

Origen y propósitos del Repositorio Digital de la Cultura Artística (ReDCA) de la FBA-UAQ

Juan Granados Valdéz

Universidad Autónoma de Querétaro, México

juan.granados@uaq.mx

Original recibido: 27/09/2021

Dictamen enviado: 5/10/2021

Aceptado: 26/10/2021

Introducción

En el presente escrito me propongo hacer una narración a modo de relatoría concisa sobre el origen del Repositorio Digital de la Cultura Artística (ReDCA), como un proyecto de Humanidades Digitales y que responde a la necesidad de salvaguardar, de manera digital, la cultura artística de la Facultad de Bellas Artes (FBA) de la Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ). El recorrido es más o menos cronológico, de ahí que se refieran o se expongan los conocimientos de esta experiencia en el orden en que se fueron dando. Las páginas de internet mencionadas se ilustran con imágenes de sus accesos y se anota el localizador de recursos (URL, por sus siglas en inglés) de cada una, que en este trabajo hacen las veces de fuentes de consulta.

Origen del ReDCA

Después de recibir el apoyo que el Programa para el Desarrollo Profesional Docente (PRODEP) para el Tipo Superior da a Nuevos Profesores de Tiempo Completo tras presentar una propuesta de proyecto de investigación, además de saber que había intereses comunes entre algunos profesores de la comunidad docente de la FBA, pues compartíamos un par de acercamientos a las Humanidades Digitales, me pareció

conveniente integrar un equipo de trabajo multi e interdisciplinario de maestros, estudiantes y administrativos para desarrollar el ReDCA. De tal manera quedó conformado: José Olvera, ingeniero en sistemas; Mauricio González, diseñador gráfico; Alfredo Cañas, diseñador gráfico; Claudia Osorio, abogada y bibliotecaria; Verónica Rubí, especialista en medios; Karlo Gutiérrez, artista plástico y administrativo de la FBA; Esmeralda Espinosa, artista plástico; y Karen Ayala, estudiante de artes visuales.

El Repositorio Digital de la Cultura Artística se creó para la FBA, sus estudiantes, sus egresados y profesores de todos los programas educativos, pero a la fecha otras facultades se han sumado e, incluso, está en proceso de institucionalizarse.

Antes de seguir por esta vía, puesto que se trata de una relatoría sobre la creación de nuestro proyecto, quisiera presentar el contexto y los antecedentes de su gestación. En noviembre del año 2016 tomé un curso con el doctor Ernesto Priani, profesor-investigador de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) quien, de un tiempo a la fecha, se ha involucrado con las Humanidades Digitales. Priani imparte cursos de Historia de la Filosofía Medieval y del Renacimiento, y se le considera experto en Raimundo Lulio y Marsilio Ficino. En el frontispicio de su página web se nos recibe con el titular del curso que impartió en Querétaro y en la Universidad Javeriana de Bogotá, Colombia: *Invitación a las Humanidades Digitales* (Imagen 1).



Imagen 1.

<http://ernestopriani.com/cursos/invitacion-a-las-humanidades-digitales/>

En el curso nos sugirió una serie de *links* a recursos electrónicos y digitales a utilizar para iniciarnos en las Humanidades Digitales. Con la

intención de no avanzar a ciegas, en este punto es necesario aclarar lo que por ello se entiende. Durante el curso usamos un documento de trabajo compartido de *Google*, donde los asistentes definimos personalmente este nuevo saber, desde los intereses y conocimientos de cada uno. En mi caso, propuse que las Humanidades Digitales son un nuevo campo del conocimiento que busca diseñar y mantener colecciones de acervos digitales de la cultura humanística, igualmente, pretende instrumentar los recursos electrónicos para llevar a cabo investigaciones en el campo de las Humanidades, y tiene por objetivo enseñar y colaborar interdisciplinariamente. De hecho, adelanté que el ReDCA proyectaba diseñar y mantener una colección digital sobre la cultura que se produce y cultiva, como artista y espectador, en la FBA, entendiendo a la cultura como el conjunto de rasgos o aspectos identitarios de un pueblo o una comunidad, según la define la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).

