

## El repositorio digital como posibilidad de preservación de la cultura artística

*The digital repository as a possibility of preserving artistic culture*

*O repositório digital como possibilidade de preservação da cultura artística*

Juan Granados Valdéz

Universidad Autónoma de Queretaro, México

[juan.granados@uaq.mx](mailto:juan.granados@uaq.mx)

<https://orcid.org/0000-0003-4020-9055>

### Resumen

El objetivo de este trabajo fue describir los principales pasos seguidos en la creación del Repositorio Digital de la Cultura Artística (ReDCA), el cual ha sido diseñado con el propósito de salvaguardar y divulgar la cultura artística de estudiantes, profesores y egresados de la licenciatura en Artes Visuales de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro. Para este fin, se han implementado tanto metodologías de las ciencias humanas como herramientas informáticas y de edición digital. En concreto, para la gestión de arquitecturas de redes y comunicación se eligieron los siguientes recursos: un servidor Linux Ubuntu 16.04, el lenguaje de programación Php 5.6, la licencia Apache 2.0, el sistema de gestión de bases de datos Mysql y la plataforma Omeka en su versión 2.5.2, la cual ofrece un manejo sencillo y amable tanto para administradores como para usuarios. Hasta el momento se considera que la meta principal de este trabajo ha sido alcanzada, pues el repositorio ya se encuentra en línea y sus colecciones están creciendo, lo cual ofrecerá beneficios sociales, ya que con esta iniciativa se podrán proteger, divulgar e incluso estudiar las obras digitalizadas.

**Palabras clave:** cultura artística, humanidades digitales, repositorio digital.

## **Abstract**

The objective of this work was to describe the main steps followed in the creation of the Digital Repository of Artistic Culture (ReDCA), which has been designed with the purpose of safeguarding and disseminating the artistic culture of students, professors and graduates of the degree in Visual Arts of the Facultad de Bellas Artes of the Universidad Autónoma de Querétaro. For this purpose, human sciences methodologies as well as computer tools and digital edition have been implemented. Specifically, for the management of network and communication architectures the following resources were chosen: a Linux server Ubuntu 16.04, the programming language Php 5.6, the Apache 2.0 license, the Mysql database management system and the Omeka platform in its version 2.5.2, which offers a simple and friendly handling for both administrators and users. So far it is considered that the main goal of this work has been achieved, as the repository is already online and its collections are growing, which will offer social benefits, since with this initiative they will be able to protect, spread and even study the works digitized.

**Keywords:** Artistic Culture, Digital Humanities, Digital Repositories.

## **Resumo**

O objetivo deste estudo foi descrever os principais passos seguidos na criação do Repositório Digital de Cultura Artística (REDCA), que foi concebido com o propósito de salvaguardar e divulgar a cultura artística dos alunos, professores e formandos do Bacharelado Artes Visuais da Faculdade de Belas Artes da Universidade Autônoma de Querétaro. Para tanto, foram implementadas metodologias de ciências humanas, bem como ferramentas de informática e edição digital. Especificamente, para o gerenciamento de arquiteturas de rede e comunicação foram escolhidos os seguintes recursos: um servidor Linux Ubuntu 16.04, a linguagem de programação PHP 5.6, a Apache License 2.0, o banco de dados MySQL sistema de gestão e plataforma Omeka sua versão 2.5.2, que oferece um tratamento simples e amigável para administradores e usuários. Até agora considera-se que o principal objetivo deste trabalho foi alcançado desde o repositório você já está on-line e coleções estão crescendo, que oferecem benefícios sociais, e quecon esta iniciativa irá proteger, divulgar e até mesmo estudar as obras digitalizado

**Palabras-chave:** cultura artística, humanidades digitales, repositorio digital.

**Fecha Recepción:** Junio 2018

**Fecha Aceptación:** Octubre 2018

---

## Introducción

En el presente artículo se describe el proceso seguido en la creación del Repositorio Digital de la Cultura Artística (ReDCA) de la Facultad de Bellas Artes (FBA) de la Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ), el cual ha sido diseñado con el propósito de preservar y divulgar las distintas creaciones de estudiantes, profesores y egresados de dicha institución. Para esto, se han tomado en cuenta los distintos servicios y políticas que rigen la implementación de este tipo de bibliotecas tecnológicas. A continuación, se explica cada uno de estos aspectos, así como la metodología y los resultados conseguidos hasta el momento.

