

Universidad Autónoma de Querétaro

Facultad de Bellas Artes

Opción a titulación: Tesis

**Uso Académico de las imágenes con el desarrollo dentro
de los medios digitales y el ReDCA**

Profesor titular: Juan Granados Valdéz

Alumna: Esmeralda Espinosa López

Generación 2014-2018



Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de Bellas Artes
Licenciatura en Artes Visuales
Especialidad en Artes Plásticas

Uso académico de las imágenes con el desarrollo dentro de los medios digitales y el ReDCA

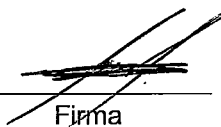
Opción de titulación
Tesis

Que como parte de los requisitos para obtener el Grado de
Licenciado en Artes Visuales con especialidad en Artes Plásticas

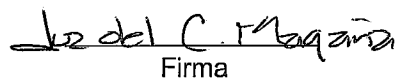
Presenta:
Esmeralda Espinosa Lopez

Dirigido por:
Dr. Juan Granados Valdez

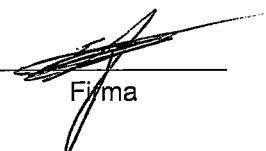
Dr. Juan Granados Valdez
Presidente


Firma

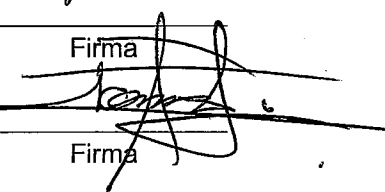
Dra. Luz del Carmen Magaña Villaseñor
Secretario


Firma

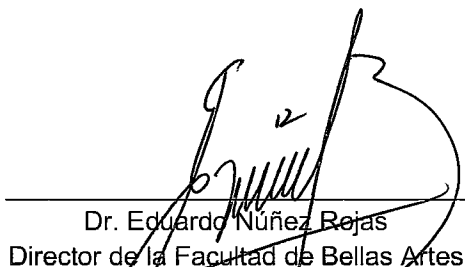
Mtro. Enrique Jesús Rodríguez Bárcenas
Vocal


Firma

Dra. María del Mar Marcos Carretero
Suplente


Firma

Dr. Benito Cañada Rangel
Suplente


Dr. Eduardo Núñez Rojas
Director de la Facultad de Bellas Artes

Centro Universitario
Querétaro, Qro.
Marzo 2019

“El punto de partida de todo logro es el deseo”	3
RESUMEN.....	4
INTRODUCCIÓN	5
1 HUMANIDADES DIGITALES, REPOSITARIOS Y CULTURA ARTÍSTICA	7
1.1 HUMANIDADES DIGITALES	7
1.2 REPOSITARIOS DIGITALES.....	17
1.3 CULTURA ARTÍSTICA	35
2 REPOSITORIO DIGITAL DE LA CULTURA ARTÍSTICA	45
2.1 REDCA: RESPECTO A LAS HUMANIDADES DIGITALES	45
2.2 REDCA: RESPECTO A LOS REPOSITARIOS DIGITALES.....	53
2.3 REDCA: RESPECTO A LA CULTURA VISUAL	57
3 CULTURA VISUAL	61
3.1 QUÉ ES LA CULTURA VISUAL	61
3.2 CULTURA VISUAL Y ESTETICA PRUDENCIAL	67
3.3 CULTURA VISUAL Y APLICACIONES.....	71
3.3.1 API Vision.....	72
3.3.2 PROJECT OXFORD	74
3.3.3 VIZE.AR	76
3.3.4 CLOUD SIGHT	77
3.3.5 EINSTEIN VISION	78
3.4 ANALISIS DE OBRA PERTENECIENTE A LA COMUNIDAD FBA UAQ CON LAS APLICACIONES.....	79
3.4.1 USO DE API Y PROJECT OXFORD	86
3.4.1.1 API VISION.....	86
3.4.1.2 MICROSOFT PROJECT OXFORD.....	95
3.5 INVESTIGACION E IDENTIDAD	98
3.6 IDENTIDAD.....	105
CONCLUSIÓN	109
BIBLIOGRAFÍA	113

“El punto de partida de todo logro es el deseo”

Napoleón Hill

Agradezco a mis maestros, a la universidad, a mis padres y hermanas,
a aquellos que ya no están a mi lado y que a pesar de todo...creyeron en mí.

RESUMEN

A través de la investigación dentro de las Humanidades Digitales, los repositorios y la Cultura Visual, se ha logrado abrir un nuevo tema de investigación: volver a las imágenes generadas dentro de la red como un producto de calidad académica, sobre la cual pueda hacerse una investigación enfocada al arte y las humanidades y buscando la posibilidad de lograr el objetivo de convertir el arte, no sólo en un motivo de apreciación visual, sino en toda una investigación formal que pueda dar sentido a temáticas o artículos que vayan más allá de la descripción de la misma, sino que también sea posible generar discursos extensos con su contenido y el fin con el que fue realizada.

Además de buscar éste sentido, se pretende crear un análisis acerca de alguno de los participantes que se encuentran en la plataforma del ReDCA –Ignacio de Jesús Chávez Salinas- con la cual se busca encontrar la relación que se encuentra dentro de las habilidades del artista, respecto a lo aprendido en sus clases con los maestros correspondientes a la materia sobre la cual se está analizando la obra; y hacer una comparación con la obra del maestro Raúl García Sangrador, para buscar alguna similitud en las obras y si es que se puede encontrar alguna pista para poder crear una identidad en la FBA de la UAQ.

Palabras clave: Arte, Investigación, Cultura visual

ABSTRACT

Throughout the Digital Humanities research, the Visual Culture and the Repositories, it's been possible to put up a new research issue: turning back the look on the images generated by the WWW as an academic quality product, so this could be the basis of both an artistical-approach and humanities research.

The objective is to transform artistic expressions from visual appraisal only to a formal scientific resource; this to generate papers or essays about it's content so we could be able to find out the purposes and perceptions of the artistic expression existence itself.

Besides looking for this sense, we'll attempt to create an analysis on the arts of a ReDCA platform member: Ignacio Chávez Salinas, this will allow us to find out the relationship between the artist's skills and his teacher's lessons on the subject of the referred artistical work; after this, we'll make a comparison on teacher Raúl García Sangrador's artistic work to find some affinities between the pieces in order to discover and establish an FBA's identity

INTRODUCCIÓN

La tecnología es algo que ha llegado a ser vital dentro de la sociedad actual y venidera, es por ello, que si se quiere preservar o ser notado, es necesario pertenecer al mundo virtual, un lugar en el cual las redes sociales son los sitios en los que se desarrollan las interacciones y hay un mayor conocimiento de lo que se sucede en la cotidianidad.

Aprovechando esta renovación, las *Humanidades* han decidido renovarse y adentrarse al mundo de lo tecnológico, al innovar en el campo y crear plataformas que permitan la conservación y trascendencia de documentos e imágenes, que permitan la conservación y el conocimiento dentro de los nuevos medios, con la creación y el uso de *Repositorios Digitales* que ayuden a las generaciones contemporáneas en el apego hacia estos estudios y en la creación de archivos con información nueva que permita la originalidad en los saberes y el apoyo entre aquellos pertenecientes a la comunidad –esto se dará con la aplicación dentro de las páginas del *Open Access*- permitiendo esa frescura y acercamiento a nuevas generaciones que indaguen sobre cuestiones que sean tratadas en este tipo de ciencias.

La creación de repositorios y la digitalización de las humanidades –ahora conocidas como *Humanidades Digitales*- han permitido que se generen nuevas investigaciones y apoyos que conserven activas éstas ciencias tan marginadas por la sociedad, ya que se cree que no son útiles para el desarrollo social, en comparación con las ciencias exactas y lo tecnológico; investigadores pertenecientes a éstos campos, han tratado de innovar con artículos que traten cuestiones dentro de las *Humanidades*, pero que contengan relación con la virtualidad. La *Facultad de Bellas Artes* de la *Universidad Autónoma de Querétaro*, ha buscado la oportunidad de adentrarse a lo digital con la invención de un *Repositorio Digital* llamado *Repositorio Digital de la Cultura Artística (ReDCA)* que permite la conservación y realización de un patrimonio, de todo aquello creado por la comunidad artística que pertenece o perteneció a ella, ya sean obras o escritos, que aporten a la generación de lo dicho y demuestren lo que se ha estado creando dentro y fuera de la FBA, que se pueda apreciar la capacidad que los estudiantes y los docentes tienen en su relación de *conocimiento-aprendizaje*.

La dificultad que se tiene al usar este tipo de medio, es que la *Red* es un lugar que tiene una fugacidad inmensa, en la cual existe una creación de imágenes con una temporalidad infinitamente corta, que sólo se vuelven *vistazos* para los usuarios, haciendo que si se quiere dar a conocer una obra artística de contenido profundo o académico, no pueda ser percibida como tal, sino como un objeto más, sin tener mayor relevancia que cualquier otra imagen que compita ante su presencia; con el siguiente trabajo se investiga la forma en la que se puede afrontar esta problemática con el uso de la misma tecnología y programas creados para examinar el contenido y generar un estudio acerca de la información que se introduce en él; además de este propósito, se requiere que la información lance algún tipo de coincidencia

entre la comparación de dos obras pertenecientes a sujetos que pasaron por la FBA de la UAQ, que den un vistazo de crear una forma de relación entre los artistas que se pueda saber con facilidad que la obra mostrada pertenece a *Bellas Artes*.

El aspecto primordial de toda la investigación, no es la obtención de un resultado positivo, sino la conservación de todo el trabajo realizado durante los años que lleva establecida la FBA ya sea pictórico, escultórico o de investigación teórica, sin manipularlos ni comerciar con ellos, sólo tener la oportunidad de permitirle a la comunidad a dar a conocer su trabajo en una plataforma legal y de carácter educativo, que muestre las capacidades que se generan al estudiar una materia perteneciente a la rama y que en realidad la inversión en este tipo de carreras no es una inversión mal realidad.

1 HUMANIDADES DIGITALES, REPOSITARIOS Y CULTURA ARTÍSTICA

1.1 HUMANIDADES DIGITALES

La primera muestra creada para tratar las *Humanidades digitales* (en adelante HD) fue hecha por el Padre Roberto Busa, originario de Vicenza, fue profesor en la Universidad Pontificia Gregoriana y Católica, además del Politécnico de Milán, donde llevo a cabo cursos de inteligencia artificial y robótica, por lo cual se creó el <<*Roberto Busa Award*>>. Empezó a hacer experimentos en la automatización lingüística desde 1949 con el respaldo de IBM. (Andrea, 2011), advirtiendo la importancia de la conservación de textos, necesarios para la historia y la cultura, haciendo uso de los recursos tecnológicos en la solución de la problemática. Su trabajo e investigación duró varios años, a partir de 1949. Pidió la ayuda de IBM con el apoyo de equipo necesario para la realización de su trabajo. Hasta 1974 donde se dieron a conocer los primeros tomos del *Índice Thomasticus*: es una recopilación de 56 volúmenes impresos sobre los trabajos del filósofo y teólogo Tomás de Aquino, con la ayuda de los nuevos implementos en los procesadores que organizaban de manera eficaz la información, con lo cual almacenó los textos de manera relacional con los libros y páginas donde se encontraba la información recopilada, a partir de la *lematización* de palabras, dando pauta a la manera de trabajar a los motores de búsqueda actuales. (Préstamo Rodríguez, 2015)-.

A partir de la creación de estos archivos se fueron implementando las técnicas que usó el Padre Busa al crear su índice. Los usuarios de este sistema buscaban darle un nombre a la propuesta. Uno de los primeros términos propuesto fue dado en 1979 por la historiadora de arte Rosalind Krauss, quien propuso emplear el término *sculpture*, con el que se trataba de describir las formas y prácticas para la aplicación de la metodología de Busa, la cual buscaba crear bases de datos a partir de investigaciones materiales que se fueran ingresando a otras más complejas, que pareciera como si se fuera construyendo estructuras formadas con el aditamento de información.

En 1999 la *Association for Computing and the Humanities Computing* aclaró que lo hecho por el padre Busa:

Es una disciplina académica independiente con sus organizaciones profesionales, conferencias regulares, revistas y sus centros y departamentos concediendo gran importancia a que no es el simple hecho de usar

el ordenador en Humanidades como herramienta sino que son las cuestiones teóricas sobre el ‘cómo’ y el ‘qué’ en el uso del ordenador, manifestando una actitud filosófica hacia este medio. (Leibrandt, 2010)

Después de varias discusiones, las HD comenzaron siendo conocidas como *Informática Humanística* (1999), haciendo que las personas se confundieran con la relación del cuerpo con la tecnología y no con la materia que trataba. Su nombre fue cambiado por la *Companion to Digital Humanities* en 2004. Con la modificación del nombre, el término resultó más amable y de mayor relación con la materia y no el objeto. Hizo que el uso de la expresión en diferentes regiones se tradujera a cualquier lengua de modo similar entre ellas. Se fueron creando “comunidades”, llamadas así por la unión de personas dentro de la red que hacen investigaciones similares o con temáticas relacionadas unas con otras y sus relaciones se manejan con un *Acceso Abierto*.

Una de las comunidades más reconocidas dentro del ámbito de las HD es la *Alliance of Digital Humanities Organizations* (en adelante ADHO), fundada en el año de 1973, la cual aplica ciertos requerimientos para poder aceptar a otras colectividades dentro de su alianza. Estas normas deben ser cumplidas por las sociedades que fueron creadas sobre bases “informales” y quieren entrar como asociaciones reconocidas a la más grande agrupación anglosajona. Una de las problemáticas en ella, es que está conformada por asociaciones que tienen a modo de lengua “madre” el inglés y muy pocas que cuenten con información de habla hispana o cualquier otro idioma. Aquellas que no pueden o están en proceso de ser aceptadas, recurren a otras plataformas como la EPIDOC (*educación, formación y divulgación*), las cuales permiten un uso de la base amable, pues permite el almacenamiento de información sin necesidad de una suscripción a la plataforma, mientras se encuentran regularizándose para el cumplimiento de estándares informáticos y virtuales.

Los centros que ayudan en el proceso de almacenaje se auxilian de los métodos tecnológicos e informáticos para la investigación y la enseñanza de temas académicos que ayudan al desarrollo intelectual. Según Romero Frías deben contar con las características de tener un propósito, cómo alcanzarlo y los principios que lo guían. (2014)

Más cercano a nuestro tiempo, la forma en que la información va ingresando en las redes sociales y los medios digitales, ha mostrado que los datos se mantienen como libres en las HD por la manera en la que se introducen en la red, provocando que el término se vaya modificando y aumentando su especificación conforme al desarrollo de su uso.

Pero, ¿qué son las HD? Según un artículo de la revista Digital Universitaria de la UNAM, realizado por Isabel Galina (julio, 2011):

Las Humanidades Digitales es un término que engloba este nuevo campo interdisciplinario que busca entender el impacto y la relación de las tecnologías de cómputo en el quehacer de los investigadores en las Humanidades. También se conoce con los términos de Recursos Digitales para las Humanidades, Cómputo para las Humanidades, Cómputo en las Humanidades, Informática Digital y Cultural e Informática para las Humanidades. Este nuevo campo se ha vuelto cada vez más importante en el ámbito académico internacional y ofrece nuevas y emocionantes posibilidades para el desarrollo de la investigación y la enseñanza en las humanidades.

Al quedar claro el fin de las HD, tenemos que tener igual de claro los objetivos que trata de alcanzar, los cuales son: 1) creación de bases de datos que guarden información estructurada y óptima para la temática tratada, 2) desarrollo de nuevos métodos que optimicen el uso y aplicación y 3) generación de nueva información a partir del uso de las nuevas tecnologías (Galina Russell, 2011).

Las HD se centran en investigaciones y estudios dentro de campos relacionados con la cultura y la sociedad como la antropología, arte, filosofía, música, entre otros. Si en las bases de datos se integran antecedentes e información de diferentes categorías, entonces las HD pueden proporcionar información multidisciplinaria a sus usuarios. Su mayor innovación se encuentra en la aplicación de las “viejas” formas de estudio a los nuevos usos tecnológicos, haciendo que estas materias olvidadas puedan integrarse en el nuevo ambiente de la colectividad moderna, sin quitarles su parte humanista y sólo dándole un diferente tipo de conservación.

Su mayor preocupación en el uso de la tecnología es la forma en la que se aplican las metodologías y se transmita el pensamiento filosófico y crítico que todo investigador debe desarrollar, creando un equilibrio entre el uso de la tecnología y el empleo del criterio del sujeto que hace uso del recurso. Se necesita aprender a apreciar el objeto como un medio facilitador y no uno de sustitución de conocimiento. Su uso ha logrado que se pueda

compartir información instaurando recursos para tener un mayor impacto en el aspecto pedagógico. Hay que asumir que para ser parte de proyectos que impliquen el uso de las HD, los participantes deben ampliar sus habilidades para la búsqueda de información, manejo de tecnologías multimedia y la codificación y digitalización de la misma (Leibrandt, 2010).

Al crear nuevos datos, se debe tomar en cuenta las posturas que adoptan los investigadores. Según Bosch (2016) existen dos tipos: la *utilitaria* donde el aspecto fundamental es la captura y almacenamiento de lo existente, con el único fin de preservar la información, y la *ontológica* donde se le da mayor importancia al uso de medios tecnológicos que ayudan a la deconstrucción y nueva significación del texto.

Para poder crear nuevos textos, se usan dos líneas de producción: la de tipo *documental*, donde sólo se busca la recopilación (al igual que la investigación utilitaria) respetando su manera de organización de información sin alterar su contenido; y la de tipo *generacional*, que analiza la información ayudando a su adaptación en un espacio donde sea útil, utilizando métodos de teorización y creación y usando procesos “creativos” como el *documental* (manipulación de datos) y el *generativo* (invención de metadatos) (Bosch, 2016: 9).

En lo particular, de lo anterior, se puede sostener que el uso de las tecnologías ayuda a que los estudiantes desarrollen un gusto y curiosidad por la investigación con la implementación de base de datos y la comunicación y alianza con otras personas en diferentes partes del mundo para ampliar su conocimiento y el desarrollo del tema tratado en común, aprovechando de manera positiva las conexiones que pueden brindar las redes sociales. Según varias clasificaciones, se encontró que las comunidades que tienen mayor seguimiento y uso son aquellas que hacen uso de las “social media” como *Facebook* y *Twitter*, ya que amplían su agrupación dentro de comunidades donde la actividad de los usuarios es constante, en comparación con las que sólo se quedan en los círculos apegados a las HD. (Romero Frías & S., 2014: 488).

Las problemáticas que surgieron a partir del desarrollo y consolidación de las HD son que en un principio fue el del destino de recursos, ya que la tecnología que debe emplearse en la

elaboración de proyectos de HD son costosos y los investigadores difícilmente pueden costear un equipo de tal magnitud, por parte de los gobiernos, pues dichos capitales sólo se dirigían a investigaciones que trataran temas como la salud, la economía y la cohesión social, ignorando todos los campos que trataban la conservación de la cultura por medio de la creación de catálogos, que, según los comentarios de Dominique “no presentan un avance dentro de la problemática crucial social” (Dominique, 2013).

Con la problemática de recursos, empresas del sector privado y universidades hacen uso de la Ciencia y Tecnología (en adelante CyT) creando bases de datos para el almacenamiento de textos, imágenes y referentes culturales, ayudando a que el patrimonio cultural (cualquiera de sus ramas), quede digitalizado y pueda ser manipulable con un uso constante e interactúe con los usuarios de las mismas y puedan realizar citaciones y completar información dentro de la misma. Con este tipo de apoyos se han podido desarrollar publicaciones digitales (como la revista de la UNAM dirigida por la *Dirección General de Tecnologías de Información y Comunicación*) donde se logra una coautoría entre personas de distintas partes al tener una interacción a través de la red, logrando que los acervos digitales crezcan de manera positiva y cumpliendo el propósito de la formación de comunidades dentro de las HD y basados en la intención de la cooperación universal.

Sabemos que las HD dependen del uso de bases de datos, la mayoría de las ocasiones se ven sólo a modo de lugares de almacenamiento, en lugar de verse como un campo útil y necesario para la investigación y el desarrollo de la materia. Hay que reconocer el aporte de innovaciones y su aplicación en la red a partir de la relación **público-autor**, cumpliendo la demanda de la exploración y aportando un nuevo medio que multiplique la colaboración con aportes multidisciplinarios. Estas plataformas optan por una base de *Open Source*, donde la protección es por medio de licencias, siguiendo con el propósito de contribución social. Según los archivos hay sedes que sólo se dedican al almacenaje y la clasificación de la información, ayudando a la proliferación y formación de nuevas esferas que puedan ayudar al mismo propósito.

Al ser un sistema de colaboración, otra problemática es el reconocimiento de todos los colaboradores dentro del texto, ya que aún se encuentra en discusión quiénes son los que “merecen” la confirmación de dicho trabajo dentro de los miembros del equipo: los de autoría, técnicos y las colaboraciones que cada uno realiza y el título que se le pondrá a la colaboración. Se busca que la validación sea de manera equitativa, pues esa es una de las reglas que se establece en el campo de las HD: el procedimiento de colaboración y reconocimiento dentro de la materia.

Otra problemática encontrada dentro de las HD es el idioma. Ya sabemos que la ADHO es una comunidad formada sólo por sociedades que manejan el inglés (no todas, sino en su mayoría) y muchas de las sociedad de habla hispana o distintos idiomas quedan fuera de la misma por tener su información redacta en otro. Por ello México fundó en 2010 la primera organización encargada de cumplir los objetivos que plantean las HD, pero teniendo de base el idioma español, conocida como *RedHD*, la cual ha estado en actividad desde entonces creando acervos como *El Fondo Documental de Tierras* y *El Diario del Imperio* (2011), Dominique nos señala en su artículo sobre “Las culturas y humanidades digitales” (2013), los cuales están compuestos por material de diferentes bibliotecas dentro del país y con ayuda de otros. Su propósito es desarrollar las HD en la nación al crear cursos de formación para realizar investigaciones dirigido a personas que participan en un proyecto y darles una introducción al campo, además de su debida promoción y difusión.

Las comunidades de habla hispana han creado una alternativa para la resolución de la problemática de la aceptación en su lengua. Se han ayudado con el uso de blogs y medios sociales informales para tener trascendencia en el mundo cibernético, dando a entender que hay una mayor “universalidad” dejando de lado el uso de plataformas de mayor “academismo”. La ADHO ha visto que el problema de idioma y el uso de redes informales ha ido aumentando con el paso del tiempo y es por ello que crearon la iniciativa “*Perspectivas Globales: Humanística Digital*”, con la que se busca incluir a todas aquellas agrupaciones con propuestas frescas para aumentar el acervo de la materia. Un gran número de investigaciones y artículos, se obtiene de la organización de congresos que favorece a las

prácticas *multilingües, multidisciplinar, solidaria, abierta y de libre acceso a datos* (Rodríguez-Yunta, 2014: 454).

Al ser un campo de investigación joven, aún no se siguen estándares y normas para la creación de plataformas, si no que se van aportando nuevas ideas de generación conforme van surgiendo las nuevas bases de datos e investigaciones, analizando las existentes para descubrir si se puede modificar y si son útiles en el propósito con el que quieren ser usadas. El proyecto que se ha dedicado a la búsqueda de la integración universal es el *Colaboratorio sobre culturas digitales en ciencias sociales y humanidades*, creado en España por el Grupo de Internet de la Universidad de Granada en el año de 2011, con la implementación de un *Atlas de ciencias sociales*, apoyando al desarrollo de proyectos dentro de diversas materias en la temática de humanidades (Rodríguez-Yunta, 2014).

Otra aplicación que han desarrollado las HD para atender la problemática del idioma es ayudar a los países de habla hispana a la consulta de fuentes en otra habla al traducirlas a su lengua, pues las bases ayudan a decodificar los metadatos para construir una información compleja que sea maleable; desde un aspecto positivo, como la información busca ser manipulada a nivel mundial, debería requerirse que las investigaciones fueran de libre acceso para poder crear procesos de traducción sencillos y pueda hacerse por cualquier usuario, ya que (Galina Russell, 2011) sólo puede manejarse este tipo de cambio a través de metadatos y una programación básica, lo cual muchos usuarios no saben hacerlo y tratan de ejecutar consultas de manera eficaz.

Los medios ocupados para poder desarrollar este tipo de cambios está dividido en dos categorías según Russell: la *primaria* que abarca todos los objetos de investigación y la *secundaria* que se refiere a las entidades y programas que se utilizan en el desarrollo de cualquier investigación (2011)

Los nuevos desarrollos en las técnicas de comunicación e información posibilita el acercamiento entre múltiples tareas y personas como son la navegación, los chats y el envío de mensajes en tiempo real. Se piensa que las personas que se encuentran dentro de esta era

tecnológica y generaciones futuras cuenten con un conocimiento básico del uso de las mismas y sean considerados agentes activos de una sociedad. Por este motivo, las *Tecnologías de la Información y la Comunicación* (en adelante TIC) se han convertido en la herramienta de mayor uso en la relación académica maestro-alumno, ayudando al avance de la educación y el uso del nuevo concepto de *Humanities Computing* empleado la primera vez por la *Association for Computing and Humanities Computing*, refiriéndose al uso de la tecnología y el internet para lograr la búsqueda de información hacia trabajos e investigaciones, y aun así, el término debe adecuarse a su uso y el campo donde sea practicado. Esto quiere decir que *la Red* se ha vuelto en parte esencial de nuestra vida cotidiana. El empleo de las TIC en las exploraciones de las HD debe producir en los partícipes un pensamiento crítico y hagan uso de los medios en pos de su investigación y no como una herramienta de ocio.

Al haber una relación entre tecnología, avances y humanidades, se espera que su aplicación vaya avanzando de forma conjunta aprovechando al máximo los recursos disponibles y lograr que las HD vayan adentrándose en el campo virtual de manera gradual. La principal acción dentro del uso de las HD es el crear y gestionar conocimiento, donde la investigación realizada a partir de la digitalización de documentos y la creación de bases de datos, pueda llevarse a una cuestión general y multidisciplinaria para la resolución de problemáticas sociales e históricas.

Spence en su publicación de 2014 nos señala los retos a los que se debe afrontar las HD para su futuro. La primera es la de definir mejor las HD frente a otras áreas. Como el término es muy abierto aún no se tiene claro el propósito de las HD, por ello se han creado grupos encargados de realizar avances, informes y dar a conocer ante la sociedad la misión realizada por los investigadores e investigaciones dentro del campo. Se espera que se reconfigure la investigación de las humanidades en el entorno digital usando las herramientas necesarias y por otra parte se pueda crear un debate del estado humano en la era tecnológica visto desde una perspectiva humanística. La segunda es posicionar los textos de investigación como algo más que un texto referencial. Se tiene la expectativa que con el tiempo y la difusión de la materia lleguen a tener la misma importancia que los argumentos creados para las materias

como las de la salud, como menciona Spence: “(...) lo humanístico debe nutrir y nutrirse de las humanidades tradicionales, y en lo técnico debe superar el nivel de una mera implementación”. (Spence, 2014: 47). Se busca llegar a fomentar la investigación y su uso práctico en el medio humanístico para que no sólo se vea como un producto de fácil desecho.

La tercera es buscar ir posicionándose en la era tecnológica a partir de irse relacionando con otras materias que tengan mayor auge, que puedan direccionarla y darla a conocer para que ya no se vea a las HD como una materia marginada a punto de su desaparición, sino que se vea como un campo innovador y de importancia para la conservación y educación dentro de las nuevas sociedades. La cuarta es encontrar la forma en la que la filosofía del acceso abierto y amable no se vea opacada por la búsqueda de admisión en los campos científicos para poder encontrar una forma de financiamiento, al examinar la admisión en el campo científico se pierde esa amabilidad por querer alcanzar los estándares y llegar a ser una base formal y su accesibilidad queda restringida. La quinta es la de lograr que el reconocimiento sea equitativo y bidireccional de los textos que están bajo el régimen de la materia de las HD, la mayoría de ellos se ven como citas de consulta ya que se encuentran publicados dentro de bases informales y hay unos cuantos que se halla reconocidos como textos científicos al encontrarse en bases que ya han sido establecidas y reconocidas por los campos académicos. Se espera lograr una interacción técnico-humanista e iterativa donde las decisiones puedan ser tomadas desde el aspecto social y se utilice la tecnología para darle estructura en el ambiente virtual. (Spence, 2014: 52). La última y primordial, es la de generar un reconocimiento de manera global que sólo quedarse con el reconocimiento de las asociaciones creadas para tratar la materia para poder llegar a diferentes personas y ampliar su condición cultural y diversificar su reconocimiento social.

Cuando los textos e investigaciones recurren a la creación multidisciplinaria muestran un aspecto heterogéneo. Aunque no existen lineamientos legales a seguir para la formación del conocimiento en las bases de las HD, se recomienda el desarrollo de las investigaciones siguiendo los pasos que Bosch (2016: 7) nos señala: captura (los textos ingresados en la red necesitan de la transformación y el reconocimiento de datos), enriquecimiento (se da con la manipulación de datos que los usuarios van usando y complementando con la agregación de

metadatos en el archivo principal) y creación (se busca generar algo nuevo a partir de la aplicación de lo multidisciplinario, sin enfocarse solo en el almacenamiento).

Una de las soluciones propuestas para el desarrollo de las costosas bases que se ocupan para la creación de las plataformas de almacenamiento de información de las HD, es la instauración de iniciativas que apoyan la realización de los mismos como *CLARIN* (<http://www.clarin-es-lab.org/index-es.html>), *HERA* (<http://heranet.info/>) y *NEDIMAH* (<http://www.nedimah.eu/>), las cuales ayudan a crear redes de infraestructura y herramientas para investigadores que permiten el intercambio de ideas y tecnología a gran escala y con soporte financiero (García, 2013: 59).

Cualquier proyecto que se quiera integrar a la nueva forma de las HD debe proponer una contribución de manera eficaz, donde se perfeccione la gestión sin la necesidad de duplicar esfuerzos o archivos de información, sin dejar de lado el material físico con el que se cuente. Se necesita buscar el equilibrio de hibridación, donde se incluyan las habilidades en el manejo de los dos tipos de materiales y tenerse en cuenta la calidad del contenido, y no la cantidad, pues una buena estructuración permite el uso práctico de la información. Siempre debe poseer la creación de cultura en un formato digital.