En el curso *Invitación a las Humanidades Digitales*, se revisaron herramientas electrónicas como Diigo, que permite subrayar y guardar los subrayados de las páginas de internet y los documentos en PDF que pueden consultarse en la Red (Imagen 2).

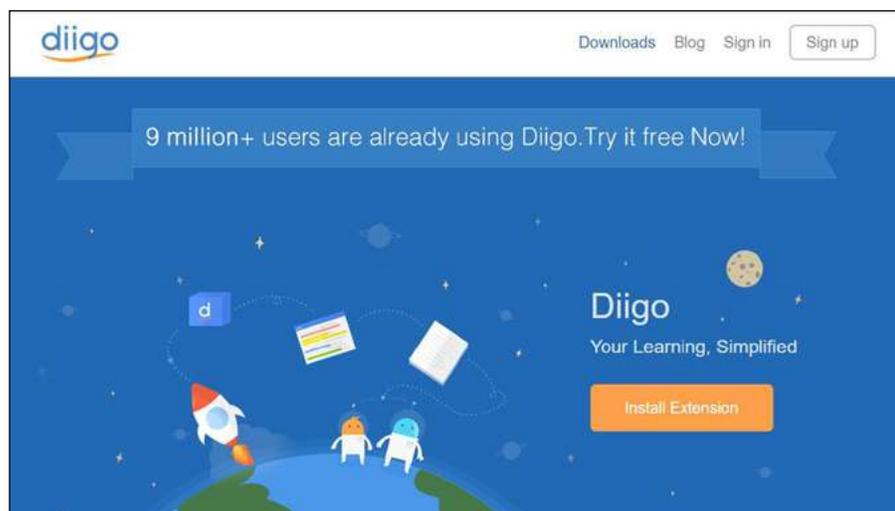


Imagen 2. <https://www.diigo.com/index>

También revisamos la herramienta *Voyant Tools*, que permite revelar un texto, es decir, recuperar el *corpus* o analizar del escrito las palabras más empleadas en un texto propio o ajeno, así como las incidencias. Muy útil para determinar las posibles 'palabras clave' que adelantan en la comprensión de los textos (Imagen 3).



Imagen 3. <https://voyant-tools.org/>

Asimismo, conocimos *Ngram Viewer* de *Google* que, por lo menos hasta el año 2008 o 2010, da cuenta de las publicaciones sobre uno o varios temas, sus incidencias y repercusiones. Se ve cómo han aumentado o disminuido las menciones de los temas buscados en los libros catalogados por *Google* y que fragmentariamente se encuentran en *Google Books* (Imagen 4).

