contexto, y no tanto en lo que el «sistema» requiere en función de determinados intereses político-económicos. Me gustaría contribuir más a este debate.

Pero en cualquier caso, y siendo sincera, el proyecto más importante que tengo a medio plazo es reequilibrar mi cronograma de trabajo para poder dedicarle más tiempo a mi familia y sobre todo a mi marido y mis hijos. Ese es realmente mi proyecto prioritario para los próximos años.

154

NOTAS

¹Presidenta de la Sociedad Internacional de Humanidades Digitales Hispánicas. Directora del grupo de investigación I-ARTHIS LAB y profesora titular de Historia del Arte en la Universidad de Málaga.

²*Actas del XIII Congreso Nacional de Historia del Arte (CEHA). Ante el nuevo milenio. Raíces culturales, Proyección y Actualidad del Arte Español*, Vol. I y II. Granada: Editorial Comares, 2000. Disponible en <https://arteceha.wordpress.com/publicaciones/actas-de-los-congresos/>

³<http://historiadelartemalaga.uma.es/reartedix/>

⁴https://www.en.kunsthochschule.uni-muenchen.de/research/conferences_symposia/archive/conf_symp_2010/networked_humanities/index.html

⁵<https://digitalarthistory.weebly.com/>

⁶<http://cshdsur.es/>

⁷Esteban Romero es profesor titular del Departamento de Economía Financiera y Contabilidad de la Universidad de Granada y actual Director del Medialab UGR: Laboratorio de Investigación en Cultura y Sociedad Digital.

⁸<https://dhcenternet.org/>

⁹<https://adho.org/>

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

¹¹Concha Sanz Miguel es profesora de lengua y literatura francesa en la Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM), especialista en metodología de enseñanza de las lenguas y coordinadora del ICyNT (Ingeniería del Conocimiento y Nuevas Tecnologías), grupo de gestión de proyectos para la implantación, en el campo de las humanidades, de las tecnologías de la información y la comunicación.

¹²Alejandro Bia Platas es profesor de la Universidad Miguel Hernández, donde es miembro del Departamento de Estadística, Matemáticas e Informática e investigador del Centro de Investigación Operativa (CIO). Alejandro es doctor es doctor ingeniero en informática. Ha estudiado en la Universidad ORT del Uruguay, en la Universidad de Oxford, y en la Universidad de Alicante.

¹³<http://www.humanidadesdigitales.net/>

¹⁴<http://aahd.net.ar/>

¹⁵<http://medialab.ugr.es/>

¹⁶<https://iarthislab.es/>

¹⁷<http://historiadelartemalaga.uma.es/reartedix/>

¹⁸<http://www.proyectoatenea.es/>

¹⁹RODRÍGUEZ ORTEGA, N., BACA, M., ALBREZZI, F. & LONGACHER, R. (2012). "Digital Mellini: Exploring New Tools & Methods for Art-historical Research & Publication". *Digital Humanities Annual Conference 2012*. Hamburg: University of Hamburg. Disponible en https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/15047/N_Rodri%C3%ACguez-Ortega_cap_rev_02.pdf?sequence=1&isAllowed=y

²⁰<http://exhibitium.com/proyecto/>

²¹*Computers and their potential applications in museums: a conference sponsored by the Metropolitan Museum of Art, April 15, 16, 17, 1968*. New York: Published for the Metropolitan Museum of Art by Arno Press. Disponible en <http://libmma.contentdm.oclc.org/cdm/ref/collection/p15324coll10/id/204737>

²²<https://www.ucm.es/gi5068>.

²³Isidro Moreno Sánchez es profesor del Departamento de Teorías y Análisis de la Comunicación de la Facultad de Ciencias de la Información, perteneciente a la Universidad Complutense de Madrid (UCM).

²³<http://www.visualizingvenice.org/visu/>

²⁴<https://vimeo.com/114138092>