Respecto al arte, su producción se ve permeada por el desarrollo en avances tecnológicos y cambios en la interdisciplina y transdisciplina. No se debe establecer a la tecnología como el fin de todas las cosas y el único método a emplear, sino que se deben manejar de manera óptima para buscar introducir el material físico del arte en el mundo virtual, buscando optimizar su uso. El progreso de lo tecnológico ha incitado a los artistas a usarlo de forma positiva, como un nuevo aporte al lenguaje artístico que maneja y permite el uso y aplicación de un re-pensamiento del proceso creativo, que la vuelve una obra con un aspecto abierto que le concede unirse a una colectividad, perteneciendo a un campo, donde las imágenes se reducen a un “vistazo fugaz” para quedar atrapadas en el limbo del *internet*; pero su unión a la comunidad, puede permitir amortiguar ese final, y permanecer guardado en un registro de una base de datos que le pueda dar un semblante de dato para investigación y no sólo como una mera imagen.

Las HD están tratando de implementar el término de Difusión, con el que se espera integrar la colaboración, intercambio y publicación de información entre diferentes comunidades que integran las HD. Sus avances han sido lentos, pero han creado una gran comunidad en la cual se ha tenido la capacidad de llegar a un público más amplio y llevando a cabo lo que implica la expresión *difusión*. Las HD han logrado que el gusto por la investigación y creación de artículos de carácter científico, vuelvan a cobrar importancia en el mundo académico y digital, pues se ha conseguido ir empatando de manera precisa en el universo de la era tecnológica para causar un mayor impacto, dejando de lado los estereotipos y reglamentos de una sociedad apegada al antiguo modo de archivamiento dentro del sistema educativo.

1.2 REPOSITARIOS DIGITALES

Al hablar de HD, se debe tener en cuenta que ellas se han ido desarrollando gracias a la existencia de los *repositorios digitales* o *de open Access* (en adelante RD o ROAs), los cuales ayudan al impulso de las HD dentro de los medios o bases de datos científicos y académicos de diversas instituciones.

Una de las primeras personas en señalar la practicidad del uso de los RD fue Charles Bailey (2006), dándole al usuario “los aspectos clave de los repositorios institucionales” y que el análisis de sus textos ha conseguido dar tres diferentes definiciones para lo que es un repositorio: en la primera se menciona su utilidad, que es preservar la memoria de la institución, en la segunda que es un servicio que ofrece el organismo y en la tercera es considerado un pequeño multiverso interoperable.

Swan y Carr señalan: un repositorio es una herramienta que permite un manejo más sofisticado en la búsqueda dentro de las colecciones de los institutos, para señalar las nuevas facilidades en la obtención de becas que habilitan las herramientas que se producen en la nueva era” (Guedón, 2009). Galina Russell (2011) nos dice que estos se consideran como instrumentos con los que los académicos puedan organizar, mantener, administrar y diseminarlos recursos digitales que actualmente están produciendo; y Lynch (2003) plantea

a los RD como una estrategia para acelerar los cambios en la comunicación y publicación académica en general.

El origen de los RD data de principios de los años 90 cuando los académicos empezaron a aprovechar la red digital interconectada para comunicarse. En estas redes se acostumbraba a compartir los *preprints* de sus artículos entre los colegas, antes de ser aprobados y publicados en revistas académicas, aprovechando el tiempo de demora para la aceptación del artículo y la eventual publicación del mismo. Se creía que la distribución de este tipo de archivos tenía más impacto que las publicaciones formales y aprobadas de publicaciones impresas. Estos escritos se empezaron a cargar en servidores centrales, donde cualquier investigador interesado pudiera descargar el archivo completo. Su eficacia se encontraba en que en las plataformas se podía crear una retroalimentación instantánea, a partir de notas y foros de discusión que se encontraban en cada título, por lo cual conseguía ser modificado y agregar la corrección, haciendo el artículo de contenido enriquecido y con un proceso de investigación más abierto. Éste tipo de usos era conocido como “*Scholarly Skywriting*”. (Harnard 1990). El uso desmedido de *preprints* se debió al aumento del precio de suscripción a las circulaciones y esto provocaba que la repartición de información disminuyeran y que al ofrecer el contenido de manera gratuita en una base de OA, su distribución, conocimiento y generación de uno nuevo, tenía mayor huella mejorando la calidad del contenido por las formas de retroalimentación y modificación, publicando también las divulgaciones que hubieran pasado por un proceso de arbitraje, dando comienzo al OA.

Para entender la relación que existe tan estrecha entre las HD y los ROAs debe entenderse el término de Repositorio Digital. Según ciertos autores “un RD está conformado por un conjunto de archivos que representen producciones científicas y académicas que se pueden leer, descargar, imprimir y distribuir su información sin ninguna barrera legal, técnica o financiera, siendo la única restricción dar al autor el control sobre la integridad de su trabajo y el derecho a ser citado y reconocido adecuadamente”. (Doria, del Padro, & Haustein, 2015). Otra más que podríamos darle a los repositorios es que son una herramienta útil al publicar en internet, con OA en una base de datos que incluye documentos digitales o digitalizados contenidos en colecciones y que representan un espacio de crecimiento de los

servicios de información. Según Vásquez (2007), en la publicación de Doria (2015), los repositorios constituyen una alternativa a los métodos tradicionales de divulgación y difusión de la publicación científica, caracterizada por ser libre y abierta. Al comprender estas definiciones se deduce que los RD emplean el término de “difusión” por el cual las HD han estado luchando en que se emplee cuando se hacen referencia a ellas.

Aquí habría que mencionar que un RD o ROA es diferente a una Biblioteca virtual, pues en ellas se contienen obras que están en formato físico y que han sido digitalizadas, en estas se almacenan objetos de información aislados y de naturaleza única en dos aspectos: *tipología* (libro, periódico, audio, imagen) y *criterios de búsqueda* que se especializan en la obtención de información dentro del espacio a partir de aspectos básicos usados en una estancia, reduciendo la similitud con los RD en los juicios de investigación empleados y que los documentos que se dominan pueden ser consumidos para su recuperación y uso, sin la modificación de la conformación. Este punto causa cierto conflicto respecto a las políticas manejadas por el OA, ya que un archivo debe ser reusable y flexible, pero si se busca respetar la autoría y los derechos sobre la obra, las modificaciones deberían de hacerse fuera del documento original o agregar pestañas de comentarios en la misma.

En el momento de la creación debe tenerse en cuenta lo que se quiere publicar y el público al que va dirigido, pues sobre estas características se crea la interfaz. Cuando se tienen estos dos objetivos claros necesita considerarse la propiedad intelectual, su estructura, el software que se empleará, la instalación, la interfaz (imagen gráfica), pruebas de usabilidad, que serían las pautas más básicas al advertir si un repositorio posee las características para considerarse un proyecto viable. En su composición debe verse un equilibrio entre la facilidad del uso y formas más sofisticadas de almacenamiento y recuperación de información.

Abordando más a fondo el tema de los repositorios, a lo largo del tiempo han surgido diversas declaraciones para legalizar y normalizar su uso conforme a los criterios del *Open Access* (en adelante OA). Cuando hablamos de declaraciones nos referimos a la *Open Archives Initiative*. Con ella surgen instrumentos como el protocolo *Open Archives Initiative Protocol for Metadata Harvesting*. Además de esta se lograron crear otras tres en un periodo

de dos años: *Budapest Open Access Initiative* (2002), *Bethesda Statement on OA Publishing* (2002) y *Berlin Declaration on OA Knowledge in the Science and Humanities* (2003). La primera mencionada se considera el inicio del OA, caracterizado por la disponibilidad gratuita en internet sin barreras económicas, legales o técnicas con dos estrategias definidas: publicación de artículos de revista y depósito de los mismos en repositorios por parte de los autores; haciendo uso de ellos, crearon bibliotecas institucionales virtuales (DSpace). El término OA u *Open Source* (OS), o *Acceso Abierto* (AA) fue utilizado inicialmente en el año de 1998 por Bruce Perens y Eric S. Raymond a manera de repuesta a la necesidad de distinguir la expresión y función del *software libre*. Para que una base de datos o sitio dentro de la web pueda cumplir con la característica de ser OA, debe seguir con las reglas dictadas en el *Decálogo OA*, el cual nos señala que 1) tiene que cumplir con la libre redistribución, 2) contar con códigos fuente, 3) dejar realizar trabajos derivados, 4) haber integridad en el código fuente del autor, 5) no existir señal de discriminación contra personas o grupos de personas, 6) sin discriminación a áreas de iniciativas, 7) referir con distribución de licencia, 8) la autorización no debe ser específica de un solo producto y, 9) no debe restringir a otro software, sin olvidar 10) tiene que ser tecnológicamente neutral.

Se entiende el OA como una filosofía en la que los usuarios pueden leer, descargar, copiar, distribuir, imprimir, buscar o enlazar los textos completos de artículos científicos, y usarlos con cualquier otro propósito legítimo, sin barreras financieras, legales o técnicas, excepto las que suponga internet. (Doria, Inchaurredo, & Montejano, 2013) Su uso hace que las publicaciones de investigadores y académicos ingresan en el sitio, empiezan a crear un “indicador tangible” de calidad a la universidad y demostraría la relevancia científica, social y económica de las actividades realizadas dentro de la misma.

Dentro de los factores que impulsan su desarrollo se encuentra la gestión institucional y la preservación de recursos digitales a largo plazo. Todos los programas que cumplen con éstas características son usados de manera mayoritaria por su eficacia y facilidad que brinda en su manipulación y transformación, para poder darle una apariencia y uso específico en la rama en que se quiera usar. Uno de los más consumidos es *DSpace* por contar con una interfaz adaptable, disposición durante la administración, diversos lenguajes, puede adaptarse a

cualquier tipo de contenido, procesamientos fáciles y rápidos, cumple con las exigencias de recuperación de la información de la mayoría de equipos, compatibilidad con diversos servidores de web, licencias con las que cuenta, identificadores pertinentes al momento de citación, interoperabilidad y documentación, es considerado en los rangos de OA, su capacidad de almacenaje y permite su ampliación a gran escala si se le piensa dar un seguimiento a largo plazo al sitio que se está creando. Algunas de estas plataformas se dedican (además de servir como bases útiles para almacenaje) a dar consultorías para cumplir con los parámetros del OA y establecer que la investigación contenida sea de calidad, dejando de lado la cantidad. Ejemplo de ello es *Recolecta* (2007) que es una herramienta de auditoría interna de los RD, creada a partir de experiencias anteriores y adaptadas a la realidad. Por el momento sólo se limita su uso en los RD de España. El documento es una guía de evaluación que consta de cinco apartados: situación del repositorio, metodología y análisis de otras directrices, cuestionarios a responder, glosarios y una recopilación bibliográfica al consultar los pasos que haya que pulir. Las guías ayudan a evaluar hasta qué punto se está exponiendo el contenido de manera correcta y si se cumplen con criterios de eficacia que garantice que sus medios sean de fácil accesibilidad y cuente con la integridad legal que así se requiere.

A partir de su propósito de uso se ha dado una definición. González Sánchez (2011) nos dice “objetos digitales fácilmente accesibles a través de una estructura estandarizada de metadatos y recuperables para ser usadas, reutilizadas y compartidas con diferentes propósitos y en diferentes contextos”. Ya que hablamos de su capacidad de adaptabilidad en cualquier tipo de documentación, su clasificación está dividida en tres ramas: *empresariales, administración pública y bibliotecas, centros de documentación y museos*, lo cual nos señala que por el rubro en el que se maneja, los archivos almacenados en ellos son tan diversos como las empresas e instituciones que deciden crear y construir el uso de una base de datos exclusiva de la misma institución.

Para ser más específicos en cuanto a la diferencia en los archivos almacenados, los repositorios empresariales contienen en su mayoría aplicaciones corporativas y documentación de gestiones que ayuden a la rápida localización de la información que pueda

ser crucial para su empleo en alguna auditoría o firma de contratos. En éste tipo de plataformas debe cuidarse la caducidad de los registros que permitan preservar la eficacia en la búsqueda. Los de administración pública dominan colecciones necesarias en la realización de trámites, la importancia de la virtud se basa en la rapidez de la consulta por parte del usuario, debe atender la seguridad y validez de cualquier permiso dentro del proceso de trámites en todo tipo de dirección, por ello debe contar con equipo y personal especializado que controlen el uso y funcionamiento del mismo. En la última rama el valor radica en la preservación de documentos por medio de la digitalización, en este ejemplar de repositorio es donde mayores dificultades financieras surgen, por su característica de conservación de patrimonio y su apego al estudio de las humanidades (Alos-Moner, 2010).

Si nos enfocamos sólo en los repositorios de la última rama (ya que es dentro de esta donde se ubica el REDCA- del cual se hablará más adelante-) tienen mayor reconocimiento y visibilidad y prestigio, por parte de autores y centros de divulgación e investigación, si almacenan documentos de sus mismas instituciones. Uno de los que tiene mayor desarrollo son los de contenido de archivo nacional, porque en ellos hay una constante modificación y recuperación de la información al crear acuerdos con los usuarios que ayudan a la preservación del sitio.

Dentro de estas categorías o ramas, se encuentran dos subcategorías que hacen referencia al tipo de documentación que almacenan, éstas, se manejan en dos rubros: *repositorio de carácter institucional*, donde se recopilan los trabajos producidos por la misma institución y son manipulados por miembros capacitados que se encuentran en ella. En esta categoría también se incluyen a los *cooperativos* los cuales son creados por varias instituciones con el propósito de servir como RD a otras que no tienen los recursos suficientes para contar con uno, aumentando la visibilidad del organismo que lo usa y los que brindan la ayuda; y está el *repositorio de carácter temático* en el cual se agrupan documentos de investigación sobre una temática concreta y que funcionan de manera supra institucional. Este tipo de repositorios es reconocido como una de las mejores herramientas para investigadores por su especificidad. En ellos, hay mayor impacto de los autores y las instituciones que participan dentro. La gran diferencia entre uno y otro es que en el temático, el autor es el que se encarga

de subir y elaborar una referencia al archivo, a partir de su suscripción y siguiendo todas las normativas de referencia según el modelo *Dublin Core*.

En los institucionales debe tomarse en cuenta cuando es ocupado como medio de enseñanza, en este caso, el alumno asume la responsabilidad de organizar y desarrollar el trabajo académico, creando necesidades que ocupan del empleo de nuevas herramientas técnicas que posibiliten la información y comunicación que ayuden a generar nuevo conocimiento. En Europa las universidades crearon un convenio con el “Espacio Europeo de Educación Superior” para la instalación de *Centros de Recursos para el Aprendizaje e Investigación* (CRAI) que contengan todo tipo de documentos brindados por bibliotecas, repositorios y archivos institucionales que permita ampliar y cambiar de forma positiva el método de enseñanza-aprendizaje. (Zeni Marchiori, 2011) En ellos, se espera que los administradores de los sitios ganaran reconocimiento y disminuyeran los problemas presupuestales con las consultas y la visibilidad. La principal queja por la cual se establecieron los repositorios institucionales (dirigida a las editoriales) es que si ellos otorgaban las investigaciones de modo gratuito, por qué aumentaban el coste de la revista y con ello, la adquisición de lectores y distribución del material disminuía o llegaba al punto de extinguirse.

En este tipo de repositorios todos los cursos ingresados y empleados en el *entorno virtual de aprendizaje*, se debe tener en cuenta la gestión por medio de un usuario consistente. Con el término nos referimos al sujeto que se encarga de almacenar y mantener actualizada la base de datos. Cualquier ejemplo de archivo necesita ser gestionado a través de recursos destinados al propósito del servicio. A los repositorios institucionales que contienen la memoria académica de una universidad, se definen hoy como “un repositorio que contiene los documentos generados por ella, son éstos de libre acceso y tienen con permanencia en el tiempo” (Paradelo Luque, 2009). Este modelo de memorias sólo se da si las bibliotecas y las instituciones unen fuerzas para crear archivos digitales de sus colecciones más importantes, que puedan ser difundidas y ocupadas en el ámbito académico internacional; esto provoca que la comunidad en HD y RD vaya creciendo de manera desmedida y adquieran importancia en el campo, para poder ayudar a los RD que comiencen su desarrollo. Debe

verse como algo que es necesario compartir para crear nuevos investigadores y conseguir que lo académico tenga más auge dentro del mundo tecnológico (Paradelo Luque, 2009).

A su vez, otra división manejada dentro de los aspectos técnicos y funcionales de los RD es la clasificación por medio de su función: *nivel técnico y de contenido* (gestión de los archivos, los usuarios y los procesos internos) y *nivel de servicios y recursos* (buscar, seleccionar, y obtener documentos tanto de usuarios registrados o no). Todas las divisiones son usadas para análisis de comparativas. La comparativa principal se encuentra en sus formas de uso (por parte de los autores y de los usuarios en general) y la visibilidad (su distribución y conocimiento en la red). En ellas se hace uso de fórmulas creadas a partir de los datos proporcionados en los sitios, las mayores diferencias se encuentran en el tipo de información que se ofrece (ya sea mixta o exclusiva de investigación). Con la aplicación de las evaluaciones se espera que las mismas instituciones noten cómo la participación y la penetración, permiten darse a conocer mejor entre y sobre las demás respecto a la producción de material académico y de investigación, dando resultado a un mayor acceso al repositorio y popularidad.

Una de las organizaciones que fomenta el intercambio y almacenaje (entiéndase como ejemplo de repositorio “cooperativo”) es el *International Internet Preservation Consortium* (IIPC, julio 2003) que se encarga de adquirir, preservar y producir accesibilidad al conocimiento y la información sobre internet, promoviendo el cambio y las relaciones internacionales. Otro modelo sería el *Internet Archive* (1996) creado sin ánimos de lucro que formó “biblioteca de internet” que ofrece acceso permanente a investigadores, historiadores, personal académico y público en general. (Rodríguez Bravo, 2007). Ya que son considerados bases de datos, en ellos se puede almacenar casi todo tipo de archivo: tesis, comunicaciones de congresos, pre y post prints, material audio visual, revistas de institución, patentes, datasets, software, revistas de información institucional, reglamentos y normas, documentos de archivo, carteles, entre otros (Cortés Polanco, 2010).

Uno de los materiales más usados en los RD actuales es el de contenido audiovisual, marcando a las nuevas generaciones conocidas como “nativos digitales” (Caldera Serrano,

2013). El desarrollo de la red lo ha potenciado y éste potencia a la red en sí, cuando se habla de éstos materiales, no sólo debe verse como un material de ocio, sino que sus características deben ser provechosas en la mejora del campo científico y de conocimiento. Al usar de manera mayoritaria los medios audiovisuales, necesita considerarse que cuente con la calidad suficiente de resolución y definición en el audio, pudiendo ser difundido dentro del repositorio. Otra terminología que se ha usado al denominar a la gran cantidad de usuarios de internet es la de “*ciborg colectivo*” pues se consideran a las redes sociales como humanos con partes técnicas y con esto se ha denominado a su uso *social construction of technology* (SCOT). Algunos de los investigadores y académicos apegados al uso e investigación en los repositorios han recomendado analizarlos desde el contexto de SCOT para lograr entender a los repositorios como una herramienta socio-tecnológica. Estos analistas emplean el término de “flexibilidad interpretativa” considerando las diferentes posibilidades en las que se puede desarrollar un proceso tecnológico, según el contenido social donde emerja. (Guedón, 2009).

Su principal función es la de preservar documentos a partir de la digitalización. Aunque la realización sea sencilla y se vea como una tarea fácil, muchos repositorios tienen la dificultad de lograr el propósito por la falta de financiamiento y con ello viene la pérdida de personal especializado; por ende, diversos sitios tratan de potencializarlo con la distribución y el dar a conocer el patrimonio contenido en ellos y poder, de alguna manera, maximizar su uso y difusión para encontrar nuevos recursos.

Al crearse un repositorio, debe verse como un proyecto multidisciplinario, donde la cooperación de diferentes ramas y personas capacitadas para la realización de las diversas actividades dentro del mismo. Su futuro a largo plazo, depende de su atención con el usuario, esto quiere decir, que requiere mantener a disposición del consumidor ayudándolo en la eficacia de la búsqueda y facilitar el uso de la base, si en algún momento, uno de los usuarios llega a tener un inconveniente, el responsable deberá mostrar disponibilidad atendiendo sus necesidades.

Una de las influencias más grandes para el desarrollo, normalización y uso de los nuevos métodos de almacenamiento de archivo, se ha dado a partir de la aparición de la *normativa*

internacional para la descripción archivística (ISAD) y la normativa de la transmisión de información en formatos estructurados de documentos EAD y EAC. Según Bravo (2007), en su artículo sobre “Los repositorio de información, guardianes de la memoria digital”, la creación de archivos digitales ha creado nuevas problemáticas y a su vez, ha brindado posibles soluciones a las formas de archivar y rescatar información y conocimiento, dentro de estas ocurrencias en la organización y conservación, con lo cual debe existir un análisis exhaustivo de lo que necesita rescatarse y no querer realizarlo en su totalidad.

La creación y uso de repositorios y metadatos en las redes, se ha creado una nuevo término, el de “*web semántica*”, el cual hace referencia a un modelo de estructuración, interrelación y recuperación de la información, a través del uso de estándares y normas ya existentes. Este tipo de web busca superar las insuficiencias y vacíos que la World Wide Web ha presentado conforme al crecimiento que ha tenido. Su desarrollo depende de la disponibilidad de contenido con marcado sintáctico y semántico de los mismos para su análisis. Según Rodríguez (2007) tiene como objetivo “sustentar los sitios y servicios de la web en unas nuevas estructuras de la información constituidas por una red organizada de conceptos y relaciones semánticas pertenecientes a un dominio del conocimiento a las que se denomina ontologías¹”. Aunque se manejen similitudes entre los significados y referencias que se le dan a los términos, es conveniente conocer las diferentes terminologías usadas, porque al igual que en la diferencia uso y adaptación del idioma en las plataformas, los procesos se construyen o de-construyen, conforme a la necesidad y modismo de cada lengua.

Swan y Brown en 2005 identificaron como ventajas en la creación de repositorios de manera resumida y específica, la de generar datos administrativos y estadísticas, evaluaciones del conjunto institucional, disponer de un archivo permanente y de una herramienta de marketing.

Su uso ha aumentado con el incremento en el número de usuarios y con el tipo de cantidad e información que se intercambia, no sólo dentro de las comunidades de HD y RD, sino

¹ Es una especificación de una conceptualización de una estructura sistematizada, para poder buscarla y recuperarla. Convierte la información en conocimiento a partir de las referencias brindadas en los metadatos. (Lamarca Lapuente, 2013)

englobando todos los sitios de internet. Si nos remontamos en la historia de cómo fue dándose el intercambio, comenzó cuando los investigadores hacían uso de los correos y los protocolos *FTP* (File Transfer Protocol). Con los avances y el apego a nuevas tecnologías, se empezó a cuestionar la forma en la que se estaba evaluando un trabajo con el sistema existente- financiación de la investigación con sueldos científicos, entrega gratuita de resultados, gratificaciones de las suscripciones a publicaciones, etc.- por ello, empezaron a crearse bases como *el Archivo de preprints “arXiv”* (sucesor de LANL- Los Alamos National Laboratory-archivo abierto, 1991) que se conformaba por los trabajos preliminares –primeramente- de físicos para que fueran cuestionados y evaluados por sus colegas, éstos archivos se veían a modo de un mecanismo de comunicación informal más eficiente; **“SPARC”** (Scholarly Publishing and Academic Resources Coalition, 1998) quienes pretendieron reducir los costos de revistas científicas con la campaña *“Devolver la ciencia a los científicos”*; **“PLOS”** (Public Library of Science, 2000) donde los científicos se unieron tratando de recabar 30 000 firmas con las que se exigía que los editores tuvieran una publicación sin costo y sin restricciones en los efectos de la indagación; por último está **“PRINCIPLES”** (Principles for Emerging Systems of Scholarly Publishing, 2000) que es una asociación creada para exigir la reducción de precios en las revistas científicas y obtener mayores beneficios de mayor participación por parte de los autores (Keefer, 2007).

Dentro de las problemáticas que se experimentan en el uso de los RD es con el intercambio de información, pues si los repositorios entre los cuales se da el cambio no tienen una metodología estandarizada en el aspecto de licencias y metadatos del archivo, en la transferencia de éste, experimenta pequeñas modificaciones y pérdidas de algunos datos, que entorpecen el proceso y eliminan la eficacia del uso del repositorio, es por ello que como solución se ha propuesto el protocolo *Open Archives Initiative Object Reuse and Exchange* (OAI-ORE, creado en octubre de 2008).

Otra problemática surge en el momento que se pasa del documento impreso al digital, en este proceso los colectivos más afectados han sido los editores, autores/investigadores y bibliotecas especializadas en investigación, estos cambios, afectan la relación que hay entre los mismos; pero al menos con el cambio, el autor puede disponer libremente de su trabajo.

Su digitalización se vuelve un problema, al lidiar con que la información contenida y expuesta en la red crece de manera exponencial y sus contenidos tienen un acrecentamiento dinámico, lo cual provoca que los resultados de la preservación sean inciertos; la solución propuesta para ello es la de tomar en cuenta primero la conservación de la tecnología usada y después enfocarse en la protección del contenido por prioridades de riesgo y con la migración de los documentos cada cierto tiempo y el estímulo del uso de las aplicaciones empleadas en la creación y manejo del RD.

Las principales causas de pérdida de la información se dan por la sucesión generacional en los equipos, la continuación y obsolescencia del software y la limitada vida de los dispositivos de almacenamiento. La problemática de la preservación del contenido y la base de datos se encuentra en la incertidumbre de los costos reales que se vayan a tener a largo plazo, si el repositorio llega a obtener buenos resultados en algún momento surgirán quejas sobre la carga de trabajo, al ser algo relacionado con las humanidades y la tecnología no se tiene en cuenta la relación de costo-eficacia para ayudar a su longevidad y que las reglas, pautas y contenidos aún no llegan a una normalización estandarizada.

Otra más que se incluye al problema de desarrollo es la falta de conocimiento acerca del sistema, el desconocimiento sobre lo qué es y sus beneficios, además de que la mayoría de los investigadores y posibles contribuyentes muestran resistencia al uso de nuevas tecnologías y abandonar el viejo método. La solución a este inconveniente es adoptar una actitud paciente y de servicio para mostrar lo que un repositorio es capaz de realizar y que introduzcan sus trabajos en ellos, que cuando alcancen un gran número de visualizaciones y consultas, puedan llevarse a un formato impreso para su distribución y así obtener parte del financiamiento que funciona en el mantenimiento del sitio donde se publicó. Respecto a la publicación, empresas de publicidad y editoriales, son de las instituciones que más se oponen al uso de RD, pues al ser ingresados en la red ya no buscan la divulgación impresa y las compañías que realizan éste trabajo van perdiendo importancia y con ello llega su desaparición definitiva -desde el aspecto de la nueva denominación de la “sociedad tecnológica” el fin de editoriales es un fin que se podría especular empieza crear poco a poco una fecha de caducidad, aunque algunos repositorios aún busquen la publicación de libros,

ya no se ve como un requisito primordial, sino un aditivo a adornar el CV de algún científico; y si observamos el camino que está tomando la era tecnológica, las mismas publicaciones han decidido adentrarse en el mundo de la red, porque ahora todas ellas tienen mayor uso en lo virtual que siendo compradas como algo impreso, seguimos observando la problemática del aumento excesivo de los costos de las **publicaciones- editoriales** de Estados Unidos y Reino Unido averiguan que se implemente una cuota e impuesto por su consulta (publicaciones dentro de los campos de la salud y científicos). Ante esta problemática la prensa de Reino Unido respondió: “las ideas y el conocimiento derivan de financiamientos públicos para la investigación, por ello, debe hacerse válido y accesible para el uso público, la interrogación y el escrutinio, de manera amplia, rápida y efectiva como práctica” (Guedón, 2009).

Además de problemáticas, existen desventajas que ayudan a la desaparición de los repositorios y es que su análisis se hace desde diferentes puntos de vista, que en la mayoría de las ocasiones se piensa que el repositorio no cumple con las exigencias del campo cuando es analizado y éste fue hecho para otro propósito; es por ello se busca normalizar la calidad dentro de ellos y la forma en la que son evaluados o buscar al personal correcto que evalúen el contenido y esto no provoque que por ser mal analizados se les dé una fecha de expiración.

El avance de las TIC ha modificado la forma en la que se divulga la información en las instituciones entre las cuales se busca la preservación de los recursos digitales que se ha convertido en un reto de las bibliotecas, archivos y museos (también conocidos como “instituciones de la memoria”), además de que ha servido para que la materia ingrese en un campo de carácter multidisciplinar, teniendo presente la opinión expuesta por los interesados dentro de los temas que se tratan en las distintas bases que se han ido creando a lo largo de los años, puede que cause confusiones al momento de analizar contenidos y otorgarle –de alguna manera- “el visto bueno”.

Debe entenderse que el uso de las nuevas tecnologías no supone la mejora del aprendizaje por sí solo, sino que se van formando en el campo académico al incluir investigaciones en sus bases, haciendo que los medios contengan recursos para cursos académicos y didácticos,

algunos de los investigadores señalan que la tecnología ayuda a construir la metodología, donde la investigación se desarrolla de la misma manera, sólo que los acervos utilizados han cambiado por los accesos y formatos que ofrece la red.

Una de las exigencias que se tiene en la creación y el manejo de repositorios es el uso de *metadatos* para cargar la información, a los que se les da la siguiente definición: “los metadatos de alta calidad son los que respaldan los requerimientos funcionales del sistema que esté diseñado a soportar” (Medrano, Figuerola, & ALonso Berrocal, 2012). Es una de las normativas pertinentes para crear el registro de la obra con el uso del programa básico mayormente usado *Dublin Core*, los cuales cuentan con **título, creador, tema, descripción, fecha, formato, identificador** y **derechos**. Aunque esta es la forma más básica en la aplicación de metadatos, cada repositorio cambia la manera de ingreso del dato según la importancia respecto a la obra, por ello el programa está buscando ser un recurso normalizado como ayuda en el intercambio de datos y se respeten las licencias del OA. Su mayor problema con la coincidencia de repositorios en el momento de la reciprocidad de información es el medio orto-tipográfico, por los idiomas y caracteres usados en los idiomas. La información se clasifica en tres diferentes tipos: descriptivos, administrativos, técnicos y de preservación (Llueca, 2011). El cambio es realizado bajo los criterios dictados por la web con normas establecidas por el mundo de internet; las organizaciones deben hacerse responsables del almacenaje dentro de sus páginas, ya que debe considerarse que la información publicada llega sin un soporte documental alternativo y necesita investigar si no existe en otro lugar. La búsqueda y el encuentro de los documentos de manera eficaz, deben lograr el uso del repositorio además de la consulta del archivo a partir de la inclusión de un pequeño resumen del contenido y los metadatos oportunos en su ubicación, además de considerar el tipo de registro que logre la consulta eficaz de dicho material. Hay que tomar en cuenta que los archivos digitales, no garantizan la supervivencia de su contenido y por eso, sus características hacen que la digitalización se considere un derroche de recursos económicos y de personal.

