



# RETOS PARA LA ELABORACIÓN DE RECURSOS DIGITALES EN HUMANIDADES



**Isabel Galina-Russell**



**Isabel Galina-Russell** es investigadora en el *Instituto de Investigaciones Bibliográficas* en la *Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)* y profesora del posgrado en bibliotecología y estudios de la información de la misma institución. Realizó estudios de doctorado en la *University College* en Londres en el área de ciencias de la información con una tesis acerca de acervos digitales y recursos académicos digitales. Ha colaborado en diversos proyectos de digitalización, publicaciones digitales, bibliotecas digitales y sistemas de información para contenidos digitales, impartiendo también cursos y ponencias en temas relacionados. Investiga sobre creación, uso y difusión de recursos electrónicos primarios para las humanidades. Coordina la *Red de Humanidades Digitales*.

*Instituto de Investigaciones Bibliográficas  
Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)  
Biblioteca Nacional, Ciudad Universitaria,  
01710, Del. Coyoacán, México DF, México  
igalina@unam.mx*

## Resumen

Los recursos electrónicos primarios para humanidades son un campo de creciente importancia dentro del quehacer humanístico. Se invierten cantidades significativas de medios para apoyar proyectos de digitalización, bases de datos, sitios web y otros tipos de proyectos digitales, pero existen pocos estudios en torno a su producción, uso y difusión. Se plantean los problemas existentes para la producción de recursos y herramientas digitales y se define el concepto de “humanidades digitales”. Se presentan y analizan los resultados de un diagnóstico inicial del panorama de los recursos electrónicos para las humanidades en un caso de estudio en la *Universidad Nacional Autónoma de México*. A partir de estos resultados se presentan los principales retos y oportunidades.

## Palabras clave

Humanidades digitales, Colecciones digitales, Recursos electrónicos.

**Title: Challenges for the creation of digital resources in the humanities**

## Abstract

The production and use of digital resources is an increasingly important subject within the humanities. Currently significant amounts of resources are invested into digitization projects, databases, websites and other types of digital resources. However, there are few studies that address their production, use and dissemination. The present article introduces the main issues around the production of digital tools and resources as well as the concept of “digital humanities”. We present and analyze the results of an initial diagnosis of the digital humanities landscape, taking as a case study the National Autonomous University of Mexico (*Universidad Nacional Autónoma de México – UNAM*). These results are discussed and the main challenges and opportunities for the field presented.

## Keywords

Digital humanities, Digital collections, Electronic resources.

**Galina-Russell, Isabel.** “Retos para la elaboración de recursos digitales en humanidades”. *El profesional de la información*, 2012, marzo-abril, v. 21, n. 2, pp. 185-189.

<http://dx.doi.org/10.3145/epi.2012.mar.09>

## 1. Introducción

Existe o se encuentra en proceso de elaboración un gran número de recursos digitales para los estudiosos de las humanidades. Desde hace más de una década, prácticamente todas las bibliotecas universitarias del mundo han emprendido

algún proyecto de digitalización de sus fondos. Por otra parte, a nivel nacional e internacional hay la necesidad de unir esfuerzos entre instituciones para realizar proyectos de digitalización de colecciones con el fin de preservarlas y difundirlas<sup>1</sup>.

Artículo recibido el 22-09-11  
Aceptación definitiva: 10-01-12

Cada vez es más usual que los propios académicos del área de humanidades produzcan materiales digitales como resultado de sus investigaciones: bases de datos, bibliografías online, imágenes, transcripciones de manuscritos, narrativas hipertextuales, mapas, sitios web y blogs, por mencionar algunos.

Entre los ejemplos pioneros de este tipo de productos se encuentra *The Victorian Web*, dedicada a la recopilación de textos y materiales de la época victoriana; el *Oxford Text Archive*, que recolecta, cataloga y preserva materiales lingüísticos y literarios para investigación y enseñanza; o el *Arts and humanities data service*, del Reino Unido. En el mundo de habla hispana también encontramos proyectos avanzados a su tiempo como la *Biblioteca Virtual Cervantes*.

