

Visibilidad y cultura visual. ¿Condiciones para una práctica de divulgación?

AMBROGIA CEREDA
Università degli Studi e-Campus, Novedrate (ITALIA)
ambrogia.cereda@gmail.com

1. INTRODUCCIÓN

Las Humanidades Digitales representan hoy una realidad articulada, donde muchos conocimientos confluyen y se estratifican. Siendo así, no se puede considerar que las Humanidades Digitales sean un campo unificado, sino una amplia variedad de prácticas que aspiran a entender un universo heterogéneo, y tratan de tender un puente entre tradiciones de teoría crítica y aproximaciones basadas en la práctica. Este es un modo muy sencillo y esquemático para poder entender el Manifiesto 2.0 de las Humanidades Digitales¹, donde ya emerge con claridad el cambio que se ha ocasionado en el ámbito de la cultura humanística. De la combinación de los términos "humanidades" y "digitales", se puede deducir con claridad que el nuevo universo se ha desligado del mundo de lo impreso: la investigación no depende exclusivamente o primariamente del texto publicado, diseminado y reconocido; al revés, incluye a menudo la versión impresa entre nuevas configuraciones multimediales. Asimismo, en el nuevo espacio definido por estas nuevas maneras de entender e investigar, las herramientas electrónicas, así como las técnicas y los medios han producido una transformación en el ámbito de la producción y de la distribución del conocimiento que, cada vez más, refleja las características de la cultura *cyber* con la cual está interconectado desde su nacimiento durante los años 60: la utopía del archivo universal y abierto a todos.

Algo así implica que muchos actores se involucren de una u otra forma en el proceso de producción, diseminación y formación del conocimiento, así como en la teorización y en el uso de nuevos medios, ámbitos o espacios donde el debate cultural se puede construir a partir de arenas nuevas (blogsferas, bibliotecas digitales, archivos digitales, el web, etc.), que van tomando la forma de *networks*, simultáneamente locales y globales. En este escenario, las nuevas generaciones de investigadores se pueden intercalar con las precedentes como cooperadores/co-creadores de nuevas opciones de investigación. (Sin embargo, y a pesar de

¹ http://www.humanitiesblast.com/manifiesto/Manifiesto_V2.pdf [1/10/2013].

todo, a nivel práctico el problema permanece: esas visiones optimistas no solucionan la penuria contingente de posibilidades profesionales concretas).

Las transformaciones que han ocurrido en el desarrollo de las Humanidades Digitales, efectivamente, han llevado a cabo también una modificación de la relación entre el humanista y la investigación/divulgación. Más específicamente, una de las temáticas más controvertidas actualmente parece ser la de reconocer la complejidad de ese nuevo universo y su continua metamorfosis. Asimismo, y paralelamente a ese tema, la reflexión de las Humanidades Digitales va comportando cada vez más un análisis de cómo la relación entre fuentes y usuarios (tanto los académicos y expertos como los pertenecientes a un público más amplio, la sociedad en general) se ha transformado, generando, por consecuencia, nuevas necesidades técnicas y nuevos argumentos de investigación.

Del mismo modo, la representación compartida y más celebrada de las Humanidades Digitales no es inherente sólo a su papel reflexivo, sino también a sus sentimientos de prefiguración de un proyecto amplio de reconstitución y revolución de las Humanidades de perfil tradicional, tanto como conjunto de disciplinas como de metodologías específicas.

En síntesis, muchos son los interrogantes que el fenómeno de las Humanidades Digitales plantea a quien estudia la cultura, y sería presuntuoso para esta contribución intentar responder a todos, o buscar una explicación única para una realidad tan polifacética. Sin embargo, es posible añadir luz al conjunto, para que las diferentes facetas resulten más claras y la perspectiva de la sociología de la cultura pueda resultar útil a la hora de intuir el camino futuro. Más concretamente, el marco elegido para reflexionar sobre estos puntos problemáticos será la "cultura visual", que parece ofrecer un enfoque privilegiado para aclarar las direcciones en que los factores técnico-científicos están orientando el desarrollo de la cultura en general, para averiguar cómo la faceta humanística —tanto su investigación como su divulgación—, puede encontrar un apoyo para reconsiderar qué límites van surgiendo respecto a los objetivos del proyecto de las ciencias humanísticas tradicionalmente entendidas y cómo estas se relacionan con el nuevo usuario (y el nuevo investigador), cada vez más competente, del universo "digital".

