

ISSN: 2531 - 1395



Mundo Histórico

Revista de investigación

Monográfico de estudios históricos de género



Nº 2 - Año 2018



Mundo Histórico

Revista de investigación

ISSN: 2531 - 1395

Colabora



Dirección

FRANCISCO CABEZOS ALMENAR
FERNANDO HERRANZ VELÁZQUEZ

Equipo editorial

FERNANDO HERRANZ VELÁZQUEZ
FRANCISCO CABEZOS ALMENAR
FRANCISCO DE ASÍS MAURA GARCÍA
JULIO MARTÍNEZ GARCÍA
KEVIN DÍAZ ALCHÉ

Comité externo

ÁNGELA BERJÓN SARMIENTO (Universidad de Valencia)
ÁLVARO LÓPEZ FRANCO (Universidad de Málaga)
CLAUDIO CREMADES (Universidad de Alicante)
FERNANDO MATA FORTUNA (Universidad de Salamanca)
ELENA CAETANO ÁLVAREZ (University of Birmingham)
RAFAEL CORONA VERDÚ (Universidad de Alicante)
JORGE ORTIZ DE BRUGUERA (Universidad de Salamanca)
JOSÉ DAVID CORTÉS GALLARDO (Universidad de Extremadura)
MAITE ÁVILA MARTÍNEZ (Universidad de Alicante)
MARINA INGIDUA SÁNCHEZ (Universidad de Salamanca)
NAIRA MORÁN GARCÍA (Universidad de Salamanca)
SARAH PONS VALERO (Universidad de Alicante)
UNAI IRIARTE ASARTA (Universidad de Sevilla)
RAMÓN SANTONJA ALARCÓN (Universidad de Alicante)

Portada y maquetación

LARA RODRÍGUEZ BARBERO

EDITADO EN ÁVILA (ESPAÑA) POR MUNDO HISTÓRICO

Mundo Histórico. revista de investigación está bajo una licencia de Creative Commons

Reconocimiento 4.0 Internacional



ÍNDICE

Carta editorial.....	4
Prólogo	
INMACULADA FERNÁNDEZ ARRILLAGA.....	6
<i>Cuerpo, alma y palabra: la relación heredada del Todo en la mística de Hildegard von Bingen</i>	
FRANCISCO DE ASÍS MAURA GARCÍA.....	8
<i>Las viajeras extranjeras en la España moderna: ¿realidad o ficción?</i>	
MARÍA TERESA ÁVILA MARTÍNEZ.....	29
<i>Malas hierbas. Mujeres en los márgenes de la Cataluña del siglo XVII</i>	
MARTA BLANCO FERNÁNDEZ.....	47
<i>Las bases científicas de la diferenciación sexual y de género en época moderna</i>	
LAURA DÍAZ MEJÍAS.....	63
<i>Mi reino por una bailarina: Salomé como paradigma de mujer malvada desde el primer cristianismo al siglo XIX</i>	
AMALIA PÉREZ VALIÑO.....	86
<i>La memoria de Emmeline Pankhurst y las suffragettes en internet</i>	
CARLA SANTAMARÍA RUIZ.....	110
Varia	154
<i>Transición a la independencia en los debates periodísticos e ideológicos de México en 1824</i>	
JULIO MARTÍNEZ GARCÍA.....	155
<i>Seminario “Historia y Humanidades digitales”, Ciudad Real, 7-9 de noviembre de 2017</i>	
CARLOS RUIZ DE CASTAÑEDA GARCÍA-LUENGO.....	182

**SEMINARIO “HISTORIA Y HUMANIDADES DIGITALES”,
CIUDAD REAL, 7-9 DE NOVIEMBRE DE 2017**

Carlos Ruiz de Castañeda García-Luengo
Universidad de Castilla-La Mancha
carlos.ruizcastaneda@alu.uclm.es

