



Humanidades digitales, digitalización y gestión de objetos digitales. Lecciones en el desarrollo de un repositorio digital de (la) cultura artística.

Juan Granados Valdéz – Rosario Barba González – Karlo Gutiérrez Terán

Licencia [Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/)

Artículo

## Humanidades Digitales, Digitalización y Gestión de Objetos Digitales. Lecciones en el Desarrollo de un Repositorio Digital de (la) Cultura Artística

Juan Granados Valdéz<sup>1</sup>

Rosario Barba González<sup>2</sup>

Karlo Gutiérrez Terán<sup>3</sup>

Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ)

México

Trabajo original autorizado para su primera publicación en la Revista RIHUMSO y su difusión y publicación electrónica a través de diversos portales científicos

---

<sup>1</sup> Licenciado en Filosofía y Maestro en Arte contemporáneo y sociedad por la Universidad Autónoma de Querétaro. Doctor en Artes por la Universidad de Guanajuato. Coordinador del Doctorado en Artes, Coordinador Académico del Repositorio Digital de la Cultura Artística (ReDCA) y docente de la Facultad de Artes de la UAQ. Sistema Nacional de Investigadores, nivel 1. Miembro del Grupo Colegiado Interpretación de la cultura, la educación y las artes. Temas de interés y trabajo: la estética, la filosofía de la religión, la ética y la teoría del arte. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4020-9055>. Email: [juan.granados@uaq.mx](mailto:juan.granados@uaq.mx)

<sup>2</sup> Doctora en Estudios Socioculturales, Universidad Autónoma de Aguascalientes; Maestra en Comunicación, Universidad de Guadalajara; Licenciada en Sociología, Universidad Autónoma de Querétaro. Sistema Nacional de Investigadores, nivel candidato. Docente en la Facultad de Artes, UAQ. Integrante de Laboratorio de preservación, socialización e investigación desde colecciones digitales (ReDCA). Miembro del Grupo Colegiado Interpretación de la cultura, la educación y las artes. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2285-2522>. Email: [rosario.barba@uaq.mx](mailto:rosario.barba@uaq.mx)

<sup>3</sup> Licenciado en Artes Visuales, con especialidad en Artes Plásticas por la Universidad Autónoma de Querétaro. Actualmente cursa la Maestría en Artes en la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro. Docente, Coordinador administrativo de la plataforma del ReDCA (FA-UAQ), miembro del Laboratorio de Preservación, Socialización e Investigación desde Colecciones Digitales (ReDCA), miembro del Grupo Colegiado Interpretaciones de la Cultura, la Educación y las Artes (FA-UAQ). Sus líneas de investigación involucran el acceso abierto y la preservación digital, así como la contracultura, la simbología, religiones y culturas ancestrales desde la hermenéutica. ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-5645-0530>. Email: [karlog@uaq.mx](mailto:karlog@uaq.mx)



Humanidades digitales, digitalización y gestión de objetos digitales. Lecciones en el desarrollo de un repositorio digital de (la) cultura artística.

Juan Granados Valdéz – Rosario Barba González – Karlo Gutiérrez Terán

Licencia [Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/)

Juan Granados Valdéz – Rosario Barba González – Karlo Gutiérrez Terán (2024) "Humanidades digitales, digitalización y gestión de objetos digitales. Lecciones en el desarrollo de un repositorio digital de (la) cultura artística". En: RIHUMSO n° 25, año 13, (15 de Mayo de 2024 al 14 de Noviembre de 2024) pp.135-157. ISSN 2250-8139. <https://doi.org/10.54789/rihumso.24.13.25.6>

Recibido: 05.11.2023

Aceptado: 04.04.2024

### Resumen

Este texto se propone exponer, lecciones sobre el desarrollo del proyecto de investigación aplicada del Repositorio Digital de la Cultura Artística (ReDCA), de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro bajo el marco de las Humanidades Digitales. Las lecciones se integran en cuatro temas: la digitalización, la gestión de objetos digitales, los usos de los objetos digitales y un esbozo de una teoría filosófica de los objetos digitales. Así pues, después de plantear qué son las Humanidades Digitales y de describir qué es y cómo se ha desarrollado el ReDCA, se tratarán las lecciones dichas. La importancia de así hacerlo radica en que, además de involucrarse con las tecnologías de la digitalización e innovar desde ello en el campo de la preservación artística, ya cabe pensar en un conjunto de principios que oriente la práctica de los repositorios digitales de objetos, en particular, los artísticos.

**Palabras clave:** Objetos digitales, digitalización, gestión de objetos digitales, uso de objetos digitales, humanidades digitales

DIGITAL HUMANITIES, DIGITIZATION AND MANAGEMENT OF DIGITAL OBJECTS.  
LESSONS IN THE DEVELOPMENT OF DIGITAL REPOSITORY OF (THE) ARTISTIC  
CULTURE

### Abstract

This text proposes to expose lessons on the development of the applied research project of the Repositorio Digital de la Cultura Artística (ReDCA), of the Facultad de Artes of the Universidad Autónoma de Querétaro, under the framework of Digital Humanities. The lessons are integrated into four topics: digitization, management of digital objects, uses of digital objects and an outline of a philosophical theory of digital

136



Humanidades digitales, digitalización y gestión de objetos digitales. Lecciones en el desarrollo de un repositorio digital de (la) cultura artística.

Juan Granados Valdéz – Rosario Barba González – Karlo Gutiérrez Terán

Licencia [Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/)

objects. Thus, after having stated what the Digital Humanities are and described what the ReDCA is and how it has been developed, the lessons mentioned will be discussed. The importance of doing so lies in the fact that, in addition to engaging with digitization technologies and innovating from there in the field of artistic preservation, it is already possible to think of a set of principles to guide the practice of digital repositories of objects, particularly artistic ones.

**Keywords:** Digital objects, digitization, management of digital objects, use of digital objects, digital humanities.

### **Introducción. Una visión desde las humanidades digitales**

Para este trabajo se exponen las lecciones aprendidas en el desarrollo de un repositorio digital, en este caso, el ReDCA, que es el Repositorio Digital de la Cultura Artística. Se trata de un proyecto de investigación continua y aplicada de origen y destino en la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro. La base teórica desde la cual se desarrollan la propuesta y el análisis son las Humanidades Digitales. Las lecciones se describen relativas a la digitalización, la gestión de objetos digitales, los usos de los objetos digitales y un esbozo de una teoría filosófica de los objetos digitales.