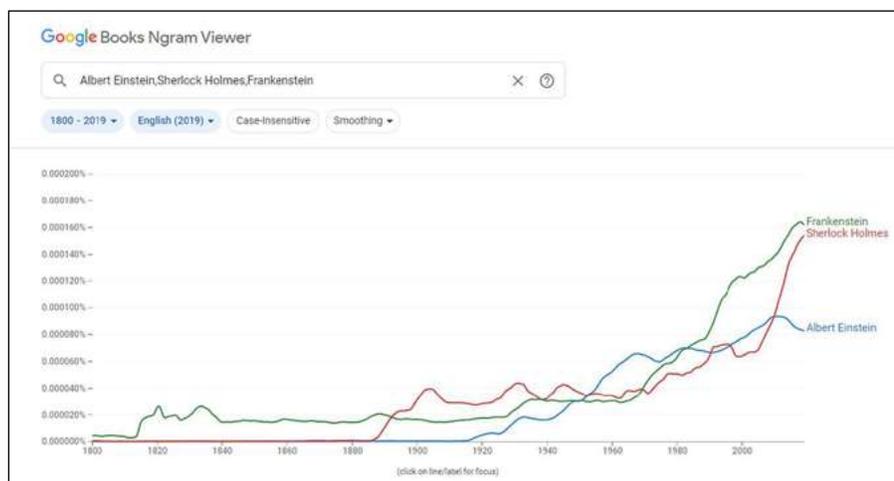


Imagen 4. <https://books.google.com/ngrams>

También se nos mostraron las herramientas y aplicaciones gratuitas que *Google* proporciona a quienes tienen una cuenta de *Gmail*, como *Blogger*, parecida a *WordPress*, y que da la oportunidad de desarrollar un blog personal de manera sencilla, pues no hace falta hacer intervenciones sobre consola de programación, sino que se maneja fácilmente con una interfaz visual (Imagen 5).



Imagen 5. <https://www.blogger.com>

Una herramienta más que se nos compartió fue la aplicación de *Classroom*, también de *Google*, que en algún momento, después del curso, usé para llevar mis clases. Con esta herramienta organicé cursos y seguimiento al trabajo de los estudiantes (Imagen 6).

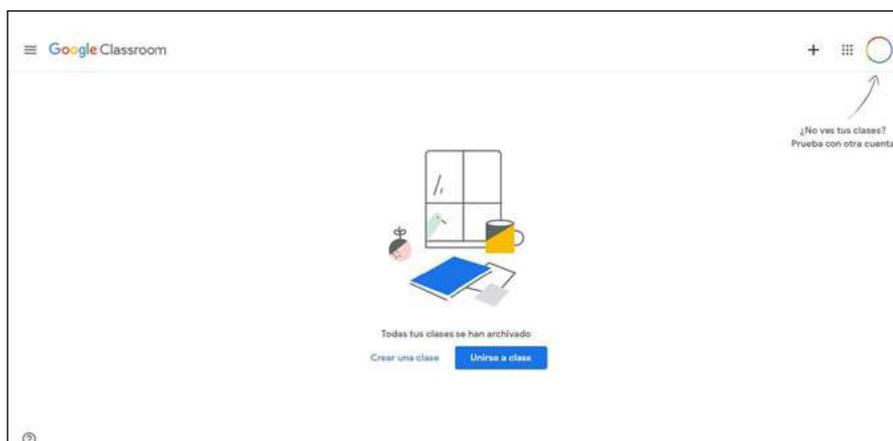


Imagen 6. <https://classroom.google.com>

Todo lo anterior conformó mi primer acercamiento a las Humanidades Digitales a través del trabajo que hicimos con el doctor Ernesto Priani. Él mismo nos presentó su primer proyecto de Humanidades Digitales: la *Biblioteca de Pensamiento Novohispano*, con la que intentó diseñar y mantener, marcando términos y temas con TEI, una colección de textos novohispanos dedicados, en un primer momento, a la discusión sobre los cometas y que terminó con la obra de Carlos de Sigüenza y Góngora (Imagen 7). El trabajo, pues, supuso no sólo la transcripción de los textos, sino su marcación para encontrar términos, repeticiones y patrones.



Imagen 7.

<https://www.unamenlinea.unam.mx/recurso/biblioteca-digital-del-pensamiento-novohispano>

Este proceso llevó a Ernesto Priani a fundar junto con Isabel Galina, profesora-investigadora del Instituto de Investigaciones Bibliográficas, y Francisco Barrón, profesor-investigador de la Facultad de Filosofía y Letras (UNAM), la Red de Humanidades Digitales (Red_HD) (Imagen 8).



Imagen 8. <http://www.humanidadesdigitales.net/>

Casi un año después del curso, tuve la oportunidad, otorgada por la UAQ, de platicar con la doctora Isabel Galina, actual presidenta de la Red_HD, como parte de una estancia corta de investigación. Este dato es relevante porque fue ella quien me recomendó usar la tecnología *Omeka*, un software de Open Source para el desarrollo del ReDCA (Imagen 9).

La instalación del programa y sus *plugins* en el servidor, mismos que contiene actualmente al ReDCA, corrió por cuenta del maestro José Olvera, colega de la Facultad de Bellas Artes.