## Perspectiva teórica del ReDCA

La perspectiva teórica incluye los antecedentes y el marco teórico que sustentaron la planeación y ejecución del ReDCA.

## Humanidades digitales

Las humanidades digitales (HD) —antes conocidas como *humanities computing*— son un concepto acuñado a inicios del siglo XXI por John Unsworth, y abarca desde el diseño y el mantenimiento de colecciones digitales (artefactos digitales) hasta el análisis de datos culturales (patrimonio y materiales digitalizados) a gran escala. Esta es un área que combina el empleo de metodologías de investigación propias de las ciencias humanas (historia, filosofía, filología, lingüística, artes, etc.) con herramientas informáticas (bases de datos, visualización de datos, estadística, etc.) con el propósito de facilitar los procesos de creación, enseñanza e investigación en humanidades (Galina Russel, 2012; Rodríguez-Yunta, 2012; Vinck, 2013).

El origen de las HD se encuentra en las primeras obras del jesuita italiano Roberto Busa, quien en los años cuarenta del siglo XX utilizó el ordenador de la época para lematizar la obra de santo Tomás de Aquino. Luego, en 1987 se destaca la *Text Encoding Initiative*,

estrategia que se basó en el empleo de las herramientas informáticas para la codificación de textos electrónicos. Igualmente, en la década de 1990 surgieron proyectos digitales en Estados Unidos e Inglaterra (p. ej., *Women Writers Project*, *Rossetti Archive*), así como en al ámbito hispano (p. ej., Admyte, Bidiso, PhiloBiblon).

La principal asociación de HD en el mundo es la Alliance of Digital Humanities Organizations (ADHO), la cual está constituida por tres instituciones: The Association for Literary and Linguistic Computing (ALLC), la Association for Computers and the Humanities (ACH) y la Society for Digital Humanities (Société pour l'étude des médias interactifs) (SDH/SEMI). En el ámbito latinoamericano sobresalen distintas organizaciones que han surgido en los últimos años, como la asociación española Humanidades Digitales Hispánicas (fundada en noviembre de 2011) (López Pozas, 2014), la institución Humanidades Digitales Argentina (creada en febrero de 2013) o el Observatorio de las Humanidades Digitales (inaugurado en 2015 en República Dominicana). En este contexto, también se destaca el grupo RedHD de México, creado en junio de 2011 y constituido en febrero de 2014 como asociación.

Debido a este auge y variedad regional de las HD, estas se han usado para estudiar no solo las obras más representativas del arte medieval o renacentista, sino también la producción artística regional, como el caso del Grupo de investigación iArtHisLab, el cual se ha propuesto convertirse en un laboratorio de investigación, innovación y formación para evaluar la historia del arte digital, específicamente en España. Asimismo, durante el III Taller sobre Historia del Arte Digital—iniciativa del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad de Málaga, el Departamento de Historia del Arte (a través de su Grupo de Investigación iArtHisLab) y el proyecto de I+D Atenea (HAR2009-07068)— surgió la intención de analizar, desde las HD, la cultura artística de España y América. El resultado fue la constitución de la Red Internacional de Estudios Digitales sobre la Cultura Artística.

En el contexto mexicano, el Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA) anunció en agosto de 2014 la fundación de un repositorio digital de investigación y educación artística con el fin de convertirse en el contenedor electrónico más importante de información sobre las artes del país. Hasta la fecha contiene ponencias, conferencias, artículos, publicaciones y diversos materiales audiovisuales y de aprendizaje, los cuales son archivados con el

consentimiento de sus respectivos autores, quienes firman una carta de autorización para que su producción sea divulgada sin fines de lucro. Este repositorio se enmarca dentro de las recientes reformas a la legislación en materia de educación, ciencia y tecnología, las cuales buscan ofrecer un espacio de almacenamiento de información nacional que pueda ser consultada por estudiantes, profesores, investigadores y público en general.