<http://www.victorianweb.org>

<http://ota.ahds.ac.uk>

<http://ahds.ac.uk>

<http://www.cervantesvirtual.com>

En humanidades las fuentes de información primaria son vastas y heterogéneas. Las hay de tipo textual (libros principalmente, aunque también manuscritos, documentos históricos, diarios, panfletos, diccionarios, relatos...), imágenes, vídeos, objetos arqueológicos (mosaicos, murales, vasijas, joyería), películas, fotografías, partituras, grabaciones, etc. Las fuentes utilizadas por los investigadores suelen ser complejas (por ejemplo pueden tener anotaciones y comentarios editoriales), en varios idiomas (y con frecuencia en idiomas antiguos con variantes ortográficas y grafías distintas)... Un solo objeto puede ser estudiado con diferentes fines ya sean literarios, históricos, filosóficos o estéticos.

El uso de formatos digitales puede tener implicaciones y consecuencias muy positivas para la investigación ya que abre nuevas perspectivas al conocimiento en las disciplinas humanísticas. Este campo de investigación es muy atractivo.

Con internet y la maduración y sofisticación de las tecnologías de publicación electrónica, en los últimos 20 años se ha podido pasar de la simple digitalización de textos impresos a la creación de recursos directamente electrónicos, que permiten presentar, manipular, explotar, recrear y visualizar contenidos académicos de una forma inédita. Se han podido emprender investigaciones innovadoras que antes no eran posibles, lo cual ha conducido a un replanteamiento conceptual profundo del campo humanístico: las humanidades digitales (Hockey, 2004).

## 2. Definición de recursos electrónicos

El término "humanidades digitales" es de definición difícil. En un informe, la *UK's National Academy for the Humanities and Social Sciences (British Academy, 2005)* identifica también la dificultad para definir "recursos digitales", ya que en principio lo puede ser prácticamente cualquier objeto digital. Sin embargo, con el fin de aproximarse a una delimitación más exacta, hace una diferenciación útil entre primarios y secundarios. Los primarios son los objetos de investigación, mientras que los secundarios se utilizan para realizar la investigación. En la tabla 1 se presentan ejemplos de recursos primarios y secundarios.

Esta distinción es importante ya que su naturaleza, uso y características son muy diferentes, a pesar que muchos estudios tienden a agruparlos y tratarlos de la misma forma. Si un investigador se define como usuario de recursos digitales, generalmente se refiere a los secundarios (o de descubrimiento), tales como la biblioteca digital de la universidad, *Google* o *Web of knowledge* (Warwick et al., 2006). Para muchos académicos los recursos electrónicos son formas de acceder a la información (como un acervo o una biblioteca) y no el objeto de estudio en sí mismo (como por ejemplo una monografía). Sin embargo, para las humanidades digitales una de las principales áreas de interés es la creación, difusión y uso de recursos primarios.

Primarios	Secundarios
Cuadernos de campo	Biblioteca digital
Manuscritos	Catálogos de archivos y museos
Tesis	Bibliografías
Reportes	Portales web
Gráficas	Motores de búsqueda
Mapas	Revistas de resúmenes
Fotografías	
Imágenes de satélite	
Datos numéricos	
Corpus de textos	
Revistas	
Libros	

Tabla 1. Ejemplos de recursos primarios y secundarios para las humanidades

## 3. Creación, difusión y uso

Existen pocos estudios en torno a qué se hace con los recursos digitales una vez se crean y cómo se difunden. Igualmente hay un limitado conocimiento sobre quiénes los elaboran, sus motivos y las repercusiones que tiene en su trabajo de investigación y docencia. Debido a que se crean fuera del contexto formal editorial o bibliotecario, no se tienen en cuenta temas como la clasificación, registro en catálogos, formación de colecciones, notificación al lector, manejo de derechos, difusión, mantenimiento y preservación a largo plazo. Estos recursos digitales son el resultado de trabajos de una investigación y generalmente conllevan una importante inversión en medios (Warwick et al., 2008; Terras, 2010). Adicionalmente son de interés y utilidad para otros investigadores del área, pero a pesar de estar disponibles en la Red, la mayoría son difíciles de descubrir para sus potenciales lectores porque están pobremente descritos, con poca información sistematizada (Dunning, 2006; Pappa et al., 2006).