Todo aquel tipo de archivo ingresado a la red contiene componentes funcionales como lo son la ingesta, almacenamiento de información, planificación de la preservación, acceso,

gestión de datos y administración. Cada uno cuenta con propiedades significativas que deben estar en constante revisión para que pueda ser reutilizable en cualquier momento; se clasifican en **contenido, contexto, apariencia, estructura y comportamiento**. Los más usados son los primeros mencionados, porque en ellos están dispuestos los metadatos del archivo.

Una de las empresas encargadas de la revisión de normas de calidad en los RD es la *Global Learning Objects Brokered Exchange* (GLOBE) que da la garantía de la existencia de las organizaciones y repositorios en general, a partir del OA en sus contenidos dentro de su máximo posible (este aspecto del “máximo”, varía dependiendo de la información que se maneje en el sitio, pues si se siguen ciertas pautas, no todo puede ser totalmente libre y debe llevar consigo restricciones para su publicación) (Zeni Marchiori, 2011).

Para la implementación de los OA se han recomendado dos estrategias. La primera es *la ruta verde* que impulsa el depósito de recursos digitales en los RD y *la ruta dorada* que promueve la publicación en revistas de OA- el *Directory of Open Access Journals* (DOAJ) ofrece la posibilidad de consultar todas aquellas publicaciones que están dentro de la rama; el uso de estas rutas ha permitido crear modelos híbridos donde los autores pueden dar un recurso económico que permita ser publicados o pagar una suscripción al repositorio o revista en la que quieran participar. Según lo consultado en los términos del OA, el pago por inscripciones o divulgaciones causa cierto conflicto al hablar del uso libre del medio, ya que el uso no depende de la generación de ganancias para la base de datos que lo solicita; por ello es que el apuro está en la solicitud de un “peaje” que deje huella en la publicación con la que se quiere apoyar, si es sabido que los repositorios necesitan del financiamiento para seguir en funcionamiento, pero no se debe exigir la cuota, o al menos no un solo valor, si el conflicto es la falta de capital. Los nuevos investigadores estarían en una gran encrucijada si la tarifa es muy alta e imposibilita la contribución con material intelectual; Por estas problemáticas han surgido plataformas que no cumplen con las normas y hacen que la información que podía beneficiar a las ciencias y las humanidades y a lo académico en general, quede reducido a un archivo de contenido letrado sin mayor importancia.

Tratando el tema de los aspectos legales, debe tomarse en cuenta al momento de publicar un archivo, contar con la autorización del autor o sus herederos que autoricen el uso del material y atención en revisar si el documento que se presenta fue realizado dentro de alguna institución, pues a mayoría de las veces éstos documentos son propiedad del instituto y necesita otorgar el permiso. Si las personas a las que se les pide incluir su investigación en el repositorio, presentan actitudes negativas, hay que exponer las afectaciones positivas que tienen el uso de los RD y su fácil manipulación para la conservación.

Además de este tipo de legalización de uso por medio de la autorización del propietario de dicha obra, debe tomarse en cuenta las leyes dispuestas en la **Organización Mundial de la Propiedad Intelectual** (OMPI) y las normas particulares sobre Derechos de Autor en cada país. Las licencias más manejadas en los ROAs son las “*Copyleft*” que tienen el objetivo de garantizar que los sujetos reciban una copia del documento que pueda a su vez usar, modificar y redistribuir el propio trabajo y las versiones derivadas del mismo (Doria, Inchaurredo, & Montejano, 2013).

Al igual que las licencias, hay que señalar los aspectos políticos que se manejarán en el mismo (estos nunca se debe de olvidar señalarlos, pues son los que le muestran al usuario y contribuidor no tendrá financiamiento, ni un progreso optimo) que son: *de contenido* (si los documentos son de OA o van a ser publicados en canales formales), *de metadatos* (modelo que se va a utilizar), *de depósito* (si se permite la participación de personas externas o sólo será manipulado por miembros de la plataforma), *de preservación de documentos* (se define cómo, por cuánto tiempo y qué se almacenará del documento) y *de propiedad intelectual y licencias* (de autor y de uso). (Doria, Inchaurredo, & Montejano, 2013). Para que un RD obtenga validez, las instituciones que lo usan, la buscan dentro de sus sistemas, donde se reconoce la capacidad del programa y su personal, la responsabilidad administrativa, viabilidad, sostenibilidad, adecuación, seguridad y procedimientos.

Debe tenerse en cuenta que la duración de un repositorio, coste y mantenimiento, variará dependiendo de la información que se maneje que ayudará a la obtención de más recursos para su desarrollo. Un método propuesto para la conservación es la del uso de software

sociales que ayuden a la sensibilización, por sus formas de aprendizaje sencillas, que ayuda a la atracción de nuevos usuarios, por el uso constante de ciertas plataformas. En la actualidad hay varios proyectos que se encargan de estar estudiando los aspectos que condicionan la preservación de los documentos digitales y su valor de evidencia. Ejemplos de ellos son *Interpares* (International Research on Permanent Authentic Records in Electronic Systems) y *Cerar* (Center for Electronic Recordkeeping and Archival Research), dentro de este tipo de planes se busca almacenar y digitalizar todos aquellos archivos históricos que brinden datos valiosos a la sociedad.

La conservación dentro de los RD debe plantearse desde la problemática de la accesibilidad a la información a largo plazo, en lo hay que aplicar un análisis de riesgo, para establecer prioridades y crear un plan de preservación que garantice su acceso y que a su vez permita la actualización y reutilización del material; debe tomarse en cuenta los datos que se ingresen, pues entre más barata y sencilla sea su conservación, es fácil hacerlos coincidir con el software aplicado al RD. Este tipo de exámenes se hacen por medio de programas como *DRAMBORA* (2007) que permite realizar el cálculo de conflictos y puede ser usado en colecciones del repositorio en funcionamiento o a recopilaciones que están a punto de subirse y con esto se decide el orden en la prioridad del mantenimiento. Esta metodología se compone de seis etapas: identificación del contexto de la organización, documentación del marco regulador, identificación de los activos, actividades del repositorio y propietarios, identificación y evaluación de riesgos, y gestión de riesgos (Boté & Minguillón, 2012).

Se debe tomar en cuenta el resguardo en medios de almacenamiento externo para su uso y su recuperación, que permita su contenido de manera completa y eficaz a otro software, sin pérdida de metadatos. El modelo comúnmente aplicado es el *OAIS* (Open Archival Information System: “un archivo consistente en una organización de gente y sistemas que han aceptado la responsabilidad de preservar la información y ponerla a disposición de una comunidad designada”) (Boté & Minguillón, 2012) el cual se conforma por un productor (el que facilita preservación de la información) y un consumidor (el que hace uso del repositorio, en una comunidad designada). Algunas organizaciones han empezado a implementar los *mandatos de auto depósito* (self archiving mandates) con los cuales, las instituciones pueden

exigir a los investigadores que publiquen el resultado del trabajo –que en la mayoría de ocasiones- la misma institución brinda el patrocinio para su la realización de la labor; este tipo de mandatos puede ser usado si se tiene un registro: ROAR (Registry of Open Access Repositories, 2000) y OpenDOAR (Open Directory of Open Access Repositories, 2005) usados para registrar a los repositorios y promover el OA a través de los pre y post prints o como registro comprehensivo y confiable.

Su popularidad ha ido creciendo a través de recomendaciones entre colegas, y no por la misma sugerencia por parte de la institución; todo se debe a que es más factible creer por las experiencias de los compañeros que verlo como exigencia de la organización en la que trabajan; se refiere a que un investigador, al haber publicado su trabajo en ellos, aumenta la consulta y citación de sus escritos, que uno que se encuentre sólo de manera impresa, por el interés de la sociedad en las redes sociales y los beneficios de internet.

Desde 2009 se publica el Web Ranking de Repositorios con el objetivo de desarrollar indicadores para crear una evaluación científica que ayuden a promover el OA. Debe notarse que este tipo de proyecto está atado a ámbitos tecnológicos y políticos y que siguen en constante desarrollo, pues todos los RD muestran diferencias en sus necesidades y su enfoque. Por ello que se propone para el aumento de uso de las bases, se señale el propósito por el cual fue creado. La mayor recomendación al crear un repositorio y mantenerlo activo es implementar programas de promoción y ayuda que permitan conocer los beneficios y lo qué es el OA dirigido especialmente a investigadores reacios a querer formar parte de la nueva era de investigación y consulta, sin la ayuda, los recursos otorgados a las plataformas quedan congelados y dejan de ser útiles dentro de la institución.

Otra recomendación es la búsqueda de alianzas entre administradores, buscadores y bibliotecarios para poder ir más allá de las divisiones de sus labores y todos puedan especializarse en nuevos campos de conocimiento y manejar los aspectos necesarios en el uso de los repositorios; esto además de cumplir con el aspecto multidisciplinario que se tiene como ideal en este tipo de sitios y materias especialistas en humanidades.

Siguiendo con la relación Humanidades-repositorios-cultura artística, se describirá la manera en la que su creación y el uso de las TICS han afectado de forma positiva al crecimiento del campo de la venta y el conocimiento de nuevas corrientes y artistas, además de preservar la historia del arte. Este medio también permite el análisis de obras, ya sean antiguas o de la nueva era, para ayudar a la mejora (aunque claro, las obras ahora llevan mayor contenido metafórico y conceptual que lo que muestra la técnica).

1.3 CULTURA ARTÍSTICA

Con el progreso de la tecnología, las redes sociales y de las humanidades dentro de estos campos, el arte ha ido progresando de la misma manera, es decir, al momento de crear, se utilizan los medios digitales y su distribución se hace de igual forma. Si se busca reconocimiento, la mejor opción en esta época es el uso de las redes sociales. Al crear una referencia al progreso, podemos darnos cuenta de que el arte es un reflejo de la evolución de la sociedad y que muestra, a su manera, los inventos y acontecimientos ideológicos, políticos y sociales.

El término de cultura visual fue acuñado por primera vez por William Thomas Mitchel, Hans Belting y Nicholas Mirzoeff, entre otros, los cuales lo utilizaron como estrategia y no como campo disciplinar para entender, analizar e interpretar la sociedad contemporánea; la cual es un área formada por diferentes aportes de la filosofía, historia del arte, antropología, y otras materias que analizan el constructivismo social (Sánchez, 13). Se le da mayor importancia cuando la imagen se vuelve decisiva en la conformación de la sociedad y si la mirada se complejiza con la evolución de la tecnología, la percepción de la realidad va cambiando conforme va progresando el medio con el que se mire.

Con el surgimiento y uso de este término, nació de igual manera la expresión *multimedia* cuando se comenzaron a usar determinados productos que se apropian de forma particular de las tecnologías digitales. Cabe mencionar que “la noción de multimedia sugerida pretende dar cuenta de los modos en que se dan los procesos de institucionalización y de

funcionamiento social de las prácticas surgidas, específicamente, a partir de estas tecnologías” (Sánchez, 13).

Según Sánchez, los estudios visuales se clasifican en 3 niveles: con la *dimensión cognitiva y ontológica de la visión* –el modo en que se alinean las producciones artísticas a manera de objetos de reproductibilidad infinita- *como reflexión de la obra artística y su conexión con la vida cotidiana y la evolución de las máquinas y los dispositivos de visualización* –que se desata con la reproducción de la mecánica visual.

Ahora bien, cuando el artista hace uso de las redes, estas le ayudan como una herramienta de almacenaje y organización de la información, de la obra y su biografía, que se propone emprender con el uso y la difusión del ReDCA.

Todo este nuevo uso de la tecnología se empezó a llevar a cabo a principios del siglo XX, empezando a probar nuevos métodos y materiales que ayudaran a renovar las creaciones artísticas para poder mostrar algo novedoso e interesante. Por ejemplo, en esta época se comenzó a usar la pintura como parte del desarrollo de investigaciones científicas probando nuevas teorías referentes al claroscuro y en la creación y fundamentación de otras especulaciones sobre el dibujo, ayudando así al surgimiento de manifestaciones artísticas y relaciones con la sociedad en el campo económico, político y cultural, aunque no debe olvidarse que la relación más apegada y mejor pagada era la que se podía tener con la Iglesia y sus requisitos para decoración de las edificaciones o complacer algunos egos dentro de los miembros de la Iglesia. La sociología, al considerar este tipo de cambios, también fue cambiando la manera de evolución del arte, al igual que los ideales de belleza dispuestos, pues los acontecimientos que brindó la tecnología al arte, fue lo que adaptó las normas de perfección para contemplar de otra forma las obras.

Las críticas hacia el desarrollo social se dieron al haber mayores avances dentro de lo tecnológico y con ello surgieron las vanguardias del **futurismo** y el **ready made**, en las cuales se critica el valor de la obra en el mercado del arte y se le da mayor importancia a la idea y el concepto que a la técnica con que se realiza. El **futurismo** tiene la característica de

considerar la guerra como algo *bello*, lo que muestra que lo moral puede tomarse a manera de categoría estética ya que la pintura semejaba lo que acontecía en la época (movimiento, velocidad, industria) llegando a la simulación.

Duhamel nos señala que los movimientos artísticos posteriores a las revoluciones técnicas del cine y la fotografía, muestran valores que se usan en la relación político-social como *modos sociales de tramitación moral-estética manifestada en la reproducción*. Las críticas ahora son afectadas por la “cultura de masas”, es decir, por su consumismo y su apego a la obra y la popularidad.

El progreso en lo multimedia y lo tecnológico, ha creado una diversidad en la aplicación de diversas prácticas en el arte y la comunicación; a los resultados dentro de ellas se les conoce como “*productos de genialidad*”, lo cual nos dice en el estudio de lo visual, que la relación entre artista y mecenas se regula a partir del uso de los medios (las galerías virtuales y los usos de redes sociales como *Instagram* que se usan a modo de tienda en línea) y hay una nueva relación en tradición e innovación.

Como podemos notar en nuestra actualidad, la *cultura digital* nos define: vivimos, interactuamos y formamos parte de un nuevo orden sociocultural, en la cual la estructura ideológica ha tenido un gran impacto de penetración y transformación. En la nueva era, la sociedad puede crear alter egos que interactúan en la red, lo cual no sólo se reduce al uso de los medios digitales, sino que se crea una cultura digital; la interacción con los redes hace que los usuarios, no se queden en su papel de usuario y puedan agregar contenido (ya sea de tipo intelectual o relacionado con el ocio) volviéndolos “prosumidores” (Rodríguez Ortega, 2009). En este caso, siguiendo la referencia de prosumidor, los consumidores de las HD y los repositorios, forman parte de la terminología, aunque sus contribuciones van por el lado erudito produciendo y difundiendo conocimiento especializado y creando plataformas en las que participan expertos, aficionados y beneficiarios cotidianos conocidas como “*ecosistemas de innovación e inteligencia colectiva*”. Hablando de ello, la adquisición de conocimiento en la actualidad ya no se somete en acumular afirmaciones, actualmente esa es la función de las bases de datos, ya que la excesiva producción y difusión de la

información imposibilita la ganancia de una idea de manera personal, el “conectivismo” ayuda a que nos apoyemos en otros internamente para la obtención de saberes. La idea de que los discernimientos deben ser compartidos, colaborativos y dinámicos haciendo que la colectividad pueda reconocerse como una “sociedad de la información” en la cual el acceso a la enseñanza sea el pilar sobre el que esté basado (en estas nuevas comunidades, se consideran los RD).

Lo técnico y comunicativo, ahora se apega al arte desde un nivel científico –como ya lo habíamos mencionado, comenzando con la revolución industrial-, como algo afín a comunicadores, artistas, técnicos y operarios, lo cual crea bienes de consumo y producción para la información y el entretenimiento. Actualmente, lo que determina el tiempo de uso y de novedad se encuentra en el lapso que permanezca en los medios tecnológicos; esto lo podemos considerar desde la fotografía y el cine –calificados como el nuevo registro de la historia del arte, en parte- afirmado por la publicidad, ya que muestra el progreso o retroceso en las épocas. Con estos referentes históricos, podemos notar que el avance en el trabajo y su apego a la cultura de masas entre los plásticos y los diseñadores gráficos es muy diferentes, pues los segundos están más influenciados por la cultura, cuyas obras tienen que complacer las exigencias de la sociedad ya que trabajan para otros y los plásticos únicamente complacen su creatividad y si buscan destacar en los círculos sociales, pueden realizar obras controversiales que los ayuden a lograr el cometido.

En los aspectos de la valoración de la obra de arte (dentro de cualquier época) se debe tener en cuenta que constituye una actividad simbólica e ideológica por parte de los activos en el campo –artistas, galeristas, curadores, coleccionistas, críticos, historiadores y funcionarios culturales- quiénes determinan con sus diversas ideologías estéticas que se considera artístico y que no, dependiendo de la perspectiva con que se evalúe (conceptual, simbólica, ideológica, cultural o social) para que las obras se puedan consagrar en el campo del arte, resulta del enfrentamiento de atribución de valores por parte de los agentes y el concepto dominante en ese instante.

El arte ha pasado a ser un objeto de consumo y desecho, ya que sus consumidores sólo le dan un momento de vida por la inmediatez que existe. La Obra de Arte (aquellas que fueron creadas en siglos pasados) son símbolo de atraso y deben desecharse, pues no concuerdan con la rapidez que se vive en la época, ya no pueden llamarse “inmortales”, ahora son sustituidas por los productos (donde las obras ni siquiera puede catalogarse dentro de lo que antes era conocido como tal) de novedad, los cuales ya no cuentan con un momento de trascendencia, pues la fugacidad en la sociedad no permite si quiera que se den a conocer en la comunidad; los nuevos estándares para la crítica de las obras se dan por el mercado y los patrones sociales, ahora las Obras de Arte sólo quedan como estética del conocimiento, un dato curioso para la cultura; por lo cual ya no incluyen ningún referente de sentimiento nacionalista y la categoría de “arte” llegó a ser un término sin validez, sin parámetros que dictaminen aquello que pueda pertenecer a las Bellas Artes respecto a los antiguos cánones de evaluación.

La creatividad al crear, según Sirbu es una relación social subjetiva creadora y la objetividad del marco hacia el que se orienta, genera y condiciona. Toda obra de arte se crea a partir de los problemas del origen del autor y su grado de dependencia a la clase dominante –el artista ya no busca expresarse como tal, sino que es esclavo de ella clase para poder llegar a ser reconocido dentro del mercado -. Según Cuevas en su libro “La cultura y el arte” (1987) “la obra existe solamente como *realidad* social, como hecho cultural de la sociedad [...] implica incorporarse al patrimonio cultural existente; fuera de dicho contexto social, la obra de arte tiene solamente una existencia virtual”, que si nos damos cuenta, la mayoría de las obras se encuentran dentro de la red siendo conservadas para su posteridad y estar al alcance de todos en tiempo real; por ello su circulación depende de qué tan lejos pueda llegar en su reconocimiento e interacción con el espectador –lo cual le concede su valor monetario- y la educación artística que el público tiene para comprender el contenido (sí es que aún lo insertan en ella) de la obra.

Lo que antes era considerado *sublime* dentro de la estética del arte, ahora depende de la inmediatez de la sensación que cause, y toda emoción debe estar siempre ligada al consumo y el mercado, todo esto dictaminado por el capitalismo en la sociedad, donde lo *sublime* se

cataloga como la felicidad, el éxito y la riqueza. “Al identificarse el público con las ofertas del medio surge el entusiasmo estetizado. Este entusiasmo se beneficia de la multitud de deseos que aspiran a alcanzar la totalidad del **éxito** y la **fama**”. (Fajardo Fajardo, 2009) Con ello se expresa que ahora el público es mayormente atraído por aquello que los hace verse en un mundo ideal, en el que puedan llegar a ser como esos individuos famosos que se ven en la televisión o el cine, gastando por adquirir aquello tan soñado, que sólo se busca para una idealización de la realidad y no se acepta lo que se vive, es por ello que el consumismo llega a crecer de manera desmedida; se dice que el gusto se basa en lo sensacionalista y todo es desechable, por cumplir con su momento de gloria en la fugacidad del mismo, de su tiempo.

Con el deterioro de la significación y la valoración del arte, también hay una modificación respecto a la evaluación de las visitas a los museos, debido a la masificación del consumo, las idas a un museo ya no se consideran como un momento de reflexión y contemplación entre el espectador y la obra, ahora sólo es un registro y una muestra del turismo que puede realizar un sujeto para ser pregonada dentro de las redes sociales.

Así como el artista busca posicionarse en el reconocimiento, lo mismo sucede con los agentes adquiriendo poder a través de la acumulación de su capital simbólico (refiriéndonos a la evaluación atinada del experto dentro del medio y su adquisición de popularidad), si logran esto, entonces su valoración de la legitimidad se fundamenta en el proceso de la consagración simbólica e ideológica, donde se define bajo las creencias del arte su esencia cultural, de la obra y el agente (Barbosa Sánchez, 2016).

Según Adorno, la valoración de la obra se mide por el éxito en el mercado y a su vez es el producto manejado dentro. La profesionalización del arbitraje artístico que el medio demanda, promovió que los críticos procedieran a elaborar justificaciones técnicas de sus juicios; los artistas mantienen con ellos una relación de temor porque al momento de realizar una crítica hacia cualquier artista emergente, éste se transforma en un *valor establecido*, con ello empieza a escudarse con lo teórico, insertando filosofía en la justificación y en la obra misma cuando la crea.

Desde la transformación y adaptación que sufre el historiador en el nuevo sistema, su poder y capital empieza a formarse al aceptar trabajos de comisario o jurado en certámenes artísticos, donde distribuye la recompensa y atribuye valor a diversas producciones; en el caso del crítico, al ser crítico, aspira al reconocimiento institucional al premiar ciertos paradigmas. Todas estas interacciones están dominadas por negociaciones, alianzas y confrontaciones de galeristas con coleccionistas con artistas.

Se involucra la valorización de la obra por el poder de consagración de los críticos para el crecimiento del artista y el consumo del galerista o coleccionista; los artistas que buscan alcanzar esta meta deben definir y conceptualizar los valores artísticos que ellos mismos atribuyen a sus creaciones, que fomenten la credibilidad y legitimidad cultural.

Cada etapa histórico-cultural ha logrado articular su propio sistema para informar, persuadir o convencer a partir de su dominio tecnológico, atendiendo las dimensiones y complejidades de las masas receptoras a la que va dirigido.

El humanismo que se encuentra dentro de los medios digitales va dirigido principalmente a la ciencia y el arte, tomando en cuenta la técnica con la que se realiza, teniendo así un mayor protagonismo en esta área.

El arte ahora es parte de la masificación de productos, debido a su apego –cada vez más íntimo- al uso de lo virtual, esperando tener un auge dentro del círculo social esperado. Según Benjamin –nos menciona Carignano (2016) - el arte se ha transformado hasta el punto de sufrir una degradación por su registro superficial; se mencionó anteriormente que la valorización ya no radica en el uso de la técnica y la originalidad, actualmente se juzga a por su uso en pos de la política, por medio de un juicio moral –que sustituye al estético- dándole mayor importancia al impacto social. En la actualidad, la crítica se hace de manera forzada, pues ya no llama la atención por su ejecución y se obligan a crear una de lo que se observa que funcione bajo los criterios del concepto manejado por el artista, pero si hablamos de la imagen digital, es aún más complicado, ¿qué se critica? **El concepto, la forma o su impacto.** Analicemos, todo el arte pertenece a un proceso de producción capitalista, donde la

reproducción técnica no es más que una imitación y se ve un esfuerzo inalcanzable en la búsqueda de la identidad –se busca cumplir con las expectativas de la sociedad, de la época de consumo, que el ejecutante pierde su individualismo, su discurso, por complacer y por ganar un lugar en la popularidad comunal, llegar a ser **alguien** de un **algo** fugaz- es por ello que lo real es una “infinita imitación de la imitación”.

Aunque el desarrollo de lo virtual y lo tecnológico esté apegado al arte, debe saberse que la idea y los conceptos aún deben ser creados por el artista, conserva esa responsabilidad y él mismo, como la sociedad, necesita considerar que la tecnología no contiene el conocimiento, sigue siendo una herramienta de apoyo para la creación y la innovación dentro del campo, sólo los medios cambian y la mano creadora, posee el compromiso de innovar con el concepto y crear una obra a partir del uso y las facilidades que le brindan los sistemas.

La cultura actual digital, define la realidad en la que vivimos, nos transformamos e interactuamos creando un nuevo orden sociocultural, donde la estructura ideológica ha tenido un gran impacto de penetración y transformación, mundialmente hablando.

Ahora nuestra vida depende de los medios tecnológicos, todo se hace dentro de lo virtual o por medio de los aparatos, de cualquier recurso que maximice el sentido de la vista, el percibir la “realidad aumentada”. Por ello es que el arte, se ve tan unido o se habla de él como si se hablara de la misma cultura visual; debemos entender que a partir de diferentes críticas o reflexiones de teóricos como Virilio, Mirzoeff o Foucault, entre otros, nos señalan que *cultura artística* y *cultura visual*, es considerado un sinónimo, pues las imágenes están definiendo nuestra sociedad y realidad –sean o no imitaciones o quiera considerarse la reinterpretación de lo que se mira-.

Otro aspecto que debe tenerse en cuenta acerca de la cultura artística, es que en esta época el arte ya es parte de la vida cotidiana, ya no sirve como un referente clasista –me refiero al momento de Renacimiento, donde se utilizaba para distinguir a aquellos que tenían poder y fortuna, los que podían pagar para un retrato suyo, los que conseguían entrar a un museo, de recibir una educación cultural- ahora esto nos dice que se ha vuelto banal, escaso de creatividad pues es una interpretación de la realidad que termina siendo una reinterpretación,

ya que el entorno es sólo una imitación, nada es “real” o ¿a qué podemos llamar real si todo se ha llevado hasta sus límites satisfaciendo la necesidad de la mirada del consumidor?

Como podemos ver, desde las diferentes perspectivas que se le ha ido dando al arte en cada momento histórico-social su relación se vuelve tan estrecha que actúa sobre la vida y puede llegar a cambiar su destino.

La cultura de masas y el desarrollo de los medios de comunicación, ha atemorizado a los intelectuales porque se les ha quitado su postura de élite (desde la perspectiva del conocimiento) y como se menciona anteriormente, se ha perdido la noción de *estética*, lo que provoca que muestren repulsión por lo que ahora se considera “arte”, aquello que posee “mal gusto” o lo que se define “kitsch”, creando una guerra interminable entre **la cultura de mercado** y **la cultura culta** –guerra que inició en el siglo XIX y ha venido dándose hasta nuestros días- a partir del discurso de cómo se debe observar el “nuevo arte” y múltiples posibilidades estéticas que definen el comercio y el consumo social. Los eruditos señalan que el problema del avance del medio, ha provocado que se prive a la sociedad de pulsiones críticas, generando banalidad y trivialidad de los gustos, o si toda esta globalización se puede considerar desde un lado más amable y creador de un mundo con una cultura mayoritariamente democrática (Fajardo Fajardo, 2018).

La autonomía que habían ganado los intelectuales y artistas en el Iluminismo moderno, se ha ido perdiendo frente al mercado transnacional y su globalización, por lo que la estética se ha adaptado a las nuevas normas financieras: rentabilidad y expansión comercial, alejando a las obras de la calidad y la conceptualización y haciendo que los museos pierdan su título de guardianes del arte y ahora sean partes de la industria como *vitrinas de la industrialización*.

Con el desarrollo industrial, las luchas constantes entre intelectuales y críticos del arte moderno, se ha planteado la posibilidad de que existan dos o más posmodernidades: aquella que cuestiona desde la filosofía y la historia, donde se busca defender las teorías estéticas antiguas, se hace una crítica vil a la forma en la que la industrialización lo ha cambiado para hacerlo meramente decorativo y sin contenido académico; y la que ha sido producida por la

economía del mercado bajo su fundamento último: el consumo, dándole crédito a la producción en masa de “arte” que ayuda a que pueda ser poseído por varias personas dentro de una misma esfera social y respetando sus posibilidades como consumista, sin provocar sólo añoranza del producto.

Toda esta industrialización, consumo y desarrollo del mercado universal, no sólo afecta en la realización de un buen arte –aunque se cuestione qué es bueno en realidad o si solamente es un complejo de anhelo y de una idea romántica de rescate- sino que además se quiebran valores morales y sociales como la justicia, igualdad, solidaridad y la libertad, provocando crisis por el regreso de una ética social. Si nos enfocamos en el último valor, nos podemos creer personas libres por cómo se maneja ahora la sociedad, pero por el comercio, la publicidad y la mejora de los medios, la humanidad ha caído en una suerte de libertinaje, donde no se respetan los parámetros de la comunidad y únicamente se busca obtener fortuna y fama sin importar afectar a terceros, con tal de cumplir los ideales planteados en el bombardeo lanzado por la propaganda dentro del industria y el consumo.

Por ello, es necesario lograr que el repositorio ReDCA pueda ser un sitio que demuestre lo contrario, que nos muestre que el arte aún puede tener ese carácter filosófico e intelectual que se le insertaba en épocas pasadas, que conserve algo político e ideológico al momento de ser creado y deje de verse únicamente como un producto de consumo; donde su verdadera función vuelva a ser la de expresar sentimientos y transmitir conocimiento. Logrando que la institución de la FBA de la UAQ, busque formar artistas basados en teorías y estéticas que vayan más hacia lo académico y el rescate de lo docto, sin querer pretender crear sólo obras para mero empleo decorativo.

2 REPOSITORIO DIGITAL DE LA CULTURA ARTÍSTICA

2.1 REDCA: RESPECTO A LAS HUMANIDADES DIGITALES

Siguiendo lo establecido en las HD, la creación del repositorio se ha hecho mediante las bases de la conservación de la educación y el academicismo a través de la preservación de la cultura artística, empezando por un pequeño fragmento social dentro de la Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ), específicamente en la Facultad de Bellas Artes (FBA) y haciendo pruebas con los alumnos y docentes de la Licenciatura de Artes Visuales –contando a artistas plásticos y diseñadores gráficos- digitalizando la obra que se ha realizado internamente y fuera de la institución, pero que llevan una muestra de la formación que se realiza en las instalaciones.