El término “Humanidades Digitales” puede tener su origen en los años 90, años en los que se inicia a experimentar con la tecnología informática aplicada al ámbito humanístico. El ámbito digital de las Humanidades es colectivo, cooperativo, que va más allá del trabajo individual del historiador. El objetivo de este seminario fue poner en conocimiento de los alumnos la capacidad para utilizar los recursos electrónicos y digitales para la obtención de información correspondiente a los ámbitos de las Humanidades. El seminario se desarrolló en tres partes: conferencias, taller sobre gestores de bibliografía y exposición. Estuvo organizado por los profesores David Martín López y Francisco Javier Moreno Díaz del Campo (UCLM) y Francisco Fernández Izquierdo (CSIC), como resultado de la colaboración que llevan desarrollando ambas instituciones desde hace unos años.

La apertura del seminario fue protagonizada por la investigadora Ana Crespo (CSIC) con la conferencia titulada “Integración de bases de datos y visualización: una experiencia interdisciplinar en el proyecto *ForSEADiscovery*”. Este proyecto está relacionado con la construcción naval, la arqueología de la arquitectura, la arqueología submarina y los Sistemas de Información Geográfica (S.I.G.) También aborda cuestiones sobre cómo la historia puede ser una ciencia aplicada a partir de los sistemas de información, y cómo nos ayuda en el conocimiento de aspectos generales históricos, humanos y naturales. Este proyecto interdisciplinar y financiado por el programa *Marie Curie* de la U.E. se divide en cinco aspectos: tres científicos (histórico, arqueológico y dendrocronológico) y dos dedicados a la gestión, divulgación y al alcance que pueden adquirir dichos conocimientos científicos. Su objetivo principal es compilar información procedente de documentos históricos, de archivos, de la

arqueología... sobre el empleo de la madera para la construcción naval, centrándose en ella como recurso natural empleado para la construcción, o las políticas de preservación de bosques, movimientos económicos y de redes mercantiles, importaciones y exportaciones de madera, así como los principales países y potencias que colaboraron en ellas, el papel del estado en el control del uso y almacenamiento de la madera, núcleos de producción de madera... Este estudio se integra en la disciplina referida a la historia medioambiental, con una metodología que implica la catalogación de la madera, recogida de muestras de la misma, su análisis... además de la recogida y crítica de la información archivística. Al final, con toda esta información se realiza un S.I.G. para tener toda esta información sobre un plano que nos permita localizarlos.

La segunda conferencia se tituló “Redes sociales en la investigación histórica” y corrió a cargo de José María Imízcoz (UPV). Su intervención consistió en observar que desde el punto de vista del investigador y desde las cuestiones metodológicas, las redes sociales son un medio para la investigación. El punto de partida o idea en la investigación es que somos actores de la historia en todas sus facetas. Por ello se ha propuesto el análisis relacional, un análisis inductivo que parte de una observación empírica entre los individuos. El objetivo es percibir las relaciones de estos actores con las estructuras del sistema, siguiendo sus dinámicas para explicar mejor los procesos de cambio histórico desde las propias conexiones entre ellos. Este análisis relacional puede emplear diversas técnicas, como la biografía, la prosopografía, las genealogías o el análisis de redes sociales. Consiste en observar el conjunto de interacciones entre los individuos que mantienen vínculos en un momento dado, cualesquiera que sean sus atributos, pertenencias o los espacios en los que se encuentran ubicados. En su desarrollo, es importante detectar las conexiones de los diferentes actores con las diferentes esferas, como la política, cultura, economía, religión... y con las distintas instituciones, como la monarquía, estado, familia, iglesia... y, por último, percibir la relación entre los comportamientos individuales y el entorno, viendo cómo este condiciona o no en el cumplimiento de las normas, en las costumbres, o en el cambio social y cultural. Desde este punto de vista, las redes sociales son un conjunto de conexiones entre un grupo de personas que permiten estudiar el comportamiento social. La red social se debe entender como un medio, no como un fin. Un ejemplo de estas relaciones son las redes de informantes de las distinciones de la Orden de Carlos III (1772-1808). Toda esta información de carácter estrictamente

histórico se puede recoger en bases de datos para su análisis y estudio, destacando en este aspecto el uso de la tecnología para el conocimiento histórico. Un claro ejemplo de ello es la base de datos Fichoz, dirigida por Jean-Pierre Dedieu.