Las humanidades digitales (HD) son un campo interdisciplinario, esto es, conjuga varias disciplinas en estrecho intercambio. Entre sus objetivos destaca el de entender cómo impactan y se relacionan las tecnologías de la computación con las humanidades. Asimismo, busca repensar la producción cultural e interpretar la experiencia humana con el mundo digital. Se sirven de instrumentos y métodos digitales para analizar, preservar, interpretar y difundir obras y conocimientos de la historia, la literatura, el arte, la filosofía y más. Tratan de aprovechar las posibilidades brindadas por las tecnologías digitales (como la digitalización de archivos, la creación de bases de datos, la visualización de datos, la minería de textos, entre otras más) para ampliar el acceso a la información, fomentar la colaboración entre investigadores, preservar el patrimonio cultural y generar nuevas formas de conocimiento y expresión (Galina, 2011a; Afanador, 2020).

Así, se definen dos actividades principales en el campo de las humanidades digitales. Por un lado, la generación de herramientas, archivos y métodos de preservación y



Humanidades digitales, digitalización y gestión de objetos digitales. Lecciones en el desarrollo de un repositorio digital de (la) cultura artística.

Juan Granados Valdéz – Rosario Barba González – Karlo Gutiérrez Terán

Licencia [Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/)

gestión de objetos digitales. Por el otro, la búsqueda de formas de interpretación de estos resguardos. Se puede entender como las dos caras de la teoría y la práctica en el quehacer del campo de las humanidades digitales (Fitzpatrick, 2016). En estas pretensiones, algunos humanistas se preocupan por obtener procesos, registros y resultados confiables. Otros han enfocados sus esfuerzos en cuestionar el propósito mismo de las humanidades digitales, con visiones de enriquecer la práctica con una mirada crítica. El debate entre este conjunto de posiciones da muestra de los profundos desarrollos en la forma en la que se practica la investigación con datos (Masson, 2017).

Entre los proyectos de las HD que involucran el uso de las tecnologías digitales para la investigación, análisis y difusión del conocimiento humanístico (historia, literatura, arte, filosofía), pueden señalarse los de digitalización y preservación de archivos, creación de bases de datos y repositorios, visualización de datos, análisis computacional de textos y desarrollo de instrumentos digitales o software. La digitalización de documentos y materiales históricos (manuscritos, fotografías, periódicos y otros materiales de archivo) aspira a preservarlos, además de permitir que se acceda a ellos en línea. Las bases de datos y repositorios almacenan y organizan información con base en temas humanísticos. La visualización de datos permite y facilita la comprensión y análisis de los mismos. Usa técnicas como gráficos interactivos, mapas, diagramas y otras representaciones visuales. El análisis computacional de textos implementa procedimientos de procesamiento del lenguaje natural y análisis computacional para estudiar textos escritos, por medio de la extracción de información, el análisis de sentimientos, la detección de temas y otros métodos. El desarrollo de software habilita instrumentos de anotación de texto, de visualización de datos, plataformas de colaboración a distancia, de almacenamiento de colección digitales, como Omeka S, entre otros (Galina, 2011b, Afanador, 2021).

En estas aproximaciones se delinea, como interés común a las humanidades digitales la preservación a largo plazo por medio de la digitalización. Más allá del mero proceso, las humanidades digitales se enfrentan a la reflexión sobre la pertinencia y el valor de la preservación, la relación entre el objeto y su representación en medios digitales, la distinción subjetiva entre la información valiosa de forma incidental o esencial para el futuro. Con ello, las humanidades digitales se preocupan por lo que se espera alcanzar mediante la digitalización, que considera la preservación de información por el tiempo

138



Humanidades digitales, digitalización y gestión de objetos digitales. Lecciones en el desarrollo de un repositorio digital de (la) cultura artística.

Juan Granados Valdéz – Rosario Barba González – Karlo Gutiérrez Terán

Licencia [Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/)

que sea necesario para quien la pueda considerar valiosa. Pero también que esta conservación se encuentre disponible de forma sencilla, amigable y confiable (Gladney, 2012).

Lo que se obtiene de la digitalización son objetos digitales, caracterizados por ser la representación manipulable de un objeto, marcado por etiquetas y almacenado en bases de datos exige la reflexión del conocimiento, su producción y su significado. El reconocimiento de la traducción evidencia la cualidad sesgada de la representación digital. Los procesos de selección, etiquetado, organización y puesta a disposición de la preservación digital ocurren cargados de intencionalidad y propósito institucionales. La implementación de lenguajes computacionales implica la introducción de los objetos artísticos a una selección y disposición jerárquica de contenidos anidados a partir de una organización que se ajusta a parámetros deliberados (Rojas, 2013).

Los retos y aprendizajes emanados de la implementación y gestión de un repositorio de objetos digitales se retoman del caso de aplicación del Repositorio Digital de la Cultura Artística (ReDCA). Se trata de un proyecto aplicado, ejecutado por un equipo multidisciplinar, de conservación, promoción e investigación a partir de objetos digitales específicamente artísticos.

### **Repositorio digital de la cultura artística de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro**

El repositorio digital de la cultura artística (ReDCA) de la Facultad de Artes (FA) de la Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ) es una plataforma en línea que almacena y difunde obras de arte y proyectos artísticos realizados por estudiantes, profesores y egresados de la facultad. Este repositorio tiene como objetivo principal preservar y dar visibilidad a la producción artística de la comunidad universitaria, permitiendo el acceso público a través de internet. En él se pueden encontrar diversas disciplinas artísticas como pintura, escultura, fotografía, danza, música, teatro, entre otras. Además, el repositorio digital también funciona como una herramienta de investigación y consulta para estudiantes, académicos y público en general interesados en el arte y la cultura.

Para digitalizar y ampliar la colección de objetos digitales en el repositorio digital de la cultura artística de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro, ha seguido los siguientes pasos. En un primer momento, identificar los objetos que se



desean digitalizar: Esto puede incluir obras de arte, fotografías, documentos históricos, manuscritos, partituras, entre otros. Es importante tener claro qué objetos se van a digitalizar para poder planificar adecuadamente el proceso. A partir de esta identificación, en un segundo paso se estableció un plan de digitalización. Para ello, fue necesario definir el alcance del proyecto, los recursos necesarios y el cronograma de trabajo. Esto incluye la determinación de la cantidad de objetos a digitalizar, el equipo técnico requerido, el personal encargado del proceso, y los plazos para completar la digitalización.

Con ello, el tercer paso consistió en preparar los objetos para la digitalización. Antes de digitalizar los objetos, es importante asegurarse de que estén en condiciones óptimas. Esto puede incluir la limpieza de las obras de arte, la reparación de documentos deteriorados, o la adecuación de las partituras, por ejemplo. El cuarto momento requirió la adquisición de equipo y software necesario. Para el caso de este tipo de digitalización se requiere de un escáner de alta resolución, cámaras fotográficas de calidad, iluminación adecuada y software de edición de imágenes. Es importante invertir en equipos de buena calidad para obtener resultados óptimos.