Para obtener un diagnóstico inicial del panorama de las humanidades digitales se realizó un estudio en el marco del proyecto *Creación, disseminación y uso de recursos electrónicos en las humanidades*, del Instituto de Investigaciones Bibliográficas de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Una vez conocido el estado actual y las características de los proyectos de recursos digitales para humanidades, se podrían asentar políticas para un modelo de desarrollo y evaluación.

Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark

#### 4. Metodología

La dificultad para descubrir recursos electrónicos (Dunning, 2006; Pappa et al., 2006) y herramientas (Juola, 2008) para las humanidades digitales está documentada. En este caso en particular, al ser un campo poco explorado en México, la realización del diagnóstico inicial era un reto aún mayor. Se decidió hacer un estudio de caso, para lo que se seleccionó la *Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)* por ser la más importantes del país y en donde se genera aproximadamente el 50% de la investigación nacional.

Se organizaron talleres para discutir las principales dificultades que experimentan los creadores de proyectos de humanidades digitales. En el futuro se intentará realizar una investigación de mayor alcance como por ejemplo, una encuesta nacional, pero estos resultados preliminares permitirán formular preguntas más pertinentes para las siguientes fases.

Los objetivos de los talleres fueron:

- compartir experiencias de proyectos de digitalización y creación de recursos digitales para las humanidades;
- identificar las principales dificultades y limitaciones en el campo de humanidades digitales en la UNAM;
- discutir e identificar las habilidades que se requieren.

Como no existía un marco metodológico para llevar a cabo el diagnóstico, se realizó una extensa revisión bibliográfica para detectar los principales temas relacionados con los proyectos de humanidades digitales. Posteriormente éstos fueron agrupados en 7 apartados que se presentan aquí formulados como preguntas, a las que los participantes respondieron de acuerdo con sus experiencias (tabla 2).

#### 5. Organización de los talleres

Otro reto fue contactar con participantes con experiencia en la realización de proyectos de humanidades digitales. La lista se elaboró a partir de colegas con proyectos conocidos por los organizadores, solicitando que ellos extendieran la invitación a otros investigadores. En total se realizaron cuatro talleres que contaron, respectivamente, con 15, 12, 18 y 16 participantes, provenientes de antropología, arquitectura, bibliotecología y bibliografía, estética, filología, filosofía, historia, ingeniería lingüística y literatura. Algunos ejemplos de los proyectos realizados por los participantes son: colecciones digitales y bibliotecas (novela corta moderna y poesía, manuscritos marcados en TEI<sup>3</sup> del siglo XIX), lingüística (minería de datos, corpus electrónicos), imágenes digitales (investigación en murales pre hispánicos, visualización de