Imagen 9. <https://omeka.org/>

Además de la entrevista con la doctora Galina, también pude conocer a Pablo Miranda, historiador pionero en el desarrollo de repositorios digitales en la UNAM, con el Repositorio de la Facultad de Filosofía y Letras (RU-FFYL). Él me compartió su experiencia y enfatizó las dificultades técnicas que proyectos de esta índole deben enfrentar (Imagen 10).

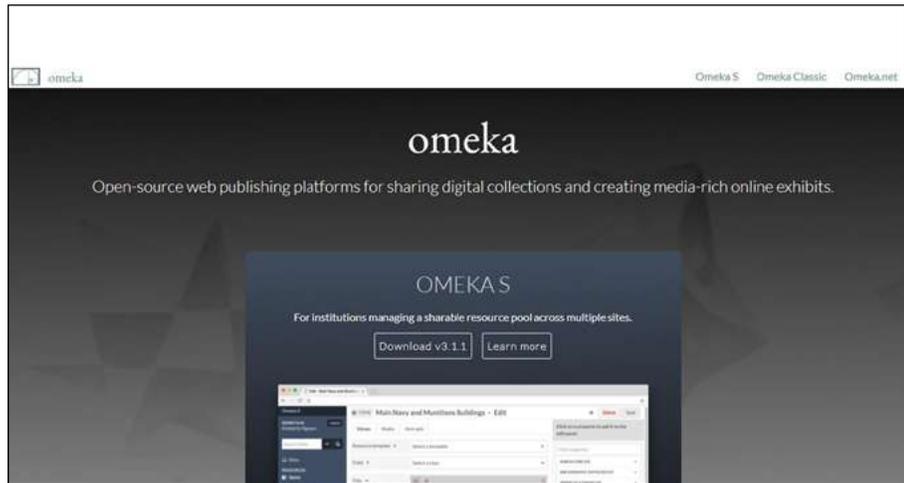


Imagen 10. <http://ru.ffyl.unam.mx/>

Lo volví a ver en las Jornadas de Repositorios Institucionales que organizó la Dirección General de Cómputo y de Tecnologías de la Información y la Comunicación (DGTIC) (Imagen 11), que también cuenta con su propio repositorio (Imagen 12).



Imagen 11. <https://www.tic.unam.mx/>



Imagen 12. <http://www.ru.tic.unam.mx/>

De los primeros intentos a la fecha, la disposición de las autoridades y el ánimo colectivo respecto a los repositorios ha cambiado mucho. Incluso el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (Conacyt) ha creado un repositorio nacional, con el que pretende rescatar las publicaciones de los repositorios institucionales de las universidades públicas y privadas de nuestro país, por medio de lo que se denomina 'cosecha' (Imagen 13).



Imagen 13. <https://www.repositorionacionalcti.mx/>

En aquella estancia corta de investigación también me entrevisté con el maestro Ricardo Alvarado, quien trabaja en el Instituto de Investigaciones Estéticas (UNAM). Su especialidad radica en la digitalización de patrimonios culturales y artísticos. Un proyecto suyo, el sitio web de Fotografía Panorámica “Vicente Cortés Sotelo” (Imagen 14), ganó el 2º lugar en *Digital Humanities Awards* (2016). Para este proyecto se recurrió a las redes sociales a fin de dar con los nombres de los hombres y mujeres que aparecen en las fotografías panorámicas. Además, se insertaron hipervínculos a páginas oficiales y a otras con información relacionada con los lugares que pueden verse en las fotografías. Éste sería un ejemplo de proyectos en Humanidades Digitales.



Imagen 14. <http://www.esteticas.unam.mx/vcs/>

Volviendo a la Red_HD, quisiera comentar que tiene un formulario de evaluación para proyectos de Humanidades Digitales. Tal formulario se desarrolla con la intención de que todos aquellos que nos involucremos en este tipo de proyectos hagamos una evaluación sobre lo que estamos haciendo, y sepamos si lo estamos haciendo adecuadamente. Se trata, pues, de una orientación que nos da la oportunidad de saber si vamos por buen camino. Incluye preguntas sobre información de los responsables, documentación, usabilidad, calidad, información legal y visibilidad (Imagen 15).