Para poder realizar este proyecto y pertenecer a grupos importantes dentro de las HD como la RedHD que contiene a todos aquellos repositorios e instituciones que se encargan de conservar la cultura y textos académicos que fomenten el progreso de alumnos y como fuentes de información en la formación de investigadores nacionales e internacionales –pero se trata de que estas bases de datos ayuden a la educación y el perfeccionamiento de investigaciones del país-. Las HD han servido en la distinción del propósito que se tiene con el planteamiento y el desarrollo del plan, donde se ha establecido que el carácter del repositorio será de almacenamiento de obras artísticas y después verse unido al patrimonio cultural de la FBA de la UAQ.

Inicialmente el proyecto fue realizado para poder encontrar las similitudes entre las técnicas de docentes, alumnos, egresados y todo sujeto perteneciente a la comunidad de la FBA, que mostrara una identidad que se va pasando de generación en generación y con el paso de los maestros que ha tenido la facultad en las diferentes materias artísticas. El primer caso planteado fue el de la maestra Luz del Carmen Magaña que fue alumna de Santiago Carbonell y de Jordi Boldó; analizando sus obras y las clases que impartieron –en esta cuestión- se esperaba observar las similitudes de las técnicas entre la obra de Luz del Carmen

con Carbonell y Boldó; pero al momento de aplicar dicha comparativa sólo pudo contactarse al maestro Raúl García y al egresado Jesús Chávez.

Pero la idea del proyecto ha ido cambiando conforme se ha ido trabajando, ahora se usa a modo de repositorio de conservación del patrimonio cultural y como plataforma de impulso para la comunidad perteneciente a la Facultad; por lo mismo, podemos decir que el ReDCA es un repositorio de tipo *utilitario*, donde se busca guardar información que pueda ser consultada y citada, sin ser modificada – por obvias razones, en su mayoría (por el momento en su totalidad), toda los datos manejados son imágenes de obras prestadas por maestros y alumnos- y de esta manera se cumpla el propósito de conservación del trabajo comunal.

Se ha cumplido también con el propósito de la difusión a partir del uso de los medios digitales, por la tecnología implementada y el uso de redes sociales –como *Facebook* y *Twitter*- que han ayudado a conocer personas que se manejan dentro del mundo de los repositorios y las HD en todos los continentes. Con las nuevas generaciones, se ha encontrado que la forma más fácil y amable de originar la invitación para participar en el ReDCA es por medio del uso de las *social networks* –pues es uno de los sitios con mayor uso y por medio del cual se puede obtener información que les interese y evalúen si es conveniente-.

Si seguimos haciendo referencia a un “análisis” del contenido que nos permita apreciar si el ReDCA cumple con el propósito que establecen las HD, podemos verlo por medio de la lingüística, que la tecnología aún no cuenta con la posibilidad de traducir la página a diferentes idiomas (por su naturaleza de repositorio de imágenes) pero por la sencillez de la plataforma con la que se está trabajando y por el tipo de información que se ha respaldado en la misma, todavía no es necesario su traducción a otras lenguas, además de que apenas se empieza a dar a conocer dentro de la comunidad, para después llevarlo a nivel estatal, nacional y llegar a lo internacional. Los datos que limitadamente se están manejando, que desde cierto punto necesitarían traducción, son los metadatos, aunque las referencias que contienen -que de hecho, sirven en la citación y dar crédito de la autoría de la obra- no es

obligatorio traducirlos, comenzando con una perspectiva muy rigurosa, sería una forma de quitarle la autoría de la realización de la pieza.

Conforme al respeto de la autoría de las obras, se da al permitir la firma de un formato de autorización, donde sólo se nos permite la difusión de la obra –ya sea pictórica, audiovisual, fotográfica, escultórica, digital, entre otras y en un futuro: musical, teatral (registro fotográfico), trabajos de investigación (como tesis, tesinas y artículos publicados) y todos aquellos nuevos que se vayan creando. A todo tipo de trabajo, se le dará su reconocimiento a partir de la inserción de metadatos en el archivo usado para al momento de almacenar en el repositorio, cumpliendo con el requisito de las licencias usadas para protección del autor y la plataforma virtual *Creative Commons 2.5*, con la que se garantiza que no se lucrará, ni se modificará el registro otorgado y siempre se mantendrá visible en la página y en cualquier ejemplo de selección con el nombre del autor que decidió otorgar el archivo a la conservación del patrimonio cultural universitario y facultativo.

Otra forma en la que se muestra el cumplimiento de las HD es a partir de que el propósito mayor de la conservación de cada obra realizada dentro y fuera de las instalaciones de la facultad es que se espera crear un academicismo de tipo multidisciplinario, donde las mismas obras describan su intención y puedan ser juzgadas en las aulas o externamente de la facultad, ayudando a validar o negar afirmaciones de investigaciones relacionadas con la teoría del arte y logren verse con una perspectiva de “dato académico” y no sólo como mera figura de ilustración en el texto. Podría decirse que el repositorio, es parte de la Bibliotecología, que necesita de personas con un conocimiento –al menos básico- de la Archivística, metadatos, curación, gestión, entre otras; logrando que los contenidos puedan servir a modo de referencias de consulta y cumpla con el propósito de *co-working* beneficiando a todas aquellas materias que se encuentren en el campo de las Humanidades y se beneficie al histórico social universal.

Las HD, por las temáticas que trata, requiere en las redes virtuales, que el acceso a los sitios se plantee como plataformas de “Acceso Abierto” (con las siglas en inglés de OA); esta acción puede realizarse dentro del ReDCA por medio de la aplicación de la selección y el

botón derecho del mouse, pero aún no hay algún enlace o plug-in específico con el que se pueda realizar; al usar este tipo de operaciones en la plataforma, tenemos que tener en cuenta que al proteger la propiedad intelectual de la persona, debemos aplicar metadatos en el archivo digital, que al momento de que quiera ser corrompido en cuanto a los derechos de autor, el archivo tenga incrustado los datos del propietario y no consiga cambiar de dueño – claro, esto sólo considerando que no se sepa corromper la seguridad que se aplica-.

Ahora, respecto a la forma de selección de las obras, aunque nuestra plataforma sea de OA, necesitamos tener cierto filtro en la recepción y publicación de la obra; con esto se quiere decir que se busca que los alumnos muestren su verdadera pasión e interés hacia una técnica sobre la cual tengan gran habilidad y sea posible de mostrar su intelecto conceptual y manual al crearla. Para poder realizar este tipo de evaluación, se solicita el apoyo a maestros especializados en el rubro a evaluar –si la obra es gráfica, consultar a un grabador, si es pintura, a un artista plástico especializado en la técnica, si es cerámica, un ceramista, etc., por el momento la valoración ha sido realizada por docentes que se encuentran activos dentro de la facultad y así obtener los resultados de manera más eficaz y el repositorio se muestre en actividad constante –ya sea en la página principal (<http://redca.uaq.mx/>) o en las páginas de las redes sociales (Facebook y Twitter), al iniciar el proceso de aprobación y la firma de un Vo. Bo. Para el docente requerido, se procede al uso de la autorización del interesado y se pueda cargar en la red y dar a conocer como parte del patrimonio de la Facultad.

En cuanto a la comparación de lo esperado en las HD respecto a las TIC, el uso que se le ha dado a las mismas acorde a la creación del ReDCA es un aspecto satisfactorio que se ha cumplido con las normativas que se han implementado; esto quiere decir, que la tecnología no sólo se ha empleado como base de almacenamiento de datos en la red, sino que se ha logrado preservar información –imágenes digitales de obra plástica- abrir la posibilidad de crear un archivo histórico formado por los trabajos de maestros, egresados y alumnos actuales de las diversas carreras; dando el poder de ser un método de carácter pedagógico, siendo usado a modo de muestra de lo que se realiza en la clase o en materias teóricas haciendo referencia al tema que se está tratando –sobre todo en materias de estética e historia del arte (contemporáneo) desarrollando análisis de su contenido o realizar comparativas de

obras semejantes o con temas que sean parecidos al del ejemplar. Por la forma en la que se ha ido desarrollando la página, se pretende que en un periodo a mediano plazo, el ReDCA se transforme en una micro empresa universitaria, donde se pueda transmitir el conocimiento requerido para el manejo de los repositorios –a partir del uso de las plantillas de “Omeka” (Es una palabra Swahili que significa exhibir, hablar, expandirse. [...] se eligió el nombre porque significa que las prácticas en Omeka ayudan a sus usuarios con contenido digital y proyectos de construcción digital para comunidades en línea. Fue creada en 2007 por Roy Rosenzweig. (<https://omeka.org/about/project/>) – pre-concebidas para ser foros de OA y ayudar a su creación con información de calidad; y no únicamente a mantener el proyecto dentro de la Facultad, sino llevarlos a toda la comunidad que conforma la UAQ, a instituciones que necesiten de uno, a otras universidades y a cualquier tipo de corporación que así lo requiera, mostrando la amabilidad y el alcance que puede brindar si se tiene un repositorio que muestre lo que es la institución.

Y, aunque la página se maneje como plataforma de OA, siempre va a existir la necesidad de un recurso monetario –pues los sistemas empleados y el servidor que se requiere al desarrollar toda la gestión interna, son objetos de costos elevados que necesitan un mantenimiento constante para su conservación; se busca solventar los recursos a partir de apoyos dentro del mismo ámbito universitario, o se trata de crear un programa con las normativas de instituciones gubernamentales como CONACYT que brinden el apoyo económico a cambio de estar en su base general, siempre y cuando esté en constante renovación y cumpla con las normas establecidas. Otro soporte sería aquel que se consiguiera por parte de empresas privadas que desarrollen programas o instrumentos en el campo de las TICs y que vaya ligado a la temática del repositorio con el cual se piensa requerir la ayuda. Uno de los capitales que podría emplearse a manera de emergencia –o también a largo plazo- es solicitar ayuda de las personas en la plataforma, que pudieran brindar, manteniendo en actividad el recurso y sigan empleando la base como referencia que le ayude a conseguir trabajos en el campo del arte, teniendo una especie de “portafolio virtual”.

Un aspecto notable en el desarrollo del ReDCA es tomar en cuenta el ciclo humano en el que nos encontramos –la actitud social y el impacto del desarrollo de la investigación en la comunidad artística de la FBA-, pero, ¿qué aspectos? Como nuestro proceso se ha ido formando hacia lo tecnológico y virtual, el repositorio puede funcionar pues se encuentra en el manejo de la red y en ella, para ayudar al reconocimiento de todos aquellos que busquen darse a conocer a través de instituciones y no enfocarse exclusivamente en el desarrollo del mercado del arte; no sólo debe verse como objeto de exhibición y venta, sino también como digno de servir para estudios y que con su trabajo puedan originar una referencia de lo que se hace (observando claramente el talante académico de la obra). En estos ciclos, se considera la adaptación de los investigadores (pag2, text 6 HD).

Se espera que con las diferentes aprobaciones, cumplimiento de legislaciones y normativas, pueda llegar a ser tan grande y notable como el repositorio del INBA (2014) y poder englobarse dentro de las reformas a la legislación en la materia de Educación, Ciencia y Tecnología –como tal señala la palabra- y no sólo que se perciba a manera de proyecto o modelo del mismo. Este propósito, puede verse cumplido gracias al apoyo de la dirección de la Facultad y la de Patrimonio para el progreso de la plataforma y el patrocinio que sirve en el desarrollo del programa.

La forma en la que se ha encontrado la participación de la comunidad es a través de cómo se muestra el panorama de a dónde se puede llegar con el desarrollo del programa; a partir de conferencias, pláticas informativas, visitas a salones y facultades para presentarles la plataforma y su uso, la invitación a conocer el lugar donde realizamos las actividades, mostrarles a los miembros del equipo de trabajo y la tarea de recalcar que siempre será respetada la autoría de sus piezas en la página y NUNCA se lucrará con la misma.

Hay también que señalar que durante la investigación, se ha encontrado –y se ha comprobado- que el desarrollo de las HD en México y toda Latinoamérica, va apenas creciendo a partir de la realización de conferencias, congresos o charlas magistrales con aquellas personas que están más apegadas al campo y tienen repositorios mejor establecidos –como el caso de Ernesto Priani e Isabel Galina (fundadores de la Red HD) -. Al hablar de

ellos, cabe mencionar, si se busca seguir creciendo como repositorio, se realizó una visita a la UNAM para asistir a las “Jornadas de Repositorios Institucionales de Acceso Abierto” que se celebró el día 13 de marzo; de la asistencia, se obtuvieron datos interesantes acerca de cómo manejar las plataformas o sobre qué bases ir creándola y después ir la manejando de forma eficaz y entrenar de manera rápida a otros sujetos que gustaran participar en el proyecto, otra cuestión que surgió, fue que hay una gran necesidad de catalogadores –o individuos que se dediquen exclusivamente a la revisión de la calidad de la imagen- y aplicar mejoras en la parte de los filtros de búsqueda: la mayor recomendación era la de generar una experiencia satisfactoria, al ser una plataforma que no necesite de asesorías constantes y cuyo uso e integración del mismo con alguna institución importante en el mundo de las HD –sería la RedHD porque es la más conocida y donde se localizan conjuntos de todos los repositorios creados en el país-.

La recomendación fundamental que se hizo de manera general en la asistencia a la Jornada fue la de generar una identidad a través de la apariencia de la plataforma –colores distintivos de la institución, tipografía atractivas y que permitan relacionar **repositorio-institución** además de siempre demostrar que se maneja una reforma multidisciplinaria dentro de las actividades y la formación de la plataforma.

El aspecto sobre el cual también hicieron énfasis es que debe siempre hacerse un filtro donde se revise, coteje, depure y seleccione –en el caso de la plataforma (arte) obras- todo aquel material que muestre la calidad necesaria que confectione una influencia y atracción de la página para cualquier visitante –ya que está dirigida hacia el público en general y no sólo a la comunidad académica perteneciente a la FBA UAQ; además de esto, debe tenerse en cuenta que hay que generar un manual y cada acción o documento usado de manera constante, necesita contar con un archivo de origen y diversas copias dirigidas a las secciones donde es usado.

La parte donde puede generarse una experiencia satisfactoria para el usuario de la plataforma es en la que se aplica el uso de las FAQ, que permite incluir todo tipo de cuestionamientos que puedan surgir al momento de ingresar a la página y explique la función de cada cosa.

Con todas estas conclusiones obtenidas –sobre las cuales ya se está trabajando dentro del ReDCA- se podría esperar que el proyecto progrese hasta el punto de llegar a ser una microempresa en la facultad (o la institución) promoviendo las nuevas tecnologías y su aplicación en las artes, sin recurrir a la sustitución de una con otra, sino una alianza para el desarrollo de cada materia y apoyarse en ello y su difusión en otras áreas y la comunidad estudiantil de las diferentes carreras; la meta más grande a lograr es la de promocionar el arte que se realiza en la FBA e impulsar escuelas de arte para poder formar un acervo mundial y se pueda tener más referencias dentro de la web.

Al igual que otros repositorios de arte, las pautas que se siguen al crearlo son aquellas usadas por las bibliotecas virtuales y sus sistemas para la clasificación y organización de los archivos que manejan, con los que se ha llegado a unos nuevos que estandaricen la marcación de textos en internet (con la creación del TEI en 1994) que ayuda a que los datos no sólo se empleen como catálogo, sino que a partir de su codificación adquieran la característica de material de investigación y considerarse o adentrarse en nuevos campos de teorización en la web. Según algunos teóricos como Foucault, Deleuze y Manovich, la web se ha considerado un nuevo campo de conocimiento que ha logrado que el material contenido pueda ser conocido como **documental** –conservación de conocimiento ya producido- y de **interpretación** –donde se aplican distintos procesos de teorización (lo cual sería algo que se busca aplicar en el desarrollo del repositorio, no sólo como un producto utilitario, sino también como una muestra gráfica de la producción de una teoría acerca de la transformación de la imagen en dato de investigación con su análisis y uso en otras investigaciones relacionadas con la temática de la misma y así volver su uso más académico que de simplemente un muestrario de obra a coleccionar o vender, convirtiéndose sólo en museo virtual (Bosch, 2016).

Además de esto, el ReDCA también cumple la función de comunidad multidisciplinaria al mezclar las artes visuales con la informática, bibliotecología, historia y diseño de imagen (la imagen se empieza a crear para poder empezar a ser reconocidos –por el momento- dentro de la agrupación estudiantil de la facultad) cumpliendo así el propósito que supone que todos los académicos que se encuentran participando en el ámbito y crean plataformas dentro de

las HD, deben dedicarse a la creación y acción de construir la investigación que origine su crítica y lectura.

Tratamos de que el personal al que se está invitando a participar, busqué obtener el perfil que se ha impuesto a los sujetos que se encuentran dentro del campo: que puedan ser o desarrollar un perfil multifacético, donde desarrollen la capacidad investigadora y el talento de investigación en el desarrollo de prototipos de mejora; busquemos que el equipo pueda construir una vida en la red, un lugar que posea una dinámica fluida, generativa y social.

Su propósito principal, o la finalidad con la cual el ReDCA comenzó siendo creado, fue para encontrar una nueva forma de aplicación pedagógica del contenido dentro de la red –en este caso imágenes en las que se muestre cómo se trabaja en la facultad y el diálogo que cada uno de los artistas maneja al momento de la realización –lo que se quiere decir es que en ciertos casos (6° semestre en específico) los alumnos tratan de ir formando un discurso a través de lo que se va realizando en las diferentes áreas, se les pide darle un sentido a las piezas que se realizan y saber el por qué del trazo, la técnica, los colores y uso de las formas y su distribución; se trata de crear un trabajo profesional que permita posicionar a los alumnos en el mundo del arte con obras que contengan un significado, una temática y que ofrezcan algo a la sociedad.

2.2 REDCA: RESPECTO A LOS REPOSITARIOS DIGITALES

Ahora, analizando al ReDCA respecto de cómo es definido un repositorio digital, éste, ha cumplido con su propósito desde el principio de su creación, pues varios de los alumnos y maestros que han dado el permiso para usar su obra, lo han usado en base para lo cual el ReDCA fue creado: el de promover y dar a conocer el trabajo de la FBA. Fue un proceso difícil el de explicar el porqué era útil participar en el mismo, pero al dejar todas las dudas en claro, la participación fue recurrente.

Al haber participado con personal perteneciente al sistema de bibliotecas de la UAQ, pudimos cumplir con la característica de guardar similitud con la forma de organización y

resguardo dentro de las bibliotecas virtuales y los criterios de búsqueda, para mejorar la experiencia del usuario en la plataforma y resguardar los archivos de manera segura y eficaz en el caso de que el trabajo (hasta ahora realizado) llegara a perderse.

Los procesos usados para poder confeccionar a la plataforma en lo que ahora es – INTRODUCIR IMAGEN DE LA PAGINA PRINCIPAL- se han ido dando gracias al conocimiento del personal dentro del ReDCA, que han ido realizando manuales, con los cuales se puede enseñar a otras personas como trabajar dentro de la plataforma y a crear copias de seguridad del mismo.

La creación del ReDCA empieza a partir de los diferentes manuales para originar la plataforma e ir haciendo la clasificación como archivos de bibliotecas –agregar metadatos, consecutivos en el listado, catalogación de las obras, asignación de tareas –a los primeros miembros del equipo: una bibliotecaria, una abogada, un administrador de repositorios, un programador, un diseñador de imagen corporativa, un director de proyecto, un gestor y ayudantes generales.

El primer paso a desarrollar fue la adquisición del manejo de la plataforma –en éste caso, fueron usadas las plantillas de OMEKA, que tienen un uso amable del espacio y funciona a partir de la aplicación de plug-ins pre-programados, que permiten su uso de manera eficaz sin esperar permisos para navegar y usar las diferentes herramientas que se ofrecen, el sistema nos permite darle una imagen distintiva a nuestra página con la modificación por medio de los plug-ins (personalizarla aún más con el cambio de colores espacios y tipografía); dándole la personalidad que uno busca proyectar hacia el usuario, además consiente la aplicación de diversos campos para crear colecciones –en el ReDCA, las usamos al generar un listado principal de las carreras de las cuales se manejan los archivos –cabe mencionar que el ReDCA comenzó sólo con las carreras de Diseño gráfico y Artes visuales; al convertirse en un proyecto facultativo, ahora se manejan todas las áreas dentro de la facultad: artes visuales, música, danza y artes escénicas- que a su vez fueron divididos en subcategorías donde se hace referencia a sus particularidades según las materias impartidas en cada campo, por ejemplo, si hablamos de Artes Visuales, con un subgénero de Artes

plásticas, que a su vez se divide en las materias prácticas que se llevan –dibujo, pintura, grabado, escultura, fotografía, etc.- que a su vez se divide en otra subcategoría describiendo la técnica usada dentro de la rama –pasteles, acuarela, óleo, talla en madera, linoleografía manipulación digital, etc.-; lo cual ayuda a que la búsqueda pueda hacerse de forma específica sin tener que arrojar demasiados resultados que entorpezcan la navegación. Al finalizar la parte de las colecciones, se inició la manipulación de la calidad de las imágenes, el formato a manejar y el cómo se iban a captar, para resolver esta cuestión las fotografías se usaron en JPG, con una resolución medio-alta –esto, con el propósito de, si la imagen se descargaba, el archivo no sea completamente bueno en la forma en la que se ve y no haya problema con los derechos sobre la misma, pues algunas de las que se digitalizan no cuentan con la firma del autor- y se insertan los metadatos con los programas de *Adobe Bridge* y *Photoshop*.

Una de las partes más importantes de todo el proceso, o sin la cual no podríamos tener el ReDCA, es la parte de la digitalización, con la que nosotros podemos dar muestra de lo que se realiza en la facultad. Su realización llega a ser difícil, sino se cuenta con el equipo necesario para realizarlo, pues la imagen no obtiene la misma definición o hay que modificarla drásticamente, logrando pasar pruebas de control de calidad. Al principio de su creación, el equipo no estaba completamente armado, que permitiera una digitalización decente (contábamos con cámaras semi-profesionales o no teníamos trípode, en el cual montarla); al obtenerlo, pudimos aplicar la formación dictada en el manual (creados o encontrados) y lo aprendido en cursos con Hozcani Arellano, obteniendo así una profesionalización del trabajo realizado.

El aspecto más considerable a tomar en cuenta a la hora de la captura de la fotografía de la obra, son las luces, con las cuales podemos crear acentos de colores que destaquen dentro de la obra, o lograr que las pinceladas y detalles (por ejemplo en rostros o en las líneas hechas en hueco grabado) puedan apreciarse de mejor forma al momento de la descarga y el acercamiento en las pantallas. La técnica usada es la de crear un pequeño esquema, en el cual se trace sobre el suelo un compás de 180° donde queden marcados ángulos que vayan de 0° a los 180°, dejando diferencia de 5° entre cada medida, considerando que la posición

de la cámara debe estar totalmente frente a la obra y las luces deben apuntar a los centros, es decir, la obra debe dividirse en 6 cuadrantes y dirigir la luz a cada mitad; si tiene dorados o cosas brillantes que deslumbren al lente, la luz se dirige por fuera, haciendo que la luz rebote iluminando puntos clave del cuadro y obtener el registro deseado. La apertura que debe usarse es la de 50 mm, ya que esta conserva la fidelidad de la imagen, pues semeja la vista del ojo humano. Otro aspecto a considerar es el ángulo en el que se posiciona la cámara respecto a la obra, siempre debe encontrarse a 90° respecto a la inclinación o ángulo de la obra que se fotografíe, para ello, se utiliza un aparato llamado “inclinómetro”. La apertura del lente –lo que permite el paso de la luz- es recomendable mantenerlo en un F8 con una velocidad de obturación de 1/60, con estas medidas, debería de haber un mayor rescate en los colores y manteniendo la referencia a las texturas generadas en segundo término. En la edición, el modelo de color que debe obedecerse es el RGB, solo enfatizando algún aspecto que deba destacarse.

Después de obtener la digitalización deseada, se pasa a la parte de seguridad de las obras –o al menos con la inserción de ciertos datos, es lo que se pretende-, comienza al insertar metadatos en la imagen que se va a cargar en el repositorio, éstos son básicos: autor, nombre de la obra, procedencia, descripción, activación de *Copyright* y el nombre del ReDCA –pues nosotros somos los encargados de su resguardo digital, aunque no nos hacemos del uso que se le dé por fuera de la plataforma-. En la edición, sólo se arreglan brillos muy marcados o el ángulo que se perciba por sí la cámara no se posicionó en 90° respecto de la obra o generar un GIF para mostrar obra escultórica.

La manera en la que mantenemos un orden para la catalogación y conservación de un archivo digital, es a través de la numeración consecutiva, dándoles un número de serie que nos ayude a identificar a la imagen con sus respectivos formatos –a cada fotografía se le genera una ficha técnica (donde se encuentran todas las especificaciones necesarias de la obra), metadatos (nos permite copiar la información necesaria para su seguridad, haciendo que el acomodo de los datos sea igual en todos los datos) y los respaldos de las imágenes (uno es el “archivo virgen” y el otro es el modificado, con los metadatos y número de serie) además de los papeles de autorización y VoBo escaneados. Con todos ellos se puede crear un

respaldo de la información guardada en la plataforma por sí llega a haber algún tipo de hackeo en la red.

Los procesos, son fáciles de describir, pero en realidad tienen aspectos técnicos que deben irse solucionando a través de la “prueba-error” con la que se puede perfeccionar la técnica, hasta obtener el registro deseado y pueda ser funcional en su uso dentro de la plataforma, y el uso externo por parte de cada usuario o del mismo artista que requiera de las imágenes para mostrárselas a algún posible comprador o galerista.

2.3 REDCA: RESPECTO A LA CULTURA VISUAL

Como vimos, la cultura visual nos habla de una nueva forma de percibir nuestra realidad, los textos y palabras pasan a segundo término; ahora las imágenes son los nuevos estímulos para crear ideas o diálogos o formar imágenes mentales que nos hagan recordar mejor las cosas.

Habiendo dicho esto, el ReDCA pertenece al concepto de cultura visual, pues su contenido –hasta ahora- está conformado sólo de imágenes que pueden estimular diferentes diálogos entre la imagen y el espectador, donde cada una de ellas, tiene algún referente de trazo, color o temática que muestre las ideas necesarias que permitan su interpretación.

Las obras hasta ahora cargadas en la plataforma, contienen diferentes temáticas, trazos, gama de colores y técnicas que dan a entender que no hay ninguna relación entre unas y otras, sólo el hecho de que las obras provienen de la comunidad en la FBA. Aunque al principio, se pretendía mantener el contenido cerrado a lo generado por las licenciaturas de Artes Plásticas y Diseño Gráfico, el ReDCA se ha abierto hacia todas las áreas de la Facultad, ya no se trata producir comparativas entre alumnos y maestros, sino que también se quiere crear un registro –a manera de patrimonio- de toda aquella producción que pueda quedar como testimonio del trabajo realizado por los miembros de la comunidad FBA-UAQ, logrando que la cultura visual se adhiera a todas las formas de arte que se realizan, volviéndolas objetos de observación –por el registro digital - haciendo que todo lleve una referencia de cultura visual dentro de la era tecnología.

La manera en la que se puede abordar la cultura visual dentro de la plataforma, es por medio del uso y la catalogación de imágenes, para la difusión de la materia a través del surgimiento de artistas y nuevas formas de expresión artística.

Como bien es sabido, la cultura visual y lo multimedia, hace unas cuantas décadas, empezaron a tener auge dentro de las humanidades, por el uso constante y más apegado a los aparatos tecnológicos.

El mayor uso que se le puede dar a la imagen del ReDCA dentro de la cultura visual es la que implica una reflexión estética, donde la producción artística ahora tiene una relación con la vida cotidiana –puede verse al emplear tecnologías de uso cotidiano, en las redes sociales y el apego a aparatos tecnológicos como celulares y tabletas- su correspondencia temática apegada a la realidad, a través de su reinterpretación o representación de situaciones sociales y culturales, expresadas de manera poética o meramente ilustrativa, pero siempre conteniendo un mensaje que muestre la unión estética-realidad, además de que la mayoría de las obras, están apegadas a su contemporaneidad o puede darse fácilmente esa “realidad” de su contenido con la actualidad; la estética, se mantiene un tanto incierto por la nueva forma de interpretación que se le está dando al concepto de belleza, por los nuevos gustos apegados a la moda y a todo aquello que se encuentra en auge.

Haciendo uso de esta modernidad, podemos llevar el arte a distintos sitios en tiempo real, para aquellos que busquen conocerlo a través de sus aparatos tecnológicos de preferencia, sin necesidad de tener que trasladarse, colgándose de su motivación al conocimiento del “nuevo arte” o el aspecto académico, pueda ser difundido en las distintas redes sociales, como cualquier publicación, dándole sentido al uso de los medios, con la difusión y el conocimiento académico de cosas casuales, su apego es fundamental e impresionante, que pareciera que la tecnología son nuestras nuevas extremidades y capacidad de conocer y almacenar información fuera de la mente humana. Aunque se busca demostrar su aspecto intelectual y académico en su uso, lo que es denominado **cultura visual**, no permite tal demostración, pues apartándose de los avances y de las aplicaciones que se van a lo

comercial y cotidiano, lo académico no puede adentrarse en el mundo de la nueva socialización, sin existir una reflexión teórica (Sánchez, 2013: 36).

Desde diferentes medios, se ha tratado de lograr que en la cultural visual se desarrolle un campo –algo que se espera realizar con el uso y difusión del ReDCA- específico, donde se usen única y exclusivamente las imágenes dentro de los medios digitales, como algo útil y un referente en el desarrollo de investigaciones, que se dirijan al ámbito de las materias de humanidades –la historia del arte, gestión cultural y sobre todas las cosas, el uso de imágenes útiles en el desarrollo de investigaciones artísticas (no sólo refiriendo al artista o la técnica, sino llevando el uso de la misma imagen –su contenido y composición- a manera de medio con el cual se pueda realizar un análisis y empezar de ahí una problemática con una posible solución); usar la cultura visual, como forma de impulso y si es conveniente, que los artistas usen el reflejo de lo propuesto en el nuevo entorno para el progreso de temáticas que puedan influir en el espectador, por la muestra de materiales relacionados con su discurso social, algo que sea comprensible al mirarlo, sin tener que ser específico.

Sino se puede usar la cultura visual como medio de investigación artística, ayuda a que estos nuevos medios puedan redimensionar y difundir de manera más amplia la nueva forma de conocer arte; lo que si se podría afirmar, es que el contenido del ReDCA, aún no puede implementarse como una forma de historicidad, ya que su distribución y acomodo del contenido, no muestra ninguna línea de tiempo y únicamente se percibe como galería de imágenes, sin sentido, sin coherencia entre sí –ese es uno de los puntos sobre los cuales debe trabajarse la categorización de los archivos de la plataforma ya que no maneja coincidencias y concordancias entre unos y otros, que exprese la recuperación del “vistazo” y acercamiento al arte a partir de sus modos académicos e intelectuales, y tal vez, esa clasificación de semejanzas, no sólo de trazos y técnicas, sino de temáticas o temporalidades que le den un aspecto más apego a un archivo histórico a la conservación a manera de cronología para poder ir creando el patrimonio.

