

¡Hola Mundo! Apresentado por humanistas digitais, revisado por humanistas digitais: Da América Latina para o mundo

*Hello World! Presented by digital
humanists, reviewed by digital
humanists: From Latin America to the
world*

AFANADOR-LLACH, María José; DEL RÍO
RIANDE, Gimena; PRIANI SAISÓ, Ernesto
(org.). ¡Hola, mundo!: Humanidades digitales
en América Latina. Bogotá: Universidad de
los Andes, 2025

Miriam Peña Pimentel

PhD Hispanic Studies pela University of
Western Ontario, Canadá
Professora e pesquisadora da Universidad
Nacional Autónoma de México e da
Red de Humanidades Digitales (RedHD),
México
miriampp@unam.mx
<https://orcid.org/0000-0003-3457-8700>

Gilson Mateus Pinto Júnior

Mestre em História pela Universidade Federal
do Rio Grande do Norte, Brasil
Pesquisador da Red de Humanidades
Digitales, México (RedHD) e do Latino Studies
Research Initiative, na Rutgers University,
Estados Unidos da América
g.mateus2018@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0001-4059-5235>
<http://lattes.cnpq.br/7371580681147910>

Isabel Galina Russell

PhD Information Studies, University College
London, Inglaterra
Pesquisadora do Instituto de Pesquisa
Bibliográfica da Universidade Nacional
Autônoma do México e da Red de
Humanidades Digitales (RedHD), México
igalina@unam.mx
<https://orcid.org/0000-0001-5286-5733>

Resumo: A resenha analisa a obra ¡Hola, mundo!, marco das Humanidades Digitais na América Latina. O volume reúne dez contribuições de pesquisadores regionais, organizadas em três eixos: infraestruturas de dados, pedagogia e formas das HD. O texto destaca como a obra desafia o domínio do Norte Global ao propor uma perspectiva situada, priorizando a soberania tecnológica, a computação mínima e a sustentabilidade. Por meio de estudos de caso sobre repositórios, movimentos sociais e curadoria, evidencia-se a consolidação de um campo crítico e experimental no Sul Global. A obra destaca-se por ser a primeira produzida sobre a América Latina por latinos.

Palavras-chaves: Humanidades Digitais; América Latina; Produção de Conhecimento.

Abstract: This review examines *¡Hola, mundo!*, a pivotal book on Digital Humanities (DH) in Latin America. It explores ten contributions from regional scholars across three thematic axes: digital infrastructures, pedagogy, and regional DH practices. The work challenges Global North narratives by offering a situated perspective that emphasizes technological sovereignty, minimal computing, and sustainability. Through diverse

case studies, ranging from archival management to social movements and digital curating, the volume demonstrates the emergence of a critical, experimental, and autonomous DH field within the Global South. The work stands out as the first produced about Latin America by Latinos.

Keywords: Digital Humanities; Latin America; Knowledge Production.

Introdução

Um dos aspectos mais estimulantes das Humanidades Digitais é o seu constante convite à criação, à experimentação e à redefinição de práticas acadêmicas e culturais. Nesse espírito, quando o livro *¡Hola, mundo! Humanidades digitales en América Latina* foi publicado, buscamos difundir-lo amplamente entre colegas e leitores, conscientes de sua relevância para o fortalecimento de um campo que, desde o início do século XXI, enfrenta desafios como a escassez de literatura em português e espanhol. Esta obra se destaca por reunir dez contribuições de autores da Argentina, Brasil, Chile, Colômbia e México, selecionadas entre mais de sessenta submissões, tornando-se uma referência singular no âmbito acadêmico latino-americano. Diferentemente de volumes sobre humanidades digitais na América Latina publicados no Norte Global, este é o primeiro livro escrito a partir da e para a região por pesquisadores que atuam em seu próprio contexto, oferecendo uma perspectiva situada e pluralista.

Em termos de estrutura, *¡Hola, mundo!* está organizado em três seções que refletem os temas centrais da área na América Latina: conceitualizações e debates, que apresentam perspectivas teóricas e críticas sobre o significado das Humanidades Digitais nesse contexto; práticas e experiências, que incluem projetos e estudos de caso com diversas metodologias aplicadas ao patrimônio, à literatura e aos arquivos; e pedagogias e comunidades, que exploram propostas de formação, ensino e construção coletiva nas esferas acadêmica e social.