### **Repositorios digitales**

Los repositorios digitales son espacios tecnológicos que sirven para preservar, gestionar y difundir la información que albergan, y pueden ser temáticos o disciplinares, de datos o huérfanos. Estos se sustentan en un principio de acceso abierto, es decir, una filosofía que les permite a los usuarios “leer, descargar, copiar, distribuir, imprimir, buscar, o enlazar los textos completos de los artículos científicos, y, usarlos con cualquier otro propósito legítimo, sin otras barreras financieras, legales o técnicas más que las que suponga Internet en sí misma” (Doria, Inchaurredo y Montejano, 2013, p. 41).

En estos almacenes tecnológicos se puede incluir una variedad de obras (tesis, ponencias, carteles, etc.) en distintos formatos (textual, audio, video) (D’Alós-Moner, 2010), los cuales deben ser correctamente identificados a través de una serie de descripciones o metadatos (p. ej., título, resumen, palabras clave, fecha, etc.) que sirven para que cualquier persona los pueda localizar y recuperar de forma sencilla. Algunas de las características más resaltantes de estos espacios son las siguientes: 1) los documentos publicados en ellos no tienen un mismo formato, 2) en ellos se verifica la pertenencia de los metadatos de cada obra, no la calidad del contenido de estas, 3) a pesar de que la información que contienen es de acceso abierto, no infringen las leyes de propiedad intelectual, y 4) pueden ser administrados por universidades o grupos de investigación (Doria *et al.*, 2013; Guédon, 2009; Polanco-Cortés, Garro y Córdoba, 2014). El propósito de estos espacios, en definitiva, es conservar distintos tipos de producciones intelectuales para que perduren y puedan ser aprovechadas por otras generaciones (D’Alós-Moner, 2010).

## **Cultura artística**

Aunque no existe una definición inequívoca para el concepto *cultura artística*, se puede decir, a grandes rasgos, que esta se vincula con el conjunto de conocimientos y rasgos distintivos, espirituales, materiales, intelectuales y afectivos de la comunidad de artistas y espectadores, de ahí que pueda ser considerada desde una perspectiva subjetiva u objetiva. En efecto, en la visión subjetiva las artes se cultivan por medio de artistas (sean maestros o aprendices), quienes a través de la producción y reproducción de sus obras se convierten en receptáculos, soportes del conocimiento artístico y, al mismo tiempo, símbolos de dicha cultura. En cambio, desde la percepción objetiva las artes se cultivan por medio de los espectadores o receptores (contemplación), quienes multiplican sus experiencias estéticas en y con las artes. La cultura artística, por tanto, es el producto de las experiencias cultivadas tanto por artistas como por espectadores, cada uno a su modo (Granados, 2018; Rodríguez Ortega, 2013).

## **Metodología**

### **Contexto de estudio: Facultad de Bellas Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro**

La Universidad Autónoma de Querétaro fue fundada el 24 de febrero de 1951 con la instauración de tres escuelas: Preparatoria, Derecho e Ingeniería. Luego, en 1952 se crearon las escuelas de Química y Enfermería; después, en 1953 se fundó el Instituto de Bellas Artes (en el año 2000 pasó a ser la FBA), mientras que en 1954 se creó la Escuela de Comercio y posteriormente la Escuela de Contabilidad.

En el caso concreto de la FBA, en la actualidad cuenta con las siguientes licenciaturas: Artes Visuales C.U., Diseño y Comunicación Visual, C.U., Música, C.U., Música Popular Contemporánea, C.U., Artes Escénicas, C.U., Arte Danzario, C.U., Actuación, C.U., Danza Folklórica, C.U., Docencia del Arte, C.U., Restauración de Bienes Muebles (Centro), Artes Visuales (San Juan del Río), Diseño y Comunicación Visual (San Juan del Río), Música (San Juan del Río) y Docencia del Arte (San Juan del Río). Asimismo, cuenta con la especialidad en Diseño Web y con tres maestrías: Arte Contemporáneo y Cultura Visual, Dirección y Gestión de Proyectos Artísticos y Culturales, y Diseño y Comunicación Hipermedial. En

cuanto al número alumnos, en total estudian 1214, de los cuales 515 son de la licenciatura en Artes Visuales (LAV). Igualmente, de los 159 profesores con que cuenta la FBA, la mayoría colabora con la mencionada especialidad.

