

Empiria Digital

Espacio experimental para las Humanidades Digitales y la e-Research

Internet y las tecnologías digitales se nos presentan desde hace dos décadas como una especie de piedra filosofal capaz de transformar aquello que tocan. Esos artefactos que median en nuestros modos de hacer y decir se han convertido en los depositarios de las expectativas de revolucionar múltiples dominios de nuestras sociedades, y la academia no ha quedado al margen de ese productivo fervor. Aunque más tardíamente que otras disciplinas académicas, humanistas y científicos sociales han comenzado a incorporar en los últimos años tecnologías digitales a sus prácticas epistémicas. Yo mismo, en mi práctica profesional como antropólogo, he hecho uso intensivo de tecnologías digitales en múltiples instancias de mi actividad investigadora. La utilización de un *blog de campo* en el trabajo etnográfico ha constituido una estrategia para experimentar de primera mano las múltiples implicaciones de tipo teórico, metodológico e incluso ético que se plantean con la incorporación de lo digital a la práctica investigadora. Otros antropólogos, como los reunidos en torno al Anthropological Research on the Contemporary Studio, más adelante me refiero a ellos, han comenzado a experimentar también con estas tecnologías. El volumen de experiencias que en el último lustro se han acumulado en las Ciencias Humanas y Sociales ha sido suficiente como para que se hayan lanzado en diferentes geografías toda una serie de proyectos que bajo las rúbricas de ciberinfraestructuras (EE UU)¹, e-Social Science (Reino Unido)², e-Research (Europa)³ o Humanidades Digitales⁴ promueven la incorporación de las tecnologías digitales tanto a las Ciencias Sociales como de las Humanidades. Aunque diferentes en su organización y propuestas prácticas todas ellas movilizan el vocabulario de la transformación de la academia a través de esas tecnologías.

Empiria Digital se hace eco de esas expectativas aunque levanta una precaución necesaria pues el futuro que se invoca es siempre una promesa frágil y esquiva. El proyecto recoge en buena medida algunos indicios y muchas intuiciones, propias y ajenas, que nos permiten pensar que las tecnologías digitales constituyen un espacio para experimentar dentro de las Humanidades y las Ciencias Sociales. Una experimentación que en Empiria Digital pretende articularse en torno a la noción de intervención. Intervenir significa reconocer y aprovechar el espacio de oportunidad que se abre con las tecnologías digitales para problematizar y transformar diferentes ámbitos de la academia. Específicamente el proyecto plantea reflexionar y experimentar con modos de intervención en las (i) prácticas epistémicas de producción de conocimiento, (ii) las modalidades de circulación del conocimiento, (iii) las formas de organización de la academia y (iv) los espacios de relación que mantiene con la sociedad.

Pero esa intervención puede seguir trayectorias diversas, como queda de manifiesto en el contraste entre dos propuestas que articulan de manera diferenciada las tecnologías digitales en las ciencias sociales (y humanidades) como son la e-Social Science y la e-Research. El gran programa de e-Social Science promovido en el Reino Unido desde hace unos años toma como modelo de inspiración los grandes proyectos de computación masiva de las ciencias naturales y trata de trasladarlos a las ciencias sociales. El resultado son proyectos que tienen de manera casi exclusiva un enfoque cuantitativo, basado en la producción de grandes bases de datos y en el uso de la computación masiva para procesarlos⁵. La noción de e-Research, en

cambio, plantea la incorporación de tecnologías digitales de todo tipo a la investigación cualitativa en ciencias humanas y sociales y desde un giro reflexivo insiste en la necesidad de explicitar las transformaciones que esas tecnologías operan en las disciplinas académicas⁶. Mientras la “e” de e-Social Sciences se refiere a “electronic”, la e de la e-Research se refiere a “enhance” (aumentado, intensificado); de manera que la e-Research daría cabida incluso a tecnologías que no son necesariamente digitales. Una diferencia similar se encuentra en la aproximación diferencial que plantean las Humanidades Computacionales y las Humanidades Digitales, mientras la primera explota el poder de cálculo y las grandes bases de datos (para el análisis de corpus lingüísticos a gran escala, por ejemplo), las Humanidades Digitales abren un espacio para la incorporación de tecnologías cotidianas en todo tipo de prácticas epistémicas de los humanistas⁷. Frente a la importación de las infraestructuras materiales, las prácticas epistémicas y los valores de las ciencias naturales que tiene lugar en la e-Social Sciences y Humanidades Computacionales, la e-Research y las Humanidades Digitales reclaman y tratan de poner en valor las prácticas epistémicas propias de sus disciplinas en diálogo con lo digital. El contraste entre esos planteamientos ilustra de manera explícita cómo la incorporación de tecnologías digitales puede tener trayectorias radicalmente distintas.