2. LAS CULTURAS DE LAS HUMANIDADES DIGITALES

El fenómeno de las Humanidades Digitales es relativamente reciente. Su origen se sitúa generalmente a finales de la década de los 40 del siglo XX, aunque se desarrolla sobre todo a partir de los últimos años del siglo. El avance ha comportado también el entrelazamiento de culturas diferentes que ha caracterizado las varias etapas de su desarrollo, dejando una huella en lo que hoy se presenta como un universo complejo y cambiante. Además, aparece hoy un área de investigación, enseñanza y creación que se coloca entre las ciencias computacionales y un planteamiento humanístico, donde la mediación de la tecnología juega un papel extremadamente importante, no solo en el cambio que se está produciendo, sino también en el impulso que ocasiona mano a mano para estimular la reflexión acerca del conocimiento de las formas y de las naturalezas de las Humanidades Digitales en sí mismas.

En ese proceso es posible, sin embargo, individualizar algunas etapas significativas que han modelado el fenómeno dándole la forma con que aparece hoy al

estudioso y a quienes lo están constituyendo de varias formas en la práctica (tanto estudiantes como miembros de departamentos de arte, ciencia, ingeniería, ciencias sociales, etc.) (Liu, 2004).

El primer impulso y la primera impronta de las Humanidades Digitales coincide con el trabajo del sacerdote jesuita, el padre Roberto Busa (1949, 1974, 1987), con quien empieza a nacer un interés entre los humanistas por la contribución que las nuevas tecnologías —que entonces se encontraban en forma aún muy embrionaria— podían ofrecer al desarrollo de los estudios de las concordancias y, seguidamente, de los estilos y de la autoría desde una perspectiva principalmente cuantitativa pero muy funcional a la aplicación a textos muy diferentes entre sí, desde las cartas paulinas hasta otras obras clásicas de la literatura griega e inglesa (Hockey, 2004).

En este marco, más experimental que teórico, se mueven los primeros esfuerzos de los estudiosos, ya orientados a intentar modelar el mecanismo digital y plegar los medios a las necesidades del 'nuevo' humanista frente al texto. Por lo tanto, la interacción entre tecnología, sujeto y objeto ya se presenta como algo peculiar, que no se puede entender si se concibe como mera digitalización de un objeto material. Indudablemente, este es el primer paso hacia las nuevas extensiones de las blogosferas, pero empieza con una evocación de cuanto es precedente e intenta replicarlo como codificación de lo que se fue acumulando a lo largo de cinco siglos. Al mismo tiempo esto comporta una primera rearticulación de la diferencia entre el perfil naciente de los humanistas y su retrato tradicional.

Esta problemática lleva consigo muchas cuestiones, sobre todo, inherentes a la preeminencia de la autoridad y del poder disciplinar (Fish, 2012)². Son estos los elementos constituyentes de una cultura intelectual tradicional, construida sobre la primacía del texto sobre otras dimensiones —icónicas, auditivas, etc.— y que insiste en enmarcar al investigador en el papel del seguidor de un método y de un saber compartido, que al mismo tiempo necesita proteger y utilizar de manera exclusiva.

En su primera fase, entonces, el fenómeno de las Humanidades Digitales ve concentrarse los esfuerzos y la atención de los actores sobre todo en una utilización cuantitativa de las herramientas digitales, tanto de métodos como de resultados, de modo que el enfoque de estos trabajos se centra en cuestiones de indexación, ocurrencia de términos y relaciones entre conceptos específicos. En esta fase, la perspectiva y las finalidades del nuevo campo que se va formando buscan y encuentran el apoyo en las metodologías más cuantitativas. Asimismo, se asiste al desarrollo de grandes proyectos de digitalización que constituyan la base y fundamento de esta variedad de prácticas convergentes y puedan permitir el desarrollo hacia la siguiente etapa: el DH 2.0.

