

## LES HUMANITÉS NUMÉRIQUES- UNE PROVOCATION

**Corina Moldovan, Assist. Prof., PhD, "Babeş-Bolyai" University of Cluj-Napoca**

*Abstract: Digital humanities science has been in the last years a challenge for the academic research. Born in the middle of the XXth century as an innovative, computerized method for investigation of literature or linguistics, the new discipline rapidly defined itself as fundamental, with serious theoretical background, self-reflexive, and with methodologies that keep up with the growth and the globalization of informatics. In our paper we intend to analyse the manner in which this approach is reflected in the Francophone and English programs studies, from two perspectives- the theory and its applications at a undergraduate, post graduate and doctoral level. We also present the main objectives of the first digital humanities center in Romania, DigiHUBB.*

**Keywords: digital humanities, humanités numériques, DigiHUBB**

### **Științele umaniste digitale - o provocare**

Definiția general acceptată a științelor umaniste este cea a unor discipline care cercetează condiția umană, folosind metode analitice, de sinteză sau critice, uneltele cercetării fiind atât speculative cât și empirice, bazate pe studiul trecutului, observarea prezentului și formularea de modele esențiale pentru cunoașterea spiritului uman în diversele sale fațete. În același timp, științele umaniste se apleacă asupra interacțiunii noastre cu natura, arta, religia, politicul, etc. , tot ceea ce poate părea de neînțeles la un moment dat.

După cel de-al doilea război mondial și în legătură directă cu sângeroasa conflagrație, s-a produs o accelerare a cunoașterii de tip tehnic, condiționată de evenimentele în desfășurare. Astfel, Alan Turing, celebrul informatician englez, lucrând la serviciul de decriptare a codurilor armatei germane a ajutat la scurtarea cu doi până la patru ani a războiului, conform istoricilor; aceasta muncă îmbinată cu geniul său nativ a contribuit ulterior prin diversele experimente și teorii în mod esențial la nașterea informaticii, a teoriei inteligenței artificiale și la crearea primului calculator (mașina Turing).

O eră fabuloasă urma să se nască din povestea tragică a creatorului mort mult prea tânăr și căruia de-abia acum guvernul Marii Britanii îi acordă scuze întârziate. Povestea computerului începe însă cu mult mai înainte, prin experimente repetate, cum ar fi în secolul al XVII-lea, când matematicianul german Leibniz inventează primul calculator cu patru funcții a cărui structură a fost utilizată în mecanismul de funcționare a calculatoarelor din anii 80, motorul diferential (secolul XIX), cel analitic, etc. Era informatică a luat avânt după cel de-al doilea război mondial, dar odată cu dezvoltarea industriei computerului personal, a rețelei world wide web, a

comunicațiilor mobile și a rețelelor sociale, s-a produs o globalizare a sferei private și în același timp s-au creat posibilități nelimitate de extindere a cunoștințelor umane, rapiditatea cu care se poate obține azi o informație fiind fără precedent.