Imagen 15. <http://humanidadesdigitales.net/guia-de-buenas-practicas-para-la-elaboracion-y-evaluacion-de-proyectos-de-humanidades-digitales-y-checklist/>

La UAQ tiene ya un repositorio institucional a cargo de su Dirección de Tecnologías de la Información (DITI). Como otros repositorios, su función es la de dar acceso a la producción académica, específicamente tesis y reportes de investigación, es decir, permite difundir el conocimiento producido por los estudiantes y los profesores de esta Casa de Estudios (Imagen 16). El acceso a las tesis ahora es más sencillo y abierto. Las tesis impresas, normalmente y como medida de precaución, no eran extraíbles de las bibliotecas antes de esta tendencia a digitalizarlo todo. Su consulta sólo podía hacerse en el interior del recinto y las fotocopias estaban limitadas. Esto ha cambiado, pues ya prácticamente todas las universidades nacionales tienen su repositorio.

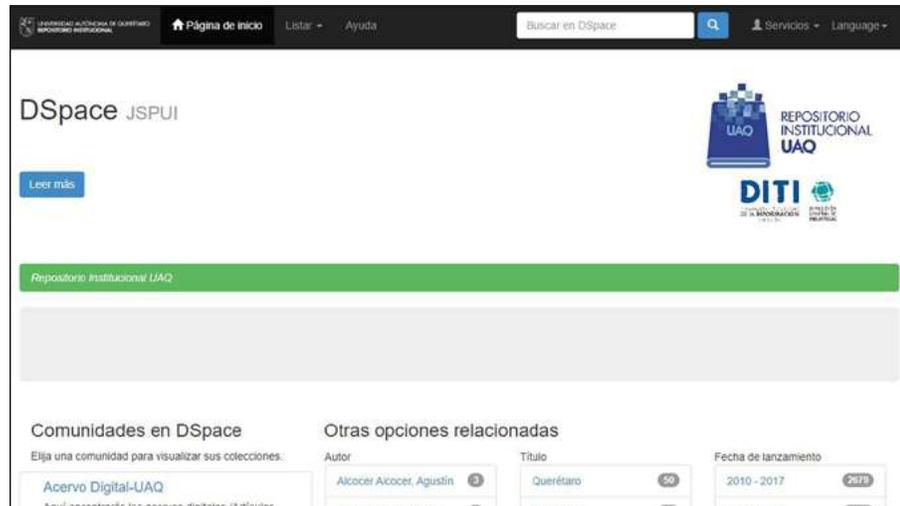


Imagen 16. <http://ri.uaq.mx/>

A los repositorios institucionales y al nacional, promovido por el Conacyt, se suman asociaciones certificadoras y redes que indexan los repositorios, como la que administra la Universidad Autónoma de San Luis Potosí (UASLP) bajo el nombre de Nínive y Remeri (Red Mexicana de Repositorios Institucionales), (Imágenes 17 y 18).



Imagen 17. <https://repositorioinstitucional.uaslp.mx/xmlui/>



Imagen 18. <http://www.remeri.org.mx/portal/index.html>

Todo lo anterior conforma los antecedentes del proyecto de lo que ahora es el ReDCA. Después de pasar revista a las Humanidades Digitales y a los repositorios, noté que muchos de éstos se reducían a contener los trabajos de investigación de las universidades, o a contener los textos como productos académicos, pero había pocos que contuvieran otro tipo de objetos digitales (como imágenes) que harían las veces de la cultura artística de las propias universidades, especialmente la de la FBA. Buscando encontré dos proyectos muy interesantes. Uno, del grupo de investigación iArtHis_Lab, que se propuso ser “[...] un laboratorio de investigación, innovación y formación para el desarrollo de los estudios digitales sobre la cultura artística, y en particular para el progreso y consolidación de la Historia del Arte Digital [...]” en España (Imagen 19).

