Ici! Investigació i Innovació en l'Àmbit Cultural

CCCBLAB

HUMANIDADES DIGITALES

SESIÓN 9 NOVIEMBRE 2011
Con la colaboración del Institut de Recherche et Innovation (IRI) du Centre Pompidou

AULA 1

Taller
10-14 h
Humanidades digitales. Estudio de casos: Institut de Recherche et Innovation du Centre Pompidou (IRI), Mozilla Foundation Catalunya.

Debate
18- 20h
Educación y contribución en el futuro de las Humanidades digitales. Bernard Stiegler, Vincent Puig, Enric Senabre, Alina Mierlus, Toni Pulido y Juan Insua.

PARTICIPA EN:

Blog
www.cccb.org/icionline/

Delicious
http://delicious.com/icionline/digital_humanities

Twitter
@CCCBLab

Hashtag Twitter
#digihum

Internet Aula 1
Aula 1 (Consultar los carteles de la sala)

BERNARD STIEGLER

Director del Institut de Recherche et Innovation del Centro Georges Pompidou y profesor en la Universidad de Tecnología de Compiègne. Es filósofo y doctor en filosofía en l'Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales. Fue director de programas del Collège international de Philosophie, director de la unidad de investigación de Cornaissances. En el 1993 creó y dirigió el laboratorio de Investigación COSTECH (Sistemas Técnicos, de conocimiento y de Organización). Posteriormente ocupó el cargo de Director General adjunto de l'Institut National de l'Audiovisuel.

http://www.iri.centrepompidou.fr/

Esta intensa jornada I+C+i, formada por talleres, presentaciones, conferencias y un coloquio, permitirá conocer los adelantos y desafíos de las *Humanidades digitales* y las prácticas realizada por el IRI, junto con el CCCB Lab y otros grupos y entidades colaboradoras.

10-14h// Humanidades digitales. Estudio de casos: Institut de Recherche et Innovation du Centre Pompidou (IRI), Mozilla Foundation Catalunya.

- **10h. Introducción a las bases de las nuevas *Humanidades digitales*.** Con Bernard Stiegler (Director del IRI) y Josep Ramoneda (director del CCCB).
- **10.30h. Hacia herramientas de participación para *amateurs*.** Con Vincent Puig (IRI), Samuel Huron (IRI/Inria) y Pierre-Louis Xech (Microsoft France).

  Repaso de las herramientas desarrolladas por el IRI en un intento de mejorar las prácticas culturales *amateur*. Por un lado, se expondrá el caso de Lignes de temps, un dispositivo de anotación de vídeo digital y de su aplicación al aula. Por el otro, se hablará de Polemic Tweet, una herramienta para la gestión y anotación de twits en actos en vivo.

- **11.30h. Pausa**

- ***12h. Ambient computing* e interfaces tangibles.** Con Vincent Puig (IRI), Samuel Huron (IRI/Inria) y Pierre-Louis Xech (Microsoft France).

  Todos los años, el congreso Computer Human Interface explora nuevas formas de interactuar con el contenido. Se propone un resumen de los mejores proyectos para poder debatir sobre *ambient computing* y una presentación de algunos proyectos de la exposición Design Metadata que tuvo lugar en el Centre Pompidou.

- **13h. Encuentro de la Mozilla Foundation.** Con Enric Senabre, Alina Mierlus y Toni Pulido (Mozilla Catalunya) y Samuel Huron (IRI/Inria).

  Una introducción a proyectos colectivos de desarrollo de código abierto impulsados por Mozilla, ampliados y potenciados justo en los días previos durante la celebración del Festival Mozilla 2011. Por ejemplo popcorn.js, un marco de vídeo HTML5 que permite incorporar elementos web en vídeos, en que Samuel Huron (IRI / Inri) ha estado involucrado. O Hackasaurus, una herramienta y metodología

VINCENT PUIG

Desde 1993, Vincent Puig ha explorado los caminos de las nuevas tecnologías en el ámbito cultural en el Centro Pompidou. Director de Relaciones Industriales en Ircam, ha diseñado nuevos servicios para amateurs del software musical (Forum Ircam), procesamiento de sonido en línea (Studio On Line) e interacción musical (Semantic HIFI), y también ha participado activamente en el proceso de desarrollo del estándar Mpeg7. Director ejecutivo del IRI, que él mismo cofundó junto con Bernard Stiegler. Es miembro de la Junta Consultiva de DISH (Digital Strategies for Heritage), de la Galería Nacional de Dinamarca, Louvre Lens, Cité des Sciences y Ruhr2010 Capital Cultural de Europa. Es presidente de la comunidad Culture & media en el Cap Digital Paris Cluster.