Apoyo institucional	¿El proyecto cuenta con espacio físico asignado? ¿Cuenta con dinero? ¿De dónde vino? ¿Por cuánto tiempo? ¿Cuenta con equipo de cómputo? ¿De dónde vino? ¿Qué pasará cuando termine el proyecto? Si el proyecto es online ¿dónde está alojado? ¿Cuáles son los términos para alojarlo? ¿Durante cuánto tiempo?
Desarrollo del proyecto	¿Cuál fue la motivación para emprenderlo? ¿Cómo se elaboró el plan de trabajo? ¿Se realizaron pruebas con usuarios? ¿Cómo se diseñaron las interfaces? ¿Están en otro idioma? ¿Existe documentación tanto sobre el proyecto como sobre su desarrollo? ¿Cuándo se terminó o terminará? ¿Cómo se decidió esto?
Propiedad intelectual	<i>Material para el proyecto</i> ¿Se pidió permiso a los autores del material? ¿Cómo? ¿Cómo se abordó el problema de los derechos de autor? El material usado en tu proyecto ¿tiene derechos de autor? ¿Hubo necesidad de solicitar permiso? ¿Cómo se hizo? ¿Qué resultados obtuvo? <i>El producto digital</i> ¿Cómo se manejaron los derechos de autor del producto digital final? ¿Cómo se manejó el uso de imágenes, audio, software, texto? ¿Bajo qué régimen de derechos de autor está inscrito tu proyecto?
Recursos humanos	¿Fue fácil conseguir gente para trabajar en el proyecto? ¿Tenían el perfil deseado? ¿Necesitaron formación? ¿Cómo se logró? ¿Ha sido fácil retener al personal formado? ¿Cómo y qué tipo de contrataciones se hicieron?
Post-publicación	Una vez finalizado el proyecto ¿se presentó en algún foro, congreso u otro tipo de evento? ¿Se han realizado publicaciones? ¿Se usaron palabras claves y metadatos para incrementar la visibilidad en buscadores? ¿Se tiene conocimiento acerca de la utilización del proyecto, por quién y para qué? ¿Existen indicadores de uso (ejemplo, Google Analytics)?
A largo plazo	¿Qué planes hay para el proyecto a largo plazo? ¿Cómo se mantendrá actualizado? ¿Está pensada la preservación? ¿En caso de que lo abandones, el proyecto puede subsistir? ¿Qué pasaría?
Carrera del humanista digital	Como académico ¿has tenido reconocimiento por tu trabajo digital? ¿Ha sido considerado en tu evaluación por pares? (ejemplo: SNI, Pride <sup>2</sup> ) ¿Qué otros tipos de reconocimiento has tenido? (por ejemplo, invitaciones a foros, congresos, presentaciones, entrevistas)

Tabla 2. Temas generales y preguntas para el taller

sitios arqueológicos) y antropología (archivos sonoros para investigación lingüística en lenguas indígenas).

## 6. Resultados preliminares

Las respuestas se analizaron y se agruparon según los grandes temas que fueron surgiendo. A continuación se presentan los resultados, que aunque no son definitivos, son indicativos del camino a seguir en futuras investigaciones:

**La comunidad de humanidades digitales:** encontramos un importante número de proyectos y personas dedicados a humanidades digitales, lo cual confirmó la oportunidad y conveniencia del estudio. La mayoría de los participantes no conocían el término “humanidades digitales”, sin embargo se identificaron con el mismo. Muchos manifestaron sentirse satisfechos por saber que “existen otras personas como yo”. Prácticamente todos los proyectos se habían emprendido de forma individual aunque algunos tenían vínculos con iniciativas internacionales (por ejemplo, la *Biblioteca Virtual Cervantes*); o sea, eran una actividad personal y no institucional.

Una característica común a todos los proyectos era la falta de políticas y de infraestructura para su elaboración

**Marginalidad:** una característica común a todos los proyectos era la falta de políticas y de infraestructura para su desarrollo. La mayoría no contaban con espacio físico asignado y todos relataban un cierto grado de improvisación para llevarlo a cabo. Muchos comentaron que las autoridades administrativas de sus lugares de trabajo tenían nociones de los problemas de los proyectos pero no tenían políticas y prácticas que apoyara su trabajo.

**Recursos:** a diferencia de lo documentado en otras fuentes (Terras, 2006) acerca de las dificultades para obtener recursos en países en desarrollo, no se ha encontrado evidencia de falta de apoyo económico ya que todos habían recibido financiación para iniciar los trabajos. Sin embargo, para los proyectos más antiguos, un problema era conseguir los medios necesarios para la continuación y mantenimiento de los materiales y herramientas digitales que han producido. Algunas de las necesidades son: renovación del dominio y del servidor, actualización del sistema (programación, interfaces) y compra de nuevas licencias de software.

**Documentación:** con la excepción de ingeniería lingüística, la mayoría de los proyectos tenían poca o nula documentación sobre su evolución. Los responsables tenían conciencia de la importancia de realizar este proceso pero pocos contaban con el tiempo para hacerlo. Se comentó que esto debería mejorar a medida que este campo se vaya profesionalizando.