### **Problema y objetivo**

En la FBA de la UAQ, tanto profesores como estudiantes producen materiales y expresiones del conocimiento artístico que se han adquirido por medio del estudio profesional de las artes, de ahí que se pueda afirmar que este proceso también genera una cultura artística. Sin embargo, la mayoría de las veces esta solo es presentada en galerías o museos, por lo que se puede perder o pasar inadvertida para un público más amplio.

Por tal motivo, el objetivo de este trabajo es describir los principales pasos seguidos en la creación de un repositorio digital (ReDCA), el cual intenta salvaguardar y divulgar la cultura artística de la FBA de la UAQ. Para este fin, se han implementado tanto metodologías de las ciencias humanas como herramientas informáticas y de edición digital. Al respecto, vale destacar que si bien es cierto que un repositorio normalmente contiene documentos escritos, el que se presenta en este documento también contiene material visual y audiovisual de los artistas plásticos, específicamente alumnos, egresados y profesores de la licenciatura en Artes Visuales de la mencionada facultad. Hasta el momento no se ha podido trabajar con obras de otros programas educativos debido a la múltiple oferta curricular que ofrece la FBA. Sin embargo, se espera que esta iniciativa progresivamente se pueda ir implementando en las demás carreras de esta institución.

### **Hipótesis**

La hipótesis planteada es la siguiente: la creación de un repositorio digital —en este caso, el ReDCA— puede contribuir a preservar y divulgar la cultura artística de la FBA de la UAQ.

## Procedimiento

Para este proyecto se propuso el siguiente procedimiento:

1. Planeación del repositorio digital de la cultura artística de la FBA.
  - a. Definición del tipo de repositorio.
  - b. Definición de objetivos y público meta (¿hacia dónde vamos?).
  - c. Definición de políticas.
    - i. Propiedad intelectual.
    - ii. Depósito.
    - iii. Institucionales.
2. Diseño del repositorio digital de la cultura artística de la FBA.
  - a. Definición de la estructura del repositorio.
3. Acopio del material preliminar digitalizado para el Repositorio Digital de la Cultura Artística de la FBA en su fase de modelo funcional.
  - a. Estudio de técnicas de documentación.
  - b. Acopio de imágenes, y cartas de acuerdo y satisfacción de exhibición.
4. Pruebas para el modelado del repositorio digital de la cultura artística de la FBA.
  - a. Estudio de *software*.
  - b. Instalación de *software*.
  - c. Interfaz gráfica.
  - d. Pruebas de usabilidad y evaluación.
  - e. Pruebas de digitalización.
  - f. Pruebas de búsqueda semántica.
  - g. Pruebas de análisis de datos digitales.

## Resultados

A continuación, se describe el procedimiento seguido en la creación del ReDCA. En primer lugar, sobre la gestión de arquitecturas de redes y comunicación, se eligió un servidor Linux Ubuntu 16.04, el lenguaje de programación Php 5.6, la licencia Apache 2.0, el sistema de gestión de bases de datos Mysql y la plataforma Omeka en su versión 2.5.2, la cual ofrece un manejo sencillo y amable tanto para administradores como para usuarios. Asimismo, se

determinó emplear una licencia *Creative Commons 2.5* para todo lo relacionado con la propiedad intelectual de los autores.

Para este trabajo se pidió la colaboración de profesores (José Olvera, Mauricio González, José Alfredo Cañas), administrativos (Karlo Gutiérrez, Claudia Osorio, Verónica Rubí) y una estudiante (Esmeralda Espinosa), todos de la FBA. Asimismo, se solicitó al director de la FBA, el doctor Eduardo Núñez Rojas, el reconocimiento para estas personas por la colaboración ofrecida.