El quinto paso es propiamente la digitalización de los objetos utilizando el equipo y registrando por medio del software. En el caso de las obras de arte, se pueden utilizar escáneres de alta resolución o cámaras fotográficas para capturar las imágenes. Para documentos y partituras, un escáner puede ser más adecuado.

Con esto, se procede al sexto paso de organizar y catalogar los objetos digitales. Una vez digitalizados, es importante organizar y catalogar los objetos en el repositorio digital. Esto implica asignar metadatos relevantes a cada objeto, como título, autor, fecha, descripción, entre otros. Esto facilita la búsqueda y acceso a los objetos digitales. Por lo tanto, el séptimo paso es almacenar los objetos digitales de manera segura: Los objetos digitales deben ser almacenados en servidores seguros para garantizar su preservación y acceso a largo plazo. Se pueden utilizar sistemas de gestión de contenidos o plataformas especializadas para el almacenamiento y gestión de los objetos digitales.

Bajo estas condiciones, se procede al octavo paso de promover el acceso y difusión de los objetos digitales: Una vez que los objetos están digitalizados y almacenados en el repositorio digital, es importante promover su acceso y difusión. Esto puede incluir la





Humanidades digitales, digitalización y gestión de objetos digitales. Lecciones en el desarrollo de un repositorio digital de (la) cultura artística.

Juan Granados Valdéz – Rosario Barba González – Karlo Gutiérrez Terán

Licencia [Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/)

creación de una página web o plataforma de acceso público, la realización de exposiciones virtuales, la creación de publicaciones digitales, entre otros.

El último paso, que se realiza de forma continua y permanente, es el mantenimiento y actualización del repositorio digital. Es fundamental mantener y actualizar el repositorio digital de manera periódica. Esto implica realizar copias de seguridad de los objetos digitales, mantener actualizados los metadatos, y estar al tanto de las nuevas tecnologías y estándares en la preservación digital. Igualmente es necesario fomentar la colaboración y participación de la comunidad artística y académica para enriquecer la colección de objetos digitales. Esto puede incluir la invitación a artistas, investigadores y estudiantes a contribuir con sus obras o investigaciones al repositorio digital.

El repositorio digital de la cultura artística de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro gestiona los objetos digitales a través de un sistema de organización y categorización. En primer lugar, se realiza un proceso de selección de los objetos digitales que se incluirán en el repositorio. Estos objetos pueden ser fotografías, videos, audios, documentos, entre otros, relacionados con la cultura artística de la facultad. Una vez seleccionados, se procede a la digitalización y archivo de los objetos, asignándoles metadatos descriptivos que permiten su identificación y búsqueda posterior. Estos metadatos pueden incluir información como el autor, título, fecha, descripción, palabras clave, entre otros. Los objetos digitales se almacenan en un sistema de gestión de repositorios digitales, que permite su organización en diferentes categorías y colecciones. Estas categorías pueden ser temáticas, por disciplina artística, por autor, por período histórico, entre otras posibilidades. Además, se establecen políticas de acceso y preservación de los objetos digitales, que determinan quién puede acceder a ellos y cómo se asegura su conservación a largo plazo. El repositorio digital de la cultura artística de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro también puede contar con funciones de búsqueda avanzada, visualización de los objetos digitales y herramientas de interacción con los usuarios, como comentarios y valoraciones. La gestión de los objetos digitales en el repositorio digital de la cultura artística de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro se basa en la selección, digitalización, archivo, organización, categorización, acceso y preservación, con el objetivo de facilitar su consulta y difusión.



Humanidades digitales, digitalización y gestión de objetos digitales. Lecciones en el desarrollo de un repositorio digital de (la) cultura artística.

Juan Granados Valdéz – Rosario Barba González – Karlo Gutiérrez Terán  
Licencia [Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/)

Este trabajo forma parte de un esfuerzo por preservar la cultura por medio del uso de la tecnología. En el proceso, se asume que los objetos artísticos adquieren una nueva vida al ser introducidos al espacio de lo digital (Camus, et al., 2013). Su inserción por medio de la digitalización exige un proceso prácticamente de traducción en tanto que el producto artístico se construye como conocimiento en forma de datos manipulables a través de la computadora. La transición conlleva el intercambio de marcos de interpretación, se gana en consistencia, pero se pierden parte de los rasgos de su trayectoria, especialmente aquellos asociados con su pasado material.

La preservación de objetos digitales artísticos diferencia los repositorios al respecto de otros, ya que se requieren diversas extensiones digitales, como los PDF's, las imágenes (estáticas y dinámicas) en sus formatos correspondientes, los videos, igualmente en formatos varios, entre otros. El Repositorio Digital de la Cultura Artística (ReDCA) se inauguró como el primer repositorio en preservar la cultura artística de la Facultad de Artes de la UAQ por medio de objetos digitales artísticos. El que, en un inicio, fuera uno solo, llevó a notar que la organización de colecciones rebasaba al proyecto inicial. Asimismo, las necesidades del almacenamiento se fueron incrementando de forma imprevista e incesante.

Para resolver ambas problemáticas se expandió el ReDCA. De este modo, el ReDCA original se convirtió en el primer repositorio de diecinueve, que engrosarían la preservación de la cultura artística.

Se crearon las imágenes, los logotipos y la estructura de cada repositorio para posteriormente ponerlos en línea y comenzar con su difusión. En este proceso de expansión vio la luz un ReDCA académico, en el que se almacenan y divulgan las tesis de grado y posgrado producidas en la Facultad de Artes y libros electrónicos editados en la misma facultad. Se desarrolló el ReDCA Ballet, con el testimonio visual digital de todos los eventos y reconocimientos que ha tenido el Ballet Clásico de Querétaro Fernando Jhones desde 1991 a la fecha. El ReDCA Educación preserva y difunde las conferencias realizadas en congresos, coloquios y los Seminarios Permanentes de Arte Estética y Tecnología y Cultura Educación y Arte. El ReDCA de Esmaltes, a pesar de ser pequeño, no es menos importante. El único repositorio de arte que se relaciona directamente con el esmalte y la producción artística de esta disciplina. El ReDCA Látex contiene la producción digitalizada de la compañía teatral





Humanidades digitales, digitalización y gestión de objetos digitales. Lecciones en el desarrollo de un repositorio digital de (la) cultura artística.

Juan Granados Valdéz – Rosario Barba González – Karlo Gutiérrez Terán

Licencia [Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/)

Látex. El ReDCA Fototeca busca preservar digitalmente cerca de treinta fotografías donadas a la Dirección de Patrimonio Cultural Universitario. El término del proyecto se afectó por la pandemia del covid-19. El ReDCA Galería Libertad conserva el testimonio digital de escultores y pintores formados en la Facultad de Artes de la UAQ. El ReDCA *Grosso Modo* preserva con objetos digitales la producción de la compañía de ensamble corporal Grosso Modo, desde 1998 a la fecha. El ReDCA del Laboratorio de Performance y Género documenta los procesos de la asignatura de performance, que se cursa en la licenciatura en artes visuales. El ReDCA Eventos almacena archivos relacionados a eventos y espectáculos organizados por y para la facultad de artes, desde 2009. Hay repositorios de tema musical: ReDCA Sarabanda Jazz, ReDCA Música y ReDCA Orquesta de Guitarras. En ellos hay videos de presentaciones, libros de partituras e imágenes.