Y recientemente en Málaga, España, surgió durante el III Taller sobre Historia del Arte Digital una iniciativa del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad de Málaga, del Departamento de Historia del Arte a través de su grupo de investigación iArtHisLab y del proyecto de I+D ATENEA (HAR2009-07068). Se trata de una iniciativa de estudio, desde las Humanidades Digitales, de la cultura artística de España y América. El resultado fue la constitución de la Red Internacional de Estudios Digitales sobre la Cultura Artística.



Imagen 19. <https://iarthislab.es/>

En México, el Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA) anunció en el año 2014 la creación –ya en línea, en el INBA digital– de un repositorio digital de investigación y educación artística, con la meta de convertirse en el almacén electrónico más importante de información sobre las artes en México. A la fecha, contiene ponencias, conferencias, artículos, publicaciones, diversos materiales audiovisuales y de aprendizaje (Imagen 20).



Imagen 20. <https://inba.gob.mx/digital>

Como ya apunté, las Humanidades Digitales buscan, entre otras cosas, diseñar y conservar colecciones digitales de un archivo, normalmente de escritos, que se digitalizan. Esto es lo primero que se ha hecho, lo que han sido estos primeros proyectos, especialmente el de los repositorios. Lo que viene después es lo que estamos haciendo ahora con el ReD-CA: un repositorio de imágenes visuales y audiovisuales, bajo criterios semejantes, para garantizar la calidad y para reconocer el trabajo de

quienes han encontrado en estos recursos electrónicos una vía de publicación que hoy comienza ya a reconocerse en México y, especialmente, por el repositorio nacional del Conacyt, que pretende cosechar auténticos aportes al conocimiento y lo catalogado según los estándares de metadatos *Dublin Core*, para ponerlos a disposición de un público más amplio. Algunas revistas electrónicas que usan el software OJS (*Open Journal System*), han convertido este recurso en una gran oportunidad para divulgar trabajos de investigación a más gente (Imagen 21).

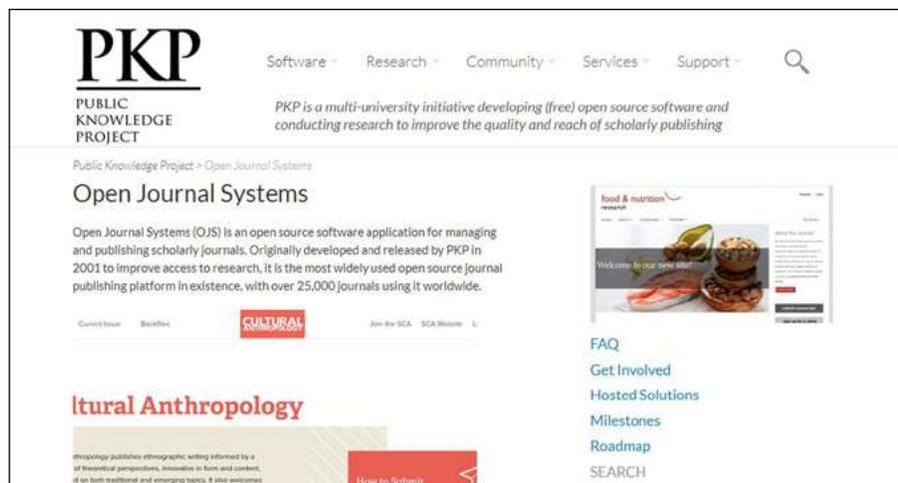


Imagen 21. <https://pkp.sfu.ca/ojs/>

Siguiendo con los casos que tienen que ver con otro tipo de *items* distintos a los textos escritos, está *Europeana* que, como el repositorio nacional mexicano, cosecha datos (imágenes y textos digitalizados) y metadatos de distintas páginas, servidores y proyectos en distintos países que, en conjunto, reúnen el patrimonio cultural y artístico europeo (Imagen 22).