**Recursos humanos:** la mayoría de los proyectos tuvieron dificultades para encontrar colaboradores con las características deseadas ya que se necesita una combinación particular de habilidades. Muchos requerían una combinación de conocimiento del tema (por ejemplo, filosofía, literatura, arte) y de técnicas (marcado xml, manipulación de imágenes,

metadatos, etc.). En México no existe este tipo de formación para humanistas, y la mayoría de proyectos tuvieron que invertir mucho tiempo en la formación del personal (en gran parte becarios y de servicio social). Los proyectos contribuyen de forma importante a la formación de técnicos, pero después de cierto tiempo es difícil retenerlos ya que dichos proyectos no suelen estar incorporados a la estructura institucional.

**Largo plazo:** los participantes no sabían qué pasaría a largo plazo con sus recursos digitales. Ninguno se encuentra dentro de un sistema organizado y nadie en particular es responsable de su mantenimiento o preservación. Sería bueno colaborar con las bibliotecas para esta importante tarea. Algunos proyectos están hospedados en servidores adquiridos especialmente para el proyecto, pero no está claro qué sucederá cuando el servidor se vuelva obsoleto. Los que no encontraron hospedaje en servidor propio o en servidor institucional optaron por servidores externos, lo cual implica una cuota mensual. No parecen existir políticas de custodia institucional para proyectos de humanidades digitales.

**Reconocimiento:** los participantes comentaron la contradicción entre el interés institucional por la elaboración de contenidos y herramientas digitales y los procesos de evaluación y reconocimiento. Se discutió la escasa valoración de este tipo de actividades por parte de los comités de evaluación, así como la falta de herramientas e indicadores para que se haga. La mayoría de los proyectos no habían sido reconocidos por los sistemas de evaluación como aportaciones académicas importantes (para ampliar véase Galina, Priani, 2011).

## 7. Conclusiones y pasos a seguir

Existe una clara necesidad de auxiliar a los académicos de los países en desarrollo en la preservación de los recursos electrónicos primarios. Disponen de pocas ayudas y no existen políticas y mecanismos de incorporación de sus proyectos a la infraestructura institucional. Aspectos clave como el reconocimiento y apoyo de instancias universitarias y gubernamentales están descuidados.

Las bibliotecas podrían jugar un papel clave brindando su apoyo y experiencia en catalogación, organización y preservación

Existe una contradicción entre la financiación otorgada a este tipo de iniciativas y la falta de políticas para su efectiva difusión, mantenimiento y preservación a largo plazo. La mayoría de los proyectos se construyen de forma aislada. Sería beneficiosa una mayor colaboración para intercambio de conocimientos, recursos humanos y económicos. Compartimos con otros países muchos de los retos, por lo que también sería deseable la colaboración con la comunidad internacional.

La responsabilidad por la custodia de los recursos no está claramente asignada; éstos tienen poca difusión y corren el

Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark

riesgo de desaparecer una vez que el académico no quiera o no pueda responsabilizarse más de su mantenimiento.

Un resultado preocupante, por lo menos en esta pequeña muestra, es la escasa participación de las bibliotecas. Éstas podrían jugar un papel clave brindando su apoyo y experiencia en catalogación, organización, preservación y servicios de información. Asimismo representa una oportunidad para las bibliotecas que están buscando implementar nuevos servicios y mejorar las relaciones con sus usuarios, incrementando su relevancia en la situación actual.

Este trabajo ha permitido obtener un estado de la cuestión inicial. Ahora se tendría que realizar un estudio más amplio, que incluya universidades de otros países de habla hispana.

Entre los principales retos inmediatos están:

- descubrir y registrar más recursos;
- ampliar el directorio de académicos y proyectos de humanidades digitales;
- elaborar guías y manuales de mejores prácticas en español.

La tarea de catalogar los recursos electrónicos para las humanidades permitirá estudiarlos con mayor detenimiento, entender su impacto, elaborar indicadores de uso, y disponer de herramientas para su evaluación. También hay que documentarlos para mejorar su impacto y utilidad para estudiantes e investigadores.