Empiria Digital no pretende simplemente promover la incorporación de las tecnologías digitales a la actividad investigadora, cambiar lo impreso por lo digital o el cuaderno por el blog; sino aprovechar la oportunidad para intervenir en determinadas prácticas y modos de organización de la academia. Creo que eso exige de manera ineludible reflexionar sobre los valores que tienen inscritos y la economía política en la que se encuentran insertas las tecnologías e infraestructuras que elegimos. Ante un escenario tal, Empiria Digital opta por la cultura libre como fuente de inspiración. Las formas de producción de conocimiento y las modalidades de organización que emergen de ella son una rica fuente para pensar en los modos de hacer ciencia y reivindicar ciertos valores de la cultura libre en el contexto académico; en particular la libre circulación del conocimiento y la promoción de la colaboración. La remezcla (remix), el hacking y la apertura son particularmente tres figuras inspiradoras de la cultura libre que permiten elaborar sugerentes preguntas: ¿cómo podrían hackearse los rígidos modelos curriculares de la academia?, ¿cómo puede promoverse la remezcla en determinados formatos de circulación del conocimiento académico?, ¿cómo abrir nuevos espacios de contacto entre la academia y la sociedad? Desde esa elección por la cultura libre se invita además a experimentar con cierta heterodoxia más allá de la circunscripción demarcada por las tecnologías sancionadas como libres (o abiertas) en función del régimen de propiedad intelectual (licencia) en el que se insertan. O formulando, de manera más simple, la provocación con ánimo de un debate productivo: ¿hay lugar en la cultura libre para las tecnologías propietarias?, si esto es así, ¿podemos imaginar la cultura libre como sostenida por algo distinto a ciertos regímenes de propiedad (licencias)?

Tres iniciativas académicas de los últimos años señalan de manera clara espacios de experimentación con lo digital que lanzan propuestas innovadoras para la academia y que sin duda pueden servir de fuente para la inspiración y el diálogo. El primero de ellos es el holandés Virtual Knowledge Studio for the Humanities and Social Sciences⁸, que desde la e-Research experimenta con la incorporación de lo digital en las prácticas epistémicas de los científicos al tiempo que realiza un análisis reflexivo de esos procesos. El segundo es la iniciativa de Digital Methods⁹ promovida por Richard Rogers en la cual se desarrollan técnicas y tecnologías de análisis social

que hacen de Internet un espacio para la producción de datos empíricos. El último es la iniciativa estadounidense Anthropological Research on the Contemporary Studio (ARC Studio)¹⁰ que se plantea como un proyecto que pretende experimentar con los modos de indagación intelectual colaborativa a través de los cuales ensayar nuevas formas de análisis y crítica de la contemporaneidad.

Empiria Digital convoca de manera específica a humanistas y científicos sociales con la intención de habilitar un espacio de encuentro con la comunidad que ya habita Medialab-Prado. El proyecto se ubica dentro de la academia aunque se localice fuera de ella (en Medialab-Prado) y realiza un ejercicio explícito de reconocimiento de las disciplinas. Un gesto que quizás requiere explicación en un momento en el que la interdisciplinariedad se invoca como un valor virtuoso. El juego de palabras anterior no es trivial porque señala un doble movimiento con el cual se demarcan los límites disciplinarios que permiten justamente un espacio donde problematizarlos e incluso, por qué no, diluirlos. Y ese ejercicio permite poner a prueba las virtudes que se confieren de manera automática en nuestro tiempo a la interdisciplinariedad. La doble interpelación a las Humanidades y las Ciencias Sociales reconoce ya de manera explícita las muchas instancias en las cuales los límites entre ellas se diluyen en un productivo intercambio de metodologías y técnicas¹¹. Bien puede decirse que, como el copyleft subvierte el régimen de propiedad intelectual desde la asunción formal de su misma lógica, querría pensar que las Humanidades Digitales y la e-Research habilitan las condiciones para problematizar los límites de las disciplinas y de la propia academia desde lo disciplinario. De esta manera a través de la invocación a la academia se abre un espacio de interlocución entre esta y la sociedad que tiene materializaciones específicas: un espacio físico como Medialab-Prado y toda una serie de formatos web que deberían desarrollarse vinculados al proyecto. Lo digital se torna entonces en un objeto que permite una doble intervención hacia el interior de las disciplinas y hacia el exterior de ellas, y la intervención que anima Empiria Digital pasa entonces por experimentar en los espacios de conocimiento de la academia y en su interfaz con la sociedad.

Muchos proyectos de Medialab (del Laboratorio del Procomún o Visualizar, por ejemplo) se ubican ya en esos dominios que la Humanidades Digitales y la eResearch señalan. Desde Empiria Digital se pretende convocarlos explícitamente con la intención de abrir un espacio de diálogo entre ellos. Finalmente, como parte de un Laboratorio de Internet Empiria Digital es un espacio que debería asumir una de las condiciones ineludibles de los procesos experimentales: la producción de condiciones para su replicabilidad. El objetivo de Empiria Digital es por lo tanto producir, en primer lugar, prototipos que experimenten con las tecnologías digitales en el ámbito de las Ciencias Sociales y las Humanidades y, en una segunda instancia, sintetizar, explicitar y visibilizar las metodologías que permitan que esos prototipos sean replicables en otros lugares y contextos distintos. Eso implicará un cuidado especial en la (i) documentación de los proyectos, (ii) en la síntesis de su metodología y (iii) en las formas de visualización de una y otra.

