Las exhibiciones digitales como instrumentos didácticos: un ejemplar dedicado a Tinti Deyá

Virginia S. Rodríguez Domínguez

© Derechos reservados, 2022

Proyecto de Conclusión presentado en el programa de Maestría en Gestión y Administración Cultural del Programa en Estudios Interdisciplinarios, Facultad de Humanidades, Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras.

Comité de Proyecto de Conclusión:

Prof. Dorian Lugo

Mentor

Prof. Mirerza González

Lectora

Prof. Mila Aponte-González

Lectora

Aprobado en [15 de diciembre de 2022]

Sinopsis

Este proyecto de conclusión explora las posibilidades de los formatos que proponen las humanidades digitales como instrumentos didácticos y de divulgación pública para entidades orientadas a la gestión cultural. Las humanidades digitales son definidas como “el esfuerzo de traer métodos computarizados a las investigaciones humanísticas; implicando una medida de control sobre las herramientas y medios de los cuales ya se dependen” (Dunst, 2016). Este es el caso de las exhibiciones digitales ya que se pueden aplicar a iniciativas de organizaciones, particularmente aquellas sin fines de lucro como archivos y museos para divulgar diferentes aspectos como su trayectoria, dar a conocerse con la comunidad y crear una mayor red de seguidores/usuarios. Las exhibiciones digitales se entienden como un conjunto de enlaces cuyo objetivo es difundir contenido multimedia digital, para ofrecer presentaciones innovadoras de un concepto y permitir en gran medida la interacción del usuario. Este proyecto busca demostrar que la creación de exhibiciones digitales promueve los productos culturales de organizaciones y grupos en Puerto Rico de manera efectiva gracias a su amplia divulgación en plataformas en línea y su capacidad para fomenta la creación de comunidades de usuarios. En este proyecto de conclusión presento como ejemplo la exhibición digital en la que trabajé durante la experiencia de internado en Casa Pueblo Tinti: De la palabra a la acción.

Humanidades digitales, organización sin fines de lucro, exhibición, usuario, herramientas digitales

Digital humanities, non-profit organization, exhibition, user, digital tools

Índice

Capítulo 1…….1-11

Capítulo 2……...12-17

Capítulo 3……...18-24

Conclusión…….25-28

Bibliografía…….....29-32

Anejos…….33-36

Capitulo 1

Descripción

La exhibición *Tinti: De la palabra a la acción* forma parte del Archivo Histórico de Casa Pueblo