Parte I: Dados e Infraestruturas Digitais

No capítulo intitulado *La gestión del patrimonio bibliográfico en América Latina y su relevancia en el desarrollo de las humanidades digitales: un análisis histórico desde la Biblioteca Nacional de México*, Isabel Galina e Guillermo Morales examinam a gestão do patrimônio bibliográfico na América Latina como um eixo fundamental para a compreensão da dinâmica das Humanidades Digitais (HD) na região. Uma de suas principais contribuições é contrastar o desenvolvimento dos repositórios digitais latino-americanos com os do Norte Global. Enquanto as bibliotecas de patrimônio na Europa e nos Estados Unidos cresceram em condições de estabilidade institucional, na América Latina os processos de digitalização foram condicionados por desigualdades estruturais, sobrecarga de trabalho e limitações de infraestrutura. Dessa forma, o texto desmonta a ideia de que essas lacunas se devem unicamente ao atraso tecnológico e mostra como as trajetórias históricas, as políticas culturais e as decisões administrativas moldam a qualidade e o alcance dos repositórios.

No capítulo *La interoperabilidad de los datos digitales: el uso compartido de información en el proyecto ArqueoData, una base de datos radiocarbono para Latinoamérica*, Alberto Alcántara aborda um tema crucial para as Humanidades Digitais: a interoperabilidade de dados como condição para a renovação das práticas de pesquisa arqueológica. Um dos méritos deste trabalho reside na sua crítica às bases de dados tradicionais que concentram grandes volumes de informação, mas limitam a sua utilização devido à falta de APIs abertas e de uma padronização abrangente. Em contraste, o ArqueoData prioriza a interoperabilidade por meio de conexões com sistemas externos como o Crossref, o Google Books e ferramentas de calibração, posicionando-se como um modelo inovador na arqueologia digital.

Além disso, em seu texto intitulado *Código y reflexividad en la investigación histórica de repositorios digitales: exploración de las ruinas de GeoCities*, Nicolas Quiroga empreende um exercício historiográfico que evidencia análise empírica e reflexão metodológica a partir de um arquivo singular: a cópia preservada do GeoCities, uma das primeiras plataformas de publicação na web. Longe de ser um gesto nostálgico, o autor examina esse repositório sob a perspectiva das humanidades digitais, articulando técnicas de mineração de dados com uma visão crítica das mediações do código na pesquisa histórica.

Este capítulo problematiza a própria natureza do arquivo GeoCities: uma cópia parcial e fragmentada, condicionada por interesses comerciais, que não pode ser considerada uma réplica fiel da “cidade digital” perdida. Mesmo assim, constitui um vestígio fundamental para a compreensão da história inicial da web na América Latina e em outros contextos.

Parte II: Ensino de Humanidades Digitais

No primeiro capítulo desta seção, *De la enseñanza de las humanidades digitales en México, ¿qué hemos aprendido?*, Ernesto Priani Saisó, Miriam Peña Pimentel e Adriana Álvarez Sánchez apresentam uma reflexão sobre mais de uma década de experiência no ensino de Humanidades Digitais (HD) na Faculdade de Filosofia e Letras da Universidade Nacional Autônoma do México (UNAM). Os autores, demonstram como a integração das HD tem sido gradual, partindo de iniciativas pessoais, desde seminários iniciais para historiadores até sua incorporação nos currículos.

De modo geral, o capítulo oferece uma visão clara dos desafios e possibilidades de integrar as Humanidades Digitais ao ensino universitário. Suas experiências demonstram que, embora o caminho institucional seja complexo, a combinação de abordagens disciplinares, experimentação pedagógica e o uso crítico de ferramentas digitais abre oportunidades para consolidar as Humanidades Digitais como parte fundamental dos estudos em humanidades no México.

No capítulo *O Ensino de Humanidades Digitais no Brasil: Perspectivas de um Levantamento Nacional*, Jimmy Medeiros, Juliana Marques e Suemi Higuchi unem forças para analisar as Humanidades Digitais (HD) no Brasil. Essa análise articula pesquisas sobre a integração da área ao sistema de ensino superior, oferecendo dados empíricos e uma análise conceitual cuidadosamente fundamentada. O principal objetivo do texto é explorar a relação entre alunos, conteúdo e professores em disciplinas de HD oferecidas pela FGV CPDOC.

Em nível teórico, o texto se baseia em uma literatura internacional consolidada, referenciando obras de autores como Moretti (2000), Schreibman; Siemens e Unsworth (2004), Berry (2012), Berry e Fagerjord (2017) e Jokers (2013), bem como manifestos fundamentais

que ajudam a definir o campo e seu potencial transdisciplinar. Os autores apontam que, embora a pesquisa digital represente um campo emergente, sua integração curricular permanece uma prática isolada, frequentemente resultado de iniciativas individuais de professores.