Para que la cultura visual se vea como método pedagógico, debe tomarse a la educación artística con las bases de la vieja escuela, retomar todas aquellas características y aplicarlos

a los nuevos medios y usos, ya que las nuevas generaciones, enfocan al arte como una herramienta que muestra una idea, pero no como una obra de arte, ya no se le da su importancia y pierde su capacidad de historicidad e ilustración de la realidad. Según el texto de Javier Palacios, las personas aprenden mejor sobre algo, después de que se crea, recrea y transforma todo aquello que se encuentra en lo cotidiano y cree conocimiento, haciendo que el arte se perciba como un producto más y no como lo que es: una obra.

Lo bueno de esta forma de conocimiento, es que el mismo, se vuelve un resultado nuevo, amplio, que permita construir de la idea algo más complejo que se complementa con cada una de las formas de significado que le da un sujeto, haciendo que las redes sociales funcionen como medios creadores de ideas y conocimiento.

Hernández en su artículo (2008:38), nos plantea una nueva forma pedagógica para enseñar arte. Según el teórico Klafki, el arte debe enseñarse por medio de una *formación categorial*, en la que no sólo debe ser visto meramente práctico o algo teórico, como se ha venido manejando en la **formación formal**; Klafki en este sentido, propone que el aprendizaje del surja cuando el interesado se apropie de su realidad, dándole al contenido la importancia buscada y no únicamente a la técnica, mediando las experiencias del mundo objetivo con la capacidad de ser uno mismo, elaborando imágenes que contribuyan a la construcción de su identidad. De esta manera, en el ReDCA, podemos ayudar a una enseñanza, aplicando la *formación categorial*, al usar los nuevos medios que muestren la realidad y los artistas emergentes vayan apegándose al uso de la tecnología como método de apoyo para la investigación y la formación de temáticas para sus obras.

Aunque esto sería modificar completamente las formas de trabajo ya establecidas, y haya una mediación en el sistema educativo de la combinación de materias teóricas y prácticas.

3 CULTURA VISUAL

3.1 QUÉ ES LA CULTURA VISUAL

Como nos plantea Mirzoeff, la vida moderna, al estar más apegada a la tecnología ha desarrollado cierto gusto por lo visual, dentro de cualquier medio, las personas ahora necesitamos contemplar las cosas para poderlas creer y conocer. Basándonos en la idea de que “la riqueza de la experiencia visual en la cultura posmoderna y la habilidad para analizar esta observación crea la oportunidad y la necesidad de convertir la CV en un medio de estudio”. (1999:19) se espera convertir a la imagen del arte en un objeto de estudio y de análisis que le brinde un estatus académico y lo aleje de la generalización de lo visual en la cotidianidad, volviéndose atractivo para todos los usuarios de los medios tecnológicos, que a su vez genere conocimiento positivo a quien la mire. ¿Qué tiene de coincidencia la tecnología con el arte? La era posmoderna ha hecho que la industria que provee lo visual, tenga mayor auge que cualquier otra, la gente busca espera estar enlazado a diversos estímulos que lo ayuden a formar ideas específicas de diferentes temas; los aparatos son la “nueva mirada” en la época actual, *“se ve a través del lente y no con la mirada misma”*. Si se mira a la cultura visual desde el enfoque social, la perspectiva de darle al arte ese aspecto de academicismo, perdería su rumbo, ya que se deslinda la imagen de su interacción con los sentidos y los estímulos que podría provocar.

La saturación de imágenes ha creado “hiperestímulos” que saturan el campo visual y provoca que se aprenda a observar y desarrollar la vista de manera cada vez más rápida, ya que la imagen busca plasmar la existencia misma. El problema que tiene este nuevo campo de estudio, es que el ícono ya no se mantiene dentro de los lugares “sagrados” en los que se “debe” mirar, ahora cualquier objeto es imagen para ser evaluada y generar alguna provocación en nosotros; por otro lado, su aspecto positivo es que, con el apego que existe hacia los diferentes aparatos con los cuales puede darse la interacción, todo sujeto tiene acceso a diversos lugares e imágenes en tiempo real, eso es lo que genera que nuestro repositorio, pueda causar atracción a su contenido y se le dé la importancia a los elementos contenidos en él; hacemos que el archivo digital de la obra, perdure en un mundo que es

posible de adaptarse a las condiciones, sin que se desgaste con el paso del tiempo y permanezca siempre con su estado original, haciendo que ahora se le catalogue como “imagen real” dejando así como copia a la imagen real, ya que ahora se adapta a la nueva realidad que se vive –la cual se conserva en los medios tecnológicos- y así sucederá mientras se vaya dando uno tras otro, ya que siendo materia, sólo se transforma con tal de perdurar.

Es tanto lo que las imágenes casuales (Ilustración 1) han llegado a tener “popularidad”, que el Arte (Ilustración 2) ha pasado a perder su distinción estética de estas y causan menos interés o atracción, por no estar dentro de redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram) y sólo si son intervenidas (Ilustración 3) para ser usadas como “meme” pueden adquirir la misma importancia que aquellas que reflejan lo cotidiano de manera natural.



Ilustración 1



Ilustración 2



Ilustración 3

Esto demuestra como la vida cotidiana ha alcanzado mayor popularidad dentro de la Red que la noción de la existencia de obras artísticas, llenas de símbolos y significados, en las cuales se puede tener una estética filosófica e intelectual que se conoce en el campo

académico. Al estar todo en los medios de comunicación masiva y las redes sociales, la interacción y lo que se hace con ello es conocido como *acontecimiento visual*: es la relación entre lo que se ve, el aparato con el que se ve y el espectador que realiza toda la acción. En otros tiempos, la interpretación de la obra, se basaba en la correspondencia con lecturas o escritos, viéndose como texto y no como imagen.

Debe de tomarse en cuenta que cada sujeto busca o puede obtener una diferente explicación de lo que ve, ya que la información dentro de la obra, es interpretada dependiendo de la cantidad de conocimiento en signos con la que cuente su espectador, dando así la diversidad de diálogos que genere una sola obra con cada uno que la mire, podrán parecerse en algunos términos, pero nunca terminará siendo el mismo significado, todo va a depender de la temporalidad en la que se encuentre, pues la interpretación del símbolo va cambiando conforme al tiempo en el que se viva. Podría decirse que la definición de una obra frente a su público es muestra de lo sublime, a través de la relación sensuada que provoca el diálogo del signo dentro de la misma.

La cultura visual abarca diversos campos de estudio, que no podría ser posible de clasificar dentro de uno solo; por ejemplo, Bob Wilson señala que existe una diferencia entre los Estudios Visuales y el estudio de la Cultura Visual por cómo se toca el tema de la visualidad, pero que puede verse como los enlaces en un rizoma, conservando esas similitudes que conjuntan el arte con la cultura visual y que a su vez conservan las diferencias marcadas que hay en las materias a partir de su contemporaneidad; además de que deben considerarse diferentes aspectos que la definirán, pues si decimos que esta tiene relación con el lugar o el sujeto que se desarrolla, hay que contemplar su interpretación a través del aspecto de raza, clase social, sexo y género con el que se lleva a cabo la interacción. Se le atañe la significación de imagen, de visualidad, como un análisis materialista, como estudio visual, como ciencia de la imagen; dependiendo de la zona donde se le busque dar una definición, todo depende del medio donde se genere y la zona en el cual se hace (Hernández, 2005:13). Lo que sí es cierto es que la CV se basa en dos áreas importantes: en las prácticas de la “visualidad” y el estudio de los artefactos visuales, no exclusivamente los que se encuentran en el arte. Su apego no se encuentra únicamente en la historia de las imágenes, ya que se

incluye el contexto social y lo que implica: clase social, género, identidad sexual y racial; es un nuevo campo del estudio antropológico –si nos damos cuenta, esto se vino desarrollando desde el momento en que aparecen las imágenes que nos dan una narración exacta de lo que fue la II Guerra Mundial con los alemanes y los judíos, y las ilustraciones que se hacían logrando que la cultura visual sea una exploración ilustrativa y específica de la historia, más que un catálogo de fotografías sin sentido, originando miradas en la realidad que producen y las subjetividades que se miran; viendo así la relación directa con el arte que ayuda a expandir la referencia hacia otros estudios, formando nuevas relaciones e interpretaciones, que nunca serán errantes sino nuevas zonas de estudio e investigación.

Dentro de la misma historia de la Cultura visual, se encuentra la de los aparatos tecnológicos ocupados para mejorar o facilitar la visión –sea una pintura o una computadora- según Barnard los medios y su enfoque, están directamente ligados a su contexto histórico, social y político, ya que los factores determinan la capacidad de visualidad; además, hay que señalar que la tecnología no sólo reclama el sentido de la vista, ya que con la evolución de las tecnologías, también reclama la atención y uso de los demás sentidos al crear mayor efecto y necesidad. Si bien se estudia el avance tecnológico cabe mencionar que todo empieza con el de la imagen del cine y el televisor al internet, creando una por medio de píxeles, sin ser sólo luz, sino también memoria. Su inmaterialidad (ya que los puntos se hayan en el vacío de la red) sugiere por qué las imágenes no pueden causar el mismo resultado que una fotografía o algo que tenga un registro material, hace que el apego del observador sea nulo, al no tener un referente táctil sugerente de la añoranza del pasado, siendo vano y que contienen temporalidades cortas (vistazos rápidos del hoy) quedándose con el hoy y el futuro.

Para ello, debemos tener en cuenta a Virilio, quien nos menciona que el tiempo “real” domina sobre el espacio “real”, invadiendo los sentidos hasta darle realidad al concepto mental, han obtenido su propia finalidad por su circulación fugaz en la Red. Se han propuesto diversos modos que la mirada tiene para “ver” (*regímenes escópicos, discursos y prácticas de visualidad*). Debe considerarse que para el estudio, no sólo exista un único modo de considerar la historia de la mirada, como antes se mencionó, debe apreciarse como un rizoma

que posee diversas vertientes, queriendo decir, que además de percibir las formas y la evolución de las tecnologías, hay que considerar la fisiología –aunque el sentido de la vista se use de manera secundaria, seguimos viendo a través de ellos, sólo cambia el modo-. Otro aspecto a tomarse en cuenta es que no es lo mismo *ver* –referente a la fisiología- que visualizar –*ver*, como acto social- se da principalmente en el cómo vemos, podemos y distinguimos ese ver; a la visualidad debe apreciarse como algo activo y productivo, no sólo pasivo y mecánico, esta forma de interpretación, genera que se distinga aquello que va más allá como la divinidad. Larry Silver nos menciona que se presenta un estudio que incluye los hábitos particulares de *ver* y las convenciones en las que se realiza la acción, lo que le da su particularidad cultural, volviéndose universal. Hay autores como Heywood y Sandywell que la estudian comenzando con el hábito y los fenómenos causados en el campo sociológico, cultural y filosófico; debe ser analizado desde cuatro órdenes 1) *Prácticas significativas en la cotidianidad para la experiencia práctica*, 2) *Diversas problemáticas interpretativas sobre las diversas “formas de ver”, explorando todos los campos, enfocándolos a los campos perceptuales vitales*, 3) *Formación histórica del pensamiento crítico* y 4) *La emergencia de creación de nuevos discursos críticos enfocados a las prácticas, instituciones y tecnologías enfocados a la resolución de nuevos paradigmas* (Hernández, 2005:20). Se debe apreciar a la “cultura visual”, como una generación de diálogos amplios y diversos para los distintos aspectos que muestra la comunidad en su cotidianidad, no sólo generando historicidad, además de causas y efectos que describen el comportamiento o cualquier conocimiento que generen las imágenes; no debe reducirse a simples generalizaciones, y mejor permitir abarcar cualquier área a la que proporcione información, y debe pensarse en una perspectiva diferencial, heterogénea y transformacional.

Por sus cambios constantes y la saturación de las imágenes, la cultura visual desde que nació ha encontrado formas de investigación que da resultado a las misma, una explicación de lo que sucede, y se puede analizar las zonas de resistencia que se encuentran en los campos de consumismo de la visualidad. Nuestra sociedad está ensimismada en desear ser parte de la cultura, el consumidor-espectador tiene esa necesidad de incluirse por medio del consumo excesivo de productos, o con la participación activa en redes sociales. Ahora la comunidad se basa en la hiperrealidad, donde nada proviene de algo original ni real, existiendo como

copia. Otro aspecto desde el que la CV consigue ser analizada, es con datos creados por tarjetas de crédito, por el uso de diversas personalidades en la red, por la vigilancia constante de las cámaras, entre otros aspectos. Lo que se analiza ya no es el pasado o el futuro, sino la modificación de la vida diaria de cada persona, de esta forma se distingue que el estudio de la cultura, no debe limitarse a un fragmento de la sociedad, ya que el límite cultural queda disuelto por la complejidad del derroche monetario como objeto de práctica social.

Una de las mejores interpretaciones encontradas para definir a la cultura visual, es la de Barnard al decir que “CV es cualquier objeto visual, producida, interpretada o creada por los seres humanos, que posee, o a la que se le da, una finalidad funcional, comunicativa y/o estética”. Toda referencia de éste tipo, tiene un ejemplo sensorial y oral, o viceversa, pero nunca ha de existir una sin la otra; otro aspecto significativo a estudiar son las maneras en las que se mira una, a partir del modo en el que la imagen está construida. En su estudio a profundidad, debe saberse, que para crear y fundamentar todas las teorías y estudios de la CV es necesario que influyan sobre ella distintas materias (sociología, antropología, historia, psicología, entre otras). En pocas palabras, la CV es una materia de carácter multidisciplinario, que sin ello, sería una materia específica y la imagen, un motivo ilustrativo de la información.

En la CV, como nos dice Ana María Guasch, las palabras son sustitutos de estudios y de arte, ahora se le ve a manera de cultura que engloba todo tipo de referencias académicas que resuelvan dudas y especulaciones sobre la temática y la visualidad, sustituyendo al arte y abarcando la parte de la imagen como reflejo de la simulación y la apropiación de la tecnología refiriéndose a una nueva existencia, una observación y como registro de simulacro. Debe considerarse también que la CV es una modelo en el que la observación, el placer visual y su correlación con el espectador son alternativas a las formas tradicionales de lectura, uniéndose a procesos de desciframiento, decodificación o elucidación; además de que las imágenes tiene el poder de mostrarse “no humano ni real”, pero que pueden ser relacionadas con la “realidad” en la que se vive, únicamente se busca tener relación con el entorno y no con la veneración ni el entendimiento de algo coherente, sólo saber que se existe y por sus diferentes interpretaciones llegan a reconocerse con múltiples identidades, que la

vuelven algo más que una historia de la imagen, pero menos o a la par de la “Historia del Arte”. Otros teóricos –Mitchell- buscan lograr que a la CV se le reconozca como algo construido socialmente, asociando la visión –Jenks y Bryson- del arte a manera de práctica semiótica en el arte para construir su relato, procediendo a su expansión, asociándola a la ilustración y no únicamente algo perceptivo (Guasch, 2003: 11).

Desde otro punto, Norman Bryson, Michael Holly y Keith Moxey, buscan crear una *historia de las imágenes* donde también puedan ser incluidas las televisivas y del cine, dejando de lado el aspecto canónico del arte en general, y ya no solo examinar lo estético, llevarlo a la examinación de su papel en su aplicación y aportación en el aspecto cultural, ahora se aprecia su significado y no sus características de apreciación.

Según Malcolm Barnard existen dos tipos de sentido: el **fuerte** –el del lado cultural, que hace énfasis en aspectos sociales como valores, identidad y clases- y el **débil** –es el componente *visual de la frase* que incluye a todas las formas de representación de la imagen en el aspecto del arte y el diseño, en ella se incluye toda aquella variedad de lo visible que el ser humano produce y consume incluyendo el ejemplar –canónico o contemporáneo-. Hay otros teóricos que están en contra de lo dicho dentro de la CV, pues una de las controversias causadas es por la transformación de cualquier imagen artística en objeto de la *industria cultural*.

Para concluir, me gustaría usar la definición de Moxey: “los estudios visuales están interesados en cómo las imágenes son prácticas culturales cuya importancia delata los valores de quienes las crearon, manipularon y consumieron” (Guasch, 2003:16).

3.2 CULTURA VISUAL Y ESTETICA PRUDENCIAL

Para que una obra sea incluida dentro de alguna colección, debe siempre pasar por algún tipo de filtro, donde se le pueda catalogar y se diga si es “digna” en formar parte del registro al que se quiere ingresar; es necesario que al momento de su elección y apreciación de su

contenido, sea vista desde lo estético –en este caso lo atrayente al público- que dignifique o rechace la generalidad del arte.

Dentro de la cultura visual y los repositorios digitales –en este caso, sólo nos basaremos en aquellos que incluyan la temática artística, como el ReDCA- debe llevarse a cabo una especie de filtro para poder crear un contenido interesante. Algunos teóricos han propuesto un nuevo modelo de Estética llamado *estética prudencial*, en el cual se busca que la materia no dicte la manera en que el autor quiere que el espectador vea su obra, dando la libertad de interpretación y de maneras de observar al interactuar con la obra, además de que en la CV, la mirada permite una amplia visualidad de las cosas, que puede llegar a proponer diversos significados dependiendo del contexto social y del espacio-tiempo en el que se está realizando dicha conversación.

Anteriormente, el arte era considerado apegado enteramente a la expresión social –mayormente religiosa- cuando éste fue liberado de manera absoluta, haciendo que las reglas de los ideales desaparecieran y que la idea de lo estético quedara obsoleta, ahora se niega a ser definido, pues sus cambios han sido constantes a la par de los de la historicidad de la misma –aunque vuelve a estar enfocado al aspecto social por adentrarse a la cultura visual, su identidad por ello ha dejado de ser íntegra y definida desde un solo rubro, lo único que ha venido definiendo al arte como tal es lo que ha sido y lo que puede llegar a ser, dándole así a algunos objetos el nombre de “arte” porque la historia los ha aceptado como tal, no por su fachada o su técnica, sino por su sobrevivencia a la temporalidad. Las obras salen del mundo empírico para crear uno con esencias únicas, ha podido irse adaptando al dirigirse a lo “existente” y satisfacer las necesidades que debe cumplir en ese instante, es adaptable a su eventualidad y situación planteadas; su adaptación es la forma en la que se define, es la característica mayormente conocida que describe su ser.

Al igual que Adorno, Beuchot ve a la estética cómo una disciplina filosófica que explica la belleza y las formas en que se puede crear y apreciar, explicando las condiciones de posibilidad del objeto bello.

Aunque una obra es un objeto que imita la realidad exterior, ésta misma crea dentro de sí, diversos diálogos individuales, que pueden mostrar la forma en la que el artista vive su contexto; a esta manera de interpretación se le llama *relación productiva estética* (Th. W., 2004), donde la creación ahora es significado de fuerza provechosa que refleja un aspecto meramente social.

Viendo el aspecto general de lo considerado como estética, o al menos las antiguas consideraciones que se debían tener respecto a una obra de arte y cómo ha ido evolucionando hasta lo que hoy es, la materia ha cambiado de manera constante, dependiendo de su temporalidad o la aplicación que la sociedad le dé; la *estética prudencial* es uno de éstos nuevos aspectos sociales observados y realizados para obtener una nueva e incluyente forma de apreciar las obras, y no solo a ellas, sino también a las nuevas imágenes y objetos así considerados o que se mantienen a la par. Ahora es aplicada a cualquier talento que refleje lo social y la “realidad” entre más apegada, mayor es su apreciación y apego con el público.

La propuesta que se hace con la *Estética prudencial*, es seguir las mismas reglas de la Hermenéutica, donde se distinguen los diversos significados que se le puede dar a una obra, y que para su estudio debe haber un dejo de sutileza al momento de su interpretación y de la captación de la parte más profunda de la misma –saber si es reflejo enteramente de lo que es el artista o si sólo el de la sociedad en la que vive”; el espectador ahora se vuelve más fundamental, porque su definición es a lo que se le va dar el sentido. Esto nos apunta que la materia puede ser de conocimiento disperso, pues tiene una gran variedad de maneras de verse y saberse, entonces es aquí que se necesita de la prudencia convirtiéndola o viéndola como una manera de ciencia y del saber.

En la prudencia podemos tener los medios adecuados para interpretar con moderación la obra, respetando las reglas morales a las que se debe considerar, logrando el equilibrio entre la interpretación personal y la que el autor está dando en la realización; hay que señalar al momento de usar la estética y el juicio al explicar una obra hay que distinguir las direcciones del talento y otorgarle un valor artístico de testimonios materiales, educar el gusto, sensibilizar las teorías y fundamentar la crítica. Cuando alguien busca teorizar la estética y

la interpretación, necesita haber una moderación entre el deleite y lo teórico conforme a lo técnico y lo práctico –algo así como la teoría, basando la estética en la prudencia y la hermenéutica, pasando a ser un objeto de investigación y no solo de ilustración que se consideraría y realizaría sin mayor problema, ya que, no sólo se ve si atrae la vista, sino que se analiza a profundidad y así obtener todo lo que la obra nos pueda decir. Ayudada de la Hermenéutica y la prudencia, la estética podría entrar en un diálogo con otras ciencias que aborden diferentes proposiciones, gustos, opiniones y teologías por medio de una sola imagen, pero siempre llevando la definición de la mano de la mediación que impliquen la *belleza, la sensibilidad y las artes*.

“La Estética es también la disciplina más difícil, pues en ella se tensan las teorías y la sensibilidad, los prejuicios y los gustos, la producción y la recepción, las artes y loes espectadores” (Granados Valdéz, 2017:46)

Así como bien lo dice la cita, considero que la estética es una de las materias más difíciles de aplicar en una crítica pues casi siempre –o en la mayoría de los casos- el juicio personal, termina cediendo ante un discurso objetivo, dejando de lado una diatriba justa y acorde a la obra, el espectador y el autor terminan expresando su gusto o disconformidad con la realización y la temática de la pieza, sin seguir los criterios establecidos por la hermenéutica o por poder ejercer la activación del arte como un objeto de estudio, algo que pueda tener una relación igualitaria con las teorías de la ciencia, señal de apariencia académica en términos concretos.

[...] las artes han sido objeto privilegiado de la reflexión estética [...] al enfocarse en las condiciones de creación y recepción. (Granados Valdéz, 2017:46)

Con esto, podemos notar que la estética es el impuso que puede darle al arte –la pieza- ese aspecto de objeto de estudio, de teoría, de diálogo que pueda funcionar como defensa de algún texto de investigación formal, que permita otorgarle aún mayor impulso a la obra como sustancia de teorías y prácticas que sean aplicadas y así crear nuevas formas de obtención de conocimiento a través de su creación y aplicación; la obra tiene que evolucionar a un nuevo método de defensa de puntos importantes en investigaciones acerca del arte en diversos

contextos dentro de las materias de Humanidades como filosofía, antropología, historia, entre otras. Aquellas que puedan impulsarse mutuamente e incluir a las artes como otra forma de poder proveer esa historicidad a la vida social en el paso del tiempo –sus cambios vistos a partir de la realización de piezas - y no sólo incluyendo las *bellas artes*, sino también las tecnologías que permiten la formación de fragmentos que llevan un discurso interpretativo incluido, adaptándose a la evolución en los medios tecnológicos y apegándose a la ciencia y la tecnología que las obras puestas en materiales tradicionales.

3.3 CULTURA VISUAL Y APLICACIONES

Como bien hemos estado mencionando en capítulos anteriores, el arte ha tratado de inmiscuirse en las nuevas tecnologías para no llegar a ser una materia obsoleta, es por eso que la misma tecnología ha tratado de incluir al ámbito artístico en sus nuevas formas de producción, ya sea con la aparición del Diseño Gráfico –origen en el siglo XIX, aunque también se considera su surgimiento en el siglo IX d.C. Con la elaboración del **libro de Kells** (Biblia manuscrita e ilustrada, realizada por monjes irlandeses) - a través de antiguas maneras de manufactura editorial; luego evolucionó a los aparatos móviles con Gutenberg, que aumentaron su fabricación en masa y un mayor conocimiento y distribución dentro de la sociedad –empezando con los volantes repartidos en las épocas de guerra-y con ello se estableció el modelo a seguir durante el siglo XX dándose a conocer el “Estilo Antiguo” y a partir de esto empezó a establecerse la diferencia entre las *Bellas Artes* y las *Artes Aplicadas*, ya que en ésta época aún eran considerado arte a todo aquello apegado a la vieja escuela; de aquí en adelante fueron uniéndose hasta crear nuevas representaciones como la fotografía, el cine, la animación, la ilustración digital, entre otras.

Las nuevas tecnologías, han permitido la creación de programas y plataformas con las cuales es posible trabajar alguna obra, o poder realizar un análisis de la misma a partir de la lectura de la imagen completa, implementando un escáner virtual, para ejecutar un mapeo de los pixeles y formar un diálogo que pueda dar datos como técnica, colores, ubicación, temática, referencia y similitudes con otras piezas que se encuentren dentro de la red. Estos fundamentos, ayudan a la clasificación de las mismas; que según su descripción: “[...]”

puedes crear metadatos en un catálogo de imágenes, moderar el contenido ofensivo o habilitar nuevas situaciones de marketing mediante el examen de opinión en iconografías. De otros escenarios, su mayor interés se basa en el espacio geográfico de la obra y la ubicación de obras similares a la que se introduce para estudios.

En éste capítulo, analizaremos –no a profundidad- la forma en la que las diferentes aplicaciones que sirven para el análisis de imágenes funcionan y cuál es la que mejor podría ayudarnos a lograr el objetivo del arte como objeto de investigación. Las diversas aplicaciones que se encontraron fueron: *API Vision*, *Project Oxford*, *Vize.ar*, *Cloud Sight* y *Einstein Vision*. Estas páginas se buscaron a partir del encuentro –gracias al Doctor Granados, se pudo encontrar la maravilla que hacía la API Vision y que podría servir en la temática de mi tesis por sus propiedades de exámenes y teorización de una obra de arte- de diversas aplicaciones que pudieran funcionar generando un diálogo de discusión y poder obtener diversos resultados del ingreso de una imagen y antes de presentar las ponencias en el **8° Congreso Internacional de Artes y Humanidades** que se llevó a cabo en el Teatro Esperanza Cabrera los días 3, 4 y 5 de octubre del presente año.

3.3.1 API Vision

Según la página principal de la aplicación, nos dice que *“extrae información valiosa a partir de imágenes con nuestros potentes modelos de API ya preparados o prepara modelos de visión personalizados de forma sencilla con **AutoML Vision**^{BETA}”* (Google, s.f.) Su vital función se encuentra dentro de las aplicaciones de Google que permite comprender el contenido de la imagen con el uso de la *interfaz RESTful* –Creada por Roy Fielding en el 2000. REST es cualquier interfaz entre sistemas que usa HTTP para obtener datos o generar operaciones sobre esos datos en todos los formatos posibles, como XML y JSON. Alternativa en auge a protocolos estándar de intercambio de datos como SOAP. (BBVA, 2016)-. soporta cualquier tipo de formato de imagen como JPEG, BMP, RAW y PNG; para un mejor análisis se recomienda una calidad de (640x480PX) sin superar el tamaño de 4MB. Las características sobre las cuales funciona es:

- **Face detection.** Tiene como objetivo detectar caras humanas en imágenes –no reconocimiento- dependiendo del acercamiento entre las pupilas (32px) puede ofrecer coordenadas de posición de la cara y puntos de referencia (ojos, pupilas, nariz, boca, labios y otros) orientación del rostro y emociones –que desde la perspectiva del arte, sirve para ubicarlo dentro de las categorías que pertenecen a la estética-.
- **Landmark detection.** Identificación de estructuras populares –naturales o construidas- dentro de la imagen, dando las coordenadas –longitud y latitud- de los puntos de referencia.
- **Logo detection.** Identifica logotipos dentro de la imagen, apuntando el logotipo identificado y las coordenadas de la misma.
- **Label detection.** Agrega semántica a las imágenes de un conjunto de categorías predefinidas de objetos, además aplica tecnología **Safe search detection** para revelar contenido inapropiado en ellas usando un modelo neural “deep learning”.
- **Text detection.** Extrae texto de una imagen mediante reconocimiento óptico de caracteres **OCR** siendo compatible con varios idiomas. (Ackstorm, 2018)

Después de haber descrito las funciones que realiza la aplicación dentro del análisis de la imagen, se obtienen datos útiles para la comparativa de obras entre la comunidad de la FBA –centrándonos en la pintura- pues con el mapeo del reconocimiento de caras y la semántica, se pueden relacionar paletas de colores y temáticas o propiedades en la misma, además de que al usar la plataforma de Google, la aplicación de API busca en su banco de imágenes general y puede mostrar a las demás que tengan relación con la que se está ingresando.

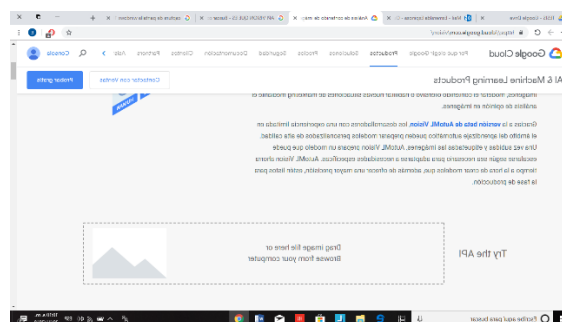


Ilustración 4(Página principal de API Vision [prueba])

La ventaja de la aplicación es que crea campos semánticos que pueden ayudar a generar de manera más rápida y precisa, la clasificación de las similitudes en las obras que se ingresen en el programa para su comparación, además de que al usarla, se podría decir que la tecnología es la que le va a otorgar la característica de **esteticidad**, pues no existe una opinión personal, cuya valoración se da a partir de ideas pre construidas con el uso de la multiplataforma y su buscador; otra de ellas podría ser que se puede verificar –al menos tener la certeza de meterla a concursos o bienales- si las imágenes no fueron plagiadas, o utilizadas como referencia para lograr una apropiación, pero que el autor le esté dando el reconocimiento del artista en el que basó su obra.