En cuanto a los archivos almacenados en el ReDCA, se diseñaron manuales de procedimiento para la digitalización tanto de obras plásticas como de catalogación, aunque hasta el momento solo se han publicado imágenes estáticas o archivos audiovisuales de la obra plástica. Asimismo, vale destacar que se ha decidido aceptar solo las obras realizadas por la comunidad de la FBA de la UAQ (alumnos, profesores y egresados), pues el propósito es estimular la realización de futuras investigaciones que se enfoquen en el estudio de continuidades y rupturas detectadas en las temáticas y las técnicas implementadas en los talleres, por ejemplo, de producción artística de la FBA. Aun así, cuando un interesado quiera divulgarla copia digital de su obra, esta debe contar con el visto bueno de un profesor especialista en la materia o técnica artística, y estar acompañada por una autorización de publicación por tiempo indefinido en la cual se especifican las licencias sobre las cuales se basa el almacenamiento de dicha obra. Sobre este asunto, debe quedar claro que una imagen almacenada en esta plataforma sigue siendo propiedad de su autor, y que el ReDCA y la FBA solo ayudan al impulso del artista. En tal sentido, se ha usado Facebook para conseguir mayor alcance del repositorio, siempre cuidando los derechos de autor de las imágenes. De hecho, a partir del martes 6 de febrero de 2018 el ReDCA empezó a ser alimentado con los ítems u objetos digitales de las colecciones que ya se tenían.

Al respecto, vale destacar que el ReDCA se basa en las políticas y en los metadatos de Dublin Core, y que los ítems deben pasar por un filtro de arbitraje realizado por expertos en la materia. Los metadatos del ítem se insertan con programas externos a la tecnología Omeka en imágenes jpg con calidad media de 2 MB para evitar su reproducción. Cada archivo contiene su ficha técnica y su archivo de metadatos para su publicación y control interno, siguiendo las normativas del acceso abierto. Además, y previendo algún problema

en cualquiera de nuestras bases de almacenaje, todos los datos generados para cada objeto digital se preservan en el servidor, en distintas nubes de internet y en discos duros externos.

Por otra parte, la gestión de usuarios que permite la tecnología Omeka es la siguiente: superusuario, administrador, colaborador e investigador, los cuales, según cada rol, tienen la capacidad de administrar los objetos digitales o supervisar el trabajo de almacenamiento de los ítems, aunque las personas también pueden consultar el ReDCA sin necesidad de un usuario, contraseña o permiso para el acceso.

El ReDCA gestiona los contenidos manejando un listado de colecciones que incluye a cada una de las carreras o centros de investigación vigentes en la FBA, especialmente de la licenciatura en Artes Visuales. La diversidad artística ha obligado a hacer divisiones y subdivisiones para ordenar el almacenamiento de la producción y la cultura artística de esta licenciatura. Para el nivel de servicios y recursos en el ReDCA se han desarrollado opciones de búsqueda por palabras clave, booleanos, coincidencia exacta o tipo de registro. El acceso es sencillo y la previsualización adecuada. Asimismo, hay una sección de formatos de descarga de la imagen.

Aunado a este proceso, se debe indicar que también se hizo una estancia de investigación en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) con los siguientes especialistas: Isabel Galina (Instituto de Investigaciones Bibliográficas), Ricardo Alvarado (Instituto de Investigaciones Estéticas), Pablo Mirado (Facultad de Filosofía y Letras, y creador del primer repositorio de la UNAM), y Ernesto Priani (fundador de la Red de Humanidades Digitales en México). Esta experiencia sirvió para definir con precisión el tipo, los objetivos, las políticas y la estructura del repositorio, así como para fijarlas técnicas de digitalización y catalogación.

Planteado lo anterior, a continuación se ofrecen la definición, misión y visión del ReDCA:

### ***Definición***

El 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.

### ***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.

### ***Visión***

Llegar a ser un referente local, nacional e internacional de la cultura artística de la FBA y de la UAQ en cuanto a la preservación, conservación y difusión de ésta por medio de la digitalización de la obra material que en talleres y fuera de ellos se produce por estudiantes, egresados y profesores.