La tercera de las conferencias la realizó Juan Francisco Jiménez (UMU), titulada “La experiencia de la Historia vivida a través del videojuego”. El tema trata sobre cómo influyen los videojuegos en el conocimiento y la enseñanza de la historia. Su interés radica en que actualmente nos encontramos en un cambio en la forma en la que nos entretenemos, y ello puede afectar, positiva o negativamente, a las vías o métodos que utilizamos para educar. Si bien es cierto que la disciplina histórica, tal y como se enseña en las aulas de los institutos, puede resultar tediosa y aburrida para muchos jóvenes, los videojuegos, sin embargo, conectan con la historia por otros medios que no son los tradicionales. Estos se caracterizan por su capacidad de inmersión en ese mundo creado, haciendo partícipe al jugador e introduciéndolo de lleno en el mismo, siendo atractivos para los jóvenes, y no tan jóvenes. La experiencia de juego nos lleva a ciertos momentos históricos y nos permite recrearlos. Para analizarlos hay que tener en cuenta los tipos de juegos y los tipos de contenidos existiendo dos conceptos: simulación y recreación.

Un videojuego histórico es aquel que tiene vinculación con la historia, basado en cuatro características: veraz, verosímil, que contenga información que nos permita comprender y aprender lo que experimentamos, y libertad para jugar, para poder experimentar ese juego. No obstante, el profesor Jiménez también señaló que los aspectos negativos de los videojuegos para aprender historia radican en que no todos tienen los mismos medios (consola y juegos) y no a todos les gustan los videojuegos, es decir, falta homogeneidad para utilizar el medio del videojuego. Aun con todo, no dejan de ser una herramienta más para aprender. Y a ello habría que añadir la problemática para incluirlos en el aula, pues llevaría consigo toda una discusión entre profesores y directores de instituto sobre la utilidad de este medio, así como cuestiones logísticas y financieras.

La siguiente conferencia la realizó el profesor Francisco Alía Miranda (UCLM): “Recursos digitales para la investigación histórica”. En ella se trató acerca de los recursos que se utilizan en bibliotecas o archivos, cuyos documentos proceden de la digitalización de los mismos en dichas instituciones. La imagen que tenemos de una biblioteca o un

archivo ha ido cambiando conforme estas instituciones evolucionan en el tiempo, llegándose a prácticamente unir ambos, pues al final el principal objetivo es abarcar todos los documentos. Sin embargo, no se pueden digitalizar todos, principalmente por el coste que eso conlleva y por los derechos de autor. Estos recursos digitales nos permiten tener con mayor cercanía una serie de archivos, lo cual nos facilita nuestros trabajos y/o investigaciones. El primero de los recursos son las bases de datos, destacando los catálogos (individuales o colectivos) y las bibliografías. Entre los catálogos destacan CER.ES, DIALNET, GAZETA, Periodicals Archive Online... También se habló de bibliotecas y archivos digitales, definidas como colecciones organizadas de contenidos digitales que se ponen a disposición del público. Ejemplos de ellos son: Biblioteca digital de Castilla-La Mancha, Biblioteca digital de la R.A.H., American Mermory, Biblioteca Digital Hispánica, Biblioteca Digital Mundial... Por otra parte, los recolectores permiten unir todas las bases de datos, todas las bibliotecas y archivos digitales existentes y te los ofrecen bajo una misma pantalla de búsqueda. Esto ayuda para una consulta más rápida. Además, también encontramos hemerotecas, fototecas, cartotecas, filmotecas...

