

<http://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

NODO: «HISTORIA(S) DEL ARTE DE LOS MEDIOS»

Humanidades Digitales, *Digital Art History* y cultura artística: relaciones y desconexiones

Nuria Rodríguez Ortega

Universidad de Málaga

Coordinadora del grupo de investigación iArtHis Lab*

Fecha de presentación: octubre de 2013

Fecha de aceptación: noviembre de 2013

Fecha de publicación: noviembre de 2013

Resumen

Este texto reconsidera críticamente la relación existente entre el campo institucional de las Humanidades Digitales y el ámbito de la cultura artística. El bajo grado de representatividad que los estudios digitales y computacionales relacionados con la cultura artística tienen en el contexto que denominamos 'Humanidades Digitales' nos lleva a una revisión de su estatuto como marco referencial en el que contextualizar la convergencia entre artes visuales, cultura artística, Historia del Arte, desarrollo computacional y medios digitales en la búsqueda de nuevos paradigmas interpretativos.

Palabras clave

Digital Art History, Humanidades Digitales, cultura artística, cultura artística digital, crítica institucional, crítica cultural

* iArtHist Lab (iarthis.hdplus.es) es un grupo de investigación de la Universidad de Málaga cuyo objetivo principal es promover y desarrollar la investigación, la formación y el pensamiento crítico sobre la cultura artística en la sociedad digital, buscando un nuevo paradigma de análisis, interpretación y comprensión de estos fenómenos. José Pino Díaz, Antonio Cruces Rodríguez y Carmen Tenor Polo han sido los responsables del procesamiento de los datos que se exponen en este texto y que constituyen el fundamento de su argumentación.

Digital Humanities, Digital Art History and Artistic Culture: Relationships and Disconnections

Abstract

This critical analysis of the relationship between institutional digital humanities and the artistic culture discusses the low level of representation of digital and computational artistic culture in the digital humanities context. Reviewed in the search for new interpretive paradigms is the referential framework that contextualizes convergence between the visual arts, artistic culture, art history and computerized and digital media developments.

Keywords

digital art history, digital humanities, art culture, digital art culture, institutional criticism, cultural criticism

El origen del análisis y la reflexión que constituyen la base de este texto se encuentra en el seminario internacional que tuvo lugar en Venecia los días 14-16 de octubre de 2013. El seminario, al que fui amablemente invitada para llevar a cabo la última intervención de cierre y clausura, llevaba el siguiente título: *Digital Humanities: A Dialogue between the Visual Arts and Science*.¹ Este título –por las cuestiones que ahora trataré de explicar– me pareció en sí mismo lo suficientemente sugerente como para convertirlo en parte del tema de mi intervención. Así pues, decidí problematizar el título, es decir, cuestionar si, tal y como este parecía proponer, las Humanidades Digitales han sido –y son– un marco de referencia en el que contextualizar y desde el que reflexionar sobre la convergencia entre las artes visuales y el desarrollo científico-técnico de la sociedad digital, o si el título nos confrontaba, en realidad, con la expresión de un desiderátum..

De este modo, cuando Pau Alsina me lanzó el invite para plantear en *Artnodes* un texto que recogiera lo que está aconteciendo en el ámbito de las Humanidades Digitales en su relación con las artes visuales y la cultura artística en general, consideré que sería más útil proponer el desarrollo de un pensamiento crítico sobre el particular que adoptar una aproximación descriptiva sobre los proyectos realizados, o sobre sus potencialidades y retos epistemológicos, cuestiones sobre las que se viene escribiendo recientemente en diversos contextos.² Por tanto,

decidí retomar aquellas consideraciones y ponerlas por escrito. Esta decisión, lógicamente, tiene que ver con un posicionamiento personal respecto de las Humanidades Digitales y respecto de la emergente *Digital Art History* (Rodríguez Ortega, 2013b),³ compartido por otros colegas y especialistas del campo que reclaman la necesidad de construir un aparato crítico robusto y bien articulado que nos permita revisar determinadas cuestiones culturales, políticas, económicas e ideológicas implicadas en el desarrollo de la cultura y el conocimiento humanístico en la sociedad digital.

1. Humanidades Digitales y aproximaciones críticas

Conviene aquí realizar una breve aclaración sobre la significación del término *Humanidades Digitales*, pues su eclosión en los últimos años, especialmente en nuestro país, donde apenas se sabía nada de ellas hasta hace muy poco⁴ y hoy parece haberse convertido en una etiqueta muy *cool*, ha traído consigo también una expansividad de su sentido y de su uso. Lo que en el ámbito anglosajón se conoce como *Digital Humanities* –y antes como *Humanities Computing*– constituye un campo de investigación y actividad que ha sido objeto

1. El seminario fue organizado por la Università Ca'Foscari de Venecia y la Scuola Dottorale Interateneo in Storia delle Arti de Venecia. Quiero expresar mi agradecimiento a los profesores Emanuele Pellegrini y Giuseppe Barbieri, directores del seminario, por su invitación y por el interesante planteamiento que este tuvo.

2. Entre otras, pueden verse las publicaciones Rodríguez Ortega (2009-2010), Zorich (2011), Baca *et al.* (2012), y Kohle (2013).

3. Utilizo el término inglés porque, si bien este es perfectamente entendible en el ámbito anglosajón, hasta el punto de que casi podríamos hablar del comienzo de su institucionalización, el equivalente literal español, *historia del arte digital*, resulta demasiado ambiguo y equívoco. Asimismo, el término *historia del arte* conlleva unas connotaciones académico-disciplinares, y está ligado a una tradición intelectual y metodológica, que no encajan del todo bien con los nuevos valores sobre los que se asienta la denominada *Digital Art History*.

