

PRESENTACIÓN

Con mucha alegría presentamos la segunda entrega dedicada a las humanidades digitales. Completamos así una dupla que, atendiendo a temáticas innovadoras en las ciencias sociales, nuestra revista decidió publicar para el primero y segundo semestre de 2019. Como hemos podido ver, las humanidades digitales (HD), en relación con la herencia viva, están generando una gran diversidad de proyectos que dan pie a una mejor documentación, interpretación, entendimiento, conservación y divulgación del patrimonio. Con el objetivo de mostrar los trabajos que se están realizando bajo esta disciplina, este número busca dar a conocer los intereses y motivaciones de especialistas señalando la relevancia que las HD tienen dentro del mundo académico y para la sociedad en general.

Desde que centramos nuestro interés en esta temática nos dimos cuenta de que existían varios científicos sociales y proyectos relevantes que se encontraban aislados entre sí. Por tanto, nos dimos a la tarea de conjuntarlos para que se visualizaran como un gran bloque que está forjando el camino en este nuevo campo de conocimiento en México. Se recopilaron doce artículos que *Cuadernos del Sur* decidió publicar en dos números. Con los artículos aquí presentados, concluimos con esta empresa dedicada a difundir estudios recientes en humanidades digitales y herencia viva.

El palimpsesto en el código *Añute* (Selden) ha sido estudiado por Ludo Snijders, y lo ha nombrado código *Yoho Yuchi*. En su artículo **“Construyendo imágenes avanzadas del patrimonio indígena, ideales y realidad”**, el autor reflexiona sobre las fricciones creadas entre los valores de las humanidades digitales y la realidad de la investigación del patrimonio cultural de los pueblos indígenas. Contrapone el romanticismo y las fricciones para crear una autocrítica y reflexión sobre las HD.

Vania Carrillo Bosch y Leobardo Daniel Pacheco Arias, en su artículo **“Fotogrametría digital, técnica de apoyo de mapeo y registro en la Zona Arqueológica de Yagul, Oaxaca”**, analizan las fallas en escala, color, detalle, etcétera, dadas en las diferentes formas de registro aéreo de sitios arqueológicos. En este sentido, los autores implementan y muestran la fotogrametría a partir de vuelos con dron para elaborar un registro y mapeo exacto de la zona arqueológica de Yagul, resaltando las ventajas que conlleva esta técnica.

El siguiente artículo muestra la iniciativa del colectivo Kumoontun en hacer uso de la tecnología para preservar y fortalecer la lengua ayöök. En **“El uso de la tecnología para el fortalecimiento de la lengua ayöök”**, Zitlali Guadalupe Martínez Pérez y Marco Antonio Martínez Pérez hablan de la importancia de generar proyectos digitales con fines culturales que desarrollen las propias comunidades, aprovechando el conocimiento que se tiene de la lengua originaria y documentando los saberes de la comunidad para difundir la cultura propia. A partir de la *app* Kumoontun y el audiolibro *Cuentos Ayöök* el colectivo colabora en el proceso de aprendizaje de esta lengua.

En **“El uso de símbolos en la reconstrucción 3D de sitios precoloniales”**, Liana Ivette Jiménez Osorio y Emmanuel Posselt Santoyo señalan que las reconstrucciones 3D de sitios precoloniales en el contexto de los pueblos indígenas deberían plantearse

otros objetivos más allá de mostrar la apariencia de éstos en el pasado. Los autores proponen el uso de símbolos en los modelos 3D para revalorar y fomentar el vínculo entre el presente y el pasado precolonial, así como entre los sitios arqueológicos y el paisaje. Con base en esto, presentan dos reconstrucciones 3D: la de Cerro de Pedimento y la de Yuku Chayu, ambos en la Mixteca Alta de Oaxaca.

En el artículo **“Una aplicación interactiva de simulación 3D para fomentar la cultura mixteca en el Museo Regional de Huajuapán (MureH)”**, los autores Erik Germán Ramos, Moisés Emmanuel Ramírez, Miguel Sánchez, Carlos Alberto Fernández y Carlos Martínez presentan la aplicación *Sikua’a*, la cual muestra modelos 3D de piezas arqueológicas que se exhiben en el Museo Regional de Huajuapán. Su objetivo es hacer más accesible el patrimonio cultural a aquellos que han migrado. Asimismo, detallan el proceso de creación de la *app*, que incluye la elaboración de modelos 3D, el desarrollo de la aplicación y su evaluación.

En el último artículo, **“El registro 3D y sus aportes a la conservación en Chalcatzingo”**, Mario Córdova, Travis Doering, Lori Collins, Carolina Meza y Jorge González exponen la importancia de integrar la tecnología como parte de los proyectos arqueológicos que tienen como objetivo la documentación y conservación del patrimonio. A partir de la documentación digital de alta definición (H3D) de cuatro monumentos del sitio de Chalcatzingo, dentro de ellos el icónico “Dador de Agua” o “El Rey”, los autores dejan ver que este proceso no es invasivo ni destructivo, algo que es fundamental en arqueología.

“Dos veces sanmiguelense” es el título atinado de la reseña bibliográfica que presenta María del Coral Morales Espinosa acerca del libro *Tzinacapan y Malintzin. El encuentro*, de Francisco Sánchez Conde, un relato que entrelaza los sucesos y experiencias personales del autor transcurridas entre San Miguel Canoa y San Miguel Tzinacapan con una gran riqueza de la tradición oral de sus habitantes.

Por último, este número cierra con una interesante infografía titulada **“Chiquihuite de pesca, tecnología comunitaria de la región chatina”** donde Laura Margarita Quiroz Ruíz y Jesús Ortiz Santiago describen la tecnología comunitaria empleada para pescar camarón en la comunidad chatina El Carrizal, en Santa Cruz Zenzontepec, Oaxaca.

Esperamos disfruten enormemente de este número preparado con gran entusiasmo para ustedes.

Emmanuel Posselt
Liana Ivette Jiménez
María del Carmen Castillo