Esta segunda etapa arranca en los primeros años del siglo XXI, y utiliza un enfoque más cualitativo, insistiendo en la generación de entornos y herramientas para la implementación del material originariamente digital, como literatura electrónica (e-lit), ficción interactiva (IF), y otros artefactos basados en la red. Siendo así, resulta ya evidente que la cultura de referencia ha cambiado profundamente, y el objetivo de esta etapa es utilizar al máximo las potencialidades de la digitalización para establecer nuevos vínculos y profundizar la búsqueda analítica. La configuración del fenómeno se define a través de una nueva atención a la complejidad, se

² <http://opinionator.blogs.nytimes.com/2012/01/09/the-digital-humanities-and-the-transcending-of-mortality/?_r=0>, [1/10/2013].

construye sobre la especificidad del medio y apunta a entender el contexto histórico y a producir críticas e interpretaciones.

La cultura que enmarca esta segunda etapa tiene muchas relaciones con la cultura *cyber* en general, y se puede relacionar con las aspiraciones que esta tiene de borrar los límites entre los sectores del conocimiento, más concretamente, entre las disciplinas humanísticas y las ciencias naturales, y de promover la democratización de la cultura. El mayor punto de conflicto y desafío está representado por la propiedad intelectual que, en el proyecto 2.0, debería abrirse hacia una comunidad más amplia, en lugar de cerrarse en sí misma, en el marco de una elite constituida por muy pocos expertos. Podemos aquí reconocer la fusión de algunos rasgos que Manuel Castells (2001) atribuye a dos culturas diferentes, según él dice, originarias de la Galaxia Internet: la cultura de las "tecno-elites" y la cultura "hacker". Con la primera, el manifiesto de las Humanidades Digitales 2.0 comparte la aspiración de constituir una realidad universal, construida por la obra de una comunidad de miembros tecnológicamente competentes, donde el mérito de la actividad y el valor que la mueve es contribuir a otros avances tecnológicos del sistema. De la cultura "hacker", por otro lado, son reseñables algunos rasgos como la exclusión de las fuentes de autoridad, los derechos de propiedad intelectual y la institución formal. Estas dos variantes van transformándose ulteriormente, entrelazándose con el presente a través de un enfoque que privilegia la tecnología y que adquiere características nuevas.

Pero es posible, además, distinguir también una tercera ola del fenómeno, que va configurándose a partir de un interés por los aspectos exclusivamente digitales y por ver cómo estos pueden moldear la relación con la cultura humanística en un sentido más amplio (Berry, 2012). Esta etapa estaría caracterizada por una 'vuelta computacional', que aspira fundamentalmente a entender y discutir la forma de la relación causal entre los cambios mediales y los cambios epistémicos y por eso examina el componente digital del nuevo universo. Más concretamente, lo que hay tener en cuenta es que:

Indeed, we could say that third wave digital humanities points to the way in which digital technology highlights the anomalies generated in a humanities research project and which leads to the questioning of the assumptions implicit in such research, for example close reading, canon formation, periodisation, liberal humanism and so forth (Berry, 2012: 5).

Parece esta la aspiración a una visión más unificada y transversal, desarrollada para entender el proyecto de las nuevas humanidades en su conjunto, pero que no tiene ninguna finalidad de generalización, sino que más bien, intenta promover la colaboración a través de dominios de *expertise* diferentes. En lugar de intentar la traducción de una disciplina a otra, o de una tipología de competencia a otra, la multi-inter-disciplinariedad es elegida y valorada en las prácticas, sobre todo en pro de un replanteamiento de las Humanidades Digitales. Evidentemente, está claro que intentan situarse en una posición diferente en relación a departamentos y centros, sobre todo en términos de organización, misión, trabajo y autopercepción (Svennson, 2009).

Estas diferentes etapas del proceso no implican una conclusión, sino que representan más bien la preparación para ulteriores movimientos en el multifacé-

tico universo considerado. Como ocurre generalmente en cada proceso cultural, las diferentes culturas que han contribuido a la constitución de “la cultura de las Humanidades Digitales” tal y como las conocemos hoy no han desaparecido, sino que siguen exigiendo su propio espacio y reconocimiento a través del trabajo de las diferentes comunidades que han puesto las bases para las sucesivas transformaciones. Podemos ver también que estas comunidades han creado un lenguaje propio y compartido.