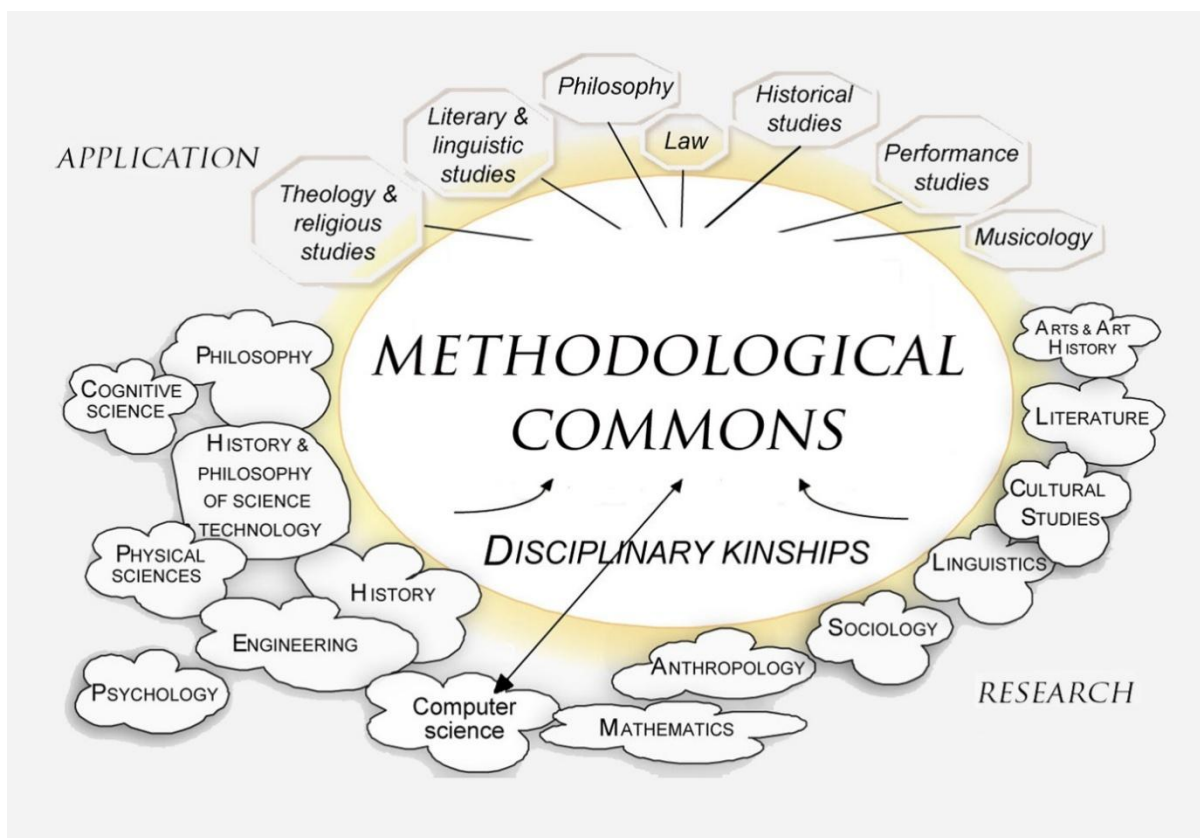
Științele umaniste digitale ( denumite *digital humanities* în lumea anglo-saxonă și *humanités numériques* în cea francofonă) au apărut în mod firesc în urma intervenției inevitabile a computerului în cercetarea clasică de tip umanist. Înlocuirea stiloului și a mașinii de scris cu laptopul sau notepadul, a fișelor de hârtie cu bibliotecile virtuale deschise tuturor, toate sînt beneficii de necontestat ale perioadei prezente. Cărțile reale dispar în tablete iar actul de lectură tradițional, fizic, ce presupune un anumit spațiu ( bibliotecă, birou, fotoliu), o anumită postură și metodă ( notițele luate cu creionul, pe carte sau pe fișă, căutatul vizual al cărților pe raft) este înlocuit de un fel de citire la distanță, rapidă, ce necesită o atenție distributivă (se pot deschide mai multe pagini în același timp), o certă îndemînare și chiar formă fizică (se poate citi din mers). Și totuși, nașterea științelor umaniste digitale se datorează unui filolog de tip vechi, un preot iezuit, Roberto Busa, cel care, luîndu-și inima în dinți, merge în America în anul 1948 cu speranța că patronul unei firme ce urma să devină gigant, IBM, îl va ajuta să realizeze studiul vocabularului operei lui Thomas d'Aquino și al frecvenței apariției în text a particulei *in*, pe care o remarcase; spera să obțină ajutor de la acele mașini de care auzise și care, cu fișele lor perforate, ar fi putut să îi redea concordanțele automat; întîlnirea a fost benefică și a durat treizeci de ani, în urma acestei munci laborioase la care au lucrat nu mai puțin de 300 de persoane realizîndu-se *Index Thomisticus* iar părintele Busa fiind astfel consacrat părintele științelor umaniste digitale, un pionier în analiza lingvistică și literară asistată de calculator (de altfel Busa a continuat pînă în ultima clipă- 2011- să studieze diversele ocurente din opera lui Aquino).