http://www.iri.centrepompidou.fr/

SAMUEL HURON

Diseñador de interacción en el Institute for Research and Innovation del Centro Pompidou y estudiante de doctorado en Inria dentro del Equipo Aviz . Licenciado en el 2009 y máster en Arte de los Nuevos Medios por la Universidad Paris I Panthéon-Sorbonne, participó en 2008 -2009 en EN-ER e ITR en el ENSAD Lab.
Durante más de diez años ha participado en el diseño, la creación de prototipos y la programación para una amplia gama de clientes institucionales, culturales y corporativos, entre los cuales se encuentran AirFrance, Ebay, Centro Pompidou, La cité de l'architecture, Edf, etc. Samuel Huron también es cofundador de Fabelier, un hackerSpace de París, y del sello de vídeo V-Atak , con el que desarrolla proyectos de arte digital.

http://www.cybunk.com

ALINA MIERLUS

Es una geek y activista por la tecnología abierta. Ha trabajado y participado en comunidades a favor del software y de la cultura libre desde hace varios años. Su interés se centra en el impacto de las tecnologías web en nuestra cultura y nuestra vida social, sobre todo en la educación y el desarrollo de las comunidades. Ahora mismo colabora en proyectos como Mozilla, Softcatalà o Wikipedia.

http://blog.alinamierlus.com/

de trabajo para aprender cómo se hace la Web abierta hackeándola. Este taller es una invitación a los desarrolladores y aficionados web para descubrir proyectos con gran potencial en el ámbito de las humanidades digitales y reunirse con miembros de Mozilla en Barcelona, donde se podrá elegir entre seguir la explicación o pasar a la práctica.

18-20 h // Educación y contribución en el futuro de las Humanidades digitales. Bernard Stiegler, Vincent Puig, Enric Senabre, Alina Mierlus, Toni Pulido y Juan Insua.

El debate partirá del resumen de las conclusiones de la mañana, una introducción a las Humanidades digitales, centrándose en el papel de la educación y la contribución en el futuro de las Humanidades digitales.

ESTUDIOS DIGITALES, por Bernard Stiegler.

En los últimos años, en el mundo universitario y en el de la cultura se ha desarrollado un nuevo campo de investigación que se conoce como *digital humanities*. Los trabajos que realizamos en el Institut de Recherche et d'Innovation (IRI) tienen que ver directa e íntegramente con este campo, si bien su naturaleza y la concepción que los preside van más allá de las *digital humanities*.

Lo que designa esta expresión en la era de las tecnologías electrónicas equivale en cierto modo a lo que eran antes las «ciencias auxiliares» en el ámbito de las letras y la filología (epigrafía, archivística, biblioteconomía o documentación). Sin embargo, las nuevas disciplinas plantean unos retos más amplios para las ciencias en general, en relación con la epistemología y con las condiciones de la investigación científica, la creación artística, la invención o la innovación sociales.

En primer lugar, las *digital humanities* facilitan el uso de nuevas formas de trabajo que tienen que ver con cierto tipo de «investigación colaborativa» en la que pueden participar personas que no son investigadores en sentido estricto. Este hecho vuelve a suscitar las mismas cuestiones que ya planteó Kurt Lewin en relación con la «investigación-acción».

Por otra parte, no se trata tan solo de la alteración que ha introducido el uso de técnicas digitales en los métodos e instrumentos de trabajo: lo que está en juego es algo que estaríamos tentados de calificar como «fractura antropológica» inducida por la digitalización, con la condición de admitir, en todo caso, que el proceso de hominización ha estado marcado permanentemente por la posibilidad de fracturas de distinta naturaleza, ya que la capacidad de romper con lo anterior es propia de esa forma de vida que conocemos como «ser humano» y que también conocemos como «libertad».

Podemos hablar de fractura antropológica en la medida en que la digitalización ha alterado en profundidad lo que Simondon denominó individuación psíquica y colectiva y Leroi-Gourhan analizó como un proceso de exteriorización. Por eso tenemos que ver las *digital humanities* como una rama de lo que nos hemos propuesto denominar *digital studies*: en efecto, las *digital humanities* no pueden practicarse ni teorizarse sin haber conceptualizado previamente la organología que surge con la digitalización y que afecta a todas las formas del saber: saber técnico, saber vital, saberes teóricos.