Imagen 22. <https://www.europeana.eu/portal/es>

Todo lo anterior es sólo una parte mínima de lo que tuve que conocer para emprender el proyecto ReDCA para la Facultad de Bellas Artes, al que ahora dedicaré algunas palabras. Por supuesto, es un trabajo colaborativo entre profesores y estudiantes. He buscado el reconocimiento de ellos y del trabajo efectivo, presentándolo a la Rectoría, a la Secretaría de Extensión, a la Dirección de Patrimonio Cultural Universitario (a cargo del doctor Sergio Rivera, quien es también el coordinador de la Licenciatura en Restauración de Bienes Muebles), y a la Dirección de la Facultad de Bellas Artes. El ReDCA tiene un dominio *uaq.mx*, solicitado por el maestro José Olvera, para enfatizar el carácter universitario del Repositorio.

El ReDCA contiene, en su mayoría, imágenes estáticas que son evidencia y representación de la producción artística de la FBA. Y esta producción conforma la cultura de la propia facultad, especialmente la cultivada por estudiantes y profesores de las artes visuales, artistas formados y en formación. Además, trata de resarcir esa carencia de difusión que la producción artística de la FBA tiene. Aunque hay una oferta grande de artes en Querétaro, véanse las carteleras, no siempre es tan sencillo difundir o divulgar más de lo que en galerías privadas y museos públicos puede encontrarse.

Se hace mucho más que eso. El repositorio, yendo más lejos, intentaría ampliar la difusión y crear un sentido de identidad para llegar a ser un referente nacional e internacional de cultura artística y su difusión, condición de posibilidad del cultivo de las artes por los espectadores y el público. Lo anterior se pretende hacer con la colaboración de las áreas de la FBA y otras dependencias de la UAQ, a fin de motivar, como por acá se dice, el talento universitario de alumnos, egresados, administrativos y profesores, vía la organización de actividades y su registro (Imagen 23).

ReDCA Ítems Árbol de colecciones Trayectoria artística-comunidad FBA Exposiciones Preguntas frecuentes Coordinación y desarrollo Mapa

Inicio > ReDCA

ReDCA

¿Qué es el ReDCA?
 El Repositorio Digital de la Cultura Artística (ReDCA) es una plataforma en la que se muestra la producción artística realizada por estudiantes, egresados y profesores de la Facultad de Bellas Artes de la UAQ.
 Con esto la Facultad de Bellas Artes busca innovar en los campos de las nuevas tecnologías y con ello, por medio de un espacio digital para el depósito y la difusión de la producción artística, consolidar el trabajo realizado por los estudiantes, egresados y profesores. Los repositorios digitales, de hecho, son una plataforma de almacenamiento y difusión funcional para dar a conocer el trabajo de los artistas queretanos o residentes de Querétaro con impacto y alcance nacional e internacional.

¿Cuál es la misión y visión del ReDCA?

Misión
 El ReDCA tiene como Misión crear sentido de identidad y unidad, rescatando la historia no contada de las artes en la FBA, por medio de la digitalización y conservación en imágenes, audios y videos digitales, pues, el reconocimiento se consigue en la conservación que hace tradición, y la FBA como tal, tiene ya una amplia trayectoria educativa y formativa de artistas, que bien puede resguardarse digitalmente con fines patrimoniales.

Imagen 23. <http://redca.uaq.mx/redca>

Nos hemos propuesto hacer una colección por cada una de las licenciaturas de la FBA, enlistando las asignaturas que se imparten y en las cuales hay producción o evidencia de trabajo. Aunque hemos concentrado nuestros esfuerzos a las artes visuales, esperamos en breve contener audios y otros materiales, incluidas las tesis de las licenciaturas y los posgrados que oferta la Facultad de Bellas Artes (Imagen 24).



Imagen 24. <http://redca.uaq.mx/collection-tree>

Se ha incluido una sección de trayectoria, para allí sumar las biografías artísticas de los colaboradores del ReDCA, sean estudiantes o profesores, y con la dinámica de modificarse conforme pase el tiempo. También agregamos una colección del Centro de Investigaciones Gráficas y otros centros que la Facultad está promoviendo (Imagen). Se ha añadido una colección de esmalte y joyería, proyecto vital de la doctora María del Mar Marcos Carretero (Imagen 25).