Além disso, Gimena del Rio e Raffaele Viglianti, em seu estudo *Un puente entre la elección y la necesidad: reflexiones sobre la minimal computing para las humanidades digitales y la ciencia abierta en América Latina*, questionam: O que faz com que as Humanidades Digitais na América Latina enfrentam desafios e oportunidades diferentes daqueles no Norte Global? Os autores propõem uma resposta por meio do conceito de computação mínima, entendida como uma forma de trabalhar com tecnologias abertas, leves e sustentáveis. Eles argumentam que essa abordagem não só ajuda a superar as limitações de infraestrutura e financiamento, como também permite que pesquisadores e estudantes mantenham maior autonomia e controle sobre o destino de seus projetos digitais. No Norte Global, sua adoção geralmente é uma decisão estratégica, enquanto na América Latina, a computação mínima surge da necessidade de sustentar iniciativas com orçamentos limitados, mas também do desejo de garantir a soberania tecnológica e a sustentabilidade a longo prazo.

Parte III: Formas das humanidades digitais na região

Em um capítulo intitulado *Biteratura en español: posibilidades literarias generativas e interactivas para archivos digitales dinámicos*, Sergio Rodríguez Gómez e Juan Álvarez Umbarila perguntam: "Como podemos ir além da 'prateleira virtual' para transformar o arquivo digital em um espaço vivo que surpreende e se adapta a cada leitor?" O capítulo responde com o conceito de Biteratura: uma prática de criatividade computacional que utiliza procedimentos algorítmicos e hipertextuais para gerar textos e trajetórias não lineares, tornando os arquivos dinâmicos.

Para colocar isso em prática, os autores desenvolveram o Aventura.js, uma biblioteca de código aberto em espanhol que fornece tanto texto generativo quanto narrativa interativa baseada em árvores de decisão. A abordagem é tanto infraestrutural quanto linguística: ferramentas minimalistas e transparentes em nossa linguagem. Eles criaram duas demonstrações com o Aventura.js. A primeira é o @OyeArchiBot, um bot em X que, com base em

uma situação gerada por gramáticas, escolhe categorias (emoção, cor, ação) com o usuário e retorna uma obra da Coleção de Arte do Banco da República da Colômbia, juntamente com suas informações e um link para o arquivo. A segunda é um gerador de poesia usando a coleção "Un Libro por Centavos" (Um Livro por Centavos): a partir de um corpus de trinta livros, são construídos modelos probabilísticos (n-gramas) que permitem a qualquer usuário gerar novos poemas a partir de uma semente, abrindo assim o arquivo para conteúdo derivado.

No capítulo *A Politização do Consumo Mediada pela Tecnologia: O Caso do Sleeping Giants no Brasil*, Daniel Coelho de Oliveira examina a politização do consumo no Brasil mediada por plataformas digitais, utilizando o caso do movimento Sleeping Giants Brazil (SG-BR) e sua atuação no Twitter. O texto se organiza em torno da questão de como as redes sociais, especialmente o Twitter, transformaram as práticas de consumo em ações com significado político e aproximaram a esfera pública do cidadão da esfera privada do consumidor. O autor propõe descrever e analisar o ativismo digital promovido pelo SG-BR, explorando suas relações com atores das esferas política e econômica, e avaliando os limites e as possibilidades do engajamento do consumidor no contexto da polarização contemporânea.

O referencial teórico baseia-se em debates sobre a "plataformização" do ativismo do consumidor e a economia digital. O texto recorre a contribuições de autores como Castells (2018), Portilho e Barbosa (2016) sobre a sociedade da informação e a crise da democracia liberal, bem como às abordagens de Helmond (2019), Gillespie (2010) e Van Dijk; Poell e De Waal (2018) sobre o papel estrutural das plataformas na produção de novas formas de sociabilidade, estratificação e dominação. Os conceitos de "politização do consumo", "consumo político" e "consumismo de plataforma" são revistos, traçando tanto a sua trajetória histórica quanto os modos de ação emergentes nas redes digitais. O SG-BR é analisado como um ator que promove a desmonetização de sites de notícias falsas e a exposição pública de empresas de publicidade, não por meio de um apelo explícito ao boicote, mas sim apelando à consciência ética da comunidade empresarial.

Juanita Solano Roa e Blanca Serrano Ortiz, em seu estudo *La fiebre del banano: una aproximación a la curaduría de arte contemporáneo a través de las humanidades digitales*, refletem sobre a capacidade do formato digital de expandir as possibilidades críticas da curadoria de arte. A questão inicial estrutura um projeto inovador que combina pesquisa, mediação e pedagogia em um único website.

