

Humanidades Digitales. Mito, actualidad y condiciones de posibilidad en España y América Latina.

María Gimena del Rio Riande.

Cita:

María Gimena del Rio Riande (2015). *Humanidades Digitales. Mito, actualidad y condiciones de posibilidad en España y América Latina*. ArtyHum. Revista Digital de Artes y Humanidades, 1, 7-19.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/gimena.delrio.riande/44>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pdea/Gvy>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

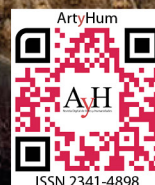
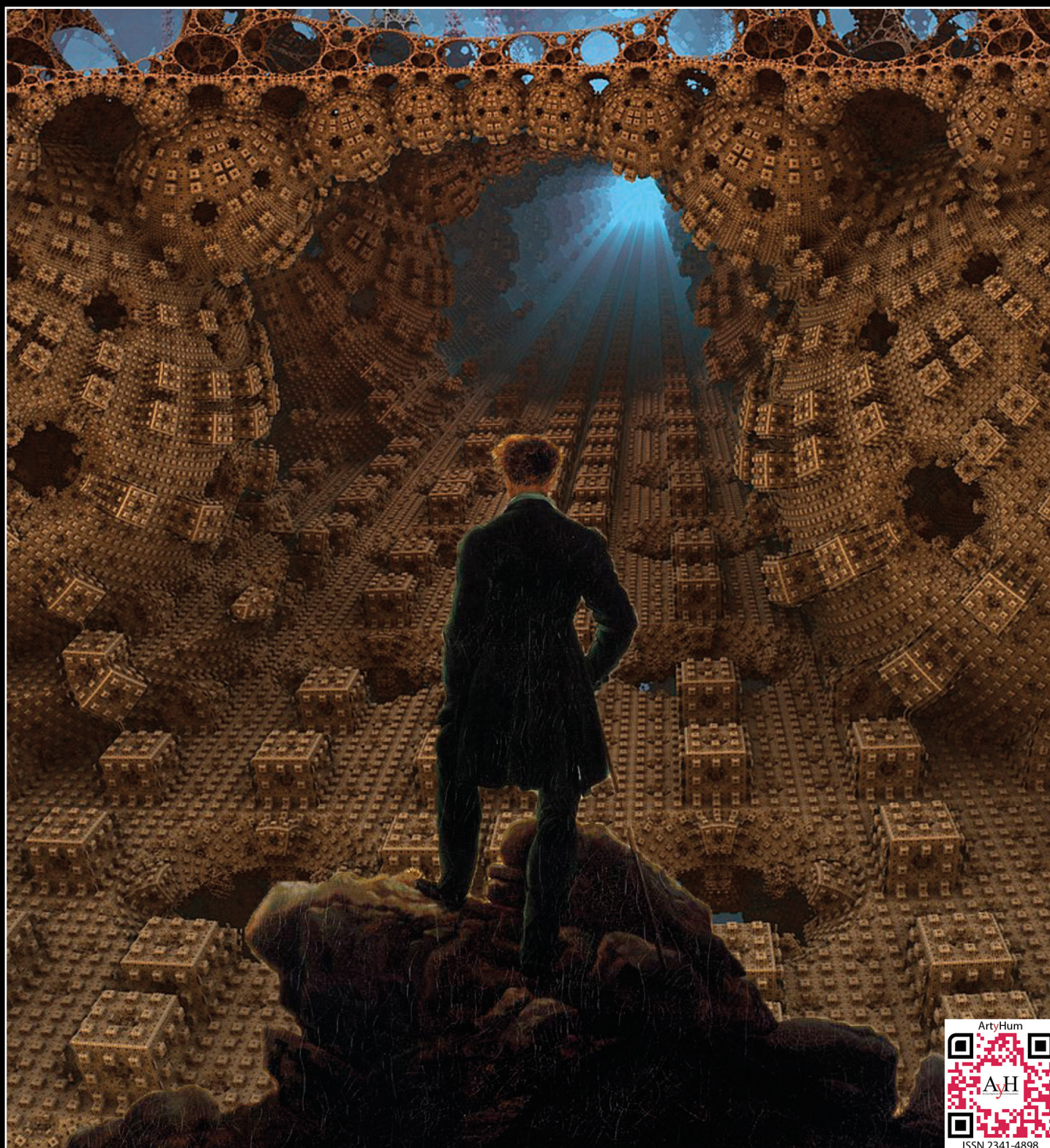
Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

ArtyHum

Nº 1 - Noviembre de 2015

monográfico

Revista Digital de Artes y Humanidades



La realidad de las humanidades digitales en España y América Latina

**Portada¹:*

Diseño y maquetación de Iñaki Revilla Alonso.

¹ <https://pixabay.com/es/menger-fractal-dise%C3%B1o-cubo-702815/>
El caminante sobre el mar de nubes (1817-1818), Caspar David Friedrich:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Caspar_David_Friedrich_-_Der_Wanderer_%C3%BCber_dem_Nebelmeer.jpg?uselang=es



ARTYHUM REVISTA DIGITAL DE ARTES Y HUMANIDADES.

Editada por ArtyHum, Vigo.

Fundada en mayo de 2014.

ISSN 2341-4898

Monográfico Nº1

Noviembre de 2015.

Más información

(34) 698 175 132

(34) 698 175 133

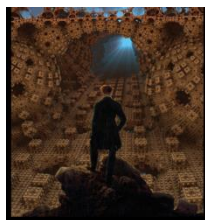
Web

<http://www.artyhumi.com>

Mail

admin@artyhumi.com





INDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN: HUMANIDADES DIGITALES.

Gimena del Río Riande7

¿QUÉ SON LAS HUMANIDADES DIGITALES?

Definiciones20

IMÁGENES TEMPORALES DEL PANTEÓN A TRAVÉS DEL VIDEOJUEGO ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD.....27

Adrián Ruiz Cañero

HUMANIDADES DEUTERODIGITALES.....56

Ignacio González García

INICIATIVAS PARA LA DIFUSIÓN DEL ARTE EN TWITTER EN ESPAÑA...73

*Susana del Cerro Herrero
Esther Meneses Ruiz de los Paños*

ANEXO.

EDUCAR CON LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS.....93

Gonzalo García Frías

AGRADECIMIENTOS.....112



ArtyHum Revista Digital de Artes y Humanidades

Monográfico:

“La realidad de las Humanidades Digitales en España y América Latina”.

Vigo, Noviembre de 2015.

A *rtyHum Revista Digital de Artes y Humanidades* con ISSN 2341-4898 es una publicación destinada al estudio, la difusión y la investigación del Arte y las Humanidades. Con motivo de su primer aniversario, *ArtyHum* convocó un monográfico con la finalidad de promover y difundir la investigación ligada al ámbito de las Humanidades Digitales, tanto en España como en América Latina.

Bajo el título *“La realidad de las Humanidades Digitales en España y América Latina”*, han sido especialmente bienvenidas las contribuciones de estudiantes avanzados, doctorandos y jóvenes investigadores con carácter interdisciplinar, que reflejan la innovación metodológica a través de las HD.

La Dirección de ArtyHum.



Comité directivo.

Beatriz Garrido Ramos
José Ángel Méndez Martínez

Comité editor.

Beatriz Garrido Ramos
José Ángel Méndez Martínez
María Gimena del Río Riande

Comité organizador.

Beatriz Garrido Ramos (UNED)
José Ángel Méndez Martínez (UCA)
Mercedes Sevillano Pareja (UPSA)

Comité científico.

Beatriz Garrido Ramos (UNED)
Dra. Elena González-Blanco García (UNED, LINHD)
Mg. Gabriela Sued (Universidad de Buenos Aires)
Dr. Juan José Mendoza (SECRIT-IIBICRIT, CONICET, Universidad de Buenos Aires)
Dra. Lorena M.A. de-Matteis (CONICET, Universidad Nacional del Sur)
Dra. María Gimena del Río Riande (CONICET, Argentina)
Dra. Natalia Corbellini (Universidad Nacional de La Plata)





Material protegido
por derechos de autor.



**Reconocimiento – No Comercial –
Sin Obra Derivada (by-nc-nd):**

No se permite un uso comercial
de la obra original, ni la generación
de obras derivadas.



A MODO DE INTRODUCCIÓN:
HUMANIDADES DIGITALES.
MITO, ACTUALIDAD
Y CONDICIONES
DE POSIBILIDAD EN ESPAÑA
Y AMÉRICA LATINA.

Dra. Gimena del Río Riande
(*SECRIIT-CONICET/LINHD*)



What's in a name? That which we call a rose
by any other name would smell as sweet.

Romeo and Juliet (II, ii, 1-2)

“**L**a belleza salvará al mundo” afirma **Dostoievski** en la voz del Príncipe Mychkin, protagonista de su genial novela *El idiota*. El escritor ruso bien sabía que la indecible belleza del arte y la de las humanidades merece ser celebrada, aunque a veces los preparativos de esa fiesta sean arduos y vayan de la mano de un trabajo intelectual intenso y desgastante. Sé que los editores de *ArtyHum* entienden perfectamente a lo que me refiero. Como lectora que soy de la revista, les agradezco que busquen salvar al mundo con cada número, que acerca a los lectores belleza y ciencia.

Una edición dedicada a las Humanidades Digitales desde una revista independiente que busca la reflexión científica sobre las artes y humanidades vuelve a la esencia de estas. Me explico. Por un lado, artes y humanidades han estado históricamente reñidas con el mundo de las ciencias. Su subjetividad las alejó (en apariencia) de las posibilidades del pensamiento científico, más allá de la voluntad academizante del siglo XIX que el XX erigió en las disciplinas universitarias que hoy conocemos. Las Humanidades Digitales, en sus posibilidades de aproximación algorítmica a los objetos de estudio, hacen más fácil la batalla. Por otro lado, a pesar de que están hoy en la agenda de trabajo de una gran parte de las universidades y centros de investigación del mundo (principalmente, norteamericanos y europeos), las Humanidades Digitales pasaron allí desapercibidas para *el canon* un largo tiempo.

Tal vez su la impronta práctica, experimental, que fue la primera que afloró y que se alejaba tanto de la naturaleza especulativa de las artes y las humanidades, no terminó de ser comprendida hasta la completa victoria de la revolución de internet.

Así, la cruzada por las Humanidades Digitales no empezó desde el centro de la Academia, se fue colando gradualmente desde los márgenes de diversas disciplinas, entre sus actividades áulicas y de investigación, hasta llegar hoy a ser un mosaico de iniciativas que, de un modo más o menos fundado, interesan a una gran parte de sus miembros.



Un buen caso de estudio de este movimiento de la periferia al centro, que además da cuenta del pasaje de la *Humanist Computing* a las *Digital Humanities* sobre el que volveré, es el de su emergencia en la Universidad de Virginia en los Estados Unidos de Norteamérica hace más de veinte años.

A mediados de los 90 la *Humanist Computing* era una tarea que, sin declararse abiertamente en los programas de estudios, muchos profesores e investigadores del área de *Humanities and Arts* de la Universidad de Virginia ponían en práctica en sus clases y proyectos. Hacia el año 1998 se discutió en el Senate de esa universidad la importancia de la tecnología informática para las Humanidades y si la *Humanist Computing* podía ser considerada una disciplina universitaria. Todo terminó en la conformación de un [seminario permanente en Humanidades Digitales](#) en 2001 y, finalmente, de un [Master en Humanidades Digitales](#) dirigido por quien así las bautizó, *John Unsworth*.

De algún modo, y para quienes hablamos español y hemos heredado esta larga tradición –principalmente anglo-americana– de estudios teóricos y prácticos que hacen uso de todas las posibilidades de la tecnología de lo digital para aplicarla a las Humanidades (en su sentido más amplio) y buscan una reflexión crítica que sostenga cabalmente su investigación, es absolutamente relevante que desde *ArtyHum*, revista científica, independiente y dedicada a las artes y las humanidades, estemos abriendo el campo hispánico con un número dedicado a ellas. De algún modo, como los profesores de la Universidad de Virginia (y de tantas otras), allá por los 90 (y, como veremos, mucho antes también), cuando experimentaban con sus alumnos y fundaban las prácticas que hoy muchos seguimos, estamos colaborando desde aquí con la (re)fundación de las Humanidades Digitales (ahora en español) desde una zona menos academizada pero, no por ello, menos académica y rigurosa.

¿Qué son las Humanidades Digitales? ¿Qué han sido y que podrán ser en un futuro? ¿Pueden ser lo mismo las Humanidades Digitales para los países desarrollados que para los emergentes? ¿Pensamos en términos idénticos alrededor del mundo cuando pensamos en *las humanidades*? Voy a intentar responder brevemente estas preguntas en las páginas que siguen.



1. Fundación mítica de las Humanidades Digitales.

La primera vez que se pensó en que una máquina podía colaborar con la comprensión y funcionamiento de un objeto del mundo de las humanidades se remonta al ya mencionado siglo XIX, esa centuria de grandes datos y voluntad de sistematización. Fue **Ada Lovelace**, hija de **Lord Byron**, quien lo comprendió rápidamente.

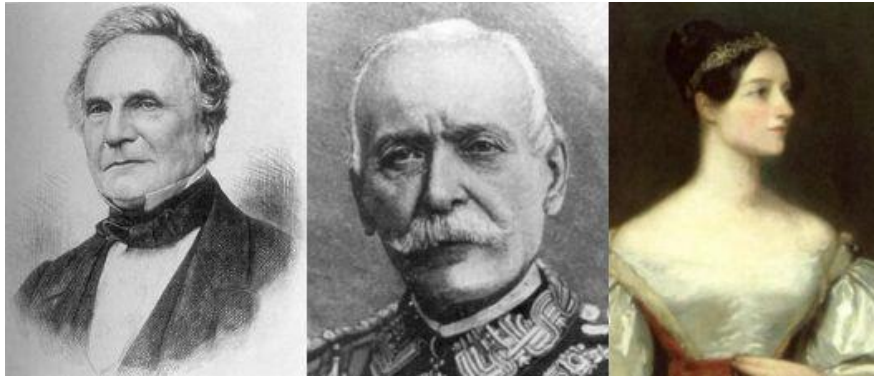
Augusta Ada King, Condesa de Lovelace (1815-1852), matemática, analista metafísica (en sus propias palabras), y escritora, e hija de Lord Byron, es considerada hoy la primera persona que escribió un programa para una máquina, por ello cuenta con un día de celebración (13 de octubre) en el calendario de los programadores. Las notas que escribió para su traducción al inglés de las *Notions sur la machine analytique de Charles Babbage*, un informe realizado por **Luigi Federico Menabrea** (1842) sobre las disertaciones del matemático e inventor **Charles Babbage**, constituyen una perfecta teorización sobre cómo la tecnología computacional puede superar la instancia del pensamiento numérico y, a través de una máquina, aplicarse sobre múltiples objetos.

Ada superaría las conclusiones del también matemático Menabrea al comprender que el razonamiento abstracto podía superar al pensamiento matemático y aplicarse al mundo de las Humanidades. En sus notas queda claro que este *analytical engine* no solo podía predecir respuestas, sino que era capaz de extender su funcionamiento, por ejemplo, a una máquina que, a través de sus algoritmos, trabajase en la composición automática de música:

Supposing, for instance, that the fundamental relations of pitched sounds in the science of harmony and of musical composition were susceptible of such expression and adaptations, the engine might compose elaborate and scientific pieces of music of any degree of complexity or extent (Menabrea, 1842, Nota A) (el énfasis es mío).

[Suponiendo, por ejemplo, que las relaciones fundamentales de los sonidos de cada tono en la ciencia de la armonía y de la composición musical fuesen susceptibles de dicha expresión y adaptaciones, el motor (analítico) podría componer piezas musicales elaboradas y científicas de cualquier grado de complejidad o extensión] (traducción de la autora).



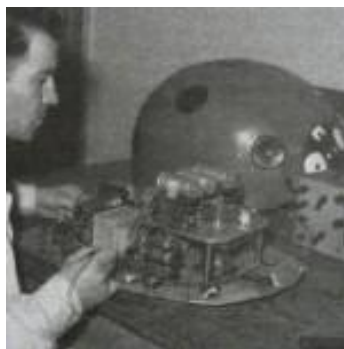


Charles Babbage - Luigi Federico Menabrea - Ada Lovelace.

Desconociéndolo, un siglo después, hacia 1949, un joven jesuita recientemente doctorado, el **Padre Roberto Busa**, sugirió intuitivamente este legado. Con el fin de sistematizar la cuantiosa y heterogénea información que había trabajado en su tesis doctoral sobre los textos de **Santo Tomás de Aquino**, comenzó a pensar en un lematizador –que hoy puede verse en [Index Thomisticus](#)– con informáticos de IBM, quienes asimismo colaboraban, para ese momento, con una máquina que perseguía la traducción automática, la *Machine Translation*. Cabe destacar que el proyecto del que hoy es considerado el *padre* de las Humanidades Digitales, sigue activo (tal y como es esperable para un proyecto en Humanidades Digitales), fue elaborado en una primera fase en tarjetas perforadas (ya conocidas por Babbage), luego indexado en CD-Rom y, con posterioridad, digitalmente.



El Padre Busa y un ordenador IBM utilizado para el trabajo de lematización de la obra de Santo Tomás.



Machine Translation IBM.

Podríamos clausurar esta época de mitos para las Humanidades Digitales, que unen música, lingüística y lengua, acercándolas a la educación y a la lectura, y trayéndolas además a España.

El año pasado la Fundación Telefónica rescató del olvido con una maravillosa [exposición](#) a una maestra de escuela ferrolense y genial inventora, **Ángela Ruiz Robles**. Doña Angelita fue una gran precursora del libro digital y la lectura interactiva. Esta maestra gallega entendía asimismo que sus alumnos cargaban con demasiados libros y que pasaban demasiadas horas en clase pegados a estos. Moviada por fines pedagógicos únicos y hasta casi inauditos para el momento (1960, momento en el que, como veremos en el próximo apartado, estaba surgiendo la *Humanist Computing*), construyó lo que dio en llamar *enciclopedia mecánica*. En un formato laptop vertical este libro de metal y cartón –que fue uno de sus tantos libros mecánicos– permitía que los niños en edad escolar interactuaran con él más allá de la simple lectura o el ejercicio escolar, activando, mediante pulsadores o botones, distintos textos.



Prototipo de la enciclopedia mecánica de Ángela Ruiz Robles.



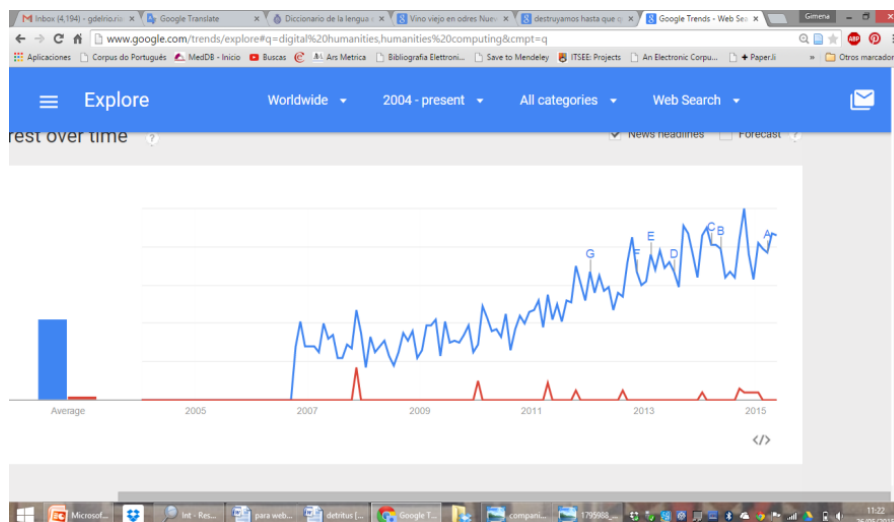
Estos tres hitos que traigo casi antojadizamente (podría elegir muchos otros) para acercarnos a esta etapa fundacional y mítica de las Humanidades Digitales sirven como pequeña pincelada de los comienzos en la relación de los humanos y las máquinas desde lo humanístico. Máquinas para pensar las Humanidades. Sin las máquinas, las Humanidades Digitales no existen. Sin un pensamiento humanístico extendido, ese que no clausura sus miras cerrándose a una única disciplina, tampoco.

2. Actualidad de las Humanidades Digitales.

Desde un acercamiento diacrónico y léxico, podríamos decir que *Humanist computing* es el término-origen de las actuales Humanidades Digitales. Modelado en el congreso de 1965 en la Universidad de Yale titulado, a modo interrogativo, *Computers for the Humanities?*, se erigió (ya aseverativamente) en disciplina en la primera revista académica sobre el tema, *Computers and the Humanities*. La revista, fundada por **Joseph Raben** un año más tarde, también en los Estados Unidos de Norteamérica, apenas suspendió su publicación en 2004.

Como sabemos, en los últimos diez años se asistió a una progresiva modificación en el campo de aplicación del término *Humanities Computing* en búsqueda de una redefinición más allá de una práctica centrada en la informática *aplicada a* las Humanidades, y en pos de dar cuenta de otro conjunto de actividades que paralelamente venía desarrollándose, permitiendo así a las humanidades reflexionar/reflejarse en lo digital (*Digital Humanities*). Este gráfico, tomado del *Facebook* personal del analista cultural, **Lev Manovich**, da buena cuenta de cómo *Digital Humanities* (en azul) fue ganando terreno a *Humanist Computing* (en rojo) hasta vencerla en los últimos años:





Humanist Computing vs. Digital Humanities.

Si bien para muchos la Informática Humanística es uno de los modos en los que se materializan las Humanidades Digitales, algunos como **David Berry**, editor de *Understanding Digital Humanities* (2012), aboga porque estas no solo se enfoquen en la construcción de objetos o la descripción de prácticas, sino que se concentren en el *computational turn* (siguiendo la idea de giro lingüístico de Wittgenstein o Rorty) que subyace al medio digital, otros como **Matthew Kirschenbaum** dejan ese momento fundacional en manos del marketing y un título promisorio para las buenas ventas de un libro. En su gran artículo [What is Digital Humanities and what it is doing in te English Departments?](#) Kirschenbaum señala que fue John Unsworth, uno de los editores del seminal libro [A Companion to Digital Humanities](#) (2004), quien decidió denominarlas así cuando llegó el momento de ponerle título al volumen:

The real origin of that term [digital humanities] was in conversation with Andrew McNeillie, the original acquiring editor for the Blackwell Companion to Digital Humanities. We started talking with him about that book project in 2001, in April, and by the end of November we'd lined up contributors and were discussing the title, for the contract. Ray [Siemens] wanted "A Companion to Humanities Computing" as that was the term commonly used at that point; the editorial and marketing folks at Blackwell wanted "Companion to Digitized Humanities". I suggested "Companion to Digital Humanities" to shift the emphasis away from simple digitization.



[El verdadero origen de este término (Humanidades Digitales) está en la conversación con Andrew McNeillie, el editor de la adquisición original para el “A Companion to Digital Humanities” de Blackwell. Comenzamos a hablar con él acerca del proyecto del libro en 2001, en abril, y a finales de noviembre habíamos reunido ya a los colaboradores y estábamos discutiendo el título, para el contrato. Ray [Siemens] quería “A Companion to Humanities Computing” como ese era el término utilizado habitualmente hasta ese momento; las editoriales y la gente de marketing de Blackwell quería “A Companion to Digitized Humanities”. Yo sugerí “Companion to Digital Humanities” para alejarnos de la simple digitalización.] (traducción de la autora).

Muy larga sería esta aportación si aquí pretendiese entrar en los problemas y las teorizaciones actuales sobre las Humanidades Digitales. Tan solo me interesa dar cuenta del panorama actual en el que distintas universidades norteamericanas y europeas han constituido y legitimado, en carreras de grado, posgrado (master) y doctorado, el campo intelectual de las Humanidades Digitales. Publicaciones de tono positivista como *Defining Digital Humanities. A reader* (2014), revistas con referato (el *Digital Humanities Quarterly*, [DHQ](#)), un Congreso anual internacional (el último fue en Sydney, este año 2015) y una red internacional, la Alliance of Digital Humanities Organizations ([ADHO](#)), que se divide además en otras sub-organizaciones y grupos de interés, definen y avalan la existencia del campo, como dice Kirschenbaum... desde una perspectiva, principalmente, anglo-americana.

3. Humanidades Digitales. Condiciones de posibilidad para España y Latinoamérica.

Kant nos enseña que las condiciones de posibilidad son lo contrario de la inexistente realidad absoluta. Las Humanidades Digitales representan, en este momento, distintas condiciones de posibilidad no solo para los países que ya las han echado a andar sino también para otros que han trabajado sobre cuestiones que piensan en la tecnología propia de las humanidades en su relación con lo digital, si bien hace muy poco comenzaron a definir el campo.



Esto es importante, ya que no se trata de entender que se trata una *tabula rasa* a la que llegan las *Digital Humanities* como condición de posibilidad única para la academia humanística de habla hispana. Así, si bien al dar un vistazo a las líneas de investigación que la ADHO señala para la presentación de propuestas en sus congresos, España y América Latina parecen compartir y seguir algunas de ellas en sus proyectos académicos:

→ Investigación en humanidades a través de medios digitales, búsqueda de datos, estudios de software o diseño y tratamiento de la información.

→ Aplicaciones informáticas en estudios literarios, lingüísticos, culturales o históricos, incluyendo literatura en formato electrónico, humanidades en el ámbito público o aspectos interdisciplinarios relacionados con la investigación académica actual.

→ Artes digitales, arquitectura, música, cine, teatro, nuevos medios de comunicación, juegos digitales y otros temas relacionados.

→ Creación y gestión de recursos para las humanidades digitales.

→ Aspectos sociales, institucionales, globales, multilingües y multiculturales relacionados con las humanidades digitales,

los modos en los que cada uno de estos espacios (piénsese en la cantidad de países que componen América Latina) se aproxima a este tipo de investigación son muy diferentes. Desde mi punto de vista, como ya adelanté brevemente en otro [sitio](#), no solo resulta complejo sino imposible, definir a las Humanidades Digitales en una extensa línea de tiempo o en una macrogeografía. Los condicionantes económicos, sociales y políticos guían las directivas con relación a la gestión del conocimiento en un país y organizan los campos de poder, el ámbito académico y la percepción que tenemos de él, haciendo imposible una empresa semejante. El último capítulo del libro *Digital Humanities from a global perspective*, de **Domenico Fiormonte**, lo deja claro:

“The surprising global expansion of DH has led to a series of discussions on previously neglected topics: the different nuances of the linguistic-cultural problem, cross-cultural representation within the international organizations of DH, the consequences of the English-speaking dominance in the processes of discussion and factual evaluation, the hierarchical structure of the management and ownership of major archives and repositories, the relationship of DH to colonial and subaltern studies, and the need for a critical approach in connection with the social sciences”.



[La sorprendente expansión mundial de las Humanidades Digitales ha llevado a una serie de debates sobre temas previamente desatendidos: los diferentes matices del problema lingüístico-cultural, la representación intercultural dentro de las organizaciones internacionales de Humanidades Digitales, las consecuencias de la dominación del habla anglosajona en los procesos de discusión y evaluación de los hechos, la estructura jerárquica de la gestión y la propiedad de los principales archivos y repositorios, la relación de las Humanidades Digitales con los estudios coloniales y similares, y la necesidad de un enfoque crítico en relación con las Ciencias Sociales.] (traducción de la autora).

El desarrollo y la aplicación de las Humanidades Digitales en los programas universitarios y de investigación de los países de habla hispana resulta buen ejemplo de la dificultad de transposición de la disciplina (o línea de trabajo, método, campo o etiqueta), tal y como se construyó dentro de los *English Departments*. Historia, cultura, condicionamientos socio-económicos, moldean de un modo completamente diferente, a un lado y al otro del océano, a las Humanidades Digitales hispánicas. Por ello, más allá de la línea de investigación sobre las Humanidades Digitales en la que nos enmarquemos (cultura digital, media, edición digital, bibliotecas y archivos digitales, y un largo etcétera), es importante que nos tomemos el tiempo para reflexionar acerca de las posibilidades y limitaciones de nuestras prácticas. Estamos en un verdadero momento de establecimiento de nuestro campo. Esta situación debe invitarnos a una reflexión objetiva y neutral, matizada y precisa y que, lejos de un combate inexistente, sienta las bases para el desarrollo de las Humanidades Digitales en los distintos países de habla hispana.

Por ejemplo, en cuanto al rol de España, su oferta de posgrado universitario en Humanidades Digitales precede a América Latina, aunque, por el momento, no ha dado frutos. En el año 2010 se abrió un [Master en Humanidades Digitales](#) (MHD) en la Escuela Superior de Ingeniería Informática de la Universidad de Castilla-La Mancha que, lamentablemente, no prosperó y se cerró en el año 2010. La Universidad Autónoma de Barcelona, a través del Departamento de Filología Española, ofrece un [Master en Humanidades Digitales](#) que tampoco dio, por el momento, egresados. Ofertas en títulos propios como las del [grupo L.E.E.T.H.I](#) en la Universidad Complutense de Madrid y la



del LINHD, han resultado más viables. Y aquí se destaca el [Laboratorio de Innovación en Humanidades Digitales](#) de la UNED (LINHD) en su oferta de curso de [Experto en Humanidades Digitales](#) y [Experto en edición digital](#), gozando de una continuidad académica desde el primer [curso de verano](#) que organizara en 2014. En Latinoamérica, por el contrario, no existe una oferta de grado o posgrado en Humanidades Digitales, pero gana a España en cantidad de eventos sobre Humanidades Digitales de tono menos académico (THATCamp Cuba 2012, que repite este año, THATCamp México 2012, THATCampBuenos Aires 2013, etc.), Hackatones, espacios Maker, y una apertura mayor a las Humanidades Digitales como parte de los estudios sobre medios digitales y analítica cultural. Ambos espacios coinciden en haber empezado a sembrar el campo con espacios tipo laboratorio, donde más o menos cerca de las Humanidades Digitales, se posa la mirada crítica sobre los objetos digitales (el mencionado LINHD, MediaLab USAL, MediaLab Prado, IaText, en España; LABTEC y LINHD en Argentina, TadeoLab en Colombia, eLaboraHD en México, entre otros). Finalmente, el asociacionismo ha resultado el mejor aliado en la constitución del campo hispánico: desde México la *RedHD*; en España, la asociación de *Humanidades Digitales Hispánicas*, *Sociedad Internacional* (HDH) y desde el sur de Latinoamérica la *Asociación Argentina de Humanidades Digitales* (AAHD) son claro ejemplo de su emergencia de las Humanidades Digitales. Las tres han venido organizando desde 2012 congresos específicos sobre el tema y han tomado el legado de eventos específicos como el [Día de las Humanidades Digitales/DayofDH](#).

Sea como fuere, y sin sentir, lamentablemente, que las Humanidades gozan de buena salud, como dice en algún sitio mi colega *Elena González Blanco*, creo que las Humanidades Digitales pueden colaborar en nuestra comprensión de la actividad de investigación humanística desde un lugar más claramente definido para nuestra sociedad, ayudadas por la precisión que otorgan las máquinas operadas por humanos. Pueden también abrirnos a espacios de trabajo que los humanistas hasta el momento considerábamos impensables. Y asimismo nos lleva a preguntarnos por la esencia de las humanidades, acercándose a los intereses de las ciencias sociales. Esta voluntad de redefinición reconcilia a las humanidades con la ciencia, pero lo que es más importante, nos quita de la especificidad de las disciplinas y nos pone en un compromiso de diálogo a todos los humanistas. Juzgo esa es su verdadera victoria.

