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

Ştiinţele umaniste digitale - o provocare

Definiţia general acceptată a ştiinţelor umaniste este cea a unor discipline care cercetează condiţia umană, folosind metode analitice, de sinteză sau critice, uneltele cercetării fiind atît speculative cît şi empirice, bazate pe studiul trecutului, observarea prezentului şi formularea de modele esenţiale pentru cunoaşterea spiritului uman în diversele sale faţete. În acelaşi timp, ştiinţele umaniste se apleacă asupra interacţiunii noastre cu natura, arta, religia, politicul, etc. , tot ceea ce poate părea de neînţeles la un moment dat.

După cel de-al doilea război mondial şi în legătură directă cu sîngeroasa conflagraţie, s-a produs o accelerare a cunoaşterii de tip tehnic, condiţionată de evenimentele în desfăşurare. Astfel, Alan Turing, celebrul informatician englez, lucrînd la serviciul de decriptare a codurilor armatei germane a ajutat la scurtarea cu doi pînă la patru ani a războiului, conform istoricilor; aceasta muncă îmbinată cu geniul său nativ a contribuit ulterior prin diversele experimente şi teorii în mod esenţial la naşterea informaticii, a teoriei inteligenţei artificiale şi la crearea primului calculator (maşina Turing).

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

BDD-V1583 © 2015 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 18:02:21 UTC)

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 hîrtie 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 compuțională, 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 hîrtie, 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 metadatare; 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

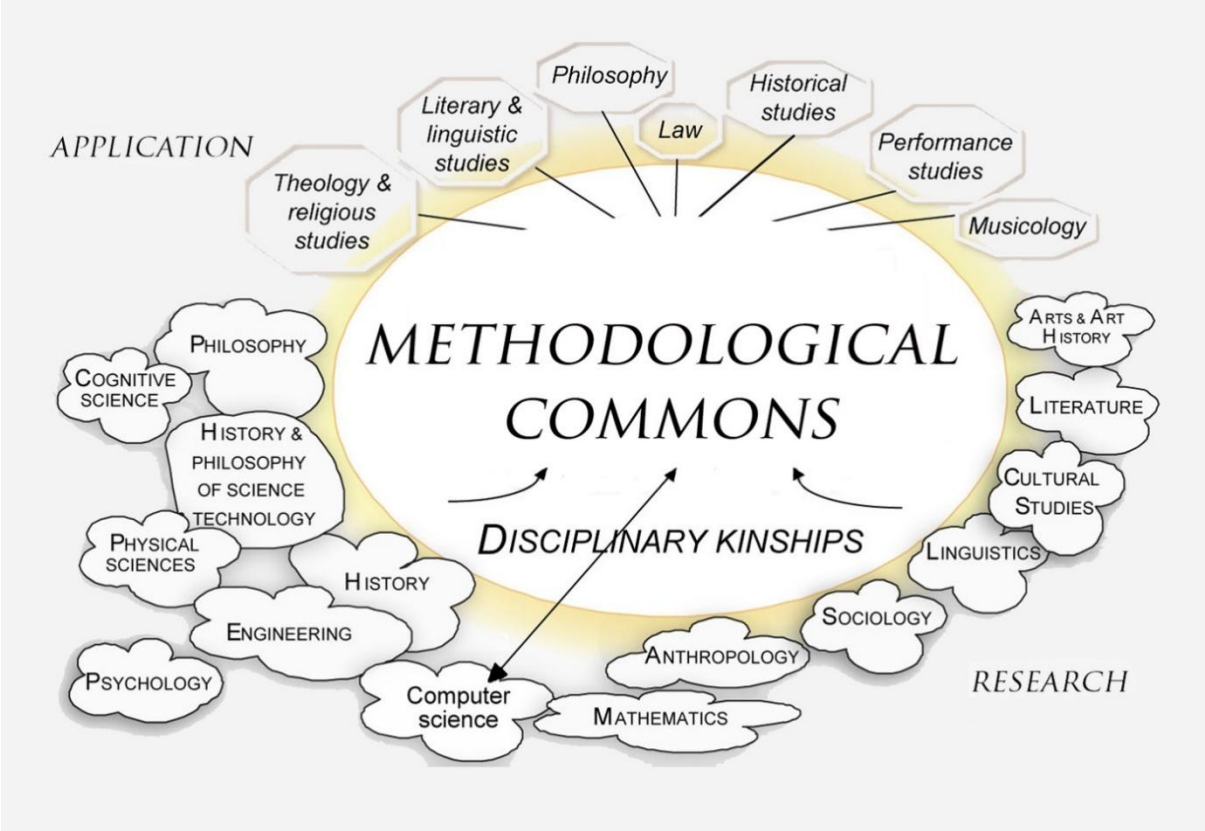
BDD-V1583 © 2015 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 18:02:21 UTC)