Bazate pe prima generație de informatică aplicată, numită lingvistică computațională, științele umaniste digitale încearcă metamorfozarea cercetării de tip clasic în noul limbaj al secolului XXI, un limbaj care, desprins tot mai mult de suportul său de hârtie, a devenit din ce în ce mai mobil, mai vizual, sonor, deschis deci, extensibil. Chiar și noțiunea de text a fost pusă sub semnul întrebării, pentru că azi, pe lîngă lectura oarecum obișnuită a unui roman online, se poate în unele cazuri chiar interveni pe text, hotărî destinul personajelor și finalul acțiunii, scrisul în sine devenind colaborativ, participativ, în timp real. De asemenea, studiul textelor vechi, al manuscriselor de tot felul, al oricărei arhive, este semnificativ îmbunătățit de toate aceste unelte create de prima generație de informaticieni lingviști, precum sistemele de clasificare, de codificare, de mark up, de metadotare; textul, nu numai că nu dispare, ci este adus mai în față, îmbunătățit, aceste suporturi materiale permițînd accesul la noi forme de comunicare dar și de reflecție (Aurelien Berra). Astfel avem azi acces la baze de date și de cunoștințe complete și complexe care scot la lumină conexiuni nebănuite între mii și chiar milioane de texte care nu ar putea fi analizate altfel (de exemplu proiectul *Ngram view* de la Google) pe care nu numai că le putem înțelege dar și vizualiza (vizualizarea, designul, integrarea multimedia fiind azi abordări calitative ale acumulărilor cantitative ale primei perioade ce corespunde creării efective a

bibliotecilor digitale). Exemplele sînt numeroase, platformele colaborative și transferabile fiind multe, una din cele mai bune și cunoscute fiind proiectul *Europeana*.

Dacă în lumea anglo-saxonă acest tip de cercetare a prins foarte repede, dezvoltîndu-se în centre sau laboratoare ale unor universități de prestigiu (practic în acest moment orice universitate mare din Anglia, Irlanda, Statele Unite, Canada, Australia, etc. are un centru de *digital humanities*), în țările francofone și mai ales în Franța, științele umaniste digitale, deși practicate, s-au impus mai greu. Aceasta se datorează în primul rînd reticenței față de denumirea în limba engleză, *digital humanities* fiind tradus în franceză cu *humanités numériques*, de dată foarte recentă de altfel. (Înainte de boomul web se vorbea de informatica literară sau lingvistică, accentul fiind pus pe primul termen). Constituită ca disciplină de sine stătătoare în țările anglofone unde se organizează masterate și doctorate pentru care interesul crește simțitor, se inventează noi formări didactice, de cercetare, chiar și noi profesii, umanitățile digitale se reinventează și se auto-definesc în mod constant. Astfel s-au scris compendii, readere, mii de articole, reviste de specialitate (cea mai recentă fiind *DSH* adică *Digital Scholarship in the Humanities*, Oxford Press), se analizează permanent de înșiși practicanții ei, caracterul inovativ al acestei discipline bazate în primul rînd pe ideea de comunicare (*to share, partager* în franceză), de reflecție metodologică colectivă și proiecte comune, practice. Un exemplu este THATCamp (*The humanities and Technology Camp*), o conferință anuală neconvențională, intitulată de altfel o „non-conferință”, al cărui principiu este de a nu face niciun fel de program în prealabil. Participanții vin cu ideile și laptopurile, se organizează ad-hoc în ateliere pe care ei înșiși le votează, ideea de bază fiind dialogul, împărtășirea cunoștințelor. Primul THATCamp european a fost organizat la Paris, în 2010, ocazie cu care s-a lansat manifestul francez al mișcării pro-cultura digitală, s-a proclamat necesitatea definirii acestei competente colective noi, alături de reguli de bune practici și creării de cyberinfrastructuri (instituții specifice)

O altă ușoară reticență a lumii universitare franceze s-a manifestat față de mărinimia cu care *digital humanities* se auto-defineau, devenind astfel o disciplină-umbrelă care cuprinde metode din cele mai variate, experimente diverse în domenii inter și trans-disciplinare (a se vedea definiția wikipedia). Metodologia însăși este prezentată ca un burete extrem de permeabil, așa cum se poate vedea din schema profesorului Willard McCarty, creatorul, în 1969, a primului grup de pe email, care funcționează și astăzi, *Humanist Discussion Group*:



Această schemă este din anul 2005, când apăruse deja primul *Companion to Digital Humanities*, iar explorările erau la început. În 2011, McCarty propune o nouă schemă în care în câmpul central era doar un mare semn de întrebare, semn al impasului în care se afla procesul de conceptualizare în timp ce practicile o luaseră cu mult înainte; este vorba nu a de rezolva niște probleme ci de a crea probleme, spune McCarty. Această problematizare presupune o regândire a ceea ce francezii numesc „munca savantă”, care în științele umaniste digitale implică un complicat proces de modelare.

Aurelien Berra, în articolul său, vede în modelul propus de calculator (model însemnând aici imaginea analogă a obiectului cercetat) partea calitativă deci interpretativă a muncii de digitizare; exemplul pe care îl dă este cel al ambițiosului proiect *Thesaurus Linguae Graecae*, care, început în anii 1970, și-a propus să adune toate textele existente din literatura greacă într-o bibliotecă ce permite navigarea și căutarea în texte. Biblioteca TLG, accesibilă azi printr-un abonament, este un exemplu de succes al efortului colectiv al muncii savante, căreia dezvoltarea informatică, vizibilă în timeline, i-a adus beneficii extraordinare. Aici, ca în orice alt produs digitizat, cercetarea de tip clasic, filologic, s-a îmbinat perfect cu noile căi de interogare, aduse de uneltele specifice calculatorului. De remarcat faptul că și de data asta, ca în cazul Busa, totul a pornit de la un profesor de greacă de modă veche, din Statele Unite, care ținea ore seara, pentru doritori. Întâmplarea face ca în sala de curs să se afle la un moment dat David Hewlett, fiul fondatorului Hew-

lett Packard care, entuziasmat de idee, a finanțat cercetarea profesorului Theodor Brunner.

Un rol extrem de important în evoluția procesului de digitizare l-a avut crearea unui model unic de codare, de balizare a textelor ce sînt digitizate. Acest limbaj comun se numește TEI (text encoding initiative) și e structura de bază a oricărei digitizări. Reușitele remarcabile în domeniu în anii 90, imediat după ce a fost pus la punct TEI sînt, de exemplu, *Women Writers Project* sau *William Blake Initiative*, care demonstrează importanța codificării textuale pentru literatură. Cunoașterea limbajului TEI este esențială pentru crearea de arhive, ediții critice, monografiile digitale. Un astfel de proiect în lumea francofonă e *ENCCRE (Edition numérique collaborative et critique de l'Encyclopédie)*, care va lansa online prima ediție critică digitală a celebrei Enciclopedii franceze a Secolului Luminilor, lansare propusă pentru anul 2017, sau *ORIGAMI (Outil de recherche informatisée pour l'étude de la genèse de l'avant texte du manuscrit à l'imprimé)* un soft realizat de informaticieni europeni cu ajutorul căruia o echipă interdisciplinară lucrează pe manuscrisele numeroase (10 000 de pagini, notițe, scrisori de familie, fotografii) ale lui Claude Simon. Acest prototip permite studiul variantelor aflate în manuscrise, cu modificările aduse sau nu textului, oferind avantajul unei vizualizări, atît pe orizontală, pe verticală cît și în profunzime a masei textuale.

Un alt exemplu este proiectul finalizat deja al manuscriselor lui Stendhal aflate la Biblioteca de studiu al patrimoniului din Grenoble, un fond de 40 000 de pagini reprezentînd trei sferturi din opera stendhaliană, cuprinzînd manuscrise, notițe, corespondență, caiete. Astăzi, orice utilizator are acces la aproape 3000 de pagini scanate, transcrise, pot caute concordanțe, teme și chiar să își creeze propriul dosar de cercetare.