4. Mi profundo reconocimiento al esfuerzo titánico de Concha Sanz Miguel por su promoción en España. A ella se debe el diseño, gestión y desarrollo de la primera y única formación reglada en Humanidades Digitales que hemos tenido en este país, como estudios superiores de posgrado: el máster en Humanidades Digitales de la Universidad de Castilla-La Mancha, que estuvo operativo desde el año 2006 hasta el año 2011.

de múltiples definiciones y posicionamientos epistemológicos desde los últimos años de la centuria pasada.⁵ Sin intención de realizar ahora excursión alguno sobre el sentido de este concepto, que requeriría más tiempo, las Humanidades Digitales pueden definirse como el espacio de convergencia entre ciencias de la computación, medio digital y disciplinas humanísticas en la búsqueda de nuevos modelos interpretativos y nuevos paradigmas de conocimiento acordes con las transformaciones operadas en el seno de la sociedad digital. En consecuencia, su alcance es amplio, pues acoge todo aquello que tenga que ver con las humanidades y la cultura, y, en principio, es un campo abierto a todo lo que así se defina.⁶ Sin embargo, a lo largo de la última década las Humanidades Digitales también han experimentado un profundo proceso de institucionalización, contando ahora con sus propios centros, departamentos, comités, asociaciones, estudios de grado y posgrado, grupos de interés, líderes, etc. Un campo que, si bien se caracteriza por la definición que acabo de dar, implica consecuentemente unas determinadas políticas de actuación y de pertenencia. Así, existe la posibilidad de que estudios, acciones e intervenciones que muy bien podrían alinearse con los objetivos de las Humanidades Digitales no se encuentren representados ni se autoreconozcan como parte de las *Digital Humanities*.

De hecho, una de las vertientes de debate principales en el campo de las Humanidades Digitales durante los últimos años se relaciona directamente con diversas formas de la teoría crítica de la cultura, planteándose como necesidad urgente una revisión tanto de las estructuras de poder establecidas como de las nuevas que van emergiendo y consolidándose. Así, temas relacionados con la diversidad y la diferencia, en conexión con aspectos relativos a la etnicidad, el género, la raza, el lenguaje, las disparidades económicas o las alternativas al *establishment* académico, han ido emergiendo como parte inherente a la reflexión sobre las interacciones entre el desarrollo científico-tecnológico, la cultura, el conocimiento humanístico y la sociedad.⁷ Paralelamente –y esto quizá sea más relevante para los propósitos de este texto–, ha ido aflorando una aproximación crítica al propio campo de las Humanidades Digitales, una vez que este se ha reconocido como un nuevo ámbito institucional de pleno derecho. Esta cuestión no es baladí, pues como tal institución las Humanidades Digitales poseen ahora la capacidad de producir nuevos discursos de legitimación, nuevas formas de autoridad, decidir qué

es lo que está fuera y qué es lo que está dentro, cuál es el centro y cuáles son las periferias.

En este contexto de crítica institucional se enmarcan, entre otros, los conocidos análisis llevados a cabo por Marin Dacos (2013) o Domenico Fiormonte (2012) sobre la constitución de las Humanidades Digitales y sus centros de poder. Estos estudios revelan cómo este nuevo campo institucionalizado se caracteriza por ser una estructura dominada por determinados grupos y personas, todos ellos definidos significativamente por su pertenencia al contexto anglosajón. Esto implica, en consecuencia, el predominio de determinadas identidades culturales y lingüísticas en el campo de las Humanidades Digitales, e implícitamente evidencia el peligro de un renovado colonialismo cultural y geopolítico ante la falta de una auténtica diversidad. Con todo, el hecho de que estas reflexiones hayan emergido en los últimos años abre una perspectiva optimista, pues supone que la comunidad de las Humanidades Digitales ha adquirido consciencia de que esta no es ni tan abierta, ni tan universal, ni tan inclusiva como debería ser, y ha empezado a liderar iniciativas que abogan por una mayor integración

2. *Who are we in the Digital Humanities?* Revisando la representatividad de la cultura artística y la Historia del Arte en el ámbito de las Humanidades Digitales

El texto que sigue a continuación forma parte, pues, de los planteamientos que inciden en una crítica institucional de las Humanidades Digitales, dado que este punto de vista me permite llevar a cabo una reconsideración de la relación existente entre estas –en cuanto campo institucionalizado– y los estudios computacionales y digitales relacionados con las artes visuales y la cultura artística en general.

En el último congreso anual del ADHO (Alliance of Digital Humanities Organizations)⁸ celebrado en la Universidad de Nebraska-Lincoln (del 16 al 19 de julio), Isabel Galina (UNAM, México) planteó en uno de los *keynote speech* (Galina, 2013) una cuestión que considero crucial: más allá de preguntarnos por lo que nosotros hacemos en el ámbito de las Humanidades Digitales (*what do we do?*) o qué son

5. La página web de la EADH (European Association of Digital Humanities) ofrece una selección de fuentes al respecto (<http://www.allc.org/publications/what-digital-humanities> [Fecha de consulta: noviembre de 2013]. Aproximaciones recientes pueden consultarse en Burdick *et al.* (2012). Una revisión general de los principales textos que han abordado esta cuestión se encuentra en Terras *et al.* (2013).

6. Así lo expresa la EADH (European Association of Digital Humanities) en la definición de su misión: “The EADH’s mission is to represent and bring together the Digital Humanities in Europe across the entire spectrum of disciplines that apply, develop and research digital humanities methods and technology. These include art history, cultural studies, history, image processing, language and literature studies, manuscripts studies, musicology etc.” <<http://www.allc.org/about/mission#sthash.7Arip7w.dpuf>>. [Fecha de consulta: noviembre de 2013].