bibliotecilor digitale). Exemplele sînt numeroase, platformele colaborative şi transferabile fiind multe, una din cele mai bune şi 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 universităţi de prestigiu (practic în acest moment orice universitate mare din Anglia, Irlanda, Statele Unite, Canada, Australia, etc.are un centru de *digital humanities*), în ţările francofone şi mai ales în Franţa, ştiinţele umaniste digitale, deşi practicate, s-au impus mai greu. Aceasta se datorează în primul rînd reticenţei faţă 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 ţările anglofone unde se organizează masterate şi doctorate pentru care interesul creşte simţitor, se inventează noi formări didactice, de cercetare, chiar şi noi profesii, umanităţile digitale se reinventează şi 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 înşişi practicanţii ei, caracterul inovativ al acestei discipline bazate în primul rînd pe ideea de comunicare (*to share, partager* în franceză), de reflecţie metodologică colectivă şi proiecte comune, practice. Un exemplu este THATCamp (*The humanities and Technology Camp*), o conferinţă anuală neconvenţională, intitulată de altfel o „non-conferinţă", al cărui principiu este de a nu face niciun fel de program in prealabil. Participanţii vin cu ideile şi laptopurile, se organizează ad-hoc în ateliere pe care ei înşişi le votează, ideea de bază fiind dialogul, împărtăşirea cunoştinţelor. Primul THATCamp european a fost organizat la Paris, în 2010, ocazie cu care s-a lansat manifestul francez al mişcării pro-cultura digitală, s-a proclamat necesitatea definirii acestei competente colective noi, alaturi de reguli de bune practici şi creării de cyberinfrastructuri (instituţii specifice)

O altă uşoară reticenţă a lumii universitare franceze s-a manifestat faţă 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 şi trans-disciplinare (a se vedea definiţia wikipedia). Metodologia insăşi este prezentată ca un burete extrem de permeabil, aşa cum se poate vedea din schema profesorului Willard McCarty, creatorul, în 1969, a primului grup de pe email, care funcţionează şi astăzi, *Humanist Discussion Group*:

BDD-V1583 © 2015 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 18:02:21 UTC)



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 cîmpul 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 regîndire a ceee ce francezii numesc „munca savantă", care în stiințele umaniste digitale implică un complicat proces de modelare.

Aurelien Berra, în articolul său, vede în modelul propus de calculator (model însemnînd 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 anii1970, 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. Întîmplarea face ca în sala de curs să se afle la un moment dat David Hewlett, fiul fondatorului Hew-

BDD-V1583 © 2015 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 18:02:21 UTC)

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, monografii 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 àl'limprimé*) 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 in 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 viață 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 Doueihi, 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 Doueihi, 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-

BDD-V1583 © 2015 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 18:02:21 UTC)

nismul burghez-cel orientat spre exotism- şi umanismul modern, democratic, al secolului XX, putem vorbi azi de un umanism „digital", o cunoaştere a spiritului uman nu atît în interacţiune cu lumea informatică ci făcînd parte din ea, din interiorul unei culturi produse de aceasta interacţiune în care practic s-au contopit.

Practici digitale în învăţământul superior din Europa (Marea Britanie şi Franţa)

Înainte de a trece în revistă principalele centre de cercetare în *digital humanities/humanités numériques* din Marea Britanie şi Franţa, o scurtă reflecţie 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 universităţii? Iată pe scurt cîteva din plusurile acestui tip de educaţie: formarea în spirit calitativ şi nu cantitativ, creaţia colectivă şi nu singulară, cercetarea prin proiect, aplicată, inter şi transdisciplinară. Vom exemplifica:

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

Pentru programul de master, scopul asumat şi descris este înţelegerea critică a tehnologiei digitale şi a cercetării în domeniul umanist precum şi învăţarea unui set de abilităţi practice care vor permite folosirea dar şi crearea de instrumente digitale. Pentru absolvenţi se oferă posibilitatea de a lucra atît în sectorul academic cît şi în insituţiile de cultură şi patrimoniu precum muzee, biblioteci, case de editură, companii de media, publicitate şi alte industrii creative. Structura este modulară şi propune cursuri de artă şi cultură digitală, Open Source, Open Acces, webul semantic, modele editoriale, cultura materială a cărţii,