Como se puede observar, hasta el momento es posible dar cuenta del desarrollo del ReDCA, pero queda pendiente la discusión acerca de si es posible salvaguardar la cultura artística de la FBA y las funciones o usos que puede cumplir al respecto.

### **Discusión**

Si bien es cierto que se ha cuestionado la reproductibilidad técnica y la masificación del arte (Benjamin, 2003), también se debe indicar que el ReDCA procura promover el cultivo de las artes desde con un formato democrático (el digital) para acercarlas a un número más amplio de personas. Esto con dos objetivos: el primero, generar una mayor producción de obras artísticas de distinta naturaleza (p. ej., figuras, sonidos, y no solo texto), pues nos encontramos en una época en la cual el hábito por la lectura que se conserva es principalmente el de las obras de entreteniendo.

El segundo objetivo es incentivar la enseñanza y la investigación en torno a las artes, lo que servirá para fomentar un diálogo más provechoso entre artistas y espectadores. En este sentido, el ReDCA también intenta brindar material que pueda ser implementado para actividades didácticas y para el análisis de datos que después habrá que divulgar.

Ahora bien, a pesar de que toda creación artística debería de poder ser exhibida para el público en general, cabe mencionar que algunas personas crean sus obras para luego ocultarlas de los demás debido a múltiples razones, entre las que se puede mencionar el haber sido influenciadas por otras. Sobre este aspecto, vale recalcar que en la FBA se enseña que una obra también puede estar basada en una creación existente, lo que se conoce con el término *apropiación*, el cual se mueve entre dos extremos: la citación (es decir, una estrategia mediante la cual se reconoce la influencia) y el reciclaje. Un ejemplo de esto último, en palabras de Baudrillard (2007), se evidencia en el arte posmoderno, el cual tiende a reciclar incluso a la intervención desvergonzada, como pasó con los grabados de Goya (Danto, 1999; Groys, 2009). De esta manera, se ha llegado a un momento donde el arte parece ya romper con sus tendencias precedentes para encontrarse con nuevas formas de expresión, como la instalación y el performance, las cuales se materializan siempre en un contexto cambiante.

Por otra parte, el arte moderno y posmoderno, de alguna manera, siguen en un esquema capitalista, ya que las obras se pueden acumular (los museos son acumulaciones de piezas, y el repositorio funciona así). Sobre este aspecto, Crimp (2005) se refiere a las ruinas del museo, porque ahora se tiene la posibilidad de almacenar cualquier cosa en determinado espacio, lo cual sucede con el ReDCA, un tipo de museo que admite como objeto de exhibición un soporte: la fotografía digital.

Sin embargo, el problema en el arte contemporáneo, según Groys (2009), se encuentra en que este permite almacenar o acumular el registro de las instalaciones o los performances, pero nunca la instalación o el performance, ya que el contexto o la situación de estos son únicos. Aun así, hace falta tener ese registro porque —en el caso de las artes escénicas, por ejemplo— las representaciones tienden a ser por temporadas y si tienen cierto éxito, se repiten. Pero es muy interesante el modo en que los artistas se van adaptando o evolucionando según las interpretaciones y representaciones que se hacen de una misma obra de teatro, a tal punto que el actor ya conoce de memoria su personaje e incluso cuándo debe salir a escena. En el caso del ReDCA, ofrece la posibilidad de que el registro almacenado no solo pueda ser divulgado, sino también empleado como recurso didáctico o como material de investigación.

Por tanto, el ReDCA, del mismo modo que el repositorio digital del INBA, se suma a las metas de las reformas en educación, ciencia y tecnología propuestas, pues busca crear un espacio de almacenamiento de información, aunque a nivel local, con la preservación y difusión de la producción artística de la FBA. Esto, lógicamente, redundará en beneficios sociales, ya que con esta iniciativa los artistas podrán ser conocidos por un público más amplio. Aun así, todavía se debe realizar una reflexión sobre las funciones, alcances y avatares del ReDCA.