Proyectos programados

Muchos de los proyectos que se realizan en Medialab-Prado operan de facto en el ámbito de las Humanidades Digitales o la e-Research. Una de las propuestas del proyecto es convertirse en un espacio donde proyectos desarrollados (o en desarrollo) en Medialab-Prado puedan repensar específicamente su metodología y sus técnicas y la manera de visualizarlas, sintetizarlas y hacerlas viajar. Algunos de

los proyectos que se abren para los próximos meses son:

Seminarios Empiria Digital. Reuniones mensuales en las que se presentan y discuten investigaciones empíricas que exploran las dimensiones sociales y culturales de Internet y las tecnologías digitales. El seminario pretende ser un espacio de debate interdisciplinar donde se presenten investigaciones y se expliciten los desafíos metodológicos que plantea el estudio social de Internet. Se celebran desde mayo de 2011. Actualmente en marcha. Más información en: <http://www.prototyping.es/empiria-digital>

Tesinas Remix. Las tesinas constituyen un formato académico con una limitada difusión. Muchos de esos trabajos de investigadores incipientes o estudiantes que no continúan con sus tesis no llegan a divulgarse ni es posible localizarlos en repositorios institucionales. Este proyecto pretende dotar de una nueva vida a tesinas del ámbito de las humanidades y las ciencias sociales. La propuesta pasa por repensar cómo trasladar a Internet tesinas finalizadas o en proceso de elaboración. Se trata de explorar otros modos de representación y visualización que pueden darle una segunda vida a esos productos de conocimiento. Para ello se organizará un grupo de trabajo donde tesinando pongan su trabajo en común para colaborar con otros interesados/as en remezclar y trasladar ese trabajo a Internet. Actualmente en preparación.

Metodologías del encuentro. Algunas de las innovaciones de la Red han desbordado esta para metamorfosearse en formatos que exploran nuevas metodologías para el encuentro. En ellas se experimenta con nuevos modos de presentación y compartición de conocimiento presencial. Algunos ejemplos son las un-conferences, desconferences, los 'Birds of a feather', las pecha-kuchas o el THATcamp. Propuestas que implican una metodología del encuentro que pretende flexibilizar, dinamizar o hacer ágiles los lugares en los que compartimos conocimiento. Sin embargo, la flexibilización de algunas normas impone el seguimiento de otras en una especie de un juego de intercambio normativo que requiere de toda una serie de cuidados que muy a menudo no están explicitados. Este proyecto pretende abrir un espacio de debate sobre la innovación en lo que se designan como 'metodologías del encuentro'. La propuesta es debatir y reflexionar sobre aspectos no explicitados que sin embargo son fundamentales para habilitar una infraestructura hospitalaria que permita la circulación del conocimiento, preguntándonos por el papel que tienen Internet y otras tecnologías digitales en la producción de estos formatos, por los nuevos modos de conocimiento que se habilitan, y las metodologías que los permiten. Actualmente en discusión.

La cotidianidad de la ciencia abierta. Mientras las grandes instituciones políticas y académicas han adoptado formalmente políticas de 'acceso abierto' la práctica cotidiana de muchos investigadores/as de las ciencias sociales se desarrollan de espaldas a las propuestas que representa el 'acceso abierto'. Esta línea pretende abrir un espacio para el debate del acceso abierto y explorar, más allá de los modelos de publicación de revistas basados en el 'acceso abierto', los modos como puede abrirse la ciencia en la práctica cotidiana de investigadores/as.

Hacking Academy. Un espacio que pretende explorar y experimentar con nuevos modelos de organización curricular dentro de la academia.

- 1 Office of Cyberinfrastructure, National Science Foundation, EE UU; <<http://www.nsf.gov/dir/index.jsp?org=OCI>>.
- 2 Nationa Center for e-Social Sciences, Reino Unido; <<http://www.ncess.ac.uk/>>.
- 3 Beaulieu, A., & Wouters, P. (2008). E-research as intervention. In N. Jankowski (Ed.), e-Research: Transformations in Scholarly Practice: Routledge.
- 4 The Digital Humanities Manifesto, UCLA; <<http://manifesto.humanities.ucla.edu/2009/05/29/the-digital-humanities-manifesto-20>>
- 5 Schroeder, R., & Fry, J. (2007). Social Science Approaches to e-Science: Framing an Agenda. *Journal of Computer Mediated Communication*, 12(2).
- 6 Wouters, P., & Beaulieu, A. (2006). Imagining e-science beyond computation. In C. Hine (Ed.), *New Infrastructures for Knowledge Production: Understanding E-Science* (pp. 46-70). Hershey, PA: Information Science Publishing.
- 7 Berry, D. M. (2011). *The Computational Turn: Thinking about the Digital Humanities*. Culture Machine, 12.
- 8 <http://virtualknowledgestudio.nl>
- 9 <http://blog.digitalmethods.net>
- 10 <http://anthropos-lab.net>
- 11 Manifesto for the Digital Humanities, <http://tcp.hypotheses.org/files/2010/07/Pages-de-Aff_Dh40x60-EN2BIS.pdf>.