7. Véanse, entre otros, Lothian *et al.*, (2013), Liu (2012), McPherson (2012) y Higgin (2010).

8. Véase: <www.digitalhumanities.org>. El ADHO es la principal entidad de las Humanidades Digitales, que aglutina al conjunto de asociaciones que actualmente lideran este campo.

las Humanidades Digitales (*what are they?*), para Galina –y yo estoy completamente de acuerdo con ella– la cuestión crítica reside en el *we*, esto es, en el *nosotros*. *Who are we in the Digital Humanities?* ¿Quiénes constituyen el *nosotros* en el ámbito de las Humanidades Digitales? Isabel Galina, desde una perspectiva asociada claramente a la crítica cultural, planteaba esta cuestión en relación con la diversidad de nacionalidades y contextos territoriales que están –o deberían estar– representados en el campo de las Humanidades Digitales, con el objeto de poner de manifiesto la ausencia de una auténtica pluralidad cultural. Yo he querido reutilizar la cuestión del *we*, del *nosotros*, para examinar a través de ella la inclusión y el grado de representación de ciertas disciplinas y áreas de conocimiento en el campo de las Humanidades Digitales. Concretamente –y dado que este es nuestro foco de atención–, los estudios relacionados con las artes visuales y la cultura artística.

De acuerdo con la definición convencional de las Humanidades Digitales anteriormente dada –campo de convergencia entre el desarrollo científico-técnico de los lenguajes computacionales, el medio digital y las disciplinas humanísticas–, el hecho de que los estudios digitales sobre las artes visuales y la cultura artística en general formen parte de este campo no debe plantear duda alguna, tanto más cuando estas –las Humanidades Digitales– se vienen presentando desde hace algunos años como el gran campo de reflexión, acción e intervención de las artes y las humanidades en su globalidad, incluyendo el ámbito del patrimonio cultural (*Cultural Heritage*).⁹

Sin embargo, al examinar con detenimiento qué lugar ocupan los estudios relacionados con la cultura artística en el contexto de las



Figura 2. Nube de etiquetas representativa de los temas desarrollados por los textos científico-académicos consignados con la etiqueta «Humanidades Digitales». 2008-2010. Fuente: Scopus y WoS. (José Pino Díaz. Grupo iArtHis Lab/UMA).



Figura 3. Nube de etiquetas representativa de los temas desarrollados por los textos científico-académicos consignados con la etiqueta «Humanidades Digitales». 2011-2013. Fuente: Scopus y WoS. (José Pino Díaz. Grupo iArtHis Lab/UMA).



Figura 1. Nube de etiquetas representativa de los temas desarrollados por los textos científico-académicos consignados con la etiqueta «Humanidades Digitales». 2005-2007. Fuente: Scopus y WoS. (José Pino Díaz. Grupo iArtHis Lab/UMA).

Humanidades Digitales lo que se advierte es que estos se encuentran exigüamente representados; o son completamente inexistentes. Esta situación se verifica de manera objetiva si, por ejemplo, escrutamos los temas de los artículos y textos científico-académicos clasificados con la etiqueta *Digital Humanities* durante la última década, tal y como se puede apreciar en las siguientes ilustraciones (figs. 1, 2 y 3), en las que se representan las nubes de etiquetas obtenidas del procesamiento de las bases de datos Scopus y WoS. En los tres periodos cronológicos en los que se ha dividido el análisis, observamos que apenas existen contenidos relacionados con las artes visuales, la cultura artística o la Historia del Arte.¹⁰

9. Véase la nota 6.
10. Es interesante observar también la información que de estas imágenes se desprende en relación con los temas dominantes en cada periodo y los temas nucleares que durante este tiempo han conformado el campo de las Humanidades Digitales..

Una situación similar encontramos cuando se analizan los temas de las comunicaciones presentadas en las conferencias anuales del ADHO. Para ejemplificarlo, nos puede servir el último congreso celebrado en la Universidad de Nebraska-Lincoln, ya citado. La ilustración de la figura 4 nos devuelve de nuevo una imagen donde las cuestiones artísticas apenas tienen representación. Es más, si indagamos en las comunicaciones y pósters clasificados bajo la etiqueta «art history», observamos que de los 7 resultados obtenidos, la vinculación de algunos de ellos con problemáticas específicamente vinculadas a la historia o a la teoría de las artes es bastante cuestionable.¹¹



Figura 4. Nube de etiquetas obtenida a partir de los *topics* y *keywords* operativos en el Congreso Anual sobre *Digital Humanities* celebrado en la Universidad de Nebraska-Lincoln en julio del 2013. Procesado con wordle.

Esta evidente disociación entre las Humanidades Digitales y los estudios sobre las artes visuales y la cultura artística ha contribuido, junto con otros factores –que no se pueden desarrollar aquí–, a generar la percepción entre algunos sectores del campo institucional de la Historia del Arte de que este se encuentra varios pasos atrás respecto de otros contextos disciplinares, como puedan ser la lingüística, la literatura o la filología. Circunstancia que, paralelamente, ha generado un estado de ansiedad y una necesidad urgente de reflexionar sobre cómo adoptar el paradigma de las Humanidades Digitales en el ámbito de la Historia del Arte

para actuar e intervenir de una manera inmediata.¹² La emergencia de la denominada *Digital Art History* en el ámbito anglosajón se enmarca dentro de este proceso de reformulación epistemológica y metodológica.

Pero sin menoscabo de que, por supuesto, todavía existen bastantes lagunas que cubrir, y no pocos retos e incertidumbres sobre los que trabajar y reflexionar, el panorama del diálogo entre la cultura artística, las tecnologías computacionales y el medio digital se nos presenta distinto si lo observamos desde fuera del campo de las Humanidades Digitales, es decir, desde la perspectiva de su propia vertiente de desarrollo. Desde este «otro» punto de vista advertimos que el panorama no es tan precario ni tan vacío como pudiera parecer.