3.3.2 PROJECT OXFORD

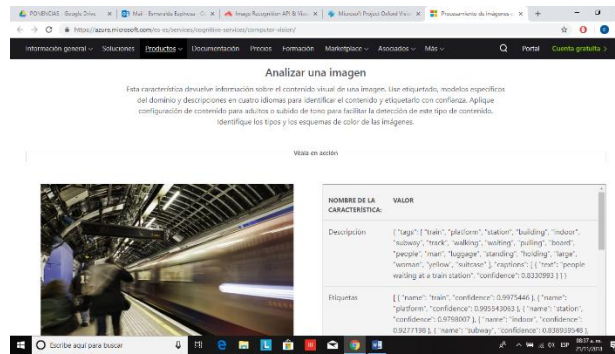
Esta aplicación es creada por Microsoft Azure, al igual que en API Vision de Cloud la tecnología con la que cuentan es la interfaz *REST* y dándole la referencia de metadatos en el formato JSON, considerándose hipermedial. Su presentación nos señala: “Extraiga información muy completa de las imágenes para clasificar y procesar datos visuales y llevar a cabo una moderación automática de las imágenes con el fin de facilitar el mantenimiento de los servicios”, su mayor función es la de ayudar a obtener los datos necesarios para su etiquetado confiable e identificar si son de “contenido subido de tono” que ayuden a crear filtros de seguridad –si es que la imagen se quiere utilizar en un medio digital o en algún tipo de propaganda, además identifica los esquemas de color que se pueden manipular al observar si puede corresponder en aspectos de mercadotecnia. La desventaja, es que el análisis se hace de manera separada, que API conjunta en una sola búsqueda.

Al analizar la imagen, brinda una descripción a partir de etiquetas y metadatos, formato de la imagen, tamaño, si es prediseñada, si contiene dibujo lineal, gama de color, si posee contenido para adultos, si está subida de tono, su puntuación en este aspecto, categoría, si hay caras, color predominante del fondo y del primer plano, color de énfasis (la mejor característica del programa, es que éste color, lo da con el número de pantone que tiene –viéndole desde una perspectiva de diseño, se puede lograr una creación armónica o todo dentro de una misma paleta de colores).

Si se quiere lograr una lectura del texto en las imágenes, Project Oxford aplica la misma tecnología que API, el *reconocimiento óptico de caracteres (OCR)*, extrayendo palabras reconocidas, permite la detección de argumentos incrustados, generar secuencias de signos y habilitar la búsqueda; al ser analizada la imagen, muestra las frases registradas en ella y además proporcionar la información JSON de las que se identifican y señala las coordenadas en las que cada una se encuentra. En el reconocimiento de texto, es posible tomar foto de algún manuscrito ayudando a la transcripción de la nota de manera funcional –puede leerse sobre cualquier superficie, mientras la calidad de la fotografía sea buena y por el momento sólo funciona con escritos en inglés–

Otra función es el reconocimiento de *celebridades y puntos de referencia*, donde señala los aspectos físicos del sujeto y crea el JGO de las características que muestra la foto, así como hace lo de las personas, también lo puede realizar con lugares emblemáticos naturales o creados por el hombre.

Una de las mayores ventajas es que puede analizarse un video en tiempo real –casi – donde se crean fotogramas que se envían a un banco de imágenes y se logra ingresar en cualquiera de los campos antes citados, la función va describiendo cada paso del contenido a través de palabras y después se consigue tomar el fotograma deseado para un mayor análisis con los otros rubros. También permite la creación de miniaturas de alta calidad de cualquier tipo, mejorando el almacenamiento –en el caso del ReDCA, sería una buena opción por la cantidad de elementos que se manejan– adaptándolas al tamaño, forma y estilo, en el cual se ocupen, y también, admite un corte inteligente generando distintas reducciones de la relación con la original, conservando la zona de énfasis. (Microsoft, s.f.).

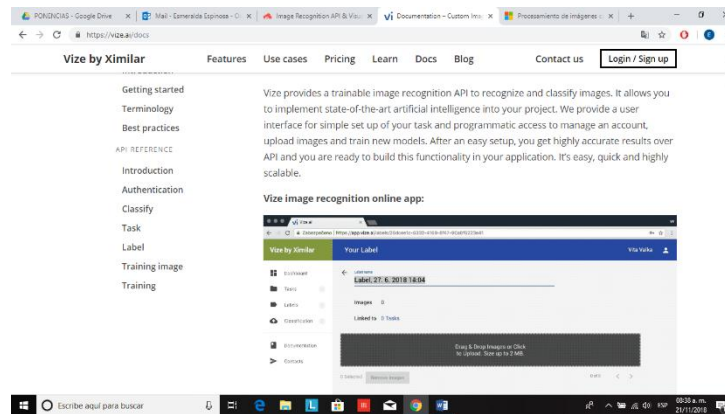


Esta plataforma, al igual que Google, es una multiplataforma que va generando un banco de imágenes –en este caso personal- y que sólo ayuda a la obtención de datos clave para la generación de metadatos o suficientes en la creación de clasificaciones entre las mismas.

3.3.3 VIZE.AR

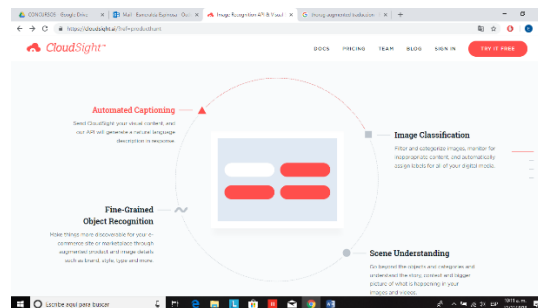
Esta se presenta como una aplicación que reconoce y automatiza imágenes, creada con algoritmos de alta exactitud, toma parte específicas de la ella para su análisis sin disminuir su funcionalidad, usa una red neuronal que logra reconocer todo, creando interfaces y hacerla una aplicación intuitiva, siempre se trata de tener mejoras dentro; está dividida en diferentes categorías: *específico, e-comercio, análisis de imágenes, bienes raíces, industria y análisis en las cosas de Internet* (in the Internet of Things- IoT). Al ingresar en la categoría de análisis, menciona dos tareas principales: darle visión a la empresa y procesa Big data; se encuentran subcategorías para un análisis más específico: *contenido social media, análisis de imagen satelital y personalización para tus necesidades*. La desventaja es que no admite probarla antes de usarla y únicamente proporciona archivo JGO, pero se pueden dar especificaciones para el análisis y busca en el equipo encontrando todas aquellas que posean la característica dada, tú le dices que realizar para que pueda arrojar los resultados, pero en sí, no puede originar lo que las otras, o al menos no de igual manera. Sólo acepta archivos JPG y PNG, además de que puede buscarlos en la red y analizar en qué sitio está aquellos similares –algo que podría ocuparse en el plagio y comprobar la veracidad de la innovación de la creación-. Se permite la clasificación de 10 imágenes por vez, que contiene su propia base de datos, con la cual se arman carpetas a partir de fundamentos específicos que se

guardan en un tipo de nube en la misma y en el equipo donde se esté usando, automáticamente establece etiquetas (metadatos) en la imagen.



3.3.4 CLOUD SIGHT

Esta aplicación nos permite ingresar contenido visual y genera automáticamente un lenguaje descriptivo, además de que ofrece la clasificación y filtros al descartar material inapropiado, asignándoles una etiqueta para poder identificar cada medio digital ingresado; puede proporcionar un contexto completo y un panorama más amplio de lo que contiene la imagen o el video; se enfoca en darle impulso a los comercios o marcas a través de una realidad aumentada del producto que se brinda por una marca, estilo, tipo, etc.

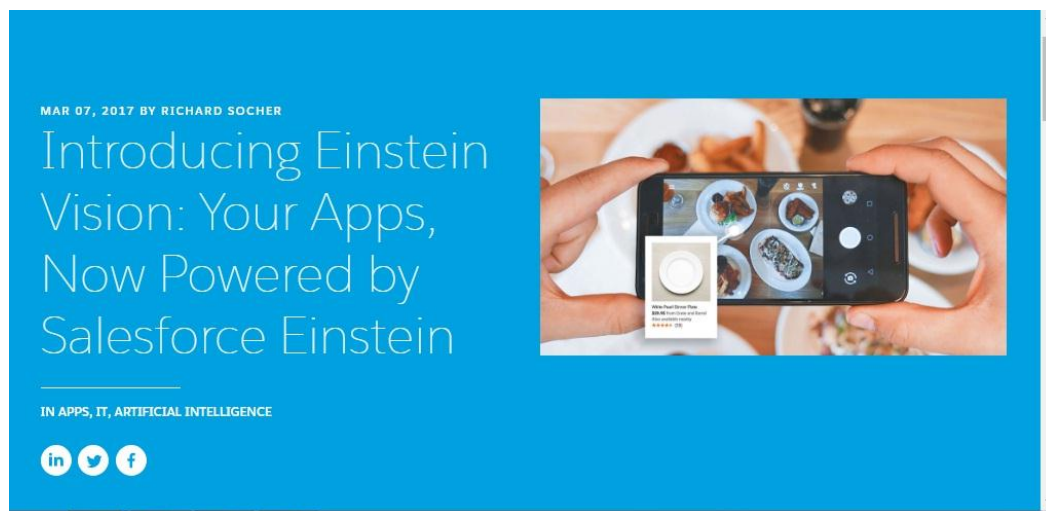


Es la más básica de la lista, esta es usada más para la creación y mejora de la imagen al promover un producto dentro del mercado, sólo crea una imagen realista y la establece en el contexto donde pueda ser realizada.

3.3.5 EINSTEIN VISION

Nos dice en su página principal que más de 1.2 trillones de fotos han sido tomadas en 2017 según informes de tendencias, haciendo cambios en la forma de comunicación con el mundo y desbloqueando un nuevo potencial para los negocios. Está asociada con *forcé.com* y *Heroku developers*, que conjuntan sus habilidades al reconocer en la imagen niveles dentro de ella que ayuden al desarrollo del CRM (*Costumer Relationship Managment*) y con ello construir una aplicación que sea posible de brindar un servicio eficiente –cabe señalar que usa la misma base de la API o la de Microsoft, pero únicamente es funcional para crear o mejorar una campaña que ayude al ámbito empresarial, en el caso de análisis de imagen para obtener información para el desarrollo del academicismo de la imagen, no sería funcional, pues toma datos que ayudarán a establecer logos o una operación completa alrededor de la imagen seleccionada. Los mayores rasgos que identifica son:

- **Búsqueda visual.** Que ayuda al cliente a crear filtros en su búsqueda para obtener productos de su agrado y el lugar donde los puede conseguir –ya sea una tienda o una compra en línea-.
- **Detección de marcas.** Sirve para incrementar la búsqueda de sus productos o marca, haciendo un análisis del uso del cliente en las comunidades de redes sociales, respecto a sus búsquedas de imagen; así se puede analizar de mejor forma las necesidades del consumidor Y darle una mejor experiencia haciendo uso de su plataforma.
- **Identificación de producto.** Esta sección es útil para las ventas y el servicio, donde se analiza el producto (su existencia, medidas de embalaje y envío, sus características) logrando optimizar y realizar una venta sin contratiempos (Salesforce, 2017).



Analizando los servicios que provee la aplicación y haciendo la comparativa entre las mismas, se puede notar que las que son útiles para el análisis de una obra de arte, son aquellas como API o Project Oxford, que sólo ayudan a la identificación del contenido dentro de la imagen, pero que no hace un estudio de mercadeo –esto no es funcional en el propósito del repositorio y su posible método de almacenaje y creación de un patrimonio institucional, la meta del sitio es crear una galería que incentive el apego al arte, a la personalización de la estética de la imagen y causar el interés en ir en busca de la pieza física para poder entablar el diálogo que la contemplación propone con el espectador, no se trata de la sustitución total de la imagen por la pieza, es la ayuda en el reconocimiento y una vuelta a la estima hacia la materia y sus diferentes ramas, saberse que no únicamente se halla digital, sino que también existe una escuela tradicional que usa medios tradicionales al expresar ideas y sentimientos, ya sean personales o sociales y que sigue causando el camino de símbolos en la historicidad social.

3.4 ANALISIS DE OBRA PERTENECIENTE A LA COMUNIDAD FBA UAQ CON LAS APLICACIONES

En este apartado utilizaré obras de artistas pertenecientes a la comunidad de la FBA de la Universidad Autónoma de Querétaro, para poder probar la hipótesis donde se busca obtener un punto de creación para la identidad de la facultad a partir de un análisis del contenido de la obra –yéndonos sólo a la parte técnica, ya que no se quiere lograr coincidir las temáticas,

pues cada artista debe hallar su individualidad en la formación de su diálogo con su arte, y además encontrar la forma de que la obtención de datos ayude a indagar si es posible el concebir que el arte se vuelva objeto de investigación y pueda llegar a ser igual de trascendental –aunque lo sea, por todas las aportaciones históricas y sociales que genera- que el impacto que tiene la ciencia y la tecnología dentro del campo académico y de exploración.

El primer sujeto seleccionado es Ignacio de Jesús Chávez Salinas, egresado de la Facultad – en proceso de titulación-. Su apego al arte se dio cuando hojeó una Biblia que tenía pinturas de imágenes religiosas y comenzó a copiarlas a lápiz; su impresión y apegó se incrementó al observar cómo su papá copiaba el cuadro de un animal de un libro a una hoja de papel y después de ello siguió haciendo ese mecanismo de copiar todas las referencias que le atraían. En la escuela, dibujó en un pizarrón un retrato de Cristo, por su gran logro consiguió ingresar a un curso de verano en una casa de cultura para aprender dibujo con el maestro Rafal Herrera López quien fue su primer profesor de dibujo a los 5 años, además de que logró educarse a combinar colores y formar tonalidades sin coloraciones sólidas, a los 7 entró a clases de pintura con otra maestra; a los 13 vuelve a tener una enseñanza particular con Rafael, donde les enseñaba dibujo a partir de la copia de sus obras –cabe destacar que el estilo del profesor Rafael es impresionista en el paisaje y el bodegón, y la figura humana la hace como una especie de bodegón. De aquí, su mayor desarrollo se dio en la universidad, aún con sus conocimientos –tenía buena técnica y podía observar de manera completa las imágenes- empezó a experimentar con óleo en el 1º semestre para entrar a concursos realizados en la institución; al tomar clases con el maestro Raúl Sangrador, quien le ayudó a implementar correcciones en cuanto al trazo y la pincelada. El individuo del que más ha aprendido –sin ser clases de técnica, sino que sólo fue entablar un diálogo con él, para aumentar o mejorar su carácter artístico- fue Rubén Maya, quien le dio sabios consejos acerca de cómo debe ser un artista. Su habilidad es cambiante por el momento, no ocupa de uno en específico. Ignacio tiene la certeza de que los alumnos de la Facultad, deberían empezar a ser autónomos y sentir con diversas metodologías para percibir cuál es la que se adapta mejor a su trabajo y el mensaje que se quiere transmitir, un hombre como artista, debe probar y experimentar con todas las técnicas que pueda realizar e indagar la que mejor se adapta a sus capacidades.

Las obras que hizo con el maestro Raúl García Sangrador: “Al cielo (Ilustración 5)” (2015) e “Hipocresía religiosa (Ilustración 6)” (2015).

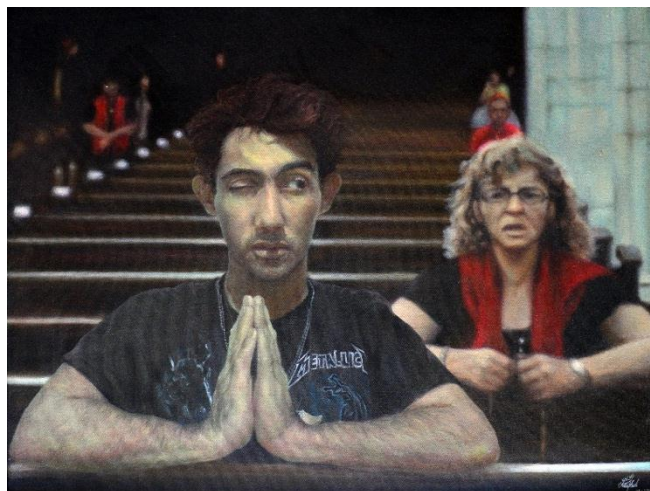


Ilustración 6ª



Ilustración 5^b

El siguiente artista al que se va a analizar es el maestro Raúl García Sangrador, quien, al igual que Ignacio comenzó su apego al arte desde su infancia, cuando su padre lo metió a clases de pintura -aunque las odiaba- ingresar a ellas desató su curiosidad. En su adolescencia iba a visitar museos. Su trabajo está basado en cómo fue que perdió un amigo cuando “empezó su metamorfosis” por el SIDA; la esencia de su pintura se basa en el desnudo, la figura masculina y el homoerotismo. El fuego, es también uno de los elementos más importantes, pues representan a sus compañeros de vida que murieron, pero que siempre lo acompañan, es la forma en la que hace presente la problemática y en la que les da voz dentro de su obra (Lésper, 2015).

Su pintura, nos muestra una denuncia hacia temas considerados como tabú, que hace de una minoría social, una comunidad marginada, por el rechazo y la ignorancia de las personas al no querer conocer acerca del tema del SIDA y la homosexualidad; sus pinturas son una poética y un llamado de atención sin agresión para abrir los ojos de la sociedad y ayudarles a comprender cuestiones que han sido catalogados de *ofensivos para la sociedad*.

Las obras que fueron permitidas analizar son: “Igual de derechos en el México post sida (Ilustración 7)” (2017) e “Ícaro (Ilustración 8)” (2017).



Ilustración 8^d



Ilustración 7^c

Habiendo dicho esto, pasaremos al análisis de la obra con los dos programas que nos podrían proporcionar una mejor información acerca del contenido de la imagen. Reitero, que la usar esta tecnología, no se busca que el archivo digital sustituya al trabajo de ninguna manera, se indaga que por medio de datos y metadatos arrojados por una base, éstos puedan facilitar ese aspecto analítico y científico a la misma, que ayudaría a originar un objeto de investigación -me refiero a la obra física, la obra principal, además de que se espera generar que con el uso de estas tecnologías -que tiene mayor inclinación a los miembros de la sociedad, por el uso de las redes sociales y el apego al mundo virtual-.

3.4.1 USO DE API Y PROJECT OXFORD

3.4.1.1 API VISION

Las imágenes que se analizaran, van a ser una de cada artista, por el lado de Ignacio Chávez sería “Al cielo” y por parte del maestro Raúl García “Igualdad de derechos en el México post sida”, éstas fueron seleccionadas por el hecho de que en las dos se pueden apreciar cuerpos desnudos, ya que los fondos y temáticas son diferentes. El análisis se mostrará a partir de varias capturas de pantalla de la forma en la que la aplicación brinda la información, para después señalar los datos que serían necesarios en la generación de respuestas hacia **qué dato es el que se podría usar al concebir la imagen como objeto de investigación.** Iniciaremos con la obra de Ignacio; el programa tarda aproximadamente de 2 a 5 minutos (dependiendo de la calidad y el tamaño del archivo) en realizar el estudio para agregar los datos.

La primera información que nos muestra son las etiquetas y el porcentaje de coincidencia que las relacionan con el contenido que se puede apreciar (Ilustración 9) ésta búsqueda se consigue usar para re direccionar a la búsqueda de Google y nos lanza todas las páginas que contienen las palabras clave que nos proporcionan los formulismos.

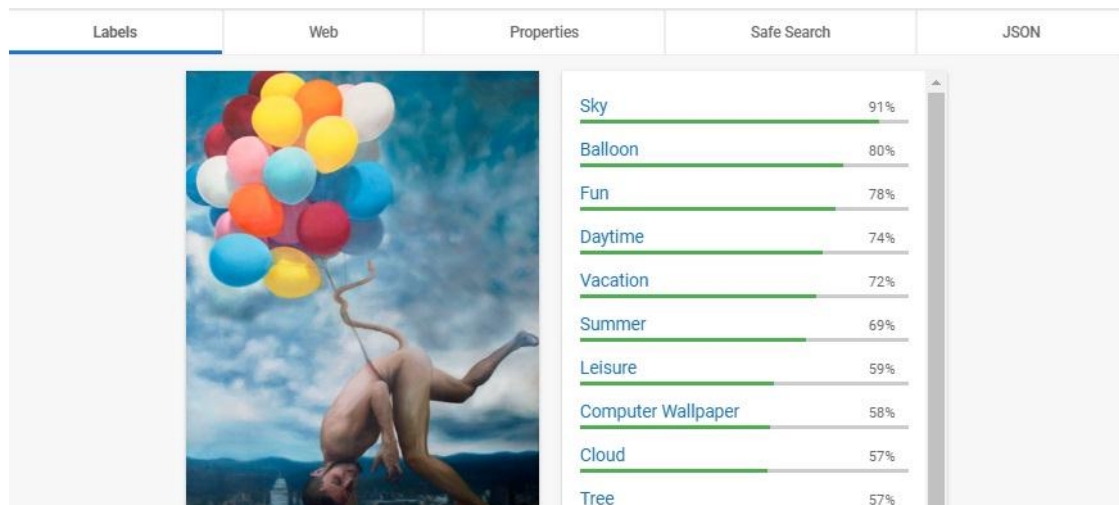


Ilustración 9 (Estas son las etiquetas y los porcentajes de coincidencia, se forman a partir de todo lo que se puede encontrar dentro de la misma y para lo que podría ser ocupada la foto, además que en el rostro, puede identificar emociones que le personaje podría tener).

Después se continúa con la siguiente información que es la relacionada con la web; en éste apartado nos ofrece encontrar coincidencias dentro del banco de imágenes, con otras que contengan objetos similares que los que contiene la obra, si se da clic sobre cualquiera de los puntos (Ilustración 11) que nos lanzan nos manda a una ventana nueva que nos muestra las otras que contienen las mismas palabras clave o etiquetas que nos lanza la aplicación; un dato interesante es que el programa también identifica los metadatos que se le insertan a la imagen.

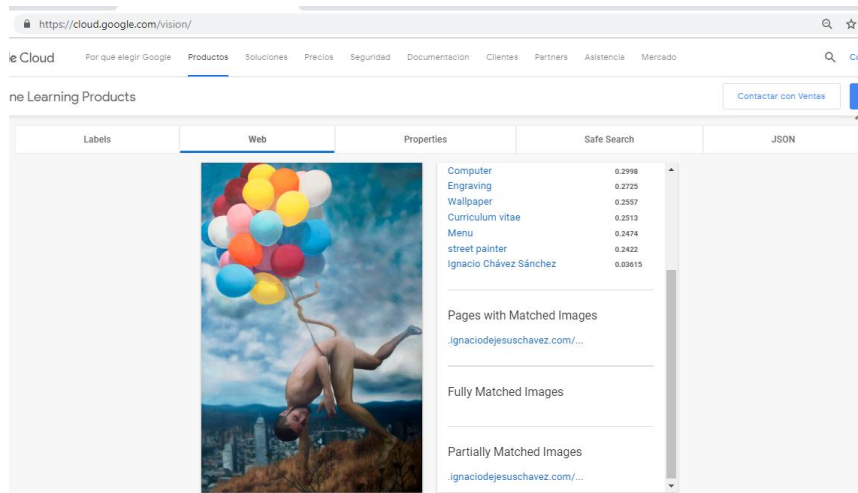


Ilustración 10 (Los números que nos lanza son los sitios y los datos que, si se genera una búsqueda, nos va a lanzar. La desventaja es que las palabras sólo las ubica en la coincidencia de etiquetas en LOGOS, empresas que contienen esas palabras en su marca, lo que nos dice, que sigue siendo una fuente para poder ayudar en el marketing de una de un producto o empresa [Ilustración 12]).

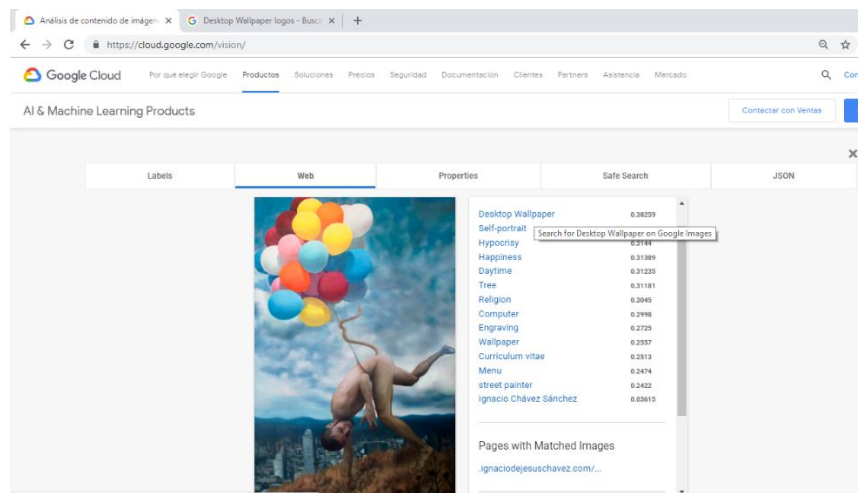


Ilustración 11

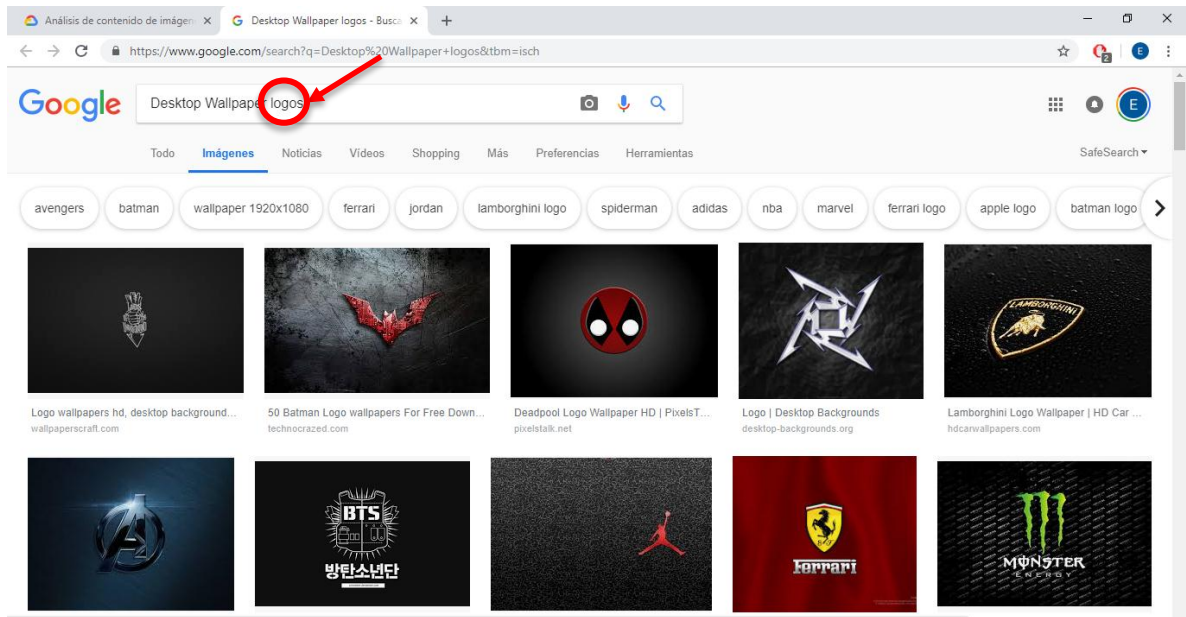


Ilustración 12

La siguiente información que nos lanza –y la más interesante- son las propiedades que posee la imagen. Dentro de ésta etiqueta obtenemos la paleta de colores sobre la cual fue hecha –aunque siempre maneja datos útiles para el diseño, pues los colores los lanza con número pantone, pero viéndolo desde otra perspectiva (la empresarial), esto podría servir con que a partir de esos datos, un artista pudiera crear su logo y desarrollar su “marca”-.

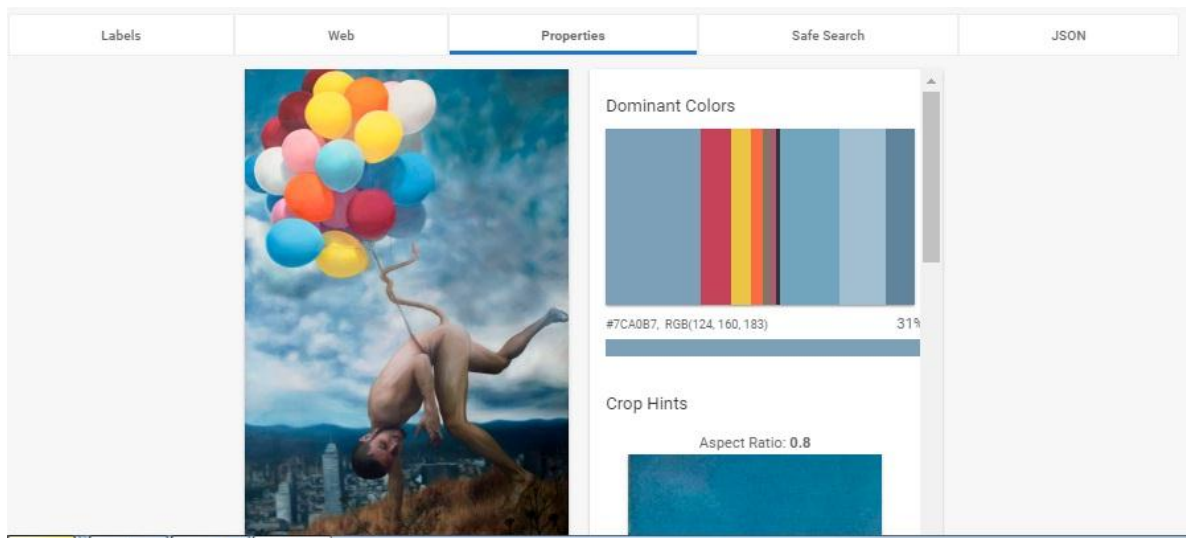


Ilustración 13

En ésta podemos apreciar los colores dominantes de la imagen, en este caso serían los que dominan en el cielo y los globos, además de que si posicionas el puntero sobre alguna parte, dice el porcentaje del pantone que contiene y su número, también de la coordenada (x, y, z) donde se encuentra.

