

# PRESENTACIÓN

Las humanidades digitales conforman una disciplina que está tomando auge en el ámbito académico a nivel mundial. Este creciente impacto ha propiciado que diversas instituciones generen foros para su discusión y difusión. En 2018, la Alianza de Organizaciones de Humanidades Digitales (ADHO, por sus siglas en inglés), junto con El Colegio de México, la Universidad Nacional Autónoma de México y la RedHD organizaron la conferencia internacional “Humanidades Digitales 2018. Puentes”, en la Ciudad de México.

En este encuentro, Liana Ivette Jiménez Osorio y Emmanuel Posselt Santoyo organizaron el panel titulado “Las Humanidades Digitales en la Mixteca. Reflexiones y Proyecciones sobre la Herencia Viva”, con el objetivo de mostrar que existen varios especialistas digitales que trabajan temas de herencia viva en *Ñuu Savi* o la Mixteca, enfocados en buscar alternativas que beneficien a comunidades marginadas y, en general, a los pueblos indígenas.

Debido a la importancia del tema, los organizadores del panel decidieron contactar a otros especialistas digitales trabajando sobre los mismos temas en Oaxaca. El número que tienen en sus manos es evidencia de ello, pues *Cuadernos del Sur* aceptó la propuesta de publicar dos números dedicados a las humanidades digitales y la herencia viva. De tal forma, este primer número da a conocer seis trabajos realizados en Oaxaca, investigaciones de gran relevancia para los ámbitos social y académico contemporáneos.

En “**Humanidades digitales y herencia viva**”, Emmanuel Posselt Santoyo y Liana Ivette Jiménez Osorio enfatizan la importancia de realizar proyectos digitales sobre la herencia viva de los pueblos indígenas y comunidades marginadas, bajo el enfoque de las humanidades digitales poscoloniales; al mismo tiempo, analizan algunos proyectos digitales que representan la etapa inicial de la disciplina en Oaxaca.

Las tecnologías digitales son una alternativa para la divulgación del patrimonio arqueológico de Oaxaca, como lo muestran José Abel Martínez Guzmán e Iván Rivera Guzmán. En su artículo “**Recorridos virtuales interactivos: sitio arqueológico Cerro de las Minas**” retoman la conformación de este sitio emblemático de la Mixteca Baja de Oaxaca para mostrar los pasos para elaborar un recorrido virtual interactivo en tiempo real. Proponen que los recorridos interactivos pueden ser un medio de divulgación, tanto lúdica como educativa, así como una herramienta para despertar el interés en la población para preservar el patrimonio arqueológico.

El siguiente artículo da a conocer las motivaciones socio-culturales y académicas en el proceso de elaboración y selección del contenido de una aplicación que difunde la lectura de los códices mixtecos. En “**Códices Mixtecos: app para leer códices de Ñuu Savi y la reintegración de la memoria cultural en el Pueblo de la Lluvia**”, Omar Aguilar Sánchez, Celina Ortiz Reyes y Selena Pérez Herrera explican, por un lado, la importancia de estos manuscritos pictóricos precoloniales y, por el otro, el actual desapego y desconocimiento por parte de sus herederos culturales como resultado del proceso de la colonización, problemática que buscan contrarrestar con este tipo de proyectos digitales.

Otra reconstrucción en 3D de un sitio arqueológico, pero ahora en los Valles Centrales de Oaxaca, se muestra en el artículo **“Mitla 3D: un encuentro entre datos arqueológicos, arte digital e intuición”**. El autor, Ludovic Celle, permite ver los alcances del *software* libre para la creación digital especializada a partir de una reconstrucción detallada y vívida, apegada a la evidencia arqueológica, con una mirada integral y artística, de cómo pudo verse la ciudad precolonial de Mitla.

**“El uso de drones en la investigación arqueológica: fotogrametría y productos derivados”**, de Javier Martínez González y Cuauhtémoc Domínguez Pérez, señala la importancia de representar de manera precisa el espacio en el ámbito arqueológico, dejando ver su gran experiencia en el uso de estas tecnologías. A partir de diferentes casos de estudio realizados en sitios (levantamiento fotogramétrico, topográfico, medición de volúmenes constructivos, propuesta planimétrica, modelo digital de terreno y un levantamiento arquitectónico), los autores muestran las grandes ventajas del uso de drones y la fotogrametría para hacer más entendibles las investigaciones y alcanzar un nivel interpretativo mejor fundamentado.

En el último artículo, **“Enseñanza del Jarabe mixteco a niños de educación primaria con apoyo de tecnología robótica humanoide”**, Anabel Herrera Soriano, José Aníbal Arias Aguilar, María de la Luz Palacios Villavicencio y Roberto Falcón Bretado Gallegos muestran el uso de un robot como herramienta didáctica para el aprendizaje infantil de la herencia cultural. Asimismo, de una manera clara comparten el proceso, metodología, avances, retos y limitaciones que tuvieron con la realización de este innovador proyecto.

Como parte del número, contamos también con dos reseñas de ***La invención de la cultura***, de Roy Wagner, una obra clásica de la antropología recientemente traducida y prologada por Pedro Pitarch. Los autores de sendas reseñas, Alessandro Questa y Roger Magazine (ambos exalumnos de Wagner), nos deleitan con una invitación a leer y repensar su obra ahora que puede ser leída en español por un mayor aforo.

Finalmente, el número cierra con la infografía **“El arte textil de San Pablo Tijaltepec, Mixteca Alta”**, de Laura Margarita Quiroz, quien ofrece un recorrido visual sobre los objetos, técnicas y motivos empleados en la confección de su vestimenta tradicional, todo complementado con la traducción al mixteco de las partes que conforman el telar de cintura. Un rico acercamiento a la memoria textil de este pueblo.

Esperemos disfruten este número tanto como nosotros y los invitamos a que esperen la segunda entrega de este acercamiento regional al tema de las humanidades digitales.

Liana Ivette Jiménez Osorio  
Emmanuel Posselt Santoyo  
María del Carmen Castillo