Imagen 25. <http://redca.uaq.mx/exhibits/show/esmaltes/esmaltes>

Lo que a la fecha puede verse en el ReDCA ha supuesto la solución de problemas de diversa índole. Los primeros fueron de orden técnico, como tener un servidor y una computadora, el uso de cierto *software* que había que instalarse en el servidor. De igual manera, tuvimos que resolver los metadatos. Los que empleamos son los llamados *Dublin Core*, porque en 1995 un grupo de bibliotecólogos se reunieron en Dublín, Ohio, para crear un protocolo de información de los objetos digitales (Imagen 26), con lo cual se garantiza el reconocimiento, pues la tendencia al Acceso Abierto puede dar lugar a usos no deseados. Los metadatos son también datos de búsqueda, y por eso hay un buscador en el interior del ReDCA.



Imagen 26. <http://redca.uaq.mx/items/show/781>

Otro problema para resolver fue el proceso y el procedimiento de digitalización. A falta de las condiciones óptimas, se optó por la fotografía digital de la obra cuando de piezas físicas se trata. Los objetos digitales, desde el origen, pueden llegar al ReDCA sin pasar por otro proceso. De hecho, tomamos un curso de capacitación de digitalización fotográfica de obra pictórica patrimonial con el maestro Hozcani. A esto súmense las políticas de selección y publicación. No todo entra o se almacena y publica en el ReDCA. Pasa por un filtro o, como se lo ha llamado, un Visto Bueno (Vo. Bo.), de algún especialista en la materia que se quiere hacer pública y difundir desde el repositorio (normalmente el profesor responsable de la materia asociada con el producto u obra). De hecho, en una sección del ReDCA pueden encontrarse los formatos de autorización de publicación de la imagen digital y el del Vo.Bo. (Imagen 27).

Esta autorización se basa en la licencia *Creative Common 2.5*, que indica que no hay atribución, no hay uso comercial y no se promueve la derivación por parte del Repositorio y sus administradores (Imagen 27).



Imagen 27. <http://redca.uaq.mx/preguntas-frecuentes>

Para dirimir alguna polémica, la protección de las imágenes se garantiza por la publicación en el ReDCA, ya que en ella se cargan los metadatos que la describen o identifican, incluidos los del autor. Nos atenemos al Convenio de Berna, que protege la propiedad intelectual una vez que ha sido hecho público un producto de cierto tipo de trabajo, como es el artístico.

A modo de conclusión

Ya para finalizar, detallaré algunos propósitos del ReDCA. Tiene, en primer lugar, el objetivo de almacenar, para rescatar o preservar la cultura artística de la FBA y de la UAQ. En segundo, pretendemos difundir lo que se está haciendo entre profesores y estudiantes, para quienes el arte es de vital importancia, para ello, se emplea el *Facebook*. En busca de evitar apropiaciones innecesarias, toda información subida a la red social es a modo de hipervínculo, de modo que al querer ver la imagen se re-direcciona del ReDCA hacia el usuario (Imagen 28).



Imagen 28. <https://www.facebook.com/RedCArepositorio/?ref=bookmarks>

En tercer lugar, se tiene la intención de que el ReDCA tenga un uso didáctico por parte de los profesores. En cuarto lugar, queremos que sea objeto de investigación, para ello, como decía el doctor Ernesto Priani en el muy reciente curso sobre *Humanidades Digitales y Artes*, hace falta llegar a cierta masa crítica que la posibilite (Imagen 29).



Imagen 29.

Por último, el quinto propósito del ReDCA es el de divulgar el conocimiento, en modalidades diversas, que sobre las artes nazca en la Facultad de Bellas Artes y otras, así como el que surja de las investigaciones elaboradas desde y sobre nuestro repositorio.