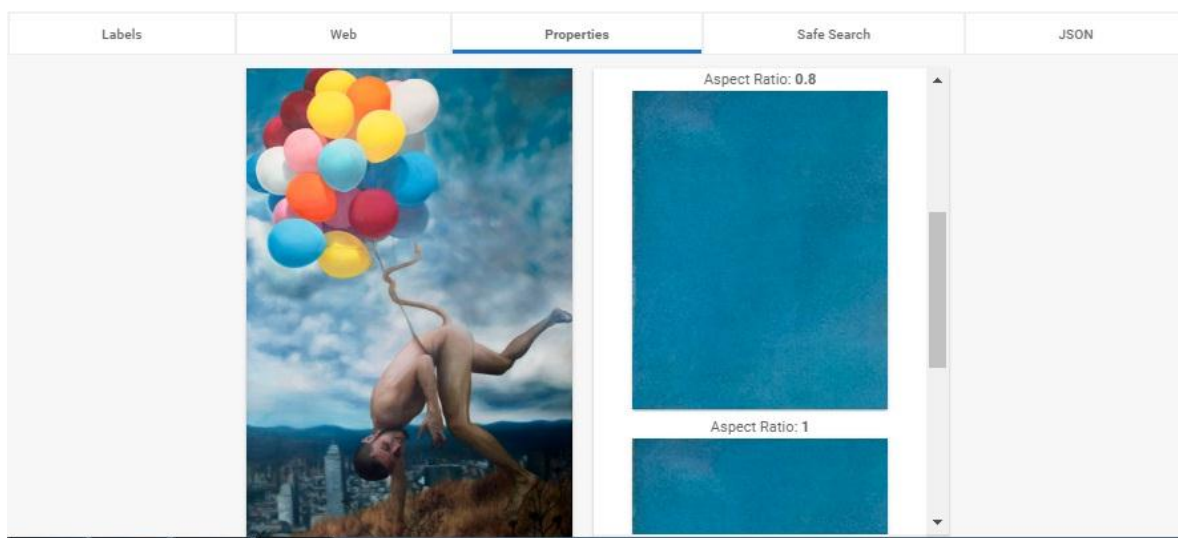


Ilustración 14

Además de los colores principales, tenemos la sección en la cual se dan indicios de los prioritarios (en éste caso es el azul) y la dominación que tiene sobre la imagen –va del color prioritario con menor imperio, al de mayor dominio-.

La paleta de color nos puede servir en la comparativa, al revelar no sólo si la técnica o pincelada tienen alguna similitud o en este caso, si los colores son parecidos o están dentro de la misma gama, podría ser un aspecto por el cual se pueda desarrollar esa identidad facultativa, pues siempre se enseña que los pigmentos no deben ir directo, sino que deben hacerse combinaciones para poder obtener aquellos semejantes a los “reales”.

En la siguiente imagen, podemos dar un vistazo a la forma en la cual, la aplicación restringe cierto tipo contenido, a partir de las búsquedas que con los filtros del buscador de Google vienen establecidos, y contienen una clasificación de *desconocido*, *muy improbable*, *improbable*, *posible*, *probable* y *muy probable*.

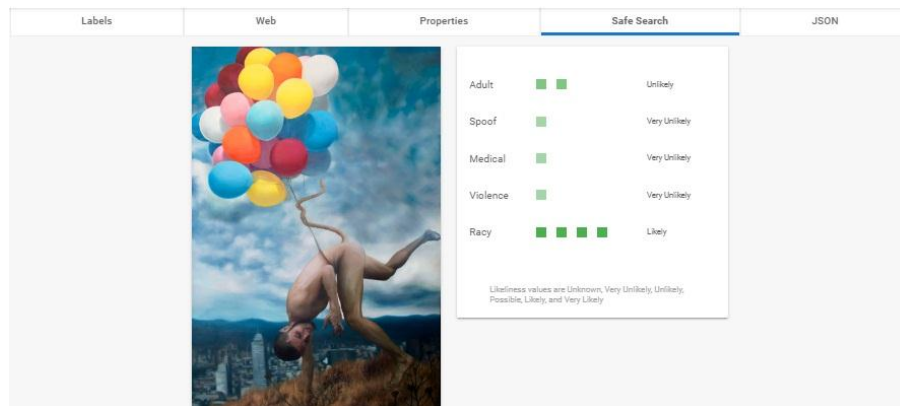


Ilustración 15

La aplicación está diseñada para poder encontrar todo aquel contenido que esté dirigido a un adulto o sumamente violento, la señalética va del 1 al 5 (como más inapropiado) y se maneja la probabilidad a ser considerada una imagen inapropiada para que no se vea, una consideración pre establecida.

En este apartado, se considera que no sería conveniente usarlo, porque en el arte hay temáticas de desnudo o de temas un poco crudos, que sólo buscan originar una crítica social llamativa, que impacte y genere una conciencia colectiva; por ello, si dejáramos que esta aplicación evaluara las imágenes, muchas obras, serían rechazadas, olvidando observar la técnica y la descripción de la pieza, lo cual causaría el disgusto de algunos artistas.

Como último apartado contamos con la descripción de la imagen en archivo JSON, el cual nos ayuda a observar cada una de las partes mínimas del cuadro, su ubicación espacial dentro de la misma, representación, porcentaje de posicionamiento y códigos.

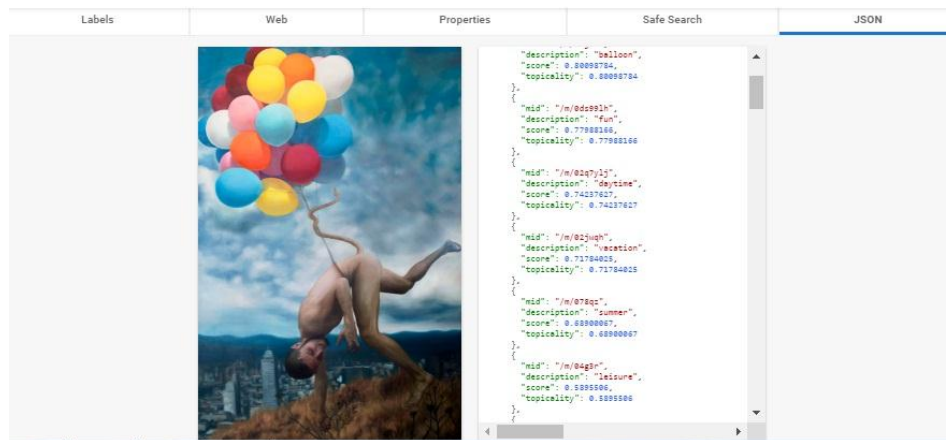


Ilustración 16

En esta sólo se puede apreciar un texto en forma de archivo XML, que nos da la información necesaria para poder realizar intercambio de datos, si fuera necesario –aunque no se debería manipular la imagen hacia su apreciación en el mundo virtual. Cabe señalar y destacar, que si esta aplicación es usada sobre imágenes dentro del repositorio, estaríamos faltando a la regla del respeto hacia la obra del autor.

Ahora, analizaremos con API la obra del maestro Raúl García. En el primer momento, el estudio nos lanza datos acerca de las etiquetas que podrían ser utilizadas para los metadatos –aunque parece no coincidir con lo que en realidad es la pieza- la que muestra mayor porcentaje de coincidencia es la de “arte” con un 87% y “artes visuales” con un 53% (Ilustración 17).

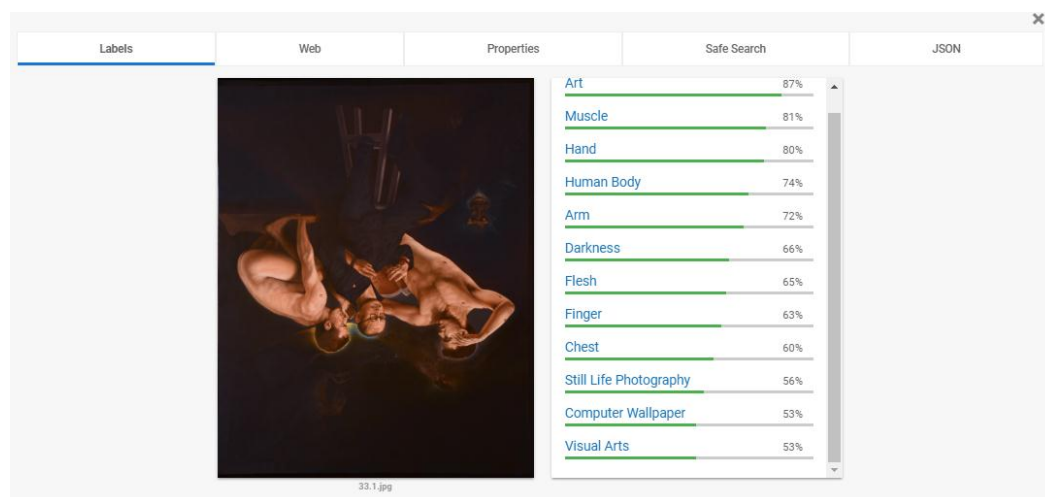


Ilustración 17

En web, los mayores resultados se encuentran en las páginas de los periódicos que publicaron algún artículo acerca del maestro García, y lo relacionada con imágenes de arte contemporáneo, fotografía y a México; respecto a las plataformas que contienen iconografías similares, se hallan todas aquellas donde han publicado alguna nota de la obra y el trabajo que realiza el maestro Raúl. (Ilustración 18 y 19)

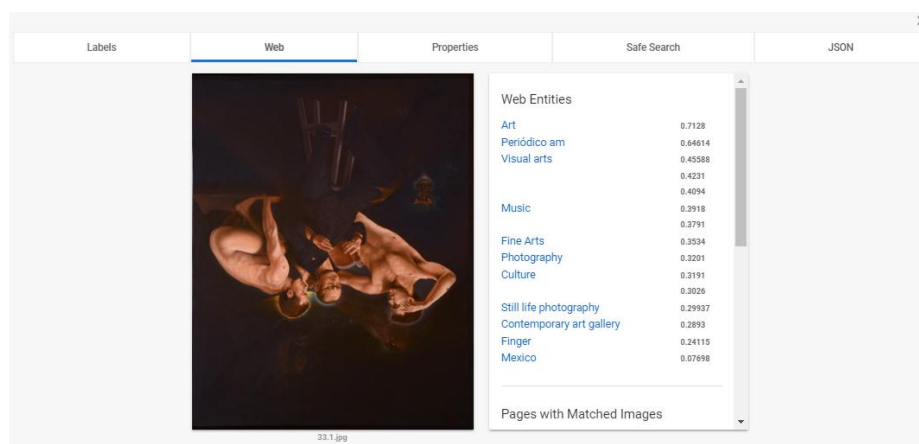


Ilustración 18

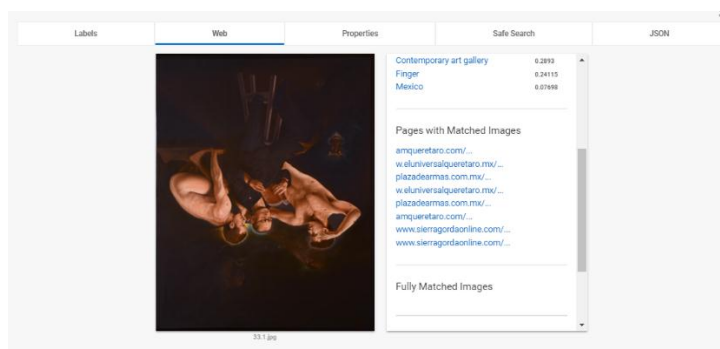


Ilustración 19

En las propiedades, nos muestra la paleta de color que el mayor dominio se encuentra en los colores rojos, teniendo un 76% más dentro del sistema RGB, en el fondo, nos enseña los indicios que se encuentran en la base, mostrando un poco –casi nulo- la colorimetría que se maneja en la paleta de color, además de que la gama principal se halla como base la creación del fondo (Ilustración 20).

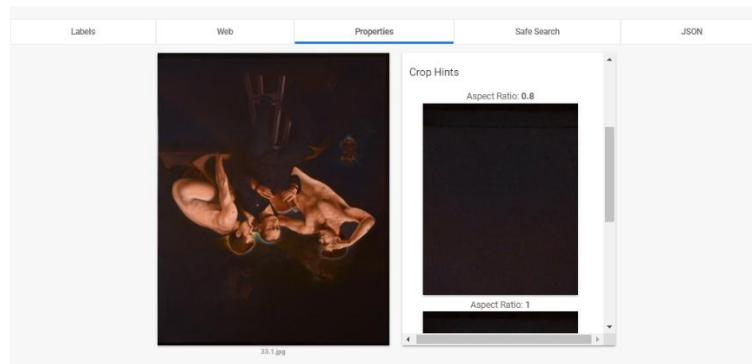


Ilustración 20

En la “búsqueda segura” nos muestra que es considerada dentro de las búsquedas “sólo para adultos”, con temas “picantes” y por lo cual podría ser rechazado o denunciado al realizar alguna exploración relacionada con arte contemporáneo o referencias como las primeras que se nos manda en las etiquetas, además de que quedaría anulado al momento de realizarla (Ilustración 21).

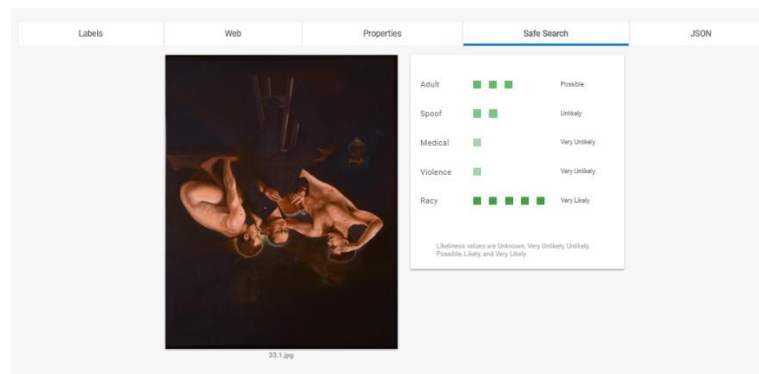


Ilustración 21

En la última etiqueta, la del sistema JSON, también nos muestra las partes donde se pueden localizar cada una de las etiquetas en la misma imagen, además de la localización de las fracciones más importantes que se manejan dentro de la parte principal (Ilustración 22).

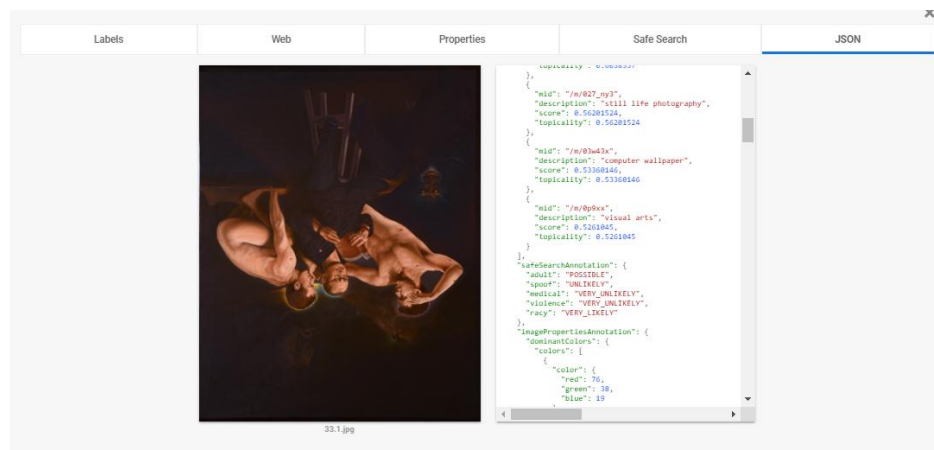


Ilustración 22

3.4.1.2 MICROSOFT PROJECT OXFORD

En esta aplicación tendremos que utilizar dos de los contenidos de la aplicación: “análisis de imagen” y “reconocimiento de celebridades y puntos de referencia” –éste es sólo para considerar si podemos encontrar algo que destaque o con lo cual se pueda realizar un informe rápido en cualquier programa (si se distinguen los cuerpos o la imagen que se establece como principal al verla, o si discrepa alguna otra cosa).

Comenzamos con la obra de Ignacio en el “análisis de imagen”, en ésta parte de la aplicación –de la cual se tarda de 1 a 3 minutos- nos muestra la descripción a partir de etiquetas y las de referencia en coordenadas para localizar en qué posición se manejan dentro, además nos pauta su formato, dimensiones, si es prediseñada, si contiene algún tipo de dibujo, si es a blanco y negro, si es considerada como **contenido para adultos**, la escala dentro de consideración, si es **subido de tono**, la puntuación de la misma, la categoría donde se está, si existen caras reconocidas, y los colores dominantes del fondo (negro), primer plano (gris) y el color de énfasis (el que es base en los demás) (Ilustración 23).



NOMBRE DE LA CARACTERÍSTICA:	VALOR
Descripción	{ "tags": ["person", "outdoor", "man", "mountain", "grass", "holding", "air", "frisbee", "hand", "flying", "woman", "standing", "board", "young", "park", "shirt", "jumping", "water", "yellow", "playing", "catch", "riding", "field", "doing", "white"], "captions": [] }
Etiquetas	[{ "name": "person", "confidence": 0.963715553 }, { "name": "outdoor", "confidence": 0.9128718 }, { "name": "mountain", "confidence": 0.742021 }, { "name": "beach", "confidence": 0.7338198 }, { "name": "sky", "confidence": 0.6945387 }, { "name": "water", "confidence": 0.5252968 }, { "name": "girl", "confidence": 0.333837837 }, { "name": "vacation", "confidence": 0.327452958 }, { "name": "sea", "confidence": 0.327007324 }]

Ilustración 23

Un aspecto que hay que señalar –la cual puede generar sorpresa, y un poco de turbación-, es que la imagen, cuando contiene rostros señala distintos datos como edad, género, peso, estatura y la orientación de la cara.

En cuanto a la de “reconocimiento de celebridades” sólo nos lanza las diferentes etiquetas donde nos señala el formato JSON y se cambia conforme a la parte que esté señalando. Lo que nos muestra es si existe alguna referencia de detalle, o “celebridad” contenida en ellas, si hay contenido adulto y toda la información que nos había dado anteriormente en el análisis principal (Ilustración 24).



```

{
  "categories": [
    {
      "name": "others_",
      "score": 0.015625,
      "detail": null
    },
    {
      "name": "outdoor_",
      "score": 0.00390625,
      "detail": {
        "celebrities": null,
        "landmarks": [ ]
      }
    }
  ],
  "adult": null,
  "tags": [
    {
      "name": "person",
      "confidence": 0.9637155328369141
    },
    {
      "name": "outdoor",
      "confidence": 0.912871778011322
    }
  ]
}

```

Ilustración 24

Ahora, probaremos la aplicación con la obra del maestro Raúl. El primer resultado que nos lanza al meterla en la primera tarea de “análisis” nos da una descripción, algo acertado hacia lo que se puede observar a simple vista, señalando al fondo la característica principal y las figuras masculinas que aparecen, y en las etiquetas nos muestra la acción que se ve que realizan en la escena, además de señalar al “fuego” los destellos que contiene de manera sutil el fondo; en comparación a la obra de Ignacio, aquí si nos señala que hay una imagen prediseñada y que no hay contenido para adultos en ella, con un porcentaje casi nulo respecto a la misma categoría, los demás puntos están igual (cambiando sólo los porcentajes) en comparativa con los resultados lanzados en la obra de Ignacio; colores predominantes tenemos negro (fondo), café (primer plano) y un amarillo rojizo (color de énfasis) (Ilustración 25).



NOMBRE DE LA CARACTERÍSTICA:	VALOR
Descripción	{ "tags": ["indoor", "cat", "fire", "sitting", "table", "black", "laying", "pair", "man", "dark", "standing", "ball", "holding", "head", "playing", "water", "bed", "white", "room"], "captions": [] }
Etiquetas	[{ "name": "indoor", "confidence": 0.9587044 }, { "name": "person", "confidence": 0.9587044 }, { "name": "hand", "confidence": 0.433440626 }, { "name": "fire", "confidence": 0.3720874 }, { "name": "art", "confidence": 0.252965 }]
Formato de la imagen	"Jpeg"

Ilustración 25

En cuanto al reconocimiento de celebridades, sólo nos da la referencia de que se encuentran personas, y que están en un espectáculo y coinciden las etiquetas y la descripción con las coordenadas en las cuales se puede encontrar, nos da el análisis en sistema JSON (Ilustración 26).

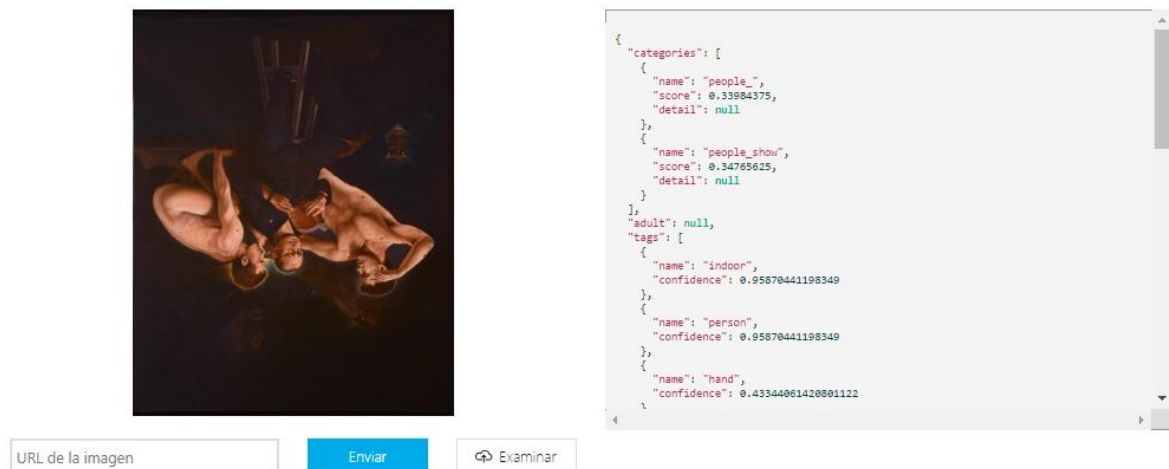


Ilustración 26

Como anteriormente mencionamos, no podemos utilizar las otras aplicaciones, ya que se especializan más en el reconocimiento de elementos que te pueden ayudar a mejorar tu marca y lograr crecer tu empresa –aunque también éstos dos usados, también se enfocan en el desarrollo y la satisfacción dentro del ciberespacio- observar que el único elemento rescatable y que tiene mayor apego a la investigación del arte o alguna relación con él, sería el dato que nos ofrece API con la paleta de color usada, pero no viéndola a manera de pantone, sino como colores que se podrían usar para desarrollar una serie que coincida no sólo en la imagen sino además con la paleta.

Como bien dijo un maestro cuando le presente la propuesta, es que, el arte tradicional es algo que todavía no se puede relacionar con lo tecnológico, aún se necesita entablar la conversación uno a uno con la obra, para poder distinguir todo aquello que genera la experiencia estética: la pincelada, lo grueso de la capa de pintura, sentir el olor; se requiere de *ver* –no de visualizar- una obra de arte para analizar todo de lo que está formada y cómo fue que la hicieron –ya que el programa no percibe (y se considera que desde la fotografía de la obra) toda la información completa de cada una de las piezas.

3.5 INVESTIGACION E IDENTIDAD

Para poder llegar a crear una identidad, primero se necesita del saber investigar el arte, cómo es que se llega de un aspecto al otro y al hacerlo, aplicar la estética prudencial –o simplemente, la prudencia-. Como artista, se requiere conseguir concretar un conocimiento

competitivo, eficaz y versátil frente a la investigación que se hace junto a la ciencia y la tecnología; se espera potenciar los estudios en Humanidades y Artes, viendo si se consigue forjar una interdisciplinariedad entre ellos. El arte se busca convertir en una herramienta competitiva, que pueda adquirir la misma importancia que otras ciencias y materias, y que los gobiernos busquen invertir en ellas –aunque hay que tomar en cuenta que las ganancias suelen producirse a largo plazo- y buscarse integrar el concepto de **creatividad** a la ciencia y la ingeniería para el desarrollo de “nuevos contenidos creativos”. Desde la perspectiva de la industria, se requiere que el arte deje de tener ese lado jerárquico que muestra ante los demás objetos, cuya producción e investigación no sólo se sustenten dentro del *mercado de arte conservador*, sino que se amplíe su campo hacia los medios –incluir a la cultura visual como parte de- para así, aprovechar nuevas formas y fundar una difusión del trabajo; demostrando que los costos generados, generarán el perfeccionamiento y crecimiento cultural social (i Planas Cantalozzella, 2010).

Para que esto suceda, es necesario que dentro de los doctorados se genere una conciencia en el alumno de “*investigador relevante*” que muestre sus habilidades en la creación de trabajos y sostenimiento de la defensa de cualquier artículo creado por él, que demuestre una habilidad igual a la que se le atribuye a un investigador de la ciencia y la tecnología; el arte tiene una doble tarea pudiendo causar una mejora en cualquier campo o grupo social minoritario, que pueda fomentar el interés en nuevamente hacia las Humanidades Digitales, de los nuevos campos que se han estado desarrollando para no volver a las materias, un motivo académico nulo y ya no válido.

El conocimiento adquirido a través del desarrollo de obra, como nuevo método de investigación serviría para la evaluación de cómo un sujeto puede tener la capacidad de mejora y aprendizaje a partir de su forma de resolver la obra, una descripción de su contexto social. Debe saberse que para crear y comunicar ideas, se necesita que los académicos cuenten con alguna noción pedagógica y poderlo compartir.

Según Joaquim Cantalozella, en el problema del éxito: “se puede llegar a ponderar una investigación en el ámbito artístico a través de los réditos obtenidos por la aceptación de la obra en dicho contexto. Parece que la notoriedad consolida intelectualmente al artista y su arte, incluso que le reste parte del inconveniente de la subjetividad”.

Al arte para generar conocimiento e investigadores, se le debe apreciar como una materia como tal y **no** un lugar al que se llega a ser celebridad y gozar de los beneficios económicos, ya **no** hay que percibirlo como algo que genere belleza sino algo que cree investigación. El generado en el aula no sólo se basa en la experimentación técnica, también ayuda en la creación de la actitud del artista. Cantalozella, nos dice que al poseer el arte subjetividad, éste nunca podría ser observado de manera objetiva por su naturaleza; para poder forjar de un artista un investigador, es necesario fomentar la relación producción-investigación. El problema es que el arte se convierta en tema de investigación, depende de los alumnos y su formación dentro de la institución, se requiere mostrar a poder manejar la redacción y defensa de una tesis, de un texto que aporte nuevos rubros en el mundo del arte y no que se vea a manera de texto de crítica hacia algo.

La forma en la que se podría relacionar el arte con la investigación es relacionarlo con la ciencia, llevando su relación a crear una interdisciplinariedad, que las humanidades siempre buscan, pero debe tenerse en cuenta que nunca el arte va a poder tomar las mismas medidas y maneras de estudio en su aplicación. En el texto de Cantalozella, nos señala que a un investigador se le reconocerá por los artículos y las citas que se hacen de él, en el arte, y con las obras realizadas, es un muy poco probable que aún se aplique la misma sistemática de reconocimiento que en un investigador científico. En el arte, la investigación y su práctica se da cuando el artista investiga algo teórico para poder realizar una pieza (práctica); ahora el artista busca poder defender su pieza con conocimiento verídico, no sólo basándose en el sentimiento y en la expresividad, sino que suma a ello un discernimiento veraz que pueda servir al generar conciencia a partir de una experiencia estética.

El arte busca poder volverse tema de investigación a partir de desarrollar una *interdisciplinariedad* y la *transdisciplinariedad* con estudios científicos a los cuales se les puede dar una perspectiva humanista y artística, aplicando no solamente el conocimiento, sino que también es posible desenvolver la obra desde innovaciones que se tienen con el uso de tecnologías y aplicaciones; su validez, ahora se mide respecto a las posibilidades de relación con el contexto dentro del que participa; se requiere que el artista desarrolle el trayecto creativo de la práctica (hacer) a la enseñanza (mostrar) donde se pueda exponer una problemática y su arrojo con la elaboración y el resultado final de la pieza en afinidad con

el tema; a la obra, se le puede dar un valor científico o más riguroso hacia lo académico, debería manejar todo el proceso de investigación, planteamiento de problema y resolución que llevo al resultado que se muestra en la pieza. Todas estas consideraciones deben verse no sólo como la muestra hacia los espectadores, sino que el artista debe creerse un investigador que defienda su trabajo con la investigación que lo hizo llegar al resultado mostrado, asimismo necesita considerarse como un investigador y brindarle las bases que lo ayuden a encontrar su propio estilo y además buscar un argumento de su interés que lo lleve a producir obras que puedan tener un impacto social grande, ayudando a la recuperación de la obra a modo de “digno de contemplación” física y no una imagen virtual que pueda distinguirse con otras miles y que no llegan a causar emoción alguna.

La mayor diferencia entre la investigación en el arte y el ámbito científico, es que en la primera es una indagación resuelta a partir de la *revelación* y en el otro es a partir del *uso de la razón*, el cual se obtiene por intelecto y el trabajo de investigación; mientras que en el arte, se cree que todo resultado proviene de manera innata, a manera de don. Según Alberto Argüello, cualquier descubrimiento por esfuerzo humano es considerado como *punto creativo de partida* que transforma lo usual en innovación, que además busca “recuperar lo que no deseamos olvidar”. Se le da esa catalogación de ciencia al arte, porque aunque no es exacto y cuantitativo, la obra lleva siempre características basadas en la realidad que permiten la construcción de un cuadro atractivo para el círculo social en el que el artista se encuentra; la exploración empieza en el instante de la elección de materiales que pueda representar de forma objetiva el propósito de su pieza, y que en este momento, es cuando el artista puede darse el lujo de poder experimentar con diversas técnicas, empleando ciencias exactas u originar uso de medios digitales.

En la época donde se empieza a notar el cambio del uso del arte, fue a partir de que éste empezó a adoptar un enfoque conceptualista —a finales de los años sesenta- donde se le da más importancia a la información en la que se basa la obra y no en la misma belleza de la pieza terminada, dándole jerarquía a todo aquello que muestre el proceso y no sólo a la pieza final, haciendo que la interacción con el espectador no quede en contemplación, sino que implicaba una cercanía más personal con cada uno de los espectadores. Fue en éste tiempo,

en que el artista no únicamente debía basarse en crear obras bellas o cercanas a la religión y la política, ahora correspondía investigar para poder darle una buena referencia a la obra, un contenido que se enfrentara con el presente –el arte progresa, como la sociedad lo hace, mantiene una identidad social, diversa y adaptable–.