### **Lecciones sobre el ReDCA desde las Humanidades Digitales**

Se puede observar que el ReDCA no sólo es un repositorio, sino un proyecto, que, para desarrollarse, ha tenido que vérselas con los procesos de digitalización y de gestión de objetos digitales. Estos procesos han dejado lecciones operativas, o de aplicación práctica, y, puede decirse, teóricas. En lo que sigue se explican las lecciones de digitalización y gestión de objetos digitales, para terminar con algunas notas sobre una filosofía de los objetos digitales.

### **Lección sobre los procesos de digitalización de objetos**

El proceso fundamental de las Humanidades Digitales es la digitalización, en la cual el humanista digital debe desarrollar la habilidad para convertir un signo o código analógico en su equivalente digital. Cuando se emplea la computadora para explorar el conocimiento, este se transforma en datos computables. No obstante, este procedimiento no sigue una línea recta; implica al menos dos etapas. Inicialmente, se enfrenta al desafío de determinar qué conformará los datos, una tarea compleja debido a la necesidad de distinguir la relevancia de lo irrelevante y las limitaciones que surgen al digitalizar ciertos aspectos de las fuentes primarias. Después, el enfoque se orienta hacia la consideración de los datos como una entidad independiente, lo cual abarca la realización de búsquedas, la formulación de preguntas pertinentes y la recopilación de estadísticas. (Rojas, 2013).



A modo de ejemplo sobre los procesos de digitalización de objetos artísticos físicos, se retoma el caso, considerado exitoso, de la *Galería Uffizi* en Florencia, Italia. La Galería procedió usando tecnologías de escaneo y fotografía de alta resolución para digitalizar sus obras de arte. Las imágenes digitales (objetos digitales), por su calidad, han permitido a los *usuarios* explorar y estudiar las obras de la Galería. Esta misma ha desarrollado una plataforma en línea para ver y descargar gratuitamente las imágenes, con lo cual brinda un acceso más amplio. Con la digitalización del dicho patrimonio artístico se ha posibilitado su preservación y difusión, además de la investigación y estudio de las obras de arte a partir de las imágenes visuales digitales de alta calidad.

Este ejemplo, en el marco de la HD y la filosofía de los objetos digitales, dan lugar a que se destaquen, a modo de pasos, las directrices para emprender un proyecto de digitalización de objetos artísticos, a saber

1. Definir los objetivos del proyecto
2. Evaluar la viabilidad técnica
3. Planificar el proceso de digitalización
4. Establecer los criterios de calidad
5. Garantizar la conservación de los objetos físicos
6. Gestionar los derechos de autor
7. Organizar y gestionar los archivos digitales
8. Promover el acceso y la difusión

Es de suma importancia establecer con claridad los objetivos (por ejemplo: preservar, facilitar el acceso, difundir) a lograr con la digitalización de los objetos artísticos. Enseguida es necesario evaluar la viabilidad técnica del proyecto, es decir, determinar los recursos y la tecnología necesaria y con la que se cuenta para la digitalización. Después es menester detallar el plan de digitalización que incluya la selección de objetos y la preparación de estos para ser digitalizados. Luego, como parte del plan, han de indicarse los criterios de calidad para la digitalización de los objetos, lo cual implica la resolución de las imágenes, la fidelidad de los colores y otros aspectos. No puede pasarse por alto que es deber de quienes emprenden un proyecto de digitalización garantizar la conservación y el cuidado (manipulación, iluminación, temperatura) de los objetos físicos. Asimismo, no se pueden perder de vista los derechos de autor y las respectivas autorizaciones. Lo que viene, después de la



Humanidades digitales, digitalización y gestión de objetos digitales. Lecciones en el desarrollo de un repositorio digital de (la) cultura artística.

Juan Granados Valdéz – Rosario Barba González – Karlo Gutiérrez Terán  
Licencia [Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/)

digitalización, es la organización y la gestión de los nuevos objetos digitales. Para ello se recurre a base de datos, se asignan metadatos, entre otras cosas. Por último, viene la promoción de acceso y difusión, por medio de repositorios o plataformas para su exposición virtual (Federación Internacional de Asociaciones de Bibliotecarios y Bibliotecas; Consejo Internacional de Archivos, 2002).

Concentrando la atención en los procesos, para digitalizar objetos artísticos, a modo de pasos, se plantea como preponderante:

1. Preparar el objeto físico (artístico)
2. Seleccionar la técnica de digitalización
3. Configurar el equipo
4. Capturar las imágenes digitales (objetos digitales)
5. Procesar las imágenes digitales
6. Almacenar las imágenes digitales
7. Documentar y etiquetar las imágenes digitales

El objeto artístico físico para digitalizar debe estar en buenas condiciones antes de proceder al proceso de digitalización. En caso de que no sea así, ha de recurrirse a especialistas en conservación y restauración. Como hay diferentes técnicas de digitalización (fotografía de alta resolución, escaneo, captura con cámaras especializadas), según lo amerite el objeto físico y las condiciones del equipo con el que se cuenta, ha de elegirse la mejor. El equipo ha de estar configurado adecuadamente. Estableciendo los parámetros previos, se llevará a cabo la captura de las imágenes digitales. Pueden hacerse varias tomas desde diferentes ángulos, si se opta por la fotografía, para obtener detalles, en caso de que se trate, por ejemplo, de una escultura, para obtener una representación completa. Una vez que se tengan las imágenes, estas se trabajaran con los softwares adecuados para editarlas y así corregir imperfecciones, ajustar el brillo y el contraste y, en general, mejorar la calidad de la imagen. Las imágenes deben almacenarse de manera organizada en una estructura de carpetas que permita la navegación. Con este mismo propósito, se documentan y etiquetan los objetos con una selección de los metadatos más relevantes, acorde con el objetivo del repositorio y su uso (Herrera, 2023).

Los procesos de digitalización de objetos físicos admiten que los objetos digitales obtenidos de dichos procesos vienen a la existencia, precisamente, por ellos. Su



Humanidades digitales, digitalización y gestión de objetos digitales. Lecciones en el desarrollo de un repositorio digital de (la) cultura artística.

