



VOL. 2 - AÑO 2023

HISTORIA Y
HUMANIDADES DIGITALES

COORDINADO POR:

LETICIA TOBALINA-PULIDO
FIDEL RODRÍGUEZ VELÁSQUEZ

PRESENTACIÓN AL DOSSIER

Historia y Humanidades Digitales

Coordinadores:



Leticia Tobalina-Pulido

Instituto de Ciencias del Patrimonio (INCIPIT),
CSIC, España

leticia.tobalina-pulido@incipit.csic.es

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3315-5506>



Fidel Rodríguez Velásquez

Pontificia Universidade Católica do Rio de Ja-
neiro (PUC-Rio), Brasil

fidelrodv@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1683-1728>

Con una gran repercusión en los últimos años, con visiones que van desde las más optimistas hasta las más críticas, las Humanidades Digitales han ido adquiriendo cada vez más importancia en el diseño y ejecución de proyectos de investigación. Han cobrado más fuerza en disciplinas como la Historia, la Historia del Arte, la Antropología o la Arqueología. No obstante, pese al incremento de los proyectos que emplean las nuevas tecnologías, no siempre estos proyectos van acompañados de una reflexión crítica sobre la cuestión, como si el simple hecho de usar nuevas tecnologías garantizara de antemano un conocimiento novedoso o la sostenibilidad a largo plazo de los proyectos.

Por otro lado, los debates sobre el uso de las nuevas tecnologías en las Humanidades se han incrementado paralelamente. Dejando preguntas importantes que deben seguir siendo analizadas desde diversos ángulos y desde diversas realidades académicas. ¿Estamos o no ante un cambio de paradigma? ¿El empleo de la tecnología en Humanidades aumenta la brecha digital? ¿Se hacen las mismas investigaciones, pero con nuevas herramientas digitales? ¿Las herramientas digitales permiten hacer nuevas preguntas y abrir nuevas líneas de investigación? ¿Existe una discusión sobre la ética del uso de la tecnología? ¿Empleamos la tecnología como un medio o como un fin? ¿Qué implicaciones tienen estas cuestiones en los programas de formación de nuevos profesionales?

El presente número monográfico de la revista TEKOA busca estimular los diálogos inter y transdisciplinares en torno a las humanidades digitales, con trabajos emergentes en el campo de la Historia, Arqueología, Historia del Arte y Antropología, que buscan enriquecer ese enfoque pluridisciplinar también en las temáticas. El volumen comprende artículos, pero también reseñas críticas de algunos proyectos, herramientas y libros. Consideramos que es fundamental para avanzar en el conocimiento de la disciplina, conocer qué proyectos se están desarrollando y cómo se están llevando a cabo. Así, este número especial se compone de 4 artículos, 5 revisiones críticas de proyectos de humanidades digitales y una herramienta, así como una reseña de libro.

El volumen se inicia con un artículo de P. Serrano y J. Armendáriz sobre la recreación en 3D empleada en la difusión del patrimonio, en este caso, aplicada a la evolución urbanística de Puente la Reina-Gares (España). Los autores describen el proceso de realización del material de recreación mediante técnicas de diseño 3D, buscando que sea no sólo atractivo, claro y ameno, sino también ofrecer el máximo nivel de rigor histórico. En efecto, uno de los grandes retos de las reconstrucciones 3D actualmente, muy generalizadas en los proyectos de patrimonio y arqueología, es conseguir realizar estos trabajos con el máximo nivel de autenticidad y rigor histórico. Continúa el número



especial con un artículo de P. Trapero centrado en las posibilidades de los análisis de movilidad empleando los Sistemas de Información Geográfica (SIG). Al igual que el artículo anterior, estamos de nuevo ante herramientas muy empleadas en arqueología en los últimos años, si bien en ocasiones no se realizan reflexiones acerca de su propia utilización. El tercer artículo del volumen de P. Valverde y E. Brasil propone una metodología que utiliza herramientas digitales como: Zotero, Programación en lenguaje Python y Atlas.ti 7, para comprender el desarrollo del uso del término “pós-abolição” en los trabajos de los Simposios de la Associação Nacional de História (ANPUH) durante el periodo de 2013-2019. El cuarto artículo, de la mano de Emanuel Valera, aborda el análisis de los restos óseos del Ilustre Armando Reverón, llamado el pintor de la luz, utilizando perspectivas morfoscópias, métricas y radiológicas, y la técnica de superposición fotográfica posterior a una restauración parcial de los fragmentos craneales correspondientes a la región frontal; todo ello con el objetivo de corroborar la identidad de la persona y contribuir a la patrimonialización bioarqueológica de este personaje.

En el apartado de revisiones críticas de proyectos, la primera de ellas, escrita por L. Buitrago, investigadora de la Universidad Complutense de Madrid (UCM, España) aborda el proyecto “Recepción e influjo de Pompeya y Herculano en España e Iberoamérica” RIPOMPHEI1, un proyecto español que tiene como objetivo el estudio de la recepción, repercusión y eco social y académico del descubrimiento de Herculano y Pompeya en España y en los países iberoamericanos entre 1738 y 1936. La segunda revisión, de la mano de J. Mora Silva, investigadora de la Pontificia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio, Brasil) analiza el proyecto coordinado por el Dr. Inocent Aboubakar de la Universidad de Lurio (UNILURIO, Mozambique), (Un)told Stories of Colonial History in Mozambique, que recoge en un history maps las historias de sitios coloniales de Mozambique que se mantienen gracias a las tradiciones orales de las comunidades de las que hacen parte. La tercera revisión crítica se centra en uno de los laboratorios de Humanidades Digitales de referencia en España, el iArtHis_Lab de la Universidad de Málaga. En esta reseña, P. Belderrain, nos presenta algunas de las características más significativas de este laboratorio, cuya responsable es N. Rodríguez Ortega, centrado en el estudio de la cultura artística desde perspectivas digitales. A cargo de uno de los editores del monográfico, Fidel Rodríguez, una reseña sobre ChatGPT, una herramienta de Inteligencia Artificial (AI, por sus siglas en inglés) que viene siendo ampliamente utilizada y ha sido objeto de amplios debates en las redes sociales sobre su utilización y los usos futuros de este tipo de herramientas. La pregunta que orienta la reseña es ¿Cómo la AI está transformando las formas de hacer investigación?, y se inserta en los debates sobre producción de conocimiento y humanidades digitales. Finalmente, Lucas de Almeida Nascimento nos presenta el proyecto “Constelações TransAtlânticas: Conexões culturais entre a comunidade Boca do Mato – RJ e a ilha de Moçambique – MZ”, proyecto que busca construir un imaginario narrativo sobre la violencia de la esclavitud, pero también de la belleza, la memoria y la historia.

El volumen continúa con la reseña de un libro a cargo de una de las editoras del volumen. Coordinada por J. Pavón (profesora de la Universidad de Navarra, España), bajo el título de “El patrimonio cultural en la era digital. Roma” busca abrir un espacio de debate sobre la difusión y conservación del patrimonio cultural en un momento en el que lo inmediato parece ser lo que mueve el mundo. Así, los autores de las seis contribuciones que conforman la obra, brindan sus experiencias en gestión, educación y divulgación en centros museísticos y expositivos españoles dentro del contexto de la era digital que vivimos.

Finalmente, el número se cierra con una entrevista a Fátima Diez Platas, presidenta de la Asociación HDH (Humanidades Digitales Hispánicas) acerca de la situación actual de las Humanidades Digitales.

Este volumen de Tekoa (segundo número de la joven revista brasileña), por tanto, supone un pequeño espacio de reflexión acerca de las Humanidades Digitales en el sentido más amplio del concepto, en el que lo digital no solo es una mera herramienta, sino que los autores reflexionan acerca del uso que se hace de las tecnologías y cómo debemos trabajar para conseguir hacer un buen uso de las humanidades digitales. La introducción de reseñas no solo de libros, sino de proyectos y herramientas, creemos que es uno de los puntos fuertes del volumen, pues permite al lector acercarse al día a día de la investigación en humanidades digitales, a los beneficios, pero también a las desventajas que tienen los proyectos de estas características.