No es este el lugar para reconstruir la historia de este diálogo, que se remonta muy atrás en el tiempo,¹³ pero no está de más recordar, por citar algunos ejemplos muy representativos, la labor realizada desde finales de la década de 1970 (Corti, 1978) hasta la actualidad por la Scuola Normale Superiore di Pisa; el Getty Information Institute (1983-1999) –labor continuada ahora por el Getty Research Institute–; o el CHart (Computers and the History of Art)¹⁴, fundado en 1985, y que, de hecho, fue la primera asociación en proponer, en una fecha tan temprana como 2001,¹⁵ la posibilidad de existencia de un campo específico de análisis, producción y reflexión denominado *Digital Art History*.

Igualmente, es necesario mencionar toda la labor realizada por las instituciones museísticas, uno de los contextos en los que más se ha innovado en los procesos digitales relacionados con la producción, distribución y resemantización de la cultura artística; y también los estudios realizados en la actualidad por una generación de historia-dores del arte que están aplicando nuevas estrategias de análisis para repensar los hechos artísticos desde parámetros vinculados fundamentalmente a las potencialidades del procesamiento computacional de grandes conjuntos de datos; los análisis de redes; la distribución y representación geoespacial; las nuevas visualizaciones de información que proveen el medio digital; el desarrollo de nuevas narrativas multimodales, etc.

Por tanto, esta periferia disciplinar que emerge cuando contemplamos el paisaje desde el centro institucional de las Humanidades

11. Véase: <http://dh2013.unl.edu/abstracts/combo_keywords.html?q=combo_keywords:%22art%20history%22> [Fecha de consulta: octubre de 2013].
 12. Véase, por ejemplo, la iniciativa explicada por James Cuno (CEO y presidente del J. Paul Getty Trust) (2013) en respuesta, a las preocupaciones expresadas en un artículo previo (Cuno, 2012).
 13. Convencionalmente se adopta como punto de inflexión de esta historia el coloquio *Computers and their potential application in Museums*, organizado por el Metropolitan Museum de Nueva York y patrocinado por IBM en 1968 (Bowles, 1968).
 14. Véase: <<http://www.chart.ac.uk/>>.
 15. En 2001, la misma fecha de la celebración del simposio celebrado en Pisa en el que se delineó el primer mapa intelectual del campo de las Humanidades Digitales, el CHart organizó un seminario titulado *Digital Art History*. Al año siguiente, el título del segundo seminario llevaba un significativo signo de interrogación: *Digital Art History?*, explicitando así lo que William Vaughan indicaba en la introducción de las actas: que quizá la definición de este campo se había adelantado en el tiempo, encontrando un campo aún no madurado ni preparado para el cambio de paradigma que esto implicaba. Véase Bentkowskafel *et al.*, (2005).

Digitales se relativiza cuando se analiza desde su propia periferia.¹⁶ Así pues, lo que podemos concluir de este brevísimo cotejo es que las Humanidades Digitales y los estudios computacionales relacionados con la cultura artística se han desenvuelto por caminos paralelos, caminando la mayor parte del tiempo desconectados. Esta desconexión se remonta a los inicios mismos de la institucionalización de las Humanidades Digitales como campo específico. Según se puede comprobar en el primer gráfico con el que Harold Short y Willard McCarty trataron de dibujar el paisaje intelectual de las *Digital Humanities* en el 2001, la Historia del Arte no aparece entre los campos disciplinares (fig. 5), aunque, todo hay que decirlo, en una versión posterior esta laguna ya aparece corregida (Rodríguez Ortega, 2013a).

computacional iniciados por el jesuita italiano Roberto Busa a finales de la década de 1940. Esta genealogía explica el fuerte predominio de una tradición intelectual ligada a la lingüística, la filología, la literatura y a sus problemáticas específicas; y la orientación predominantemente textológica que las Humanidades Digitales han tenido desde sus inicios.¹⁸

Aunque es cierto que desde los últimos años las Humanidades Digitales están tratando de abrirse a otros campos disciplinares, y se presentan a sí mismas –según he indicado anteriormente– como un ámbito que aborda las problemáticas relacionadas con la investigación y la enseñanza de las artes y las humanidades en todas sus vertientes disciplinares y en todas sus áreas de conocimiento, lo

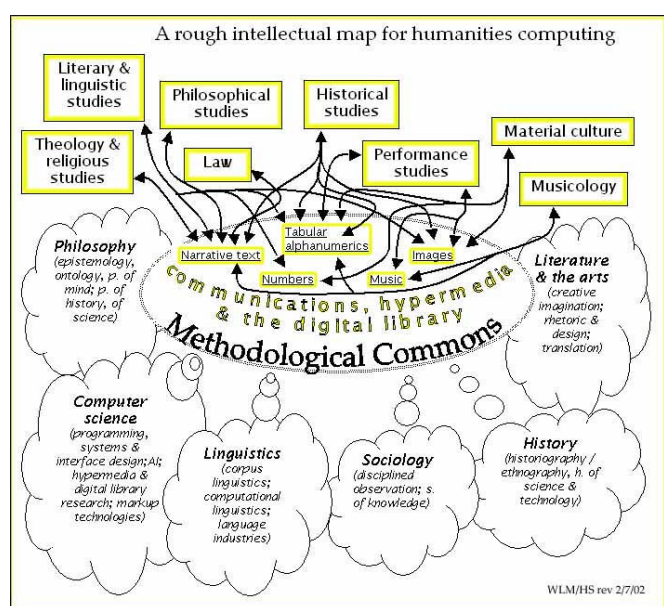


Figura 5. Willard McCarty and Harold Short. «The map of the Digital Humanities». En: *Mapping the Field*, International Symposium (Pisa, 2001). <http://www.allc.org/node/189>