Al arte se le ha tratado también como *una práctica artística de investigación* (Silva Flores, 2015) donde la imagen ahora es la que funciona para transmitir el conocimiento, además de una muestra física del resultado que se obtuvo de la investigación y que sirve a modo de referencia a la práctica en la comprobación de resultados, creando así nuevas definiciones de la indagación y el tema que se trató; ese es el mayor problema del arte, hacerse notar cómo una experiencia de la investigación y no sólo una ilustración apropiable de la misma –es aquí en el cual la museografía, la museología, el contenido y la técnica, deben conjuntarse y poder formar una prueba veraz de un examen real- debe verse al arte como un nuevo medio de transmisión de ideas, una aproximación al contexto en el que se maneja y la revelación subjetiva del lugar en el cual vive. Aunque la visualidad sea algo perteneciente a la nueva era, aún la imagen es un objeto al que no se le consigue dar un sentido crítico e intelectual, pues es tal la cantidad de objetos visuales que nos atacan, que no se le puede dar una interpretación a la que se busca, no obtiene la misma fuerza que la palabra escrita, lo común y lo conocido; tiene que acompañarse de texto, de palabras que expresen lo que la obra trata de decir, se necesita una educación analítica que logre esa conversación entre la obra y el espectador y llegar a desarrollar un estado de comunicación básico, sin que el autor o lo escrito tenga que intervenir.

Debe aceptarse que el atractivo de una obra, radica en la diversidad de interpretaciones que los espectadores pueden darle diversas definiciones, que refieren diálogos que causan emociones al espectador, cumpliendo el propósito del arte al servir como estímulo de impresiones y sentimiento, además de causar curiosidad y querer conocer el verdadero sentido que el artista le dio a la pieza.

Hay diferencias entre lo que la palabra **investigación** refiere en el arte, el *Proyecto Grid Spinoza* –proyecto que explora procesos, metodologías y dinámicas de la investigación

científica y artística- lo utiliza para describir el proceso artístico, donde se incluye no sólo la fase de la creación, sino también lo multidisciplinario que genera la exploración, que genera un conocimiento susceptible que va más allá de la experiencia estética, dándole la facilidad de tomar métodos de otras disciplinas y ampliar los horizontes del campo (Silva Flores, 2015:6). Debe verse que el arte puede ser una materia, que adquiere mayor peso, al ser intervenido el discurso del artista por el curador, el crítico, el teórico y los agentes culturales, los cuales hacen que sea semejante a un artículo de Open Access como lo son los científicos.

Al exigir a un artista que justifique su obra desde el ámbito académico –ocupando campos como abstract, hipótesis, objetivos, marco teórico, justificación, metodología o la citación adecuada, exige un doble trabajo, además de realizar la pieza, haciendo que exista un dilema entre investigar o producir; logrando que el artista pueda volverse multifacético y con habilidades técnicas y académicas; pero hay veces que dichas exigencias, hacen que pierda el interés en originar y mejor dedicarse al campo *teórico* del arte.

Todos los textos que hacen referencia al término investigación en el arte, sugieren nuevos métodos de enseñanza, donde al artista se le enseñe a teorizar la temática de su estilo, a defender, además de obtener conocimientos en la práctica; dar herramientas que ayuden a los futuros artistas a ser también investigadores, capaces de argumentar a favor o en contra de cualquier problemática por medio de su obra y del diálogo, sin sólo enfocar al arte en algo que “debe verse bello”. Al artista no únicamente hay que tomarlo como un alumno –hablando desde el enfoque académico, para llegar a la parte de la identidad dentro de la FBA- sino que se le necesita dar ya su reconocimiento como un “artista multifacético” que puede llegar a ser un investigador capaz de estar en el contorno académico, y poder adentrarse al mundo profesional del arte; haciendo que los alumnos se vean a sí mismos a manera de profesionistas a partir de su aprendizaje y puedan generar obras con contenidos dignos de ser contemplados en el mundo artístico y diálogos que vayan con la misma fuerza que una exploración apegada a la ciencia y la tecnología, dándole así la importancia que las humanidades tienen dentro del ámbito social, cultural e histórico.

Según Sonia Raquel Vicente, ha habido tres formas de enseñanza artística a través del tiempo: *formación empírica* –(siglo XV) el arte era considerado una destreza, y sólo se veía como algo que tenía que generar un objeto y su precepto era práctica; se buscaba que el artista generara objetos siguiendo reglas- luego sigue la *formación académica* – (Renacimiento) se lleva la instrucción dentro de una institución, para separarla del aprendizaje propio del gremio, ahora se ve a manera de “talento” dándole a la obra un valor puramente estético, en la Academia se *perfecciona* las habilidades del artista- con la invención de máquinas llega la nueva formación: la *profesional* –(Siglo XIX) donde necesita tener competencia teórica y práctica, donde ahora el artista debe poseer un buen nivel de *comprensión de la realidad*, además de poder satisfacer la demanda de la industria con imágenes variadas y constantes (perdiendo así la contemplación) y acatando las normas del mercado mundial-. Al arte debe verse como un objeto que tiene una *especificidad propia*, que no puede ser enteramente sólo investigación textual, ni tampoco reducirse al mero hecho de la realización de la obra.

La relación del arte con otras materias va: en las Ciencias Sociales y las Naturales se ve como el *objeto de estudio*, en las Ciencias Aplicadas son las que *ayudan* a la práctica de las mismas, analizándolo desde su campo y no cómo lo que es. Al querer el artista forjar objeto de investigación al arte, trata de tomar una posición semejante que los investigadores de otros campos, haciendo que los resultados sean incomprensibles o no puedan llegar a obtenerse por querer lograr una indagación desde un campo en el cual no han sido formados. El artista es investigador a partir de la interacción y la experimentación con los materiales y la obtención de una temática al incluir en la construcción, sin tener que llevar un método pre-establecido. La “investigación artística” hay que verla de esa manera, debe asumirse desde su mismo campo: el arte, no el ámbito científico, sino vuelve a ser lo que el arte era antes, de contemplación e ilustrativo; la producción lleva un modelo de investigación, simplemente que a la manera del arte, se hace una indagación, se postulan hipótesis, se experimenta y se obtiene un resultado, además de agregar la poética y la estética en el discurso final, enfrentar a la pieza en un campo de investigación desde las ciencias, es que no va a ser considerada así por su origen; debe tomarse e investigarse dentro del campo del

arte, tomando como herramientas a las otras materias en el desarrollo de la investigación, nunca teorizarlo desde otro campo de estudio.

3.6 IDENTIDAD

Según Ricardo Bernardi (Toledo, 1994) “el concepto de identidad hace referencia a la experiencia de continuidad y mismidad del self, como algo que mantiene su permanencia en medio de los procesos de cambio y crisis”. Es la experiencia de continuidad a través de cambios temporales y circunstanciales.

A partir de este concepto, se puede decir que la identidad va a estar relacionado con la evolución de la sociedad a través del tiempo, y que en el arte, siempre va a existir la permanencia de identificación, sólo que ocupa los medios que se le otorgan para crear y preservarse en el tiempo.

Otra cuestión que nos atañe la identidad es la permanencia y relación directa con la cultura –si lo vemos desde una perspectiva social- lo cual no dice que sea inmodificable, sino que va adaptándose a la evolución de la sociedad. Reduciéndolo a una pequeña comunidad –la universidad- se va creando (o eso supone el trabajo) al ir transmitiendo conocimiento de generación en generación, debería permanecer una base identitaria dentro de la misma, donde docentes y alumnos pudieran ser reconocidos ante el mundo como pertenecientes a, sin saber el nombre de la institución o cualquier referente que pueda relacionarlos. En el caso de la comunidad de la FBA de la Universidad Autónoma de Querétaro, la identidad –y sólo basándonos en obra pictórica- se encontraría dentro de la pincelada o los colores que se usan en ella, aunque esto, no debería ser correcto.

Jaques Ranciere menciona que cualquier elemento que un maestro pretenda enseñar a un alumno, éste lo logre aprender por sí mismo (la tecnología permite que el conocimiento esté al alcance de cualquiera y logre hacerse un método repetitivo –videos tutoriales- practicarlo y mejorarlo) “[...] ya que el saber es como la libertad, no se da, se toma. Con mayor importancia, el estudiante tampoco debería esperar que una figura patriarcal, un “*gran Otro*”

le proporcione el “*saber*” o la “*verdad*” (R. Mejía, 2014). Dicho esto, el docente no debe de enseñarles **su** técnica y como **él** hace las cosas, necesita dar las bases para que el discípulo desarrolle su propio estilo de forma que también pueda ir desarrollando su manera de cómo va a expresar su vida, su contexto y su investigación. El arte, tiene la bondad de permitir que los artistas posean un perfil diferente de formular una misma idea, se deben mostrar las bases y que cada sujeto tenga la oportunidad de experimentar, de seguir el procedimiento de prueba y error, y de ahí generar sus propias formas y métodos basados en los principios que los “tutores” les mostraron; aquella institución donde se obliga al sujeto a originar tal cual el maestro muestra la forma y debe hacerla tal como se le describió, se crean artistas que pueden reproducir la técnica de quien le enseñó, pero de quien nunca espera un título al ingresar a una institución.

Al hablar con algunos profesores de la facultad –quienes llevan bastante o corto tiempo laborando- los métodos de enseñanza se han ido modificando, conforme se han ido usando nuevos métodos y maneras de aprendizaje, implementando la tecnología a modo de base de creación y ayuda en la realización de obras que deben ser mandadas a concursos o bienales, haciendo que se genere obra digna de poder concursar con personas que ya son artistas de profesión –claro que hay que tomar en cuenta que las nuevas formas de apreciación de la estética de la obra, ya no depende del contenido, sino que en su mayoría, es de la fama que tenga el artista y su fugacidad en la evaluación. Lo que si puede adquirir un alumno de un docente, tal vez sea la corriente que mejor le acomode, claro está que sólo se podrían relacionar por los estilos, pero no por la técnica o el trazo; debe conservarse esa individualidad artística para tener diversos lenguajes y representaciones de expresión.

Anteriormente en la Facultad, los maestros buscaban que el alumno pudiera reproducir de manera similar, la obra que el mostraba o que imitaran sus métodos, alejándolos de la investigación y volviéndolos reproductores de obras; después fueron implementándola, al exigir a los alumnos que tomaran una temática sobre la cual hicieran todo su trabajo –el tópico debía ser de su interés y del que conocieran lo suficiente para lograr defenderlo ante el público- y así salir como un artista investigador, además de que dejaban que el estudiante

experimentara y crear por sí mismo su identidad dándole únicamente las herramientas básicas de conocimiento en la materia y ellos buscarán su propia metodología.

Una parte de similitud e identidad que se podría encontrar, sería en el uso de símbolos –ya que los alumnos pueden usar alguna forma o un trazo semejante al del docente con el cual tuvieron mayor relación- pero que se pierde en el momento del resultado final, lo que sí quedaría en cada obra que creara una coincidencia –no asociada a la facultad sino a la sociedad- es en la temática, pues los estudiantes, en su mayoría, buscan retratar la realidad que viven en su círculo social, de manera estética, que pueda ser vista por cualquiera y comprenda a través de lo bello y lo contemplativo situaciones con un referente delicado; es aquí donde el arte entra en la aceptación del mercado del arte y la institucionalización de las cosas, se busca como algo que genere emociones, expectativas, que exista una atracción para la economía social, pero ya no se requiere ahondar en la temática y si se ahonda, ya no se considera arte, sino algo pretencioso, que no llega a un nivel de una investigación científica.

Para desarrollar una identidad, es necesario ampliar la creatividad del alumno, porque esta es la que aporta el enriquecimiento de la cultura y que los factores individuales y sociales la desarrollen, haciendo provechosa nuestra vida, es un dar y recibir por igual, hay un autor –Csikszentmihalyi- que dice que la *creatividad se desarrolla* por el entorno en el que se encuentra el individuo y no dentro de él, la cátedra no sólo debe ser escuchada y recibida por los alumnos, deben tener la experiencia de lo teórico en su existencia, necesita incentivar su hambre de conocimiento a través de la experimentación; para que no se vea opacada, es necesario que el discípulo experimente con diversas técnicas y materiales –haciendo referencia únicamente al campo del arte- y lograr que encuentre en la que mejor se desarrolla, generando que a partir de ahí se interese en desarrollarla y encontrar una temática que lo lleve a crear su *propia identidad*, si únicamente se le obliga a crear lo que se le ordena, el interés se verá mermados, forjando que sólo sean una copia del docente y no desarrollen su YO y que también el futuro artista se desilusione y no siga trabajando en el medio (Rinaudo Cristina, 2002).

La creatividad ya no se debe percibir meramente en el pensamiento, sino también en la acción que el alumno, el artista o el investigador puedan ejercer métodos que generen nuevos conocimientos que le brinden una nueva parte de historia a la sociedad.

La creatividad en el arte contemporáneo, se encuentra en la manera de cómo se relaciona la teoría y la investigación académica, con la que se interpreta a través de cualquier muestra de expresión artística, además de que se aplican, en ciertas ocasiones para su creación, la tecnología y la ciencia y así, poder innovar el campo del arte y así producir un nuevo interés en su contemplación.

CONCLUSIÓN

A través de lo anteriormente dicho, podemos concluir diversas cosas:

Primera, aunque el arte se esté introduciendo al mundo de las humanidades digitales a través de la creación de repositorios de carácter temático para la conservación del patrimonio de diversas obras artísticas, ya no se aprecia como tal, a una obra artística, ahora se le considera una imagen dentro de un mundo donde los sujetos son atacados de forma infinita con otros millones más, dándole nula importancia a la apreciación e interacción en la contemplación, ya que en una pantalla no se logra apreciar de la misma manera una obra pictórica o escultórica que si se viera de manera física. Aunque si vemos el lado positivo del uso de las tecnologías, es que sí, toda obra artística que está a punto de desaparecer como algo físico, puede quedar conservada dentro del patrimonio cultural virtual de diversos países y museos, haciendo que, aquellas personas que no poseen los medios suficientes para poder viajar e ir a conocer la pieza –antes de su desaparición- pero que sí cuenten con acceso a la red, pueda conocerla, investigar un poco de ella y saber también de la biografía del artista que la realizó, incentivando la curiosidad y lograr que indaguen acerca de las demás obras que posee la galería o museo, o se interese simplemente por otra cultura diferente a la que conoce y expandir el conocimiento autónomo de cada persona.

Otro aspecto rescatable del uso de las HD y los repositorios digitales, es que con ellos, ha vuelto a ser un tema de interés y estudio, el arte tradicional y no el que se encuentra producido a partir de un medio digital; puede volver a estudiarse por medio de registros y manipulaciones que se han hecho con ciertas obras e iniciar nuevos estudios e investigaciones acerca de tal o cual obra; conservando así discusiones que amplíen el conocimiento dentro del mundo artístico, no sólo quedando la conservación de la simple imagen, sino archivando información que agregue aún mayor comprensión de la misma.

En el aspecto institucional –enfocándonos en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro- es que el conocimiento en HD y su ampliación del campo con la creación de repositorios ha favorecido a la invención de un patrimonio exclusivo de la

comunidad académica –tanto maestros, egresados y alumnos que se encuentran cursando- que proporcione una historicidad a la misma, haciendo notar la evolución y el conocimiento que se puede adquirir al ingresar, dándoles un espacio nuevo de difusión dándose a conocer junto con su obra y hacerlos unirse al mundo del arte por medio de la publicación digital - que se logra estar al tanto de manera mundial, ya que es de acceso abierto para todo público- y ayudarlos a poseer citas o inscribirse a concursos u obtener contrataciones, por la demostración del talento que poseen. Mencionando las citas, este es un requisito que se ha venido pidiendo últimamente al querer pertenecer a algún sistema de investigadores, ayudándolos a ampliar su currículum en la conformación académica y no únicamente técnica que poseen los artistas salidos de la FBA de la UAQ. El propósito de la creación y uso del repositorio, es favorecer de manera académica –no monetario ni mercantil- a los estudiantes, y ayudarles a mejorar su lado técnico y académico brindando piezas de calidad que favorezcan su crecimiento como discípulos y artistas; otro talante que se quiere generar con la formación del ReDCA, es proporcionar a los alumnos un acceso al entorno laboral, gracias a la producción y la investigación, ya que se pretende, que el proyecto siga creciendo, por lo que se necesitaría una mayor cantidad de empleados –que no únicamente fueran escolares que necesiten liberar su servicio social- sino que sean personas capaces de manejar lo que se necesita para originar un repositorio digital; además de lograr uso de su conocimiento dentro de la institución, se espera que este conocimiento pueda llevarse a otras, museos y galerías que requieran de la creación del suyo y así, tener personal capacitado que pueda ir a dar asesorías y trabajen con ellos en la creación y puedan ser contratados no solo por su capacidad artística, también por el talento investigador e informático que se les brinda; con la transmisión del repositorio, se ha creado –aún no está publicado, ya que se siguen realizando pruebas- un listado de todos los artistas que participan en el ReDCA, que contenga la información necesarias con la que sean contactados y contratados por sujetos interesados en las obras publicadas o por la muestra de su aptitud que alguna empresa requiera, teniendo en cuenta que no es una galería para la venta y distribución, sino recalcar la competitividad existente en de UAQ, mostrar la capacidad que tienen los alumnos de crear y darle sentido a lo que están produciendo.

Ahora, respecto a la cultura visual y el uso de las tecnologías para crear del arte un campo de investigación, se deduce, que aún no es el momento de relacionar arte tradicional con tecnología; la ésta y los medios de comunicación buscan apreciar al arte como una imagen que se introduce a manera de producto de consumo y no con el propósito principal del arte, la conservación de la cultura y su enriquecimiento además de la interacción con el espectador y así causar algún tipo de emoción que genere nuevos diálogos con la expresión de la pieza. La saturación de imágenes que existe en la red, es tan grande y fugaz que en este medio, no logra ser apreciado como tal, sino que pasa a ser una imagen más de las miles de millones producidas al día por los diversos usuarios de la virtualidad; en esta sociedad “líquida” se busca pertenecer a la fugacidad, ser visto por el tiempo que se le dé y pasar a ser uno más del motón; ésta y el tránsito es la nueva moda, ser una imagen atractiva sin contenido, que llame la atención de personas interesadas en comprar una pieza de decoración y no como consumidores de arte. Haciendo uso de las tecnologías –API Vision y Project Oxford- pudimos observar que el análisis es preciso en la gama de colores, pero la interpretación del contenido, aún es algo muy técnico, es una información que no sirve en darle un diálogo propio, sino que necesita del discurso del artista creador para comprender lo que la pieza trata de transmitir, lo único rescatable del arte y el uso de estas aplicaciones, es que pueden usarse para distinguir los colores que más maneja y de ahí poder generar alguna marca y logo que identifiquen rápidamente con su trabajo, si piensa generar de ella una marca en el mercado y puede distinguir aquellas que usan las palabras con las cuales su obra fue relacionada y las búsquedas en las que se puede encontrar su obra; pero que no se encuentra ninguna perspectiva estética o descripción en el medio del arte, ya que las aplicaciones están hechas al servicio de los medios que necesiten de la creación y estudios mercadotécnicos y no de estética; todo está listo para entrar en el capitalismo y no en el aspecto humanista y conservación de cultura e historia en el desarrollo social.

Una última conclusión obtenida, es que el arte tal vez podría ser visto desde una perspectiva de estética prudencial, pero no completamente; ya que para la descripción y análisis de las obras, siempre existe el fundamento personal –aunque de manera inconsciente- al momento de formular la crítica para la pieza, los críticos de arte o cualquier sujeto que realice la tarea de estar frente a una e iniciar un diálogo, tendrá una opinión personal que ejerza una diatriba

de sus gustos o aceptaciones, que generaran cierta polémica o incomodidad al crearla, pues la experiencia siempre es distinta en cada individuo al estar frente a ella, y en algunas ocasiones, el mismo artista tiende a ver de diversas formas a su trabajo, al contemplarla en diferentes etapas de su vida después de haberla realizado. En cuanto a la creación de una identidad o el encuentro de una a nivel facultativo, no es posible de encontrarse en el resultado final de la misma al compararla con la de otros estudiantes y maestros, ya que los alumnos –al menos en esta época- no buscan imitar lo que se les enseña, sino introducir novedosos discursos o diálogos a través de sus creaciones, además de que los docentes, únicamente muestran la forma de crear las cosas y ya no dan una temática sobre la que deban crear la obra, esto produce una variedad de discursos que al interactuar de carácter conjunto, crean nuevas formas de inserción a la cultura de su sociedad; ayudando al avance de la creatividad de los futuros artistas y a su progreso no sólo técnico sino académico, al mostrarles una manera diferente de crear arte con contenido a partir de la investigación y obtener una obra con contenido no sólo estético sino también temático que genere una nueva representación cultural, dándole a la universidad no sólo el reconocimiento de ayudar al impulso de artistas con una buena técnica, sino artistas que tengan un espíritu investigador capaz de desarrollarse en el ámbito artístico y docto que ayude a darle ese impulso que el arte necesita para estar a la altura de las ciencias y toda materia aplicada dentro del desarrollo de la tecnología.

Lo que se puede esperar es que el arte no se vea forzado a ser introducido a un mundo donde este ya no sea él, sino desarrollar tecnologías que ayuden a la preservación del mismo para el desarrollo nuevamente de la experiencia estética a través de la contemplación y la generación de diálogo y conocimiento del medio artístico, tanto histórico como técnico y así conservar la costumbre para lo que el arte fue creado.

BIBLIOGRAFÍA

- Ackstorm. (2018). *ACKSTORM Managed Cloud Solutions*. Obtenido de <https://www.ackstorm.com/google-cloud-vision-api/>
- Alos-Moner, A. (2010). REPOSITARIOS DIGITALES: UN CONCEPTO, MULTIPLES VISIONES. *Anuario ThinkEPI*, 4, 205-210.
- Barbosa Sánchez, A. (2016). LA VALORACION DE LA OBRA DE ARTE. *Arte y Sociedad. Revista de Investigación*(10), 1-12.
- BBVA. (2016). *API_Market*. Obtenido de <https://bbvaopen4u.com/es/actualidad/impulsa-tu-negocio-traves-de-los-micropagos>
- Bosch, M. (2016). Las actividades de investigación en Humanidades Digitales. En U. N. Departamento de documentación (Ed.), *Las actividades de investigación en Humanidades digitales*, (pág. 1_14). Argentina. Obtenido de https://www.academia.edu/30087170/Bosch_M_Las_actividades_de_investigaci%C3%B3n_en_Humanidades_Digitales.pdf
- Boté, J., & Minguillón, J. (2012). PRESERVACION DE OBJETOS DE APRENDIZAJE EN REPOSITARIOS DIGITALES. *Revista de Univerisdad y Sociedad del Conocimiento*, 9(1), 22-35.
- Caldera Serrano, J. (2013). METODOLOGIA PARA EL ANALISIS DE REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE COLECCIONES AUDIOVISUALES DIGITALES. (U. d. Extremadura, Ed.) *Documentación de las Ciencias de la Información*, 36, 209-219.
- Carignano, B. (2016). DE LO MORAL EN EL ARTE Y EN LA CRITICA: CONSIDERACIONES SOBRE LA ERA DE LA REPRODUCCION TECNICA Y LOS CRITICOS DE LA "CULTURA DE MASAS". *Rev. Electrónica de estudiantes Esc. de psicología*, 7-17.
- Cortés Polanco, J. (2010). REPOSITARIOS DIGITALES. DEFINICION Y PAUTAS PARA SU CREACION. *Vicerrectoría de investigación*.
- Cuevas Molina, R. (1987). LA CULTURA Y EL ARTE. Heredia: Universidad Nacional de Costa Rica.
- Dominique, V. (Julio-Diciembre de 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. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/unih/n76/n76a04.pdf>
- Doria, M., del Padro , A., & Haustein, M. (Junio de 2015). REPOSITARIOS DIGITALES Y SOFTWARE OPEN SOURCE. (RedUNCI-UNLP, Ed.) *Revista Iberoamericana de Educación en Tecnología y Tecnología en Educación*(15), 73-81.

- Doria, M., Inchaurredo, C., & Montejano, G. (2013). DIRECTRICES PARA LA CONSTRUCCION DE UN REPOSITORIO TEMATICO. (U. N. Plata, Ed.) *Revista Iberoamericana de Educación en Tecnología y Tecnología en Educación Especial*(9), 40-49.
- Fajardo Fajardo, C. (2009). EL ARTE EN EL UMBRAL ESTETICA Y CULTURA DEL MERCADO. *Cuadernos de Lingüística hispánica*, 23-34.
- Fajardo Fajardo, C. (2018). EL ARTE Y LA CULTURA EN LAS ESFERAS GLOBALES Y MUNDIALIZADAS. *Espéculo*, 1-12.
- Galina Russell, I. (2011). ¿QUE SON LAS HUMANIDADES DIGITALES? *Revista Digital Univrsitaria*, 12(7), 10.
- Google. (s.f.). *GOOGLE CLOUD*. Obtenido de CLOUD VISION: <https://cloud.google.com/vision/>
- Granados Valdéz, J. (2017). ACERCA DE UNA ESTETICA PRUDENCIAL. Querétaro.
- Guasch, A. (2003). LOS ESTUDIOS VISUALES. UN ESTADO DE LA CUESTION. *Estudios Visuales*, 8-16.
- Guédón, J.-C. (2009). Esun repositorio, es un depósito, es un archivo...: open access, colecciones digitales y valor. *ARBOR Ciencia, pensamiento y cultura*(737), 581-595.
- Guedón, J.-C. (2009). IT'S A REPOSITORY, IT'S A DEPOSITORY, IT'S AN ARCHIVE...: OPEN ACCESS, DIGITAL COLLECTIONS AND VALUE. *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*(737), 581-595.
- Hernández, F. (2005). ¿DE QUE HABLAMOS CUANDO HABLAMOS DE CULTURA VISUAL? *Educacao & Realidade*, 30(2), 9-34.
- i Planas Cantalozzella, J. (2010). FRENTE AL RETO DE LA INVESTIGACION ARTISTICA. ALGUNAS CONSIDERACIONES EN TORNO A LA CREACION Y SU CONTEXTO. *ODAS*, 66.
- Keefer, A. (2007). LOS REPOSITORIOS DIGITALES UNIVERSITARIOS Y LOS AUTORES. (U. d. Barcelona, Ed.) *Anales de Documentación*(10), 205-214.
- Lamarca Lapuente, M. (2013). *HIPERTEXTO, EL NUEVO CONCEPTO DE DOCUMENTO EN LA CULTURA DE LA IMAGEN*. Obtenido de Hipertexto: <http://www.hipertexto.info/documentos/ontologias.htm>
- Lésper, A. (2015). *COLECCION MILENIO ARTE*. Obtenido de <http://coleccionmilenioarte.milenio.com/raul-garcia-sangrador/>
- Llueca, C. (2011). REPOSITORIOS DIGITALES. PRESERVACION Y DIFUSION DE LAS COLECCIONES DIGITALES EN BIBLIOTECAS, ARCHIVOS Y MUSEOS EN ESPAÑA. *Repositorios digitales UNAM*, (págs. 1-56). México.

- Medrano, J., Figuerola, C., & Alonso Berrocal, J. (2012). REPOSITARIOS DIGITALES EN ESPAÑA Y CALIDAD DE LOS METADATOS. (U. d. Salamanca, Ed.) *Scire*, 18(2), 109-121.
- Microsoft. (s.f.). *Microsoft Project Oxford Vision API*. Obtenido de Computer Vision: <https://azure.microsoft.com/es-es/services/cognitive-services/computer-vision/>
- Paradelo Luque, A. (2009). PRESERVACION DOCUMENTAL EN REPOSITARIOS INSTITUCIONALES. *Investigación Bibliotecológica*, 23(49), 241-257.
- R. Mejía, I. (2014). EL ARTISTA COMO INVESTIGADOR: LA DOCENCIA COMO PROCESO EMANCIPATORIO Y LA ESCRITURA COMO EJERCICIO POLITICO. México, México: UNAM.
- Rinaudo Cristina, M. (2002). RESEÑA DE "CREATIVIDAD. EL FLUIR Y LA PSICOLOGIA DEL DESCUBRIMIENTO Y LA INVENCION" DE MIHALY CSIKSZENTMIHALYI. *RED*.
- Rodríguez Bravo, B. (2007). LOS REPOSITARIOS DE INFORMACION, GUARDIANES DE LA MEMORIA DIGITAL. (U. d. León, Ed.) *Anales de documentación*(10), 361-374.
- Rodríguez Ortega, N. (2009). LA CULTURA HISTORICO-ARTISTICA Y LA HISTORIA DEL ARTE EN LA SOCIEDAD DIGITAL. UNA REFLEXION CRITICA SOBRE LOS MODOS DE HACER HISTORIA DEL ARTE EN UN NUEVO CONTEXTO. *Patrimonio y cultura digital. Reflexiones críticas*, 9-26.
- Romero Frías, E., & S., D. B. (septiembre-octubre de 2014). Una visión de las humanidades digitales a través de sus centros. *El profesional de la información*, 23(5).
- Salesforce. (2017). *EINSTEIN VISION*. Obtenido de <https://www.salesforce.com/blog/2017/03/introducing-einstein-vision.html?ref=producthunt>
- Sánchez, G. (13). MULTIMEDIA Y CULTURA VISUAL. (I. d. Americano, Ed.) *Boletín de Arte*(13), 34-37.
- Sánchez, G. (13). MULTIMEDIA Y CULTURAL VISUAL. *Boletín de Arte*, 34-37.
- Silva Flores, V. (2015). PRACTICA ARTISTICA COMO INVESTIGACION: APROXIMACIONES A UN DEBATE. Madrid, España: Universidad Complutense.
- Th. W., A. (2004). TEORIA ESTETICA. En *Obra completa*, 7 (pág. 515). Madrid: Akal Ediciones.
- Zeni Marchiori, P. (2011). BIBLIOTECAS VIRTUALES Y REPOSITARIOS DE OBJETOS DE APRENDIZAJE. *II JORNADAS PEDAGOGICAS SOBRE*

TECNOLOGIA E INNOVACION EDUCATIVA (págs. 1-12). Paraná: Universidad Casa Grande.

IMAGENES

^a Ignacio de Jesús Chávez Salinas, “Al cielo,” *ReDCA - Repositorio Digital de la Cultura Artística*, consulta 28 de enero de 2019, <http://redca.uaq.mx/items/show/171>.

^b Ignacio de Jesús Chávez Salinas, “Hipocresía religiosa,” *ReDCA - Repositorio Digital de la Cultura Artística*, consulta 28 de enero de 2019, <http://redca.uaq.mx/items/show/176>.

^c Raúl García Sangrador, “Igualdad de derechos en el México post sida”, 150x170cm., Óleo/lino

^d Raúl García Sangrador, “Ícaro”, 150x170cm., Óleo/lino