Juan Granados Valdéz – Rosario Barba González – Karlo Gutiérrez Terán

Licencia [Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/)

percepción, como se puede notar, queda restringida a la vista, de ahí que los objetos digitales sean visuales. Con ellos se acepta que, como representaciones *ocupan* el lugar de los objetos físicos, los cuales, por diversas circunstancias, quedan fuera del alcance de los usuarios. Los objetos digitales son representaciones en la medida en la que, bajo el aspecto visual, funcionan como íconos de los objetos físicos, es decir, guardan una relación de semejanza que permite, en consecuencia, el estudio y la investigación de estos, como si se tratara de los *originales*. Por medio de los procesos de digitalización, en el marco de las HD, pueden crearse colecciones digitales que más adelante puedan difundirse, respetando los derechos correspondientes.

Una vez que se tiene la colección de objetos digitales, lo que sigue, en un proyecto de HD, es la gestión de dichos objetos digitales.

### **Lección sobre la gestión de objetos digitales**

En una institución educativa, la gestión de objetos y recursos digitales es fundamental para aprovechar al máximo las tecnologías digitales en el ámbito formativo. Como ejemplo de gestión de objetos digitales que, por su recepción y características, puede considerarse exitoso. Se trata de La Biblioteca Digital Europea (Europeana). Este proyecto tiene como objetivo proporcionar acceso libros, obras de arte, fotografías, películas y otros objetos digitales de las bibliotecas, archivos y museos de toda Europa. Su logro está en haber reunido una gran cantidad de objetos digitales y organizarlos de manera accesible y fácil de buscar. La Biblioteca ha usado las tecnologías digitales para gestionar (como reunir, visualizar, proporcionar acceso, buscar, etc.), preservar los objetos digitales venidos de lugares y tiempos distantes y generar la colaboración de diferentes instituciones culturales europeas.

Europeana ha estado en línea y actualizada desde 2009 con una infraestructura dispuesta a ser la mayor plataforma en línea orientada a la divulgación y la publicación de patrimonio cultural y científico. Su recaudo abarca desde la Prehistoria hasta fechas recientes en más de 50 millones de objetos digitales en más más de 30 idiomas y recuperado desde museos, librerías y repositorios asociados con instituciones de países miembro de la Unión Europea. El contenido del repositorio incluye texto, producción artística, fotografías, mapas, manuscritos y periódicos, así como material audiovisual con el objetivo de poner a disposición el material para procesos y centros educativos y de investigación. Los esfuerzos de preservación que contiene el



repositorio actúan dos momentos, aquel que registra el objeto representado como se conserva actualmente o como se tiene registro de él en caso de que no se tenga acceso al mismo. Pero también se registra la investigación de la cual ha sido producto el objeto, de forma que todas las pesquisas quedan vinculadas a partir del objeto ( Marsili y Orlandi, 2019).

La gestión de colecciones de objetos heterogéneas como la de Europea y, en su proporción, el ReDCA, exige el desarrollo de estrategias específicas de digitalización que posibilite la traducción de objeto analógico en digital y que integre metadatos de forma eficiente para su uso y vinculación. En el marco de la HD y la filosofía de los objetos digitales, dan lugar a que se destaquen, a modo de pasos, las directrices para la gestión de objetos digitales, esto es

1. Identificar los objetos y recursos digitales
2. Crear una base de datos o repositorio
3. Organizar los objetos digitales
4. Establecer las políticas de uso y de acceso
5. Implementar medidas de seguridad
6. Promover la colaboración y el intercambio
7. Actualizar y mantener los objetos digitales
8. Capacitar a los usuarios

Lo primero es identificar los objetos digitales. Lo segundo es, con el software respectivo, crear la base de datos de los objetos digitales que se tienen, para almacenarlo y gestionarlos (controlar y acceder). Lo que sigue es la organización de los objetos digitales según categorías y etiquetas o metadatos, ya que ello ayudará a clasificarlos y buscarlos. Ya que esto se ha hecho, es importante establecer las políticas de uso y acceso, esto es, los permisos que se concederán para utilizar los objetos digitales. Si es necesario, han de protegerse los objetos digitales con contraseñas, cifrado y copias de seguridad periódicas. En paralelo se puede promover la colaboración y el intercambio de objetos e ideas. Es esencial mantener los objetos digitales actualizados y en buen estado, lo que quiere decir que han de revisarse y corregirse en la medida en la que se mejoran las tecnologías. Es, también, importante llevar a cabo la capacitación de los usuarios que, en una institución educativa, pueden



Humanidades digitales, digitalización y gestión de objetos digitales. Lecciones en el desarrollo de un repositorio digital de (la) cultura artística.

Juan Granados Valdéz – Rosario Barba González – Karlo Gutiérrez Terán

Licencia [Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/)

ser los docentes y los estudiantes, ya que, si así se hace, el uso de los objetos digitales será efectivo y adecuado (Sunkel-Trucco, 2012).

### **Lección sobre el uso de objetos digitales**

Las bibliotecas en donde se almacenan los objetos digitales parten de principios de selección y organización consistentes con los parámetros de la organización en la que operan, así como a la comunidad a la que sirven. De forma similar a las bibliotecas de materiales físicos, los administradores de recursos digitales se encuentran frente a la doble tarea de la preservación y la disposición para interesados actuales y potenciales. Estos últimos representan un reto particular en tanto que son usuarios sin caracterizar en las aplicaciones que se le pueden dar. Por lo tanto, se trata de una permanente acción de innovación frente al acercamiento con estos usuarios. Las herramientas digitales ofrecen la posibilidad de vincular y adicionar los objetos digitales para abrir el provecho. De igual forma, se pueden crear resúmenes, etiquetas, palabras clave y otras herramientas que, por ejemplo, facilitan la relación con objetos similares, la detección de repeticiones temáticas, la ubicación de conceptos y, en general, la posibilidad de evidenciar vínculos con otros que en otras circunstancias no quedarían expuestos. Estas potencialidades de conexión facilitan nuevas interpretaciones y modalidades de usos para nuevos públicos (Paul, 2007).

Estas nuevas relaciones con los objetos digitalizados ocurren en entornos multiculturales en los que los públicos están marcados por una ciudadanía intercultural que ocurre a partir de la interacción entre culturas y personas. Sobre ellos se estructuran diferentes modos de reconocimiento y expresión cultural y patrones de identidad. Esta ciudadanía es el resultado de un proceso histórico de contradicciones, negociaciones y conflictos y se recrea en las costumbres, tradiciones, rituales, opiniones y sus usos y consumos. Estas condiciones permiten que exista el tejido cultural que da forma al encuentro y la socialización. Actualmente, el espacio en el que ello ocurre se encuentra integrado con entornos en línea.

La participación en estos espacios ocurre vinculada al intercambio de conocimiento. El acceso que se ha abierto a través de internet hacia la inmensa cantidad de información, así como su discusión, principalmente a través de las redes sociales, ha generado transformaciones en los intereses de los actores, así como en su relación con la información y las instituciones que se relacionan con ella. Las funciones y las





actividades se ven limitados por su acceso a este cúmulo de información, vinculado con la capacidad de las organizaciones de facilitar la prestancia tanto como con las competencias digitales de las personas (Ziegler, 2020).

