

Innovación, rebeldía y humanidades digitales

Edgardo Civallero

En su libro *Biopunk* (2011), Marcus Wohlsen comenta que, en el marco de la cultura occidental, la idea de "innovación" suele ir asociada a la de "descubrimiento" y esta, desde tiempos de los griegos, a la de un héroe que, como Prometeo, se arriesga a asaltar el Olimpo para robar a los dioses un fragmento de saber: ese saber oculto entre oscuras nubes de misterio y peligro.

La historia de la ciencia y la tecnología occidentales (que, al contrario de lo que se nos quiere hacer creer a veces, no es la historia "universal" de esos campos) ha sido tradicionalmente presentada como una galería de personajes —geniales, heroicos... y varones— lo suficientemente valientes y brillantes como para dar ese "paso de gigante" que es cualquier adelanto en el conocimiento humano.

Tal modelo, alabado, reproducido y alentado sistemáticamente por buena parte del mundo académico y universitario al menos durante los últimos dos siglos, está cambiando.

En la actualidad buena parte de la innovación —que no tiene necesariamente por qué estar relacionada con un "descubrimiento"— se encuentra en manos de comunidades de *hackers*, activistas y aficionados: colmenas de individuos de cuyas identidades pocas veces se sabe más que un *nom de guerre*. Uno de los ejemplos más claros puede apreciarse en el potente colectivo internacional de *biohackers*, *DIY scientists* y *citizen scientists*: profesionales y *amateurs* de las ciencias puras y aplicadas (desde la botánica y la ingeniería a la genética y la biotecnología) que abogan por sacar esas disciplinas, sus saberes y sus técnicas de sus respectivas "torres de marfil" y bajarlas a tierra, democratizándolas y popularizándolas; y por crear comunidades que, fuera de grandes laboratorios y cátedras pomposas, se propongan el desarrollo y la difusión del conocimiento humano y la solución de problemas urgentes o importantes aplicando sus saberes de forma colaborativa, transparente y abierta.

Estos "nuevos" actores (ya no tan novedosos como pudiera parecer) no dan demasiado valor a la genialidad o a la heroicidad, mucho menos al trabajo individual, los logros académicos, las publicaciones, los títulos... Muy por el contrario: su actividad suele basarse en la inteligencia colectiva, los saberes compartidos y, sobre todo, en el ingenio. Especialmente en el ingenio. Porque los innovadores contemporáneos tienen

más de traviosos y pícaros que de prodigios o titanes olímpicos. Son, sobre todas las cosas, *tinkerers*.

El término *tinkerer* proviene de un oficio desarrollado en las Islas Británicas desde la Edad Media por una minoría conocida como *travelers*. Similares a los gitanos del continente (aunque no siempre relacionados étnicamente con los Rom), los *travelers* eran hojalateros itinerantes que iban de pueblo en pueblo y de ciudad y ciudad, reparando calderos y sartenes. Su ingenio para hacer mucho con poco se perpetuó, en la lengua inglesa, en el verbo *tinker*, que sirve a la vez para decir "juguetear" y "reparar" o "apañar".

La innovación no tiene tanto que ver con descubrir y/o aplicar novedades como con reunir lo que ya se tiene y "juguetear" con ello en una especie de *brainstorming* comunitario hasta conseguir crear algo nuevo: "nuevo" en el sentido de no haber sido hecho antes (no, al menos, de esa forma). La innovación no depende de esos grandes hallazgos con los que el saber académico se deleita continuamente, anunciándolos a bombo y platillo, sino de pequeños logros obtenidos tras los muchos pequeños pasos de esa "muchacha pequeña" de la que hablaba Eduardo Galeano. La innovación nace de las manos de personas que, al enfrentarse a un problema, aceptan inmediatamente el desafío y se preguntan cómo pueden solucionarlo, a ser posible con las cosas que tiene a mano. Que no suelen ser muchas.

Para prosperar, la innovación necesita de una buena provisión de información: un bien que muchos pretenden poner tras rejas o contraseñas, a pesar de que, como apunta Benkler en *The Wealth of Networks*, encerrar el conocimiento es el mayor freno que se le puede poner al progreso. Conscientes de tal hecho, los actuales innovadores defienden el saber abierto, llámese *information commons*, *open source* o *sumaq yachay*. De la misma forma, creen que los frutos de su creatividad y de su trabajo colectivo deberían ir de abajo hacia arriba, en lugar de a la inversa, su ruta habitual. Sólo de esa forma los beneficios de su labor pueden llegar allí donde más se necesitan. Sólo de esa forma puede lograrse un cambio verdadero.

Hay, en la innovación, un cierto toque de inconformismo y de rebeldía. Porque sin dejar de lado —o romper— muchas de las reglas, normas, costumbres y valores que configuran la realidad y hacen que el mundo actual sea, precisamente, el mundo actual (con sus jerarquías y su conocimiento encerrado, por ejemplo), avanzar sería imposible. Cambiar también.

Las humanidades digitales —el fruto del muy esperado y temido encuentro entre las disciplinas académicas conocidas como "humanidades" y las diversas tecnologías y culturas de la Internet— proveen, en la actualidad, los espacios y las herramientas perfectas para que los *tinkerers* de turno construyan e innoven en el campo de las ciencias sociales. No se trata de llenar las humanidades de artefactos tecnológicos o de nuevas herramientas digitales, o de creer que estas últimas son, *per se*, la panacea para todos los problemas. Son solo un medio. El desafío está en usar esos artefactos, esas herramientas y, sobre todo, lo mejor de la cultura, los valores y la filosofía que hay detrás de la red —pensamiento de colmena, estructuras horizontales, sistemas de intercambio y colaboración equilibrados— para hacer que las humanidades florezcan, y la sociedad con ellas. Para desmontar esas estructuras académicas barrocas que se sienten demasiado cómodas en sus posiciones de poder y siguen reproduciendo y sosteniendo los mismos gastados valores de hace tres siglos. Para apostar por nuevas perspectivas que permitan avanzar, crecer, descubrir, solucionar... y seguir avanzando, curioseando, innovando. Y si es posible, para hacerlo "jugueteadando" con lo que ya tenemos a nuestra disposición.

El mundo no necesita más héroes a los que aplaudir, más currículos a los que admirar, más honores que rendir a las brillantes mentes científicas y académicas: necesita que el conocimiento se siga sembrando, cuidando y cosechando, cada vez más fuerte y abundante. Y, ante el panorama sombrío al que la humanidad se enfrenta —en este presente, en futuros cercanos y lejanos—, necesita soluciones. Soluciones reales y realistas, adaptables, transportables, replicables. Y gente con las estructuras, las ganas, las destrezas y los valores necesarios para encontrarlas.

Lecturas recomendadas

Benkler, Yochai (2006). *The Wealth of Networks. How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven, Londres: Yale University Press.

Harstell-Gundy, Arianne; Braunstein, Laura; Golomb, Liorah (eds.) (2015). *Digital Humanities in the Library: Challenges and Opportunities for Subject Specialists*. [S.l.]: ACRL/ALA.

Schreibman, Susan; Siemens, Ray; Unsworth, John (eds.) (2004). *A Companion to Digital Humanities*. Malden, Oxford: Blackwell Publishing.

Wohlsen, Marcus (2011). *Biopunk. DIY Scientists Hack the Software of Life*. Nueva York: Current - Penguin Group.