

Humanidades digitales: profesor explica el arte de contar con datos



El docente es cofundador del grupo de animación latinoamericana Moebius Animación

02/10/2025

Omar Barrueta

Juan Camilo González de la **Universidad de los Andes, de Colombia**, impartió una conferencia en el **Tec de Monterrey campus Querétaro** de cómo los **datos pueden ser utilizados para contar historias**.

Como él mismo expresó. *“Hago actos irreverentes con tecnologías digitales para transformarla y que se convierta en algo que de pronto si me llega a gustar a mí, de pronto le gustará a otro”*.

Con esta visión, invitó a repensar el papel de la tecnología en las **humanidades digitales y su capacidad de generar experiencias significativas**.

De acuerdo con el docente, **las humanidades digitales** son un **campo interdisciplinario** que se crea a partir de la **unión entre la tecnología y las ciencias humanas**.

“Tienen como objetivo el utilizar la tecnología para crear nuevas metodologías de investigación, enseñanza y difusión de conocimiento relevantes para las humanidades”, señaló.



El doctor Juan Camilo González durante su charla en el Tec campus Querétaro. Foto: Omar Barrueta.

El uso de lo tecnológico con un enfoque humano da lugar a un sinfín de posibilidades en la que los datos pueden prestarse para ser utilizados como un medio para compartir mensajes y narrativas, cómo lo mencionó el especialista:

“La palabra contar en español significa contabilizar y también significa contar historias, y para mí el lugar de las humanidades digitales más interesante está ahí”.

La tecnología para la creación de un espacio más humano

Durante la conferencia se presentaron varios de los proyectos, entre los que se encontraban algunos como **“Fax” y “Rastros”**, los cuales **buscaban implementar y fomentar una interacción con el espectador** con el fin de **humanizar el espacio digital**.

Desde la **generación de visuales** a través de movimiento hasta la conexión entre el espacio digital con el físico, **el uso de tecnologías en esta rama** da paso a un gran número de posibilidades de poder darle un uso con un **enfoque más humanista y que genere conexión** que trascienda más allá de las pantallas.

“Deseo que podamos ir un poco más lento, que podamos divertirnos en el espacio digital. Comportarnos menos como máquinas y más como humanos otra vez” compartió el doctor.

Dentro de este espacio el docente comentó **sobre las distintas posibilidades de colaboración** que se le habían presentado, las cuales permitieron el **desarrollo de nuevas ideas y formas** en las que se puede explorar el uso de tecnologías y datos.

“Son muchas las colaboraciones con diferentes grupos, científicos, periodistas, artistas, que llegan con ideas, se aprovechan de mi dificultad de decir que no, y terminamos haciendo proyectos juntos para hacer que el Internet sea un espacio diferente”, añadió.

“Hago actos irreverentes con tecnologías digitales para transformarla y que se convierta en algo que le guste a todo el mundo” .

Animación humana creada con datos

Durante el doctorado, el profesor, quien se dedicaba en su **gran mayoría al trabajo análogo y decidió por hacer un cruce con lo digital.**

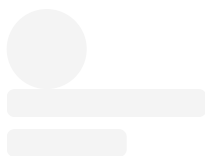
Esta decisión lo lleva a **aprender a programar, trabajar con datos y combinarlo con sus animaciones**, así es como **nacen varios de sus proyectos**, los cuales parten de datos a los que les da **forma gráficamente y convertirlos** en algo más que deje un mensaje más profundo en el espectador.

“Sentía que ya había algo que se me agotaba en los ejercicios de animación personales porque faltaba un contexto social, que quería investigar, y decidí hacerlo a través de los datos”, comentó el docente.

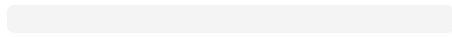
Durante la charla el autor compartió **varios de sus proyectos** con la audiencia, como **“SiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSi” (2011), “Flock A” (2015) y “Defunciones” (2015).**

El experto menciona que en su **trabajo hacía uso de datos de problemáticas sociales** y los representaba por medio de animación, haciendo una **mezcla entre los números y contabilizaciones** con correlaciones arbitrarias con un fin artístico y metafórico para poder **compartir sus propias experiencias a través de ellas.**

"El uso de datos en este contexto abre paso a la expresión y la humanización de lo que es digital, en la que la combinación de lo análogo con lo tecnológico se vuelve una forma de expresión", finalizó el docente.



[View this post on Instagram](#)



Más sobre el autor

Juan Camilo González es maestro en **Animación y Artes Digitales** de la **Universidad del Sur de California** y artista visual de la **Universidad Javeriana**. Se ha dedicado a la creación de **filmes animados, piezas interactivas para internet y computación física**.

Además, es cofundador del grupo de curaduría de la **animación latinoamericana** [**Moebius Animación**](#).

SEGUIR LEYENDO