Aunque el vocabulario sea específico para cada disciplina, la necesidad de reconocer la preeminencia del conocimiento, que puede tomar formas diferentes, es el *diktat* que sistematiza todas las formas de investigación, tanto al nivel teórico como práctico. Esto también se debe a la desaparición de la distinción/oposición entre hacer manual y mental, de modo que el proyecto de las Humanidades Digitales resulta cada vez más omnicomprendido, preocupado por las palabras, sonidos, olores, mapas, diagramas, instalaciones, contextos, objetos, imágenes, vídeos, etc., entendidos como formas diferentes de generar conocimientos. Es por esta misma razón que puede ser conveniente mirar las Humanidades Digitales desde la perspectiva de la cultura visual, que analiza el fenómeno como parte específica del desarrollo del concepto mismo de cultura, concebida no simplemente como los resultados más elevados del conocimiento de algunas comunidades seleccionadas, sino más extendidamente como un conjunto fluido de muchos elementos visuales en relación y mutua influencia donde se utilizan las tecnologías para interactuar de manera específica con un sujeto/actor/usuario.

3. LA CULTURA VISUAL: UN ENFOQUE PRIVILEGIADO

La cultura visual es el marco en que parece posible reconsiderar las transformaciones más significativas de las Humanidades Digitales que acabamos de recorrer; un marco fructífero a la hora de iluminar las interacciones entre algunos elementos específicos del proceso: usuarios, tecnologías e imágenes. Algo así supone enfocar la relación entre ellos de una forma dinámica y en constante metamorfosis, que va añadiendo especificidades nuevas cada vez que experimenta un cambio.

“Cultura visual” es una expresión polifacética y sugerente que hace referencia a la constitución reciente —y todavía en curso— de un espacio en que la visibilidad y la visualización procuran el enfoque prominente del planteamiento del estudio mismo (Mirzoeff, 1999). Cultura visual, entonces, no se refiere a una dependencia moderna de la cultura con las imágenes, sino a una tendencia contemporánea a visualizar la existencia. En ese nuevo ámbito ha ido constituyéndose un articulado debate interdisciplinar, donde muchas interpretaciones se han enfrentado desde una perspectiva que analiza el tema de la visibilidad y de la visualización con un enfoque, en primer lugar, en las problemáticas de la Historia del Arte, aunque afecte e incluya también a otras disciplinas como la Sociología, las Ciencias de la Comunicación, la Semiótica, la Filosofía. Si el objetivo más evidente y primario de esta perspectiva es entender lo que va ocurriendo en la cultura contemporánea, su otra finalidad —parcial pero concomitante— es procurar explicaciones interdisciplinares acerca de las formas de representación que la sociedad va elaborando de sí misma y de los fenómenos que la atraviesan. Siendo una cuestión en la que interesa tanto la manera de entender la visibilidad como su recepción, su creación y la difusión de lo visible, ese tema se refleja y, a la vez, se ve influido por la transformación que

se ha producido en las Humanidades, que en pocos decenios se han convertido en productos digitales.

De hecho, el concepto mismo de Humanidades Digitales se refiere a la idea de un conjunto de proyectos y de individuos, más que a un ámbito disciplinar específico, como podemos leer en el Manifiesto de la Humanidades Digitales 2.0:

The phrase has use-value to the degree that it can serve as an umbrella under which to group both people and projects seeking to reshape and reinvigorate contemporary arts and humanities practices, and expand their boundaries. It has use value to the degree one underscores its semantic edges: the edge where digital remains contaminated by dirty fingers, which is to say by notions of tactility and making that bridge the (non-)gap between the physical and the virtual; the edge where humanities suggests a multiplication of the human or humanity itself as a value that can (re)shape the very development and use of digital tools³.

La nueva forma que está tomando hoy en día el contexto de las Humanidades es indudablemente el efecto de varias transformaciones tecnológicas que han afectado tanto a la investigación, como a la cultura, como a la representación de la sociedad en general que, en opinión de los expertos, está lentamente empujando a cambiar lo que entiende por emprender una investigación (Moretti, 2000; Berry, 2012). Estas transformaciones tienen su reflejo tanto en la cantidad como en la calidad del conocimiento, pero sobre todo parecen desarrollarse a partir de una manera diferente de entender la relación entre cultura, medios de divulgación y actores involucrados en ese proceso. Estos tres elementos constituyen lo que Mirzoeff (1999: 5) define como "evento visual", lo que ocurre en el momento de la interacción entre imagen, sujeto y tecnología:

The constituent parts of visual culture are, then, not defined by medium so much as by the interaction between viewer and viewed, which may be termed the visual event. When I engage with visual apparatuses, media and technology, I experience a visual event. By visual event, I mean an interaction of the visual sign, the technology that enables and sustains that sign, and the viewer. In calling attention to this multiple interaction, I am seeking to advance interpretive strategies beyond the now familiar use of semiotic terminology. [...] For in concentrating solely on linguistic meaning, such readings deny the very element that makes visual imagery of all kinds distinct from texts, that is to say, its sensual immediacy" (Mirzoeff, 1999: 7).

Esta nueva interacción depende de una transformación en el sentido mismo de la visualización, que aparece hoy como una experiencia más articulada, y que no necesariamente se conforma a la manera de entender la textualidad. Interpretación, decodificación, desciframiento y otros actos de "lectura" comportan hoy el desafío de la construcción de la realidad como meramente lingüística (Mitchell, 1994).

La tecnología visual es el elemento que permite hoy el encuentro con informaciones, significados y placer. Esa relación se construye entre un sujeto y todas las tipologías de aparato destinado a ser mirado o a empoderar la visión natural (así

³ Véase la nota 1.

que puede alcanzar desde la pintura al óleo, hasta la televisión e Internet). Es esta una característica de la cultura de la modernidad tardía, a menudo definida como la crisis de la modernidad, y que en este contexto debemos entender como la dificultad que la modernidad ha ocasionado en la época siguiente en cuanto a sus propias estrategias de visualización (Mirzoeff, 1999). Eso significa que la relación entre sujeto, tecnología y texto ha cambiado, no porque la visualización ha hecho perder la estrategia textual, sino porque la estrategia de esta época es eminentemente visual. Por esta razón, el proyecto de las Humanidades Digitales se descubre como entrelazado con un cambio de estrategia que es condicionado por variables socio-culturales que definen la manera de construir y difundir conocimientos e información: "The disjunctured and fragmented culture that we call postmodernism is best imagined and understood visually, just as the nineteenth century was classically represented in the newspaper and the novel" (Mirzoeff, 1999: 2). Esto significa que el marco en el que la visión de los humanistas digitales toma forma es la realidad de una cultura que desde el principio no permite ni tampoco necesita una unificación. Sin embargo, estos factores resultan influyentes por la transformación ocasionada en el ámbito humanístico en cuanto a cantidad y calidad.

En cuanto a la cantidad, las innovaciones tecnológicas han implicado una nueva disponibilidad de material que gracias a la red se hace más accesible y de una forma más rápida. Esto implica también que documentos lejanos se conviertan en fuentes cercanas para quien investiga y que le permitan tener a su disposición no solo una porción de la literatura de una época específica sino un archivo infinito. Esta novedad comporta simultáneamente más dificultades y mucha más complejidad en su manejo y utilización. Y no se trata de algo que se reduzca a una cuestión de habilidad técnica, sino que implica una experiencia nueva con nuevas formas de visualización de los textos, de los códigos antiguos, que resultan materiales para "hacer" el conocimiento mientras las bibliotecas se convierten en laboratorios virtuales, donde la posibilidad de compartir trabajo e innovación depende de la posibilidad de visualizarlo. Aunque esta nueva complejidad sea el resultado de transformaciones dentro de las formas específicas del conocimiento (de la arqueología, así como de la historia de la arquitectura, en la digitalización como en el almacenamiento), no obstante, no se puede entender si solo se miran sus características singulares, sino que es necesario ver la realidad HD como un conjunto.