Ya en el tercer día del seminario, la quinta conferencia (“La Historia digital”) fue impartida por Anacllet Pons (UV). La idea sobre la que descansa esta conferencia radica en que actualmente ha cambiado la manera en la que generamos los documentos, la manera en la que registramos las experiencias, la manera de decir la información, de escribirla, de pensar el mundo que nos rodea, y esto lo sabemos en el momento en que cambia la manera de pensar el pasado. Este cambio produce desasosiego por la necesidad de adaptación y conlleva la necesidad de aprender a leer los signos que se utilizan en estos medios, es decir, a adaptarnos al nuevo medio.

La historia digital es una propuesta para el examen y representación del pasado que trabaja con nuevos materiales. Las Humanidades en la era digital se encuentra en la situación de que los medios con los que producimos intelectualmente han cambiado y la manera de producir cambia los resultados. El medio nos domina y nosotros no lo controlamos; y la historia digital hace referencia a que queremos hacer algo distinto con esas nuevas herramientas. Y aunque es cierto que los medios utilizados cambian, la principal novedad que los medios digitales introducen en el ámbito de las humanidades es la mayor capacidad de difusión que ofrece,

pues puede llegar a más gente de una forma más accesible y directa. Sin embargo, en la práctica, es un aspecto que no suele ser incluido en la formación de los futuros investigadores, pues se sigue una metodología tradicional. Como apoyo, el profesor Pons utilizó el caso de la imprenta, que fue un medio que supuso un cambio en la mentalidad, en la forma de leer y en la forma de transmitir el mensaje. Fue algo revolucionario. El cambio tecnológico actual se asimila con el cambio que se produjo con la imprenta, e incluso con la aparición de la escritura. Todo esto son tecnologías, y no son solo recursos externos, sino que son transformaciones interiores de la conciencia del individuo. El mundo en el que los sonidos e imágenes se transmitían por la escritura murió. Ahora existen canales determinados para transmitir dichos elementos. La cuestión que planteó la conferencia es: ¿cómo han respondido los historiadores a este reto que supone el cambio de medios? La respuesta dada es clara: la historia ha reaccionado mal porque ha reaccionado tarde y la historia digital no ha aportado nada significativo. Todas estas son cuestiones que se plantean debido al rechazo académico al uso de las nuevas tecnologías, reafirmandose en los métodos tradicionales, una idea que enlaza claramente con el aporte de los videojuegos al conocimiento, difusión y enseñanza de la historia que había transmitido Juan Francisco Jiménez el día anterior.

El ciclo de conferencias finalizó con la realizada por Antonio Rodríguez de las Heras (UC3M), titulada “Humanidades y educación en la red”. Actualmente vivimos en la cultura digital, como resultado del desarrollo parejo que han tomado las tecnologías de la comunicación y las humanidades. El efecto de la era digital genera confusión en tanto que no entendemos bien su funcionamiento. La idea es que en la red no se empaquetan las cosas. Como ejemplo de elementos empaquetados son los horarios, los cursos, las titulaciones, las conferencias... el problema es que se paga antes de abrir el paquete, de ver qué contenido encontramos en esos cursos, conferencias etc. Este tipo de paquetes son fuentes de frustración, puesto que no se pueden adquirir de otra manera que no sea pagando previamente sin saber lo que se va a recibir. ¿Por qué no se nos ofrece la educación desempaquetada? ¿Por qué pagamos por algo que recibimos después de haberlo pagado?