Entre los saberes académicos, y en particular entre los saberes teóricos, la organología digital ha afectado profundamente tanto a las ciencias humanas como a la física contemporánea, y más en general, a las ciencias experimentales. Por ejemplo, la nanofísica, en tanto que mecánica cuántica aplicada, solo puede constituirse a través de un *organon* digital como es el microscopio de efecto túnel. Lo mismo podemos decir de la genómica y las biotecnologías, que presuponen órganos de tratamiento digital de la información a que se reducen los nucleótidos que confor-

ENRIC SENABRE HIDALGO

Máster en Sociedad de la Información y el Conocimiento por la Universitat Oberta de Catalunya, donde es profesor colaborador de los Estudios de Multimedia. Forma parte del equipo dinamizador de Goteo.org, una plataforma de financiación colectiva para proyectos abiertos, y es subdirector del Observatorio para la CiberSociedad, donde ha dirigido proyectos como el IV Congreso de la Cibersociedad.
Anteriormente había trabajado como coordinador del ámbito de Ciudad y Colaboración en Citilab-Cornellà y como coordinador de contenidos online de la red Infonomía, así como implementando proyectos de eLearning y recursos educativos abiertos para diversas instituciones.
Colabora con Mozilla en el ámbito educativo, con el testeo y la implementación del proyecto Hackasaurus.

http://estigmergia.net/

TONI HERMOSO PULIDO

Es desarrollador web y bioinformático y actualmente ejerce como tal en el Centre de Regulació Genòmica de Barcelona. Es miembro de diferentes grupos y asociaciones del ámbito catalán, como Mozilla.cat, Softcatalà o Amical Viquipèdia, donde ha contribuido a la localización de diferentes aplicaciones como el Firefox o la interfaz de la Wikipedia.
Su interés se centra en el papel del software y el conocimiento libre para poder tratar los retos de la colaboración en el ámbito científico cotidiano y también en las organizaciones por el bien común.

http://www.cau.cat/blog/

man la vida.

Podríamos establecer consideraciones similares en todos los campos. Lo que hoy, en Barcelona, nos proponemos estudiar con el nombre de *digital studies* intenta describir todo esto y contempla las *digital humanities* desde un punto de vista más amplio. En lo que respecta a las *digital humanities* stricto sensu, hemos empezado a investigarlas sistemáticamente, junto con el CCCB, tanto en el plano de las tecnologías culturales como en el de las tecnologías cognitivas.

En cualquier caso, hemos hecho extensivo el tema de las *digital humanities* a los *digital studies*, por ejemplo en los trabajos sobre la filosofía de la Red realizados conjuntamente con Alexandre Monin y el World Wide Web Consortium, así como en la colaboración desarrollada con France Télévision, Microsoft y otras entidades sobre las nuevas herramientas para la investigación y la enseñanza superior surgidas con la organología digital y sobre las consecuencias que podría y debería tener esta novedad en la enseñanza secundaria y la primaria. Además, no hacemos distinción entre cuestiones culturales y cuestiones educativas, y consideramos que hay que volver a reflexionar en profundidad sobre las relaciones entre política cultural, política educativa, política industrial y política de los medios de comunicación.

Por todo ello, a lo largo de esta jornada examinaremos a la vez los elementos teóricos, los elementos tecnológicos y los campos de aplicación de estas consideraciones, tal como los está llevando a la práctica desde hace casi seis años el IRI, junto con el CCCB, Microsoft y las demás entidades colaboradoras.

ENLACES Y BIBLIOGRAFIA RELACIONADA

Puedes encontrar todos los enlaces relacionados con Humanidades Digitales en la cuenta delicious de I+C+I: http://delicious.com/icionline/digital_humanities

Alliance of digital humanities
http://digitalhumanities.org/

Aplicación al aula
http://www.iri.centrepompidou.fr/non-classe/pedagogie/teaching-experimentations/

Burnard, Lou. Is Humanities Computing an Academic Discipline? or, Why Humanities Computing Matters,
http://www.iath.virginia.edu/hcs/burnard.html

Centre for Computing in the Humanities
http://www.kcl.ac.uk/humanities/cch/hrc/cch.html

Collaborative digital studies at Ars Industrialis
http://arsindustrialis.org/medias/lignesdetemps

Computer human interface
http://www.hci-international.org/

Design metadata
http://www.iri.centrepompidou.fr/ateliers/design-metadata-1-june-18th-17h-20h/
Dighithum. Les humanitats en la era digital. Revista Uoc
http://digithum.uoc.edu/ojs/index.php/digithum/

Digital Humanities. Research Projects. UCLA
http://www.cdh.ucla.edu/research/dhprojects.html

Drumbeat Mozilla
https://www.drumbeat.org/en-US/

E-ciència en Humanitats digitals. Edunomia
http://edunomia.net/diari/edunomia/arxius/2010/e-ciencia-en-humanitats-digitals.html

Gesture based application on Dance films
http://www.iri.centrepompidou.fr/experimentations/fingersdance-2

Humanidades digitales, ¿ciencia ficción o realidad inminente?
http://www.ucm.es/info/especulo/numero33/humadigi.html

Humanist, Discussion Group.
http://www.digitalhumanities.org/humanist/

Iri
http://www.iri.centrepompidou.fr/

Lignes de temps
http://www.iri.centrepompidou.fr/outils/lignes-de-temps-2/

Orlandi, Tito. Is Humanities Computing a Discipline?,
http://computerphilologie.uni-muenchen.de/jg02/orlandi.html

Polemic Tweet
http://www.iri.centrepompidou.fr/outils/polemic-tweet-2/

Popcorn
http://popcornjs.org/

Red de Humanidades digitales
http://www.humanidadesdigitales.net/

BLECUA, J.M (et al. eds.), ***Filología e informática***, Lleida, Milenio i Universitat Autónoma de Barcelona, 1999.