Este último aspecto repercute además en la calidad del material y, por consecuencia, en la forma en que los investigadores se enfrentan a los procesos de producción del conocimiento y a las representaciones tradicionales del investigador, es decir, cómo ocasionan y viven el evento visual. En esta perspectiva, una figura emergente y de mucha importancia es la del curador que es celebrado porque su responsabilidad en interpretar las fuentes y transmitir las de una forma adecuada; constituye un conocimiento crucial en cada disciplina y, en particular, por cuanto significa hacer que el conocimiento sea accesible —visible y inteligible, guardando la riqueza originaria, atravesando los medios digitales y aprovechando sus potencialidades—. El *Quijote Interactivo*⁴ representa tal vez, en el ámbito de los estudios hispánicos, el resultado más prestigioso de cómo esta compleja interacción entre usuario, tecnología e imagen pueda tomar forma y desarrollarse a lo largo del tiempo. Sin duda, esto simboliza el momento más resplandeciente (y aún en evo-

⁴ Véase <http://quijote.bne.es/libro.html> [1/10/2013].

lución) de la primera etapa del camino de las Humanidades Digitales, pero ya está viviendo todas las problemáticas a las que el fenómeno en sí se va enfrentando: la diseminación, la constitución de *networks* de cooperación/implementación/compartición del conocimiento. Pero, ¿cómo se puede leer su intervención en el panorama humanístico? y ¿cómo irá modificando la constitución del desarrollo humanístico a través del evento visual? Contestar a estas preguntas puede resultar un trabajo fructífero, más aún si se lleva a cabo en combinación con la perspectiva que acabamos de delinear.

4. CONCLUSIONES

Si el proyecto que las Humanidades Digitales intentan (y cada vez más consiguen) es desarrollarse en la dirección de la interdisciplinariedad, entonces no pueden olvidar la lección de Roland Barthes (1972), cuando afirmaba que el trabajo de estudio interdisciplinar consiste en crear un objeto que no pertenezca a ninguna de las disciplinas que lo crean. Desde esta perspectiva el enfoque de la cultura visual puede ofrecer un apoyo extra, por el hecho de que va considerando sobre todo el contexto en que las Humanidades Digitales actúan: el contexto cultural y sus transformaciones estratégicas en la vida.

Más concretamente, este enfoque puede compartir conocimientos que ya constituyen una conquista cierta: la relación entre sujeto, tecnología e imagen como constitutiva en el mismo tiempo de individualidades, normas y saberes; la interdisciplinariedad como multiplicidad de metodologías necesarias para la comprensión y el desarrollo de una realidad compleja y altamente especializada; la transformación en códigos digitales de una parte considerable de la realidad.

Estas están en relación con un reciente cambio de perspectiva que las ciencias sociales han vivido y que se suele definir como “vuelta descriptiva” [*descriptive turn*] de la sociología contemporánea (Burrows, 2012: 572). Del mismo modo que las asociaciones e interacciones están cada vez más constituidas, y no simplemente mediadas, por el *software*, la propia información y las formas de conocimiento que circulan en un flujo continuo —donde las Humanidades Digitales surgen y se sumergen— van componiendo una realidad diferente, donde los códigos representan la fuerza que mueve todos los mecanismos, tanto sociales como culturales. En este marco, el desafío para quien estudia la relación entre cultura, visibilidad y sociedad parece dar cuenta de cómo la digitalización es un agente activo en la constitución de la realidad, y eso puede resultar una herramienta eficaz para quien contribuye al desarrollo humano a través de un conocimiento sin fronteras. Esto puede resultar útil sobre todo en esta tercera etapa de las Humanidades Digitales, en que la comunidad quiere interrogarse sobre los asuntos implícitos en esta investigación.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Barthes, Roland, *Mythologies*, New York, Hill and Wang, 1972.
Berry, David, *Understanding Digital Humanities*, New York, Palgrave and Macmillan, 2012.