Si la gente está continuamente comunicada, ¿para qué le vamos a dar un paquete de información contenida en un cuatrimestre? De esta manera, no se pueden dar construcciones hechas, sino que se deben de dar las piezas sueltas para que se vayan construyendo según las

necesidades. Si seguimos con esas cajas, el sistema no responde, debe responder al modelo de construirse cada ciudadano por sí mismo, de crear una formación que se adapte a cada uno, formación que sea flexible, y no rígida ni estrecha por estar limitada a esa caja o programa fijo. En este sentido, el profesor Rodríguez de las Heras destacó una propuesta de MOOC (*Massive Online Open Course*), más participativos, que vayan más allá de la interacción pregunta-respuesta entre profesor y alumno, en el que se pueda disponer de todo el material necesario y permite acoger a un número importante de alumnos sin tener en cuenta las limitaciones de una clase física. En el futuro este tipo de iniciativas pueden llevar consigo que no sea tan necesario mantener un espacio físico para la consulta de obras bibliográficas, denominado biblioteca, pues estaría todo lo necesario al alcance de un clic.

Junto a este ciclo de conferencias, todas las tardes se desarrolló un taller de introducción al uso de los gestores bibliográficos impartido por el mencionado Francisco Fernández Izquierdo. El objetivo era introducir a los estudiantes en el uso de los gestores bibliográficos como herramienta auxiliar para los trabajos académicos. El gestor bibliográfico que se utilizó fue Zotero, destinado para la investigación histórica y de las humanidades. El desarrollo del taller consistió en la instalación del programa, en registrar unidades bibliográficas para almacenar el material consultado, elaborar fichas bibliográficas agrupadas en unidades mayores y en conectar Zotero con Word para traspasar dichas unidades al trabajo académico de forma automática, lo cual permite al usuario no introducir una a una todas las obras bibliográficas consultadas.

Para finalizar, durante los días previos y posteriores a la celebración del seminario pudo visitarse en el hall de la Facultad de Letras la exposición “Videojuegos y Edad Media”, gracias a la cesión del grupo de investigación de Juan Francisco Jiménez (<http://www.historiayvideojuegos.com/>). En ella se hace hincapié en la idea de que los videojuegos enlazan con la historia en tanto que tienen la capacidad de recrear momentos y hechos históricos, los permite “revivirlos”, lo cual, unido a esa capacidad de inmersión y participación, permiten ofrecer una experiencia histórica novedosa, atractiva y eficaz. De esta forma, los videojuegos que tratan temas históricos o recrean ambientes históricos son una herramienta útil para estudiar la historia, y esto es así porque reconstruyen la realidad pasada desde el punto de vista político, social, cultural-religioso, económico, militar... existiendo juegos que abarquen todo (como la saga

de *Civilization* o *Europa Universalis*) o juegos que se centren en un solo ámbito (como la saga *Patrician*, *Total War*, *Call of Duty*...) ofreciendo un abanico amplio de posibilidades que el jugador puede experimentar. Por tanto, y a pesar de las denominadas licencias históricas que algunos videojuegos pueden presentar, estos son una fuente más de conocimiento histórico, y que, como opinión personal, si se combina con las fuentes históricas “tradicionales”, esta experiencia puede traducirse en un mayor enriquecimiento intelectual.

Como conclusión, se puede afirmar que el seminario permite obtener una visión global de la utilización de los medios digitales en el ámbito de las Humanidades, así como aquellos posibles aspectos interdisciplinares en los que se pueda aplicar. A ello se añade la toma de conciencia sobre la importancia del mundo digital en un mundo cambiante que se dirige a él, y que va dejando de lado a las técnicas y métodos tradicionales de investigación, uso, difusión y conservación de la información. De cara al alumnado, fue muy destacado el apartado práctico con los gestores bibliográficos, pues son un muy buen acercamiento al mundo informático aplicado a las Humanidades, así como un paso para los alumnos de introducirse en una nueva metodología que les sirva como ayuda para su futuro profesional. Otro aspecto interesante y atractivo fue el de los videojuegos, por su capacidad de transmitir la historia y de introducir al jugador en ella. Si se sabe aprovechar su función didáctica puede ser un muy buen método de enseñanza y estudio. A pesar del carácter introductorio que ha tenido el seminario, ha permitido poner en conocimiento una realidad que se hace cada vez más presente en nuestro día a día.