En este contexto, los individuos se comprometen y actúan por sus intereses, entre ellos, el acceso a los distintos registros culturales que se depositan en bases de datos digitales. A partir de estos, son estas personas quienes reconfiguran y crean nuevos significados asociados con los objetos. Son también ellos quienes crean vínculos por medio de investigaciones y diversos quehaceres.

Al final, las condiciones tecnológicas permiten que personas alrededor del mundo sean capaces de acceder a propuestas culturales de contextos diferentes al suyo. Trabajo artístico como el que se preserva y gestiona en ReDCA puede ser objeto de atención junto con moda, hechos y personajes históricos, documentación gastronómica. Encuentra en todos estos un eco de diversidad cultural en el que se desarrolla el quehacer de los actores globales en su encuentro con el conocimiento.

A través de este tejido de herramientas y medios digitales, el actor amplía su rango de acción y sus intereses. Mediante su participación incentivan el trabajo de preservación que se realiza desde las organizaciones. Esto ocurre a través de compromisos e iniciativas que activamente se orientan a divulgar y promover las acciones de conservación y los espacios en los que se encuentran digitalizadas. Esto principalmente se desarrolla a través de redes sociales. Otra forma es haciendo un uso constante de ellos servicios y recursos adicionales que ofrecen los museos y las instituciones de conservación que los albergan.

De esta forma, se desarrollan acciones, entre instituciones y usuarios, para fomentar la participación con los objetos en bases de datos digitales. Por un lado, es el incremento y mejora de la infraestructura de comunicación e información en las que se sostienen las bases de datos. De forma paralela, las instituciones han buscado ofrecer programas educativos integrales que incentiven y faciliten el desarrollo de competencias digitales. Al mismo tiempo, se requiere del compromiso de los usuarios por incrementar sus capacidades para acceder e interactuar con los objetos digitales del cerco cultural tanto como para difundir los recursos a través y recursos como redes sociales (Ziegler, 2020).



Humanidades digitales, digitalización y gestión de objetos digitales. Lecciones en el desarrollo de un repositorio digital de (la) cultura artística.

Juan Granados Valdéz – Rosario Barba González – Karlo Gutiérrez Terán

Licencia [Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/)

Así, usuarios e instituciones tienen la posibilidad de aprovechar los recursos tecnológicos para participar en la preservación de la cultura, en el caso del ReDCA, artística. Más allá, de administrarla, y usufructuarla para investigación, docencia y, en general, el desarrollo de conocimiento compartido.

### **Lección sobre la filosofía de los objetos digitales**

La filosofía de las HD consiste en la reflexión, la comprensión y el estudio crítico de los aspectos teóricos de la investigación, el análisis y la difusión del conocimiento humanístico por medio del uso de las tecnologías digitales. La filosofía de las HD se hace preguntas sobre la naturaleza de la información digital, la relación entre el lenguaje y la tecnología y los impactos éticos y sociales de las tecnologías digitales en la producción y circulación del conocimiento. De igual manera, puede cuestionarse sobre el acceso abierto, la propiedad intelectual, la privacidad y la preservación digital (Ocampo *et.al.*, 2018). Ahora bien, aunque son de suma importancia las preguntas que hace la filosofía, ha de notarse que las respuestas a las mismas también lo son, ya que orientan, precisamente, la comprensión y estudio, pues establecen principios y bases de apoyo para estos. Por esta razón, para este trabajo interesa precisar, en orden a orientarnos en los procesos de digitalización y la gestión de objetos digitales, lo que ha de concebirse por “objeto digital”, ya que los objetos digitales, con su modo muy particular de existencia, no sólo de *perciben*, se conocen y facilitan el conocimiento, además, su uso, creación y gestión implica, igualmente, la responsabilidad de usuarios, creadores y gestores.

Un objeto es cualquier cosa que puede ser conocida y percibida por alguien. Puede ser física o abstracta. En informática, por ejemplo, un objeto es una estructura de datos que encapsula su estado y su comportamiento relacionado. Un objeto, entonces, además de poder ser conocido y percibido por alguien, cuenta con propiedades y comportamientos. Esto es así, ya que los objetos tienen existencia y una naturaleza. Y ya que de los objetos digitales se trata, el área de la filosofía que se ocupa de estudiar la existencia y la naturaleza de los objetos digitales es la ontología de estos. Sobre la base de la naturaleza de los objetos en general, la ontología de los objetos digitales atiende su creación, almacenamientos, manipulación, uso, identidad, persistencia, relación con los objetos físicos y su representación. La ontología de los objetos digitales enseña que los objetos digitales son, en primer lugar, representaciones



virtuales de los objetos físicos o abstractos (conceptos), pero que se distinguen de los físicos, porque pueden, en primer lugar, ser copiados y distribuidos fácilmente; pueden, en segundo, existir en múltiples lugares simultáneamente y pueden, en tercero, ser modificados sin alterar la versión original. Ahora bien, dadas estas características de los objetos digitales, es posible gestionarlos, preservarlos, compartirlos y utilizarlos efectivamente (Cristini, 2020; Blanco-Berti, 2016).

Los objetos digitales son una categoría especial de objetos en los que series de bits aluden a componentes materiales tanto como inmateriales (Faulkner & Runde, 2019). Se consideran objetos digitales desde conjunto de datos hasta ensamblajes más amplios como redes y ecosistemas digitales. Estas formas de objetos inmateriales pueden ser contenedores de formas materiales. Esta hibridación forzosamente implica que el objeto material es esencialmente diferente de la forma que adquiere al ser almacenado en una forma digital. Su condición de inmaterialidad digital ocasiona relaciones particulares y posibilidades de reproducción y uso diversas que su fuente original. Distintas capas de contención material e inmaterial operan en los objetos digitales que pueden preservarse y analizarse en las humanidades digitales. Diferentes posiciones sociales se asocian con ellos según su función, sus posibilidades de reproducción y transformación (Faulkner & Runde, 2019)

En estos sentido, los objetos digitales, en este caso artísticos, acarrear la marca de la herramienta que los digitalizó. La identidad digital es resultado de la combinación, comparación e interpretación de la intervención. Este proceso de integración de las nuevas marcas de identidad digital imbuje al objeto también de nuevos universos referenciales. Estas nuevas asociaciones del objeto exigen una discusión sobre la naturaleza del proceso de digitalización, sus propósitos, sus resultados y sus consecuencias. Esto implica las especificidades de la traducción a los lenguajes digitales, así como los requisitos para su existencia, uso, mantenimiento y actualización de la vida en línea de los objetos. Ello significa considerar las complejidades del proceso de conversión digital como la indexación, las anotaciones y la gestión de metadatos que permiten la navegación (Camus, et al., 2013).