Esta desconexión es perfectamente explicable si tenemos en cuenta la procedencia de lo que actualmente conocemos como Humanidades Digitales. Aunque existen diversas historias y genealogías,¹⁷ la mayoritariamente aceptada es aquella que hace derivar las Humanidades Digitales de las *Humanities Computing* de la década de 1980 y 1990; y estas, a su vez, de los estudios sobre lingüística

MIEMBROS	DISCIPLINAS					
	Lingüística	Literatura	Informática	Historia/Arqueología	Humanidades	Nº de Áreas/Instituciones
CLAIRE CUVAZ, Universidad de Lausana (Suiza)		X				X
EIF SAKSEN, Universidad de Southampton (Reino Unido)		X				X
JAN RYBICKI, Universidad Pedagógica de Cracovia (Polonia)		X				X
DAVID BEAVAN, Centro UCL de Digital Humanities, Londres (Reino Unido)	X	X				X
TOYOJI TABATA, Universidad de Osaka (Japón)	X					X
MAURIZIO LANA, Universidad del Piemonte-Oriente (Italia)		X				X
ARIANNA CIULA, Universidad de Siena (Italia)		X				X
K.VAN DALEN-OSKAM, Universidad de Utrecht (Países Bajos)	X					X
ØYVIND EIDE, Universidad de Oslo (Noruega)		X				X
ESPEN ORE, Universidad de Oslo (Noruega)	X					X
ELENA GONZALEZ-ZILANCO, Universidad Nacional a distancia (España)		X				X
PAUL ARTHUR, Australian National University				X		X
BETHANY NOWWISKE, University of Virginia		X		X		X
STEFAN SINCLAIR, McGill University		X		X		X
CHRIS MEISTER, University of Hamburg		X		X		X
PAUL SPENCE, King's College London	X		X			X
MELISSA TERRAS, University College London				X		X
KAY WALTER, University of Nebraska				X		X
MICHAEL EBERLE-SINATRA, University of Montreal		X	X			X
MASAHIRO SHIMODA, University of Tokyo				X		X
BETHANY NOWWISKE, University of Virginia	X	X				X
STEFAN SINCLAIR, McGill University				X		X
VIKA ZAFRIN, Boston University	X	X		X		X
JAROM McDONALD, Brigham Young University		X				X
EREMY BOGGS, University of Virginia			X			X
LILLIA FLANDERS, Brown University			X			X
WILLARD MCCARTY, King's College London			X			X
SUSAN SCHREIBMAN, Digital Humanities Observatory		X				X
TANYA CLEMENT, iSchool, University of Texas	X	X				X
GEORGE ROCKWELL, Institute for Research Computing in the Arts, University of Alberta	X	X	X			X
ERNESTO PRIEGO, University College London		X		X		X
SUSAN BROWN, University of Guelph, University of Alberta		X	X			X
KATHLEEN FITZPATRICK, Dept. of Media Studies, Pomona College		X	X			X
LISA SPIRO, Director, National Institute for Technology in Liberal Education (NITLE) Labs	X			X		X
JOHANNA DRUCKER, University of California, Los Angeles				X		X
MATTHEW K. GOLD, New York City College of Technology & CUNY Graduate Center	X			X		X
GLEN WORTHLEY, Stanford University Library		X		X		X
BRIAN CROXALL, Emory University		X		X		X
ERNESTO PRIEGO, University of Maryland	X			X		X
MIA RIDGE, Open University			X	X		X
DAN O'DONNELL	X	X		X		X
MICHAEL EBERLE-SINATRA	X	X	X			X
SUSAN BROWN	X	X				X
STEFAN SINCLAIR				X		X
RICHARD CLUNNINGHAM	X			X		X
KEITH LAWSON		X	X			X

Figura 6. Grado de representatividad de la Historia del Arte y campos afines a la cultura artística en las estructuras de poder de las Humanidades Digitales (8,6%). Fuentes: ALLC-EADH/ADHO ACH/CSDH-SCHN. (Carmen Tenor Polo y Antonio Cruces Rodríguez. Grupo iArHis Lab/UMA).

- 16. Otra cuestión sería analizar los factores concretos que han determinado este recorrido, pero eso formaría parte de un estudio historiográfico sobre la convergencia entre cultura artística, Historia del Arte, lenguajes computacionales y medio digital, que deberá realizarse en algún momento, pues el análisis en profundidad del «de dónde venimos» nos permitirá una mejor comprensión del «dónde estamos» y del «hacia dónde vamos/debemos /queremos ir».
- 17. Patrik Svensson (2009) indica que existen diferentes tradiciones intelectuales y disciplinares de aproximación al ámbito de las Humanidades Digitales, que se alejan del modelo establecido por las *Humanities Computing*.
- 18. En la obra de Schreibman *et al.*, (2004), se traza una visión de conjunto del estado de las Humanidades Digitales en el año 2004, la cual está centrada claramente en lo textual. Así, el capítulo dedicado a reconstruir su historia («The history of Humanities Computing») secuencia sus periodos de desarrollo en función de los hitos y avances en el campo de la lingüística, la literatura y el procesamiento textual.