A exposição centra-se na banana como objeto cultural, económico e simbólico na América Latina. A fruta, que se tornou emblema do extrativismo, da desigualdade e da violência, é também uma metáfora para identidades moldadas pelo racismo, sexismo e exotismo. Nesta perspetiva, a exposição digital reúne mais de cem obras de arte contemporâneas latino-americanas que exploram os múltiplos significados da banana enquanto recurso natural, ícone cultural e instrumento político.

Por fim, David Bordonaba-Plou encerra o livro com seu trabalho intitulado *Movimientos sociales y humanidades digitales: el estallido del 18 de octubre en Chile*, que oferece um estudo inovador sobre a interseção entre movimentos sociais e humanidades digitais, utilizando a revolta social chilena de 18 de outubro de 2019 (18O) como estudo de caso. Partindo da hipótese de que novas formas de participação política, para além das eleições, são agora centrais para a configuração democrática, o autor articula uma proposta metodológica que combina teoria política com técnicas de análise de corpus típicas das humanidades digitais.

A principal contribuição deste capítulo reside na utilização de métodos computacionais para avaliar o impacto dos protestos de 18 de outubro sobre a classe política dominante, especificamente nos debates parlamentares. Para tanto, o autor constrói dois corpora linguísticos: um que compila as sessões da Câmara dos Deputados nos cinco meses anteriores ao início dos protestos (maio a outubro de 2019) e outro que compila os cinco meses subsequentes (outubro de 2019 a março de 2020). A análise estatística de frequências e colocações, com foco em termos-chave como cidadania, demanda, acordo e saúde, permite ao autor identificar como os protestos influenciaram a agenda parlamentar, particularmente o surgimento da demanda por reforma constitucional que culminaria na convocação de uma Assembleia Constituinte.

Para Não Concluir...

A leitura de *¡Hola, mundo!* revela que as Humanidades Digitais na América Latina não constituem um campo de chegada, mas um processo contínuo de experimentação e redefinição. Mais do que preencher lacunas em relação ao Norte Global, a obra demonstra que a região produz conhecimento situado, transformando limitações estruturais em potências criativas por meio da computação mínima e da soberania tecnológica. Os diálogos estabelecidos entre o

patrimônio bibliográfico, as novas pedagogias e a análise de movimentos sociais reafirmam que o digital, no contexto latino-americano, é indissociável de uma prática política e cultural crítica. Assim, este volume não encerra o debate; pelo contrário, ele consolida uma rede de humanistas que continuam a interrogar e a expandir as possibilidades das humanidades a partir das urgências e da pluralidade do Sul Global.

Referências bibliográficas

- BERRY, D. M. (org.) (2012). *Understanding Digital Humanities*. Palgrave Macmillan UK.
- BERRY, D. M.; FAGERJORD, A. (2017). *Digital Humanities: knowledge and critique in a digital age*. Polity Press.
- CASTELLS, M. (2018). *Ruptura: a crise da democracia liberal*. Zahar, 2018.
- GILLESPIE, T. (2010). The politics of 'platforms'. *New Media & Society*, v. 12, p. 347-364.
- HELMOND, A. (2019). A plataforma do site. In: OMENA, J. J. (ed.). *Métodos Digitais: teoria-prática-crítica*. ICNOVA Books.
- JOCKERS, M. (2013). *Macroanalysis: digital methods and literary history*. University of Illinois Press.
- MORETTI, F. (2000). Conjectures on world literature. *New Left Review*, n. 1.
- PORTILHO, F.; BARBOSA, L. (2016). Adesão à “causa” rural e à agricultura familiar por parte dos consumidores e seus movimentos organizados. In: MARQUES, F. C.; CONTERATO, M. A. SCHNEIDER, S. (org.). *Construção de mercados e agricultura familiar: desafios para o desenvolvimento rural*. Editora da UFRGS.
- SCHREIBMAN, S.; SIEMENS, R.; UNSWORTH, J. (ed.) (2004). *A companion to digital humanities*. Blackwell Publishing.
- VAN DIJCK, J.; POELL, T.; DE WAAL, M. (2018). *The Platform Society: Public values in a connective world*. Oxford University Press.

Declaração de Uso de Inteligência Artificial Generativa

Os autores declaram que nenhuma ferramenta de inteligência artificial generativa foi utilizada em nenhuma fase do desenvolvimento deste manuscrito (concepção, redação, análise de dados ou submissão).