CASTELLS, M. ***La Galaxia Internet***, Barcelona, Plaza & Janés, 2001.

DE SMEDT, K. (et al. eds.), ***Computing in Humanities Education: A European Perspective***, Bergen, University of Bergen, 1999.

BROWN, S. (et al.) Published Yet Never Done: The Tensions Between Projection and Completion in Digital Humanities Research. DHQ: Digital Humanities Quarterly, 3(2). 2009. Accesible aquí: http://digitalhumanities.org/dhq/vol/3/2/000040/000040.html

BORGMAN, C. ***The Digital Future is Now: A Call to Action for the Humanities***. DHQ: Digital Humanities Quarterly, 3(4). 2009. Accesible aquí: http://digitalhumanities.org/dhq/vol/3/4/000077/000077.html

DUNNING, A. ***The Tasks of the AHDS***: Ten Years On. Adriadne 48. 2006. Accesible aquí: http://www.ariadne.ac.uk/issue48/dunning/

FRIEDLANDER, A. ***Asking Research Questions and Building a Research Agenda for Digital Scholarship in Working Together or Apart: Promoting the Next Generation of Digital Scholarship***. 78pp. 2008. Accesible aquí: http://www.clir.org/pubs/reports/pub145/pub145.pdf

GALINA, I. ***Is there anybody out there? Discovering new DH practitioners in other countries***, DH2011, Stanford University, June 2011. Accesible aquí: http://dh2011abstracts.stanford.edu/xtf/view?docId=tei/ab-124.xml;query=;brand=default

KRETZSCHMAR, W.A. ***Large Scale Humanities Computing Projects: Snakes Eating Tails, or Every End if a New Beginning?*** DHQ: Digital Humanities Quarterly, 3(2), 2009. Accesible aquí: http://digitalhumanities.org/dhq/vol/3/2/000038/000038.html

LYNCH, C. ***The Institutional Challenges of Cyberinfrastructure and E-***

Research, EDUCAUSE Review, 43(6) Accesible aquí: http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ERM0867.pdf

PAPPA, N. (et al.)*The (In)visibility of Digital Humanities Resources in Academic Contexts in Digital Humanities* 2006 Conference Abstracts. DH2006. Paris.
Accesible aquí: https://iris.ucl.ac.uk/research/browse/show-publication?pub_id=72899&source_id=1

PRESNER, T; JOHANSON, C. ***The Promise of Digital Humanities***, UCLA, 2009. Accesible aquí: http://www.itpb.ucla.edu/documents/2009/PromiseofDigitalHumanities.pdf

SCHOLOSSER, M; ULMAN, L. ***The Specimen Case and the Garden: Preserving Complex Digital Objects, Sustaining Digital Projects, Digital Humanities*** Conference abstracts DH2010, London, UK 7 al 10 July 2010, pp.230-231 Accesible aquí: http://dh2010.cch.kcl.ac.uk/academic-programme/abstracts/papers/pdf/ab-626.pdf

SVENSSON, P. ***The Landscape of Digital Humanities***. DHQ: Digital Humanities Quarterly, 4(1). 2010. Accesible aquí: http://digitalhumanities.org/dhq/vol/4/1/000080/000080.html

TERRAS, M. ***Digital curiosities: resource creation via amateur digitization***. Literary and Linguistic Computing Advance Access, octubre 2010. Accesible aquí: http://llc.oxfordjournals.org/content/25/4/425.short?rss=1

WARWICK, C. (et al.) ***The master builders: LAIRAH research on good practice in the construction of digital humanities projects***. 2008 Literary and Linguistic Computing, 23(3), págs.383 -396 Accesible aquí: http://discovery.ucl.ac.uk/13810/

WARWICK, C. (et al.) ***Documentation and the users of digital resources in the humanities***, 2009, Journal of Documentation, 65 (1) 33 – 57 Accesible aquí: https://iris.ucl.ac.uk/research/browse/show-publication?pub_id=88119&source_id=1

Investigació i Innovació en l'Àmbit Cultural

Blog
www.cccb.org/icionline

Delicious
http://delicious.com/icionline/digital_humanities

Twitter
@CCCBLab

Hashtag Twitter
#digihum

Internet Aula I
Aula I (Consultar los carteles de la sala)