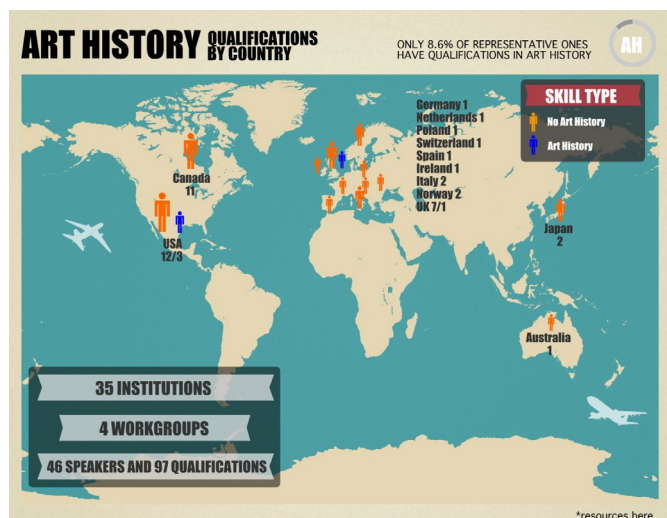


Figura 7. Distribución geopolítica de la representatividad de la Historia del Arte y campos afines a la cultura artística. Fuentes: ALLC-EADH/ADHO ACH/CSDH-SCHN. (Carmen Tenor Polo y Antonio Cruces Rodríguez. Grupo iArtHis Lab/UMA).



Figura 8. Representatividad y conexiones disciplinares de la Historia del Arte y áreas afines a la cultura artística en el ámbito de las Humanidades Digitales. Fuentes: ALLC-EADH/ADHO ACH/CSDH-SCHN. (Carmen Tenor Polo y Antonio Cruces Rodríguez. Grupo iArtHis Lab/UMA).

cierto es que las cosas no han cambiado demasiado. Ya hemos visto el ejemplo del reciente congreso celebrado en Nebraska-Lincoln, pero podríamos poner otros muy ilustrativos.

La subrepresentación de la cultura artística y de la Historia del Arte en el campo de las Humanidades Digitales acontece también desde el punto de vista propiamente institucional. Si analizamos la constitución de las comisiones y los comités ejecutivos de las principales asociaciones que lideran el campo de las Humanidades Digitales, verificamos que solo unos pocos miembros poseen cierta conexión en su formación y trayectoria académico-profesional con el campo de la Historia del Arte, las artes visuales, la cultura artística o los museos (figs. 6 y 7).

En la visualización de la figura 8 se observa claramente el distinto grado de representación de la Historia del Arte y las áreas afines a la cultura artística en su relación con otras disciplinas.

Esta situación no es trivial, dado que estos comités constituyen el centro de la toma de decisiones sobre las políticas y líneas de desarrollo que guían el institucionalizado campo de las Humanidades Digitales.

DARIAH-EU (Digital Research Infrastructure for the Arts and Humanities)¹⁹ es un proyecto consorciado europeo (ERIC: European Research Infrastructure Consortium) cuya misión es facilitar y promover la investigación y la enseñanza digital en el campo de las artes y las humanidades. Pero si realizamos, una búsqueda en su plataforma

web –asumiendo que, como tal, esta plataforma debe constituir una representación de sus objetivos, proyectos, líneas de trabajo, etc.– utilizando las palabras clave *visual arts* o *artistic culture*, no recuperamos ningún resultado. Para *art history* recuperamos 11 resultados, algunos de ellos conectados con la Historia del Arte solo de refilón.

Pero todavía otro ejemplo puede resultar, incluso, más ilustrativo. Como me hizo notar lúcidamente mi amigo y colega Domenico Fiormente, coautor del conocido libro *L'Umanista Digitale* (2010), la inscripción para ser miembro de la EADH (European Association of Digital Humanities) debe realizarse a través de la suscripción a la revista *Literary & Linguistic Computing* (Oxford Journals). La pregunta es obvia: ¿qué sentido tiene para un historiador del arte o para un especialista en artes visuales la exigencia de tener que suscribirse a una revista sobre lingüística y literatura para convertirse en miembro de pleno derecho de las Humanidades Digitales Europeas?²⁰

19. Véase: <<http://dariah.eu>>.

20. Durante el proceso de edición de este artículo, el ADHO ha hecho público que la inscripción a la revista LLC ya no será necesaria para ser miembro de las asociaciones de Digital Humanities que lo constituyen. <http://adho.org/announcements/2013/adho-announces-members-only-rates> [Fecha de consulta: diciembre de 2013].

Pero si nos fijamos en el propio libro *L'Umanista Digitale*, si bien en este hay un bloque específico para abordar los problemas relativos a la edición de textos, la escritura y el lenguaje, no hay ninguno que aborde problemas relacionados con la imagen, la cultura visual, las acciones y las formas artísticas o la dimensión de lo estético. Ni en este ni en ningún otro libro emanado al calor de las *Digital Humanities*.

Todas estas circunstancias contribuyen a delinear un campo que se presenta bastante lejano de los intereses y de las problemáticas específicas a las que tienen que enfrentarse los historiadores del arte y los especialistas que trabajan sobre las artes visuales y la cultura artística en general.

Este «desarraigo» disciplinar también se ha hecho efectivo en nuestro país, donde las Humanidades Digitales –según he apuntado– han empezado a eclosionar apenas hace un par de años.²¹ Permítaseme un par de ejemplos. En la definición que la revista *Caracteres (Estudios culturales y críticos de la esfera digital)* da de su ámbito de actuación, se afirma: «La revista *Caracteres* está abierta a artículos de investigación sobre Humanidades Digitales y que, por tanto, estudien la confluencia de disciplinas como la Filología, la Historia, la Filosofía, etc. con la tecnología digital y lo científico-técnico» (Castillo *et al.*, 2014). Así pues, la Historia del Arte y lo concerniente a la cultura artística quedan disueltos en un diluido e indeterminado «etc.». En el reciente libro *El desorden digital. Guía para historiadores y humanistas*, su autor, Anacllet Pons (2013), dedica un capítulo a experiencias de Humanidades Digitales en España, pero en este no se menciona ningún proyecto, estudio o acción relacionada con la cultura artística o la Historia del Arte en nuestro país.