BDD-V1583 © 2015 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 18:02:21 UTC)

vizualizare aplicată pentru moştenirea culturală. Masteratul asigură de asemenea internshipuri de un an pentru cei mai buni studenţi. In ceea ce priveşte cercetarea, departamentul este implicat în mai multe proiecte, toate orientate în jurul a trei axe, cultura producţiei şi economia creativă, cultura digitală şi viaţa de zi cu zi şi locuri de memorie şi cunoaştere. Cîteva din proiecte: *Dixit- Digital Scholarly Editions Initial Training Network*, o retea internaţională care se ocupă de ediţiile digitale, *Medieval Francophone Literary Culture Outside France, Medieval Welsh Saints Lives, Online Chopin Variorum Edition*, etc. Toate aceste proiecte sînt colaborative, interdisciplinare şi sînt finanţate de către instituţii educaţionale precum UE, Academii de prestigiu, importante fundaţii (Leverhulme, Mellon). Intre 2008 şi 2013 *Departamentul de Digital Humanities* a produs 8 milioane de lire prin granturi de cercetare.În ceea ce priveşte 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 frecvenţă redusă.

În Franţa există în prezent 62 de universităţi în care se predau *humanités numériques*, conform hărţii realizate la Sorbonne IV. Formările propuse sînt diverse, de la arheologie, valorizare, gestiune, istorie si patrimoniu la meserii ale cărţii, aceasta din urmă fiind cea mai tradiţională şi fructuoasă filieră francofonă. Astfel, la multe din aceste universităţi funcţionează 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 cărţii, cuprinzînd atît cursuri practice, precum tehnici de redactare, de punere în pagină, limba latină, paleografie, cursuri de istorie literară axată pe Renaştere (istorie, artă, filsofie, muzică,etc.), cursuri de limba engleză, acestea în primul an, apoi arhivistică, ediţie numerică, arheologie a cărţii, istoria cărţii de tineret, cartea modernă, istoria benzii desenate, etc., în al doilea an După cum se poate vedea, predarea stiinţelor umaniste digitale în Franţa este mai aproape de modelul tradiţional, păstrînd acele cursuri clasice de istorie literară, de istorie a cărţii, combinate însă cu cele de iniţiere completă în tehnici de producere, difuzare, conservare şi valorizare a patrimoniului scris (text sau/şi imagine). Debuşeurile 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 insitut de cercetare şi predare în domeniul ştiinţelor umaniste din Franţa este *ENSSIB* sau *Şcoala Naţională Superioară a Ştiinţelor Informatice şi ale Bibliotecii*. Acest institut, creat în 1992, are o ofertă de cursuri mai complexă care se adresează atît masteranzilor cît şi cercetătorilor sau funcţionarilor angajaţi 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 şi formalisme, contextele medierii documentare, tratamentul şi exploatarea informaţiei, în semestrul întîi, apoi cultură ştiinţifică şi tehnică, matematică şi statistica informaţiei, limba engleză, gestiunea proiectelor documentare. In al doilea an se desprind trei ramuri de studiu, Informatică ştiinţifică

BDD-V1583 © 2015 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 18:02:21 UTC)

și tehnică, Publicația digitală și Arhivele digitale. In 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 insituție 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 conferențiari invitați.

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

Un rol important în promovarea stiințelor 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 in domeniile umanistic si artistic. Acestă 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 organizatie 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 legatură între instrumente, informații, oameni, metodologii care investighează, explorează și sustin 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 cunoștinte, practici, expertize, precum și apariția unor oportunități de îmbunătățire a aptitudinilor și practicilor în domeniu, apariția unor oportunități de finanțare care pot sustine 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.

BDD-V1583 © 2015 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 18:02:21 UTC)

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 ClujIT, 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 cîteva luni să fie pus pe harta celor mai importante centre de acest fel din lume (www.arounddh.org), să fie acceptat în organizații europeene 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 generalal 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 specificesunt:

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:

BDD-V1583 © 2015 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 18:02:21 UTC)

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 aplicate tematic; 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 întîlniri se referă la refedinirea 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
Doueihi, 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

BDD-V1583 © 2015 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 18:02:21 UTC)