# SCIPEDIA

## 8. Notas

1. Un ejemplo es la *Biblioteca Digital Mundial*, de la *Unesco*, que busca ofrecer online y de forma gratuita materiales fundamentales de todos los países y culturas. <http://www.wdl.org/es>

2. Sistemas de estímulos para la producción académica: *SNI* (Sistema Nacional de Investigadores) del *Conacyt* (Consejo Nacional para la Ciencia y Tecnología) y *Pride* (Programa de Primas al Desempeño del Personal Académico de Tiempo Completo) de la *UNAM*.

3. *Text encoding initiative* (*TEI*): estándar internacional para el marcado de textos en xml.

## 9. Bibliografía

British Academy. *E-resources for research in the humanities and social sciences: A British Academy policy review*. Londres: British Academy, 2005, 124 pp.

**Dunning, Alastair.** “The tasks of the AHDS: ten years on”. *Ariadne*, 2006, July, n. 48. <http://www.ariadne.ac.uk/issue48/dunning/>

**Galina, Isabel; Priani, Ernesto.** “Is there anybody out there? Discovering new DH practitioners in other countries”. En: *Digital humanities 2011, conf abstracts*, 2011, pp. 135-138. ISBN: 978 0 911221 47 3 [https://dh2011.stanford.edu/wp-content/uploads/2011/05/DH2011\\_BookOfAbs.pdf](https://dh2011.stanford.edu/wp-content/uploads/2011/05/DH2011_BookOfAbs.pdf)

**Hockey, Susan.** “The history of humanities computing”. En: Schreibman, Susan; Siemens, Ray; Unsworth, John. (eds.). *A companion to digital humanities*. Oxford: Blackwell, 2004, pp. 366-382. ISBN: 978 1 4051 0321 3 <http://www.digitalhumanities.org/companion/index.html>

**Juola, Patrick.** “Killer applications in digital humanities”. *Literary and linguistic computing*, 2008, v. 23, n. 1, pp. 73-83. <http://dx.doi.org/10.1093/lc/fqm042>

**Pappa, Nikoleta; Warwick, Claire; Terras, Melissa; Huntington, Paul.** “The (in)visibility of digital humanities resources in academic contexts”. En: *Digital humanities 2006, conf abstracts*, Université de Paris-Sorbonne, 2006, pp. 333-336.

**Terras, Melissa.** “Digital curiosities: resource creation via amateur digitization”. *Literary and linguistic computing*, 2010, v. 25, n. 4, pp. 425-438. <http://dx.doi.org/10.1093/lc/fqq019>

**Terras, Melissa.** “Disciplined: using educational studies to analyse ‘humanities computing’”. *Literary and linguistic computing*, 2006, v. 21, n. 2, pp. 229-246. <http://dx.doi.org/10.1093/lc/fql022>

**Warwick, Claire; Terras, Melissa; Huntington, Paul; Pappa, Nikoleta.** “If you build it will they come? The *Lairah* study: quantifying the use of online resources in the arts and humanities through statistical analysis of user log data”. *Literary and linguistic computing*, 2008, v. 23, n. 1, pp. 85-102. <http://dx.doi.org/10.1093/lc/fqm045>

**Warwick, Claire; Terras, Melissa; Huntington, Paul; Pappa, Nikoleta; Galina-Russell, Isabel.** *The Lairah project: log analysis of digital resources in the arts and the humanities, Final report to the Arts and Humanities Research Council*. London: Arts and Humanities Research Council, 2006, 60 pp. <http://discovery.ucl.ac.uk/189677>

Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark

### Suscripción EPI sólo online

Pensando sobre todo en los posibles suscriptores latinoamericanos, ya no es obligatorio pagar la suscripción impresa de EPI para acceder a la online.

EPI se ofrece a instituciones en suscripción “sólo online” a un precio considerablemente más reducido (95,19 + 18% IVA euros/año), puesto que en esta modalidad no hay que cubrir los gastos de imprenta ni de correo postal.