En consecuencia, los historiadores del arte y los especialistas en la cultura artística que trabajan desde la perspectiva digital y tecnológica se confrontan a una tremenda paradoja: por una parte, son conscientes de que el paradigma de las Humanidades Digitales, que asume los nuevos valores y transformaciones que la sociedad digital ha traído consigo en los procesos de producción, compartición y distribución del conocimiento, constituye un horizonte epistemológico y metodológico irrenunciable; por otra, se encuentran ante un claro problema de autoreconocimiento al percibir el campo institucionalizado de las Humanidades Digitales como un ámbito lejano a sus propios intereses y objetivos, del que han sido excluidos en su propia representación institucional.

El desarrollo de la *Digital Art History* comporta este punto de tensión. Aunque de momento no existe una definición consensuada del campo, he aquí mi intento de definición: convergencia entre el medio digital (entendido este como medio de comunicación, interacción y representación), las tecnologías informáticas, el modelo de pensamiento computacional y la cultura artística, con el objetivo de explorar aproximaciones disruptivas y nuevos paradigmas interpre-

tativos. Desde este punto de vista, no hay duda de que la *Digital Art History* aspira a ser una expresión de las Humanidades Digitales, pero entendidas estas en sentido amplio, esto es, como nuevo paradigma epistemológico y metodológico –tal y como las definen Burdick *et al.*, (2012)–, más allá de la delimitación institucional de un campo entroncado con determinadas tradiciones intelectuales y disciplinares.

Por eso, en vez de mirar hacia el centro institucional, bajo mi punto de vista sería más estratégico quedarnos en nuestra periferia, para indagar en las especificidades propias de nuestro objeto de estudio: la imagen, el sentido de lo estético, la representación simbólica y formal de la cultura, la materialidad y la objetualidad de lo entendido como artístico, sus diatribas y expansiones intelectuales, su circulación social, económica y política... y delinear un campo de estudio específico que expanda las Humanidades Digitales más allá de sus actuales límites. Para ello, más que fijarnos en las tecnologías actualmente existentes desarrolladas por «otros» y preguntarnos qué es lo que estas pueden hacer por nosotros, la cuestión consistiría en cambiar el foco de atención y preguntarnos qué es lo epistemológicamente relevante interrogar a través de los medios computacionales; cuáles son las preguntas intelectuales que son significativas plantear a través del procesamiento computacional; cuáles son los nuevos relatos y narrativas que pueden llevarnos a un nuevo entendimiento de los fenómenos artísticos... Un ejercicio de introspección que implique al mismo tiempo una ruptura del pensamiento «disciplinar», para avanzar hacia una fusión de estrategias de análisis, metodologías híbridas y saberes múltiples que nos sitúen en un nuevo horizonte gnoseológico y cultural.

Referencias bibliográficas

- BACA, M.; HELMREICH, A.; RODRÍGUEZ ORTEGA, N. (2013, marzo-junio). *Digital Art History*. Número doble especial de *Visual Resources. An international Journal of Documentation*. Vol. 29, págs. 1-2.
- BOWLES, E. (ed.) (1968). *Computers and their potential application in museum*. Nueva York: Metropolitan Museum of Art y Arno Press.
- BENTKOWSKA-KAFEL, A.; CASHEN, T.; GARDINER, H. (eds.) (2005). *Digital Art History*. Bristol: Intellect Books.
- BURDICK, A., DRUCKER, J., LUNENFELD, P. [et al.] (2012). *Digital Humanities*. Cambridge-London: MIT Press;
- CASTILLO, A., CRUZ SUÁREZ, J. C., ESCANDELL MONTIEL (eds.) (2014). «Monográfico/Monograph: Universos transmedia y convergencias narrativas» [en línea]. *Caracteres*. Vol. 3. n.º 1. [Fecha de consulta: noviembre de 2013]. <<http://revistacaracteres.net/2013/10/cfp-vol-3-n-1-mayo-may-2014/>>

21. Resulta sintomático que el libro publicado por Francisco A. Marcos Marín (2005), titulado *Informática y Humanidades*, se dedique íntegramente a cuestiones relacionadas con los corpus textuales, la crítica textual y las problemáticas lingüístico-terminológicas.