Los objetos digitales, perceptibles de suyo, también son estudiados por la estética. Una que se centre en ellos atendería los aspectos estéticos (como apariencia, estilo, composición) y visuales (como el color, la forma, la textura, la disposición visual, la



legibilidad y la usabilidad) y la experiencia estética dada en su interacción (como la evolución de los criterios estéticos en el mundo digital, la relación entre lo digital y lo físico). Los objetos digitales más comunes, objeto de la estética, son las obras de arte digitales, los diseños gráficos, las interfaces de usuario, los sitios web y cualquier otro objeto creado y experimentado en el entorno digital (Molina, 2021).

Los objetos digitales se conocen y por medio de ellos se adquiere y construye conocimiento, que, dicho sea de paso, se ha definido como la creencia verdadera y justificada. La epistemología de los objetos digitales es, entonces, el área de estudio correspondiente. Su cometido es el de examinar el modo como los objetos digitales influyen en la comprensión humana y la forma como se interactúa, desde ellos, con el conocimiento. Se enfoca en la manera como se adquiere el conocimiento a partir de su generación y uso, en relación con su estructura y organización, el acceso a ellos y la interpretación que se hace de ellos. En todos estos procesos se produce y difunde nuevo conocimiento que, como consecuencia, y a pesar de los desafíos y límites que presentan (*fake news*), se adquiere y construye a través del intercambio y la colaboración (Antropomedia, 2017). Así pues, el conocimiento posibilitado por los objetos digitales es comunitario, es decir, es compartido por comunidades con afinidades.

Además de existir y posibilitar el conocimiento, los objetos digitales implican el comportamiento de sus usuarios. La ética de los objetos digitales estudia los principios y valores morales aplicados al uso, la creación y la gestión de los objetos digitales. Estos deben estar sujetos, entonces, a normativas o pautas de privacidad, propiedad intelectual, accesibilidad, seguridad y responsabilidad relativas a su uso. De estas normativas se desprende la necesidad de tener claras las políticas de recopilación y uso de los datos personales de dichos objetos. Están en juego, en el uso, la creación y la gestión de los objetos digitales, para empezar, las identidades personales (integridad y confidencialidad) de los usuarios, creadores y gestores. Asimismo, se pone en juego la propiedad intelectual, los derechos de autor y las garantías de atribución, cuando se utilizan y comparten objetos protegidos. Los usuarios, creadores y gestores, en tanto que lo son, tienen derechos, que en todo momento han de respetarse. Otro tema es el de la accesibilidad. En el espíritu del conocimiento abierto, deben tomarse medidas para hacer que los objetos digitales relevantes sean accesibles para las personas, especialmente para las que tienen alguna discapacidad.



Humanidades digitales, digitalización y gestión de objetos digitales. Lecciones en el desarrollo de un repositorio digital de (la) cultura artística.

Juan Granados Valdéz – Rosario Barba González – Karlo Gutiérrez Terán

Licencia [Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/)

Los creadores, usuarios y gestores de objetos digitales han de ser responsables de sus acciones y han de procurar que sus acciones en el entorno digital sean éticas y respetuosas (Galina *et al.*, 2020).

Tal aproximación supone reconocer el trabajo que lleva el equipo que sostiene el repositorio donde se alojan los objetos, el entrenamiento, la participación de los recursos humanos y la diligencia de los derechos de propiedad y distribución. Finalmente, involucre el interés de la institución y el grupo de trabajo por hacer llegar los objetos a los interesados a través del mundo digital como parte de la complejidad de la digitalización (Camus, *et al.*, 2013). Así, la conversión a la representación digital se registra y transmite a través de culturas organizacionales, rutinas laborales y recursos administrativos y humanos. De esta forma, el recurso del conocimiento artístico se conserva en la herramienta de la base de datos junto con la preparación, la experiencia, los objetivos y los parámetros éticos institucionales de sus generadores. Por esta razón la operación y el análisis de los contenidos debe partir del reconocimiento de cómo estas formas se incorporan en la nueva vida del objeto artístico, ahora digital, y las decisiones que se involucran en la creación, gestión y divulgación de su base de datos.

Esta consideración de los aspectos sociales que rodean los técnicos y tecnológicos de las bases de datos de objetos digitales ilustran la lógica en la función de lo digital, su posición como objetos situados, con identidad o biografía (Appadurai, 1991), impregnada de las personas y las herramientas que participan en su configuración. A través de ellos, se conectan los administradores y los usuarios de las bases de datos, junto con las organizaciones que los habilitan y las condiciones que les dan forma. Por lo tanto, en la apreciación estética tanto como la valoración por su relevancia para la generación y transmisión del conocimiento se encuentran las huellas de sus relaciones, historias y estructuras sociales. Por lo tanto, dan muestra de la presentación de la sociedad ante sí misma. Como explican Faulkner y Runde (2019) en su teoría sobre el objeto digital, los objetos situados se encuentran vinculados con otro, desplegados de acuerdo con su posición social y el contexto del que emanan.

## **Conclusión**

Comprometerse con las tecnologías de digitalización e innovar en el ámbito de la preservación artística implica considerar un conjunto de principios relacionados con la



Humanidades digitales, digitalización y gestión de objetos digitales. Lecciones en el desarrollo de un repositorio digital de (la) cultura artística.

Juan Granados Valdéz – Rosario Barba González – Karlo Gutiérrez Terán

Licencia [Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/)

filosofía de los objetos digitales. Estos principios deben guiar la práctica en aspectos como la digitalización, gestión y uso de los objetos digitales, especialmente en los repositorios digitales de las artes. A lo largo del tiempo, se ha reconocido la necesidad de promover buenas prácticas en proyectos de humanidades digitales. No obstante, para comprender la esencialidad de estas prácticas, es crucial reconocer que los objetos digitales poseen una existencia singular que los distingue de sus contrapartes físicas. La recepción, conocimiento y creación de estos objetos ejercen diversas influencias en los usuarios, lo que subraya la importancia de abordarlos con consideraciones específicas.