## Conclusión

Las humanidades digitales y las artes aún tienen mucho trayecto por caminar juntas, pues las dos no solo se aprovechan de las tecnologías digitales para desarrollar plataformas o repositorios (como el ReDCA) en los cuales los materiales u objetos de estudio y los ítem su objetos digitales pueden estar a la disposición de investigadores y del público en general, sino que también ambas buscan humanizar tanto a los usuarios como a las tecnologías.

Por tanto, los repositorios —en tanto almacenes, depósitos o recintos virtuales— cumplen una primera misión que con el tiempo se debe ampliar a otras áreas para fortalecer la cultura humana y el acceso al conocimiento. En tal sentido, el ReDCA busca ser no solo un espacio para el resguardo del patrimonio cultural de la FBA de la UAQ, sino también un instrumento de difusión y de formación artística y estética para reunir los intercambios intelectuales más sobresalientes de la región, por medio de la investigación y la divulgación de los conocimientos generados en torno a las artes de la FBA de la UAQ. Al respecto, el ReDCA bien puede salvaguardar la cultura artística de esta facultad, puesto que el conocimiento producido en esta queda *reflejado* en los objetos digitales de la producción artística de estudiantes, egresados y profesores.

Por último, y para cumplir con su misión, visión y funciones, el ReDCA ha pasado por un proceso de planeación y desarrollo que ha incluido una serie de decisiones en torno a los aspectos técnicos, entre los que se pueden mencionar el haber elegido la tecnología Omeka, los contenidos, las políticas de almacenamiento y demás.

## Referencias

- Baudrillard, J. (2007). *El complot del arte*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Ítaca.
- Crimp, D. (2005). Sobre las ruinas del museo. En Crimp, D., *Posiciones críticas. Ensayos sobre las políticas del arte e identidad* (pp. 61-73). Madrid: Akal.
- D'Alós-Moner, A. (2010). Repositorios digitales: un concepto, múltiples visiones. *Anuario ThinkEPI*, (4), 205-210.
- Danto, A. (1999). Moderno, posmoderno y contemporáneo. En Danto, A., *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia* (pp. 24-41). Barcelona: Paidós.
- Doria, M. V., Inchaurredo, C. I. y Montejano, G. (2013). Directrices para la construcción de un repositorio temático. *Revista Iberoamericana de Educación en Tecnología y Tecnología en Educación Especial*, (9), 40-49.
- Galina Russell, I. (2012). Retos para la elaboración de recursos digitales en humanidades. *El Profesional de la Información*, 21(2), 185-189.
- Granados, J. (2018). La cultura artística desde la estética prudencial (una aproximación). En Jiménez, P., Chávez, H. y Tostado, A. (coords.), *Horizontes, procesos y novedades en la creación artística y cultural* (pp. 80-87). Querétaro, UAQ.
- Groys, B. (2009). *La topología del arte contemporáneo*. Recuperado de <http://www.elcolombiano.com/blogs/letrasanonimas/la-topologia-del-arte-contemporaneo/4386>.
- Guédon, J. C. (2009). Es un repositorio es un depósito, es un archivo...: open access, colecciones digitales y valor. *ARBOR, Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 185(737), 581-595.
- López Poza, S. (2014). Humanidades digitales hispánicas. En Barros, R.(ed.), *Cincuentenario de la Asociación Internacional de Hispanistas* (pp. 151-166). Madrid: Universidad da Coruña.

- Polanco-Cortes, J., Garro, M. y Córdoba, S. (2014). Repositorios digitales. Definición y pautas para su creación. Conferencia dictada en la I Jornadas de Acceso Abierto a la Información sobre Discapacidad en Costa Rica. Septiembre de 2014.
- Rodríguez Ortega, N. (2013). Humanidades digitales, arte digital, historia y cultura artística: relaciones y desconexiones. *Artnodes*, (13), 16-25.
- Rodríguez-Yunta, L. (2012). Las humanidades digitales: ¿una mera etiqueta o un campo por el que deben apostar las ciencias de la documentación? *Anuario ThinkEpi*, 7, 37-43.
- Vinck, D. (2013). Las culturas y humanidades digitales como nuevo desafío para el desarrollo de la ciencia y la tecnología en América Latina. *Universitas Humanística*, (76), 51-72.