- Burrows, Roger, "Digitalization, Visualization and the 'Descriptive Turn' in Contemporary Sociology", en Ian Heywood y Barry Sandywell (eds.), *Handbook of Visual Culture*, London/New York, Berg, 2012, pp. 572-588.
- Busa, Roberto, *La terminologia tomistica dell'interiorità. Saggi di metodo per una interpretazione della metafisica della presenza*, Milano, Bocca, 1949.
- Busa, Roberto, *Index Thomisticus Sancti Thomae Aquinatis Operum Omnium Indices ed concordantiae*, Stüttgart, Frommann Holzboog, 1974.
- Busa, Roberto, *Fondamenti di informatica linguistica*, Milano, Vita e Pensiero, 1987.
- Castells, Manuel, *Internet Galaxy. Reflections on the Internet, Business, and Society*, Oxford, Oxford University Press, 2001.
- Fish, Stanley, "The Digital Humanities and the Transcending of Mortality", en *Opinionator*, 2012, <http://opinionator.blogs.nytimes.com/2012/01/09/the-digital-humanities-and-the-transcending-of-mortality/?_r=0> [1/10/2013].
- Hockey, Susan, "The History of Humanities Computing", en Susan Schreibman, Ray Siemens, and John Unsworth (eds.), *A Companion to Digital Humanities*, Oxford, Bclckwell, 2004 pp. 3-19.
- Liu, Alan, *The Laws of Cool: Knowledge Work and the Culture of Information*, Chicago, Chicago University Press, 2004.
- Manifiesto 2.0 de las Humanidades Digitales*, <<http://manifiesto.humanities.ucla.edu/2009/05/29/the-digital-humanities-manifiesto-20/>> [1/10/2013].
- Mirzoeff, Nicholas, *Introduction to Visual Culture*, London/Thousand Oaks/New Delhi, Sage, 1999.
- Mitchell, William, *Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation*, Chicago, Chicago University Press, 1994.
- Moretti, Franco, "Conjectures on World Literature", en *New Left Review*, January-February, 2000, <<http://newleftreview.org/II/1/franco-moretti-conjectures-on-world-literature>> [1/10/2013].
- Svensson, Patrik, "Humanities Computing as Digital Humanities", en *Digital Humanities Quarterly*, 2009, <<http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/3/3/000065/000065.html>> [1/10/2013].



RESUMEN

A partir de una concepción de la cultura como producto híbrido de *networks* y no como objeto puro, el artículo se propone tratar el problema del concepto de visibilidad en el contexto digital tardo moderno de la "cultura visual". Específicamente, se intentará enfocar momentos del intercambio comunicativo que tienen lugar durante el nuevo y diferente proceso de visualización y que están relacionados con la posibilidad misma de entender la visibilidad de un texto en el ámbito de las Humanidades Digitales. ¿Quién es el sujeto/objeto del intercambio? ¿Cómo se construye (y se puede plantear) el "involucramiento visual", o sea, el encuentro y la aventura interpretativa de la vida visual? ¿Cómo se trasforman las prácticas de

significación en el proceso de divulgación? A estas y otras preguntas se intentará dar una respuesta a través de una reflexión crítica desde la perspectiva de los 'estudios visuales' [*visual studies*].

Palabras clave: cultura visual, visualización, Humanidades.

ABSTRACT

Moving from a conception of culture as hybrid product of networks, instead of pure object, the article addresses the problem of visibility in digital context of late modern 'visual culture'. More specifically, the focus will be on moments of the communicative exchange occurring during the new and changeable process of visualization related to the possibility itself of understanding a text in the context of digital humanities. Who is the subject/object of the interaction? How can the 'visual engagement' be constructed —and conceived (i.e. the encounter with and adventure of visual life)? How are the practices of signification transformed in the process of dissemination? These and other questions will be answered through a critical reflection moving from the perspective of the 'visual studies'.

Keywords: Visual Culture, Visualization, Humanities.

AMBROGIA CEREDA

Ambrogia Cereda trabaja como investigadora en Sociología de los procesos culturales en la Universidad Ecampus de Novedrate (Como) y desde 2003 colabora con ModaCult, "Centro por el estudio de la moda y de la producción cultural" de la Università Cattolica del Sacro Cuore de Milan. Su interés de investigación se centra principalmente en la cultura visual, concretamente en lo que tiene que ver con los procesos de representación y de incorporación de las imágenes, la comunicación y las interrelaciones entre temáticas de género y emociones.

Entre sus publicaciones cabe destacar *Femininity and masculinity: Reframing a fragmented debate* [con J. Ross], (Oxford, Interdisciplinary Press, 2012); "El consumidor de publicidad", en Lourdes Flamarique y Madalena d'Oliveira-Martins (eds.), *Emociones y estilos de vida. Radiografía de nuestro tiempo* (Madrid, Biblioteca Nueva, 2013); y "Modified bodies. Between fashion and identity projects", en Maria Gabriela Azevedo Alves Carneiro and Katia Castillo (ed.), *Fashion and Contemporaneity, an issue "Communication and Society Journal"*, nº 24 (ISSN: 1645-2089), CECS, University of Minho and Brazilian Association of fashion Studies and Research (APEPEM).