### Referencias Bibliográficas

- Afanador, M. (2021). Valoración y clasificación de proyectos de Humanidades Digitales. Universidad de Los Andes. Recuperado de [https://facartes.uniandes.edu.co/wp-content/uploads/2021/04/val\\_clasifi\\_proyectos\\_HD.pdf](https://facartes.uniandes.edu.co/wp-content/uploads/2021/04/val_clasifi_proyectos_HD.pdf)
- Afanador, M. J. (2020). ¿Qué son las humanidades digitales y por qué importan? *Contraportada*, (5), pp. 146-155. <https://universoabierto.org/2020/12/05/que-son-las-humanidades-digitales-y-por-que-importan/>
- Antropomedia (2017, 28 de agosto). *De Aristóteles a Fiu Yuk, una reflexión filosófica sobre qué son los objetos digitales*. [web log post] Recuperado de <https://antropomedia.agency/que-son-los-objetos-digitales/>
- Appadurai, A. (1991) *La vida social de las cosas. Perspectiva cultural de las mercancías*. Grijalbo/Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Blanco, J. y Berti, A. (2016). No hay hardware sin software: Crítica del dualismo digital. *Quadranti – Rivista Internazionale di Filosofia Contemporanea*, 4(1-2), p. 197-214. Recuperado de <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/96809>
- Camus, A., Paneva-Marinova, D. y Luchev, D. (2013) Digital Humanities: Challenges of the Transformation of Tools and Objects of Knowledge in Contemporary Humanities. *Digital Presentation and Preservation of Cultural and Scientific*





Humanidades digitales, digitalización y gestión de objetos digitales. Lecciones en el desarrollo de un repositorio digital de (la) cultura artística.

Juan Granados Valdéz – Rosario Barba González – Karlo Gutiérrez Terán

Licencia [Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/)

*Heritage*. International Conference. UNESCO. Recuperado de <https://dipp.math.bas.bg/dipp/article/view/dipp.2013.3.11/pdf>

Cristini, M. (2020). Ontología del software: contra la teoría de la realizabilidad múltiple.

*Cuadernos del Sur - Filosofía* 49, p. 102-120. Recuperado de <https://revistas.uns.edu.ar/csf/article/view/3770>

Faulkner, P y Runde, J. (2019) Theorizing the Digital Object. *MIS Quarterly*, 43(4), p. 1279–1302. DOI: 10.25300/MISQ/2019/13136

Federación Internacional de Asociaciones de Bibliotecarios y Bibliotecas; Consejo Internacional de Archivos (2002). *Directrices para proyectos de digitalización de colecciones y fondos de dominio público, en particular para aquellos custodiados en bibliotecas y archivos*. Madrid: Ministerio De Cultura. Recuperado de <https://travesia.mcu.es/items/e32ed06a-3005-4089-ba53-0cf943502de4>

Fitzpatrick, K. (2016). *The Humanities, Done Digitally*. In M. K. Gold (Ed.), *Debates in the Digital Humanities*. University of Minnesota Press. Recuperado de <https://dhdebates.gc.cuny.edu/projects/debates-in-the-digital-humanities>

Galina, I., Álvarez, A., Barrón, J. F., Girón, J. y Peña, M. (2020). Guía de buenas prácticas para la elaboración y evaluación de proyectos de Humanidades Digitales, 2a versión, mayo 2020. Recuperado de <http://www.humanidadesdigitales.net/guia-de-buenas-practicas-para-la-elaboracion-yevaluacion-de-proyectos-de-humanidades-digitales-y-checklist/>.

Galina, I. (2018) *La institucionalización de las Humanidades Digitales*. En *Las Humanidades digitales*. México: Bonilla Artigas Editores

Galina, I. (2016) La evaluación de los recursos digitales para las humanidades. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, [S.I.], 25, p. 121-136. Recuperado de: <http://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/16909/14495>

Galina, I. (2011a) ¿Qué son las humanidades digitales? *Revista digital universitaria*, 12(7), p. 3-10. <https://www.revista.unam.mx/vol.12/num7/art68/art68.pdf>

Galina, I. (2011b) El papel de las bibliotecas en las humanidades digitales. Congrex UK (Secretariado), 77th IFLA General Conference and Assembly. Simposio o conferencia llevado a cabo en el Congreso Mundial de Bibliotecas e Información, San Juan, Puerto Rico. Recuperado de <https://www.ifla.org/past-wlic/2011/104-russell-es.pdf>



- Gladney, H. M. (2012) Long-term digital preservation: A Digital Humanities topic? *Historical Social Research*, 37(3 (141)), 201–217. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/41636605>
- Herrera, J. L. (2023) El Libro Antiguo como objeto de Arte y la Digitalización. *Razón y Palabra*, 45. Recuperado de <https://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n45/jherrera.html>
- Marsili, G. y Orlandi, L.M. (2019) Digital Humanities and Cultural Heritage Preservation: The Case of the BYZART (Byzantine Art and Archaeology on Europeana) Project. *Studies in Digital Heritage*, 3(2), pp.144-155. <https://doi.org/10.14434/sdh.v3i2.27721>
- Masson, E. (2017) Humanistic Data Research. En Schäfer, M. T.; van Es, K. (Eds.). *The Datafied Society. Studying Culture through Data*. Amsterdam University Press. DOI: 10.5117/9789462981362
- Molina, A. (2021). Estratos y categorías estéticas del arte digital. *H-ART*, 9(214), p. 139-158, DOI: 10.25025/hart09.2021.08
- Ocampo Gutiérrez de Velasco, M., Barrón Tovar, F., Guzmán Olmos, A.M., Reyes Álvarez, S., León Magaña, E. y Rueda Hernández, E. (21/06/2018). Pensar filosóficamente las humanidades digitales. Dalen-Oskam (Directora), Humanidades Digitales 2018: “Puentes/Bridges”. Conferencia llevada a cabo en el congreso DH2018, Ciudad de México. Recuperado de <https://dh2018.adho.org/pensar-filosoficamente-las-humanidades-digitales/>
- Paul, J. (2007), Digital Libraries and the Challenges of Digital Humanities, Program: electronic library and information systems, 41(2), p. 191-193. [DOI: 10.1108/00330330710743006](https://doi.org/10.1108/00330330710743006)
- Rojas Castro, A. (2013). Las Humanidades Digitales: principios, valores y prácticas. *Janus*, 2, p. 74-99. Recuperado de [https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/12655/JAN\\_2\\_2013\\_art\\_4.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/12655/JAN_2_2013_art_4.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Sunkel, G. y Trucco, D. (2012). Las tecnologías digitales frente a los desafíos de una educación inclusiva en América Latina. Algunos casos de buenas prácticas. Santiago de Chile: Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). Recuperado de <https://www.cepal.org/es/publicaciones/21658-tecnologias-digitales-frente-desafios-educacion-inclusiva-america-latina-algunos>



Humanidades digitales, digitalización y gestión de objetos digitales. Lecciones en el desarrollo de un repositorio digital de (la) cultura artística.

Juan Granados Valdéz – Rosario Barba González – Karlo Gutiérrez Terán

Licencia [Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/)

Ziegler Delgado, M. M. (2020). El tiempo de las Humanidades Digitales: entre la Historia del Arte, el Patrimonio Cultural, la ciudadanía global y la educación en competencias digitales. [The time of Digital Humanities: between Art History, Cultural Heritage, global citizenship, and education in digital skills]. *Revista de Comunicación de la SEECI*, (52),29-47. DOI: 10.15198/seeci.2020.52.29-47