Pentru a înțelege importanța unor astfel de proiecte trebuie insistat pe caracterul lor deschis, participativ. Pe o platformă precum cea a manuscriselor stendhaliene cititorul/utilizator este liber să își facă propria cercetare într-un timp extrem de scurt; mai mult decît atît, pe alte platforme, cum ar fi extraordinarul proiect *Letters of 1916*, realizat la Universitatea Maynooth din Irlanda, scrisorile din timpul primului război mondial sînt adunate și transcrise de către oameni simpli, care doresc să participe la recrearea unei pagini din propria lor istorie, să redea viața unor cuvinte uitate sau pierdute și care au aparținut înaintașilor. *Letters of 1916* este primul proiect digital public din Irlanda și demonstrează schimbarea calitativă deci modelatoare pe care au suferit-o științele sociale în urma alianței lor cu informatica; regăsindu-și drumul spre societate, propunînd un nou tip de umanism, digital sau numeric. Milad Doueïhi, în cartea sa *Pour un humanisme numérique*, vorbește despre acesta ca fiind „rezultatul convergenței între moștenirea noastră culturală complexă și o tehnică devenită un loc al sociabilității”; mai mult, pentru Doueïhi, tehnica informatică a devenit ea însăși o cultură, subiect și nu obiect sau simplu instrument. Convertirea la era tehnologiei este și poate fi văzută ca o nouă religie, care schimbă sensul umanului; continuînd seria de umanisme descrise de Lévy-Strauss, cel aristocratic, din Renaștere, orientat spre redescoperirea textelor antichității clasice, uma-

nismul burghez-cel orientat spre exotism- și umanismul modern, democratic, al secolului XX, putem vorbi azi de un umanism „digital”, o cunoaștere a spiritului uman nu atât în interacțiune cu lumea informatică ci făcând parte din ea, din interiorul unei culturi produse de aceasta interacțiune în care practic s-au contopit.

### **Practici digitale în învățământul superior din Europa ( Marea Britanie și Franța)**

Înainte de a trece în revistă principalele centre de cercetare în *digital humanities/humanités numériques* din Marea Britanie și Franța, o scurtă reflecție asupra schimbării majore pe care o cercetare de tip nou o poate aduce în contextul lumii informatizate în care trăim. Cum poate fi pusă această cultură digitală în folosul universității? Iată pe scurt câteva din plusurile acestui tip de educație: formarea în spirit calitativ și nu cantitativ, creația colectivă și nu singulară, cercetarea prin proiect, aplicată, inter și trans-disciplinară. Vom exemplifica:

În Marea Britanie funcționează la King’s College London *Departamentul de Digital Humanities*, lider internațional în aplicarea tehnologiei în științele umaniste, sociale și artă. Anul acesta (2015), Cadrul de excelență în Cercetare a Regatului Unit l-a clasat pe primul loc; In departament lucrează 22 de profesori și cercetători printre care și profesorul McCarty; departamentul oferă studii de licență, master, doctorat; predarea se face modular, astfel în primul an li se oferă studenților cursuri de cultură, economie, politică digitală, un curs de istorie a tehnologiei, metode digitale, precum și teorii ale noii media. In anul doi, studentii învață din nou cultura digitală, metode digitale (partea a doua) precum și dezbateri critice privind cultura digitală. Cum în anul doi jumătate din cursuri sînt opționale, aceștia pot alege între cursuri despre reprezentări ale moștenirii culturale, etica informatică, baze ale webului și tehnologia mobilă, managementul digital, arta digitală, subculturi digitale, platforme de studiu, social media și internshipuri în cultura digitală. In anul al treilea, doar un sfert din cursuri sînt obligatorii, un sfert reprezintă proiectul individual iar jumătate cursurile opționale. Lucrarea de licență are obligatoriu 10 000 de cuvinte sau se realizează un proiect *hands-on* însoțit de o analiză de 4000, 5000 de cuvinte. Din cursurile optionale, studenții pot opta între trenduri contemporane în digital humanities, creativitate în cultura digitală, big data, filosofia informaticii sau *cultural analytics*. Ca debușeu profesional li se oferă licențiaților posibilitatea de a lucra ca web manageri, editori de blog, analiști media, curatori digitali, agenți în industria creativă, etc., toate aceste formări existînd desigur în nomenclatorul oficial de meserii.

Pentru programul de master, scopul asumat și descris este înțelegerea critică a tehnologiei digitale și a cercetării în domeniul umanist precum și învățarea unui set de abilități practice care vor permite folosirea dar și crearea de instrumente digitale. Pentru absolvenți se oferă posibilitatea de a lucra atât în sectorul academic cît și în insituțiile de cultură și patrimoniu precum muzee, biblioteci, case de editură, companii de media, publicitate și alte industrii creative. Structura este modulară și propune cursuri de artă și cultură digitală, Open Source, Open Acces, webul semantic, modele editoriale, cultura materială a cărții,

vizualizare aplicată pentru moștenirea culturală. Masteratul asigură de asemenea internship-uri de un an pentru cei mai buni studenți. În ceea ce privește cercetarea, departamentul este implicat în mai multe proiecte, toate orientate în jurul a trei axe, cultura producției și economia creativă, cultura digitală și viața de zi cu zi și locuri de memorie și cunoaștere. Câteva din proiecte: *Dixit- Digital Scholarly Editions Initial Training Network*, o rețea internațională care se ocupă de edițiile digitale, *Medieval Francophone Literary Culture Outside France*, *Medieval Welsh Saints Lives*, *Online Chopin Variorum Edition*, etc. Toate aceste proiecte sînt colaborative, interdisciplinare și sînt finanțate de către instituții educaționale precum UE, Academii de prestigiu, importante fundații (Leverhulme, Mellon). Între 2008 și 2013 *Departamentul de Digital Humanities* a produs 8 milioane de lire prin granturi de cercetare. În ceea ce privește studiile doctorale, doctoranzii sînt în număr de 20 în prezent iar lucrările lor sînt din cele mai diverse- de remarcat că în Marea Britanie doctoratul se întinde pe durata a patru ani, dacă este cu frecvență redusă.

În Franța există în prezent 62 de universități în care se predau *humanités numériques*, conform hărții realizate la Sorbonne IV. Formările propuse sînt diverse, de la arheologie, valorizare, gestiune, istorie și patrimoniu la meserii ale cărții, aceasta din urmă fiind cea mai tradițională și fructuoasă filieră francofonă. Astfel, la multe din aceste universități funcționează mastere profesionalizante, ca de exemplu cel de la Universitatea *Francois Rabelais* din Tours intitulat *Patrimoine écrit et édition numérique*, un program de master foarte bine organizat în jurul cărții, cuprinzînd atît cursuri practice, precum tehnici de redactare, de punere în pagină, limba latină, paleografie, cursuri de istorie literară axată pe Renaștere (istorie, artă, filsofie, muzică, etc.), cursuri de limba engleză, acestea în primul an, apoi arhivistică, ediție numerică, arheologie a cărții, istoria cărții de tineret, cartea modernă, istoria benzii desenate, etc., în al doilea an După cum se poate vedea, predarea științelor umaniste digitale în Franța este mai aproape de modelul tradițional, păstrînd acele cursuri clasice de istorie literară, de istorie a cărții, combinate însă cu cele de inițiere completă în tehnici de producere, difuzare, conservare și valorizare a patrimoniului scris (text sau/și imagine). Debușeurile profesionale sînt în acest caz legate de bibliotecă, arhive publice sau private, cercetători în cadrul centrelor de analiză de text, etc.

Un alt exemplu de institut de cercetare și predare în domeniul științelor umaniste din Franța este *ENSSIB* sau *Școala Națională Superioară a Științelor Informatice și ale Bibliotecii*. Acest institut, creat în 1992, are o ofertă de cursuri mai complexă care se adresează atît masteranzilor cît și cercetătorilor sau funcționarilor angajați deja în biblioteci, plus o formare de tip *long life learning*. Pentru masterat, cursurile propuse sînt, de-a lungul primului an, cursuri de trunchi comun, texte și formalisme, contextele medierii documentare, tratamentul și exploatarea informației, în semestrul întîi, apoi cultură științifică și tehnică, matematică și statistica informației, limba engleză, gestiunea proiectelor documentare. În al doilea an se desprind trei ramuri de studiu, Informatică științifică

și tehnică, Publicația digitală și Arhivele digitale. În urma studiului realizat de Enssib, absolvenții au reușit să se angajeze în biblioteci publice sau private, mediateci, muzee, arhive teritoriale, etc. Foarte interesant este catalogul propus pentru *long life learning*: astfel cursanții au de ales între epistemologia și peisajul editorial în economie și gestiune, catalogarea cărții vechi, gestiunea resurselor digitale, etc. Inserția profesională este una serioasă, un stagiu fiind de minim trei luni (biblioteci, arhive locale sau naționale).

O altă instituție de prestigiu care organizează cursuri de științe umaniste digitale este *EHESS*, sau *Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales*. Aceste cursuri sînt oferite de specialiști în domeniu de la alte universități cum ar fi Aurelien Berra de la Paris Ouest Nanterre, Marin Dacos de la CNRS și Pierre Mounier de la Ehess. Aceste cursuri au loc tot a doua miercuri a lunii, din octombrie pînă în iunie și au forma unor lecturi pe teme digitale, cu conferențieri invitați.

Tot în Franța, pentru a răspunde cumva prolifeciei rețele de digital humanities din lumea anglo-saxonă, se crează *Humanisti.ca*, *Association francophone des humanites numeriques/digitales*, care își propune să contrabalanseze cumva asociațiile europene sau mondiale ca EADH, ADHO sau CenterNET, toate anglo-saxone.

Un rol important în promovarea științelor umaniste digitale îl are DARIAH (Digital Research Infrastructure for Arts and Humanities), cu sediul la Paris. DARIAH își propune să consolideze și să sprijine cercetarea și predarea digitală în domeniile umanistic și artistic. Această infrastructură socială și tehnică este alcătuită din oameni, expertiză, informație, cunoștințe, conținut, metode, instrumente și tehnologii pentru investigarea și explorarea spectrului larg al artelor și a domeniului umanist digital. Pentru a coordona aceste activități și a sprijini pe termen lung cercetarea digitală din domeniul umanist, DARIAH a fost numită ca o organizație europeană sau ERIC (European Research Infrastructure Consortium). Prin colaborarea cu practicile diverselor comunități, DARIAH-EU adună într-un singur loc diverse nivele de dezvoltare ale activităților digitale din domeniul umanist din întreaga Europă. Totodată, se asigură accesul la cercetare și se diseminează rezultatele reieșite în urma colaborărilor, asigurîndu-se în același timp utilizarea unor standarde metodologice și tehnice ridicate. Infrastructura DARIAH-EU este o rețea de legătură între instrumente, informații, oameni, metodologii care investighează, explorează și susțin cercetarea din spectrul larg al *Digital Humanities*. Printre principalele beneficii care rezultă din înscrierea în cadrul acestei organizații se numără: creșterea vizibilității cercetării în domeniu, la nivel european, creșterea numărului de oportunități de colaborare, schimb de cunoștințe, practici, expertize, precum și apariția unor oportunități de îmbunătățire a aptitudinilor și practicilor în domeniu, apariția unor oportunități de finanțare care pot susține proiectele locale din domeniul cercetării digitale, accesul la date, instrumente și servicii aflate în cadrul infrastructurii DARIAH, creșterea influenței la nivel European și mondial care atrage după sine multe posibilități de finanțare.

### Științele umaniste digitale în România- DigiHUBB

Ideea centrului *Digital Humanities Transilvania* (DigiHUBB) s-a născut ca o cristalizare a cercetărilor și proiectelor membrilor fondatori ai Centrului „Henri Jacquier” din cadrul Facultății de Litere, Universitatea Babeș-Bolyai, în domeniul geocriticii și cartografierii tematice. Acestora li s-a adăugat întâlnirea fericită cu un grup de profesori și specialiști în domeniul informaticii din Universitatea Tehnică Cluj-Napoca, dar și ai Clusterului Cluj-IT, împreună cu care s-a definit necesitatea realizării practice a unui nou tip de colaborare în domenii aparent diferite, științele umaniste și informatice, concretizată prin participarea la un proiect comun de anvergură europeană, intitulat *Next Generation Brained City*.

Ideea realizării unei platforme participative, care să reunească în jurul conceptului generos de *digital humanities* specialiști din cele mai diverse domenii umaniste, precum și specialiști în IT a prins repede contur, DigiHUBB reușind în numai câteva luni să fie pus pe harta celor mai importante centre de acest fel din lume ([www.arounddh.org](http://www.arounddh.org)), să fie acceptat în organizații europene de prestigiu precum NeDIMAH (Network for Digital Methods in the Arts and the Humanities), EADH (The European Association for Digital Humanities), Humanisti.ca. Sprijinul internațional de care se bucură DigiHUBB înseamnă recunoașterea importanței cunoașterii acestui domeniu în România la care centrul, primul de acest fel din țară și din puținele existente în Europa de Est, poate contribui.

Obiectivul general al centrului este de a crea performanță prin realizarea și promovarea studiilor în domeniul *digital humanities* și prin aplicarea practică în cadrul unor proiecte interdisciplinare.

Obiectivele specifice sunt:

A. La nivelul cercetării:

Implicarea de specialiști din domenii cât mai variate pentru realizarea de cercetări complexe, care să se ridice la nivelul celor europene și mondiale; consolidarea parteneriatului cu UTCN și Clusterul CLUJIT, realizarea de parteneriate cu alte universități din țară și străinătate; implicarea în proiectele organizațiilor europene și mondiale din care facem parte; publicarea cercetării în reviste de specialitate de mare impact („Digital Humanities Quarterly”, „Journal of Digital Humanities”, etc.); participarea la competițiile de proiecte ce se vor desfășura în cadrul programului Orizont 2020 și în cadrul altor competiții naționale și internaționale derulate din fonduri europene.

B. La nivel educațional:

Formarea formatorilor, formarea și familiarizarea studenților și a cercetătorilor tineri printr-o ofertă de cursuri, școli de vară, workshopuri și congrese; introducerea de cursuri la nivel de master, *joint master*, mobilități Erasmus+, Marie Curie, școală doctorală; implicarea în dezvoltarea și reconstruirea curriculei universitare în domeniul umanist.

C. La nivel aplicativ:

Crearea de produse finite cu caracter aplicativ precum: baze de cunoștințe, baze de date, hărți interactive, platforme cloud, reconstrucții 3D precum și aplicații mobile; menținerea permanentă a legăturii cu mediul de afaceri, prin internshipuri și traininguri comune; implicarea activă în comunitate, în colaborare cu alte instituții guvernamentale sau nonguvernamentale preocupate de cultura digitală, prin oferirea de cursuri educative sau de traininguri aplicative tematice; crearea de modele de bună practică în digital humanities prin aplicarea de metode și principii cu specific digital.

DigiHUBB este astăzi un centru de cercetare științifică aplicativă, inovare și transfer de cunoștințe din care fac parte doctori, doctoranzi, specialiști din domenii diverse (filologie, istorie, istoria artei, sociologie, filosofie, cultură media, cartografie, științe economice, informatică) și profesori ai Universității Babeș-Bolyai.

### **Concluzie**

În calitate de promotori a noii discipline, vedem în *digital humanities* o punte între metodele tradiționale de cercetare cum ar fi analiza, critica, interpretarea, editarea, contextualizarea, cercetarea istorică, formală sau subiectivă și noile metode oferite de tehnologie. Oportunitățile acestei întâlniri se referă la redefinirea granițelor între disciplinele umaniste și instrumentele computaționale, prin propunerea și punerea în practică a unor noi paradigme de interpretare, de răspuns la probleme deja puse de generare de noi paradigme, întrebări și abordări inovatoare.

### **BIBLIOGRAPHY :**

Berra, Aurélien, *Faire des humanités numériques*, Marseille, OpenEditionPress, 2012

Doueïhi, Milad, *Une philosophie du numérique*, Seuil, Paris, 2011

McCarty, Willard, *Humanities Computing*, Palgrave, New York, 2005

Schreibman, Susan, *A Companion to digital humanities*, Blackwell, Oxford, 2004