- CORTI, L. (ed.) (1978). *Automatic processing of art history data and document*. Scuola Normale Superiore. Pisa: Harvard University / Università degli Studi di Siena, CNR.
- CUNO, James (2012). «How Art History is failing at the Internet?» [en línea]. *The Daily Dot* [Fecha de consulta: octubre de 2013] <<http://www.dailydot.com/opinion/art-history-failing-internet/>>.
- CUNO, James (2013). «Risk, Collaborate, Tweet: Charting Next Steps in Digital Humanities at the Getty» [en línea]. [Fecha de consulta: octubre de 2013]. <<https://blogs.getty.edu/iris/risk-collaborate-tweet-charting-next-steps-in-digital-humanities-at-the-getty/>>
- DACOS, M. (2013, mayo). «La stratégie du Sauna finlandais». *Blogo Numericus*. [Fecha de consulta: octubre 2013]. <<http://blog.homo-numericus.net/article11138.html>>
- FIORMONTE, D. (2012). «Towards a Cultural Critique of Digital Humanities». *Historical Social Research – Historische Sozialforschung*. Número especial, vol. 37 (2), n.º 141, págs. 59-76. [Fecha de consulta: octubre 2013]. <http://www.cceh.uni-koeln.de/files/Fiormonte_final.pdf>
- GALINA, I. (2013). «Is There Anybody Out There? Building a global Digital Humanities community». Digital Humanities Annual Conference (Nebraska, EE. UU.). [Fecha de consulta: octubre de 2013]. <<http://humanidadesdigitales.net/blog/2013/07/19/is-there-anybody-out-there-building-a-global-digital-humanities-community/>>
- GOLD, M. K. (ed.) (2012). *Debates in the Digital Humanities*. Minneapolis: University of Minnesota Press. [Fecha de consulta: noviembre de 2013]. <<http://dhdebates.gc.cuny.edu/debates/text/20>>
- HIGGIN, T. (2010, 25 mayo). «Cultural Politics, Critique and Digital Humanities». *Gaming the System*. [Fecha de consulta: octubre de 2013] <<http://www.tannerhiggin.com/cultural-politics-critique-and-the-digital-humanities/>>
- KOHLE, H. (2013). *Digitale Bildwissenschaft*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch.
- LIU, A. (2012). «What is Cultural Criticism in the Digital Humanities?». En: M. K. GOLD (ed.). *Debates in the Digital Humanities*. Minneapolis: University of Minnesota Press. [Fecha de consulta: octubre de 2013]. <<http://dhdebates.gc.cuny.edu/debates/text/20>>
- LOTHIAN, A.; PHILLIPS, A. (2013). «Can Digital Humanities Mean Transformative Critique?», *Journal of E-Media Studies*. Vol. 3, n.º 1. [Fecha de consulta: noviembre de 2013]. <journals.dartmouth.edu/cgi-bin/WebObjects/Journals.woa/1/xmlpage/4/article/425>
- MARCOS MARÍN, F. A. (2005). *Informática y Humanidades*. Madrid: Gredos.
- MCPHERSON, T. (2012). «Why are the Digital Humanities so White?». En: M. K. GOLD (ed.). *Debates in the Digital Humanities*. Minneapolis: University of Minnesota Press. [Fecha de consulta: octubre de 2013]. <<http://dhdebates.gc.cuny.edu/debates/text/20>>
- NUMERICO, T.; FIORMONTE, D.; TOMASI, F. (2010). *L'Umanista Digitale*. Bolonia: Il Mulino.
- PONS, A. (2013). *El desorden digital. Guía para historiadores y humanistas*. Madrid: Akal.
- RODRÍGUEZ ORTEGA, N. (2009-2010). «La cultura histórico-artística y la Historia del Arte en la sociedad digital. Una reflexión crítica sobre los modos de hacer Historia del Arte en un nuevo contexto», *Museo y Territorio*. N.º 2 y 3, págs. 9-26.
- RODRÍGUEZ ORTEGA, N. (2013a). «It's Time to Rethink and Expand Art History for the Digital Age». En: *The Getty Iris*. [Fecha de consulta: octubre de 2013]. <<http://blogs.getty.edu/iris/its-time-to-rethink-and-expand-art-history-for-the-digital-age/#sthash.5LTi0Ti3.dpuf>>
- RODRÍGUEZ ORTEGA, N. (2013b). «Digital Art History: An Examination of Conscience». En: M. BACA, A. HELMREICH, N. RODRÍGUEZ ORTEGA (eds.). *Digital Art History*. Número doble especial de *Visual Resources. An international Journal of Documentation*. Vol. 29 (1-2), págs. 129-133.
- SCHREIBMAN, S., SIEMENS, R., UNSWORTH, J. (2004). *A Companion to Digital Humanities*. Oxford: Blackwell. [Fecha de consulta: noviembre de 2013]. <<http://www.digitalhumanities.org/companion>>.
- SVENSSON, P. (2009). «Humanities Computing as Digital Humanities» [en línea]. *Digital Humanities Quarterly*. Vol. 3, n.º 3. <<http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/3/3/000065/000065.html>> [Fecha de consulta: noviembre de 2013].
- TERRAS, M., NYHAN, J. and VANHOUTTE, E. (eds) (2013) *Defining a Digital Humanities. A reader*. London: Ashgate.
- ZORICH, D. (2012). *Transitioning to a Digital World: Art History, Its Research Centers, and Digital Scholarship*. The Samuel H Kress Foundation y The Roy Rosenzweig Center for History and New Media (George Mason University).

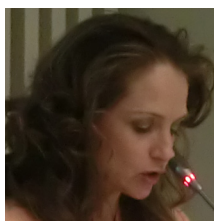
Cita recomendada

RODRÍGUEZ ORTEGA, Nuria (2013). «Humanidades Digitales, Digital Art History y cultura artística: relaciones y desconexiones». En: Pau ALSINA (coord.). «Historia(s) del arte de los medios» [nodo en línea]. *Artnodes*. N.º 13, pág. 16-25. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa].
<http://journals.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n13-rodriguez/n13-rodriguez-es>
 DOI <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i13.2017>



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

CV



Nuria Rodríguez Ortega

Universidad de Málaga

<http://historiadelartemalaga.es/profesorado/author/rodriguez_ortega_nuria/>

Nuria Rodríguez Ortega es doctora en Historia del Arte y especialista en Humanidades Digitales. Es directora del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Málaga desde el año 2009 y coordinadora del máster oficial en Desarrollos Sociales de la Cultura Artística de esta misma Universidad. Actualmente, dirige el grupo de investigación i-ArtHis Lab (iarthis.hdplus.es) y ha impulsado la constitución de la Red Internacional de Estudios Digitales sobre la Cultura Artística (ReArte.Dix, reartedix.hdplus.es), que también coordina.

Sus dos líneas de investigación principales son la vertiente textológica y terminológica del conocimiento artístico; y la convergencia entre lenguajes computacionales, medio digital y cultura artística. Desde julio de 2013, es Vicepresidenta de la Sociedad Internacional de Humanidades Digitales Hispánicas (HDH) (<http://www.humanidadesdigitales.org>).

Universidad de Málaga
 Departamento de Historia del Arte
 Facultad de Filosofía y Letras
 Campus de Teatinos
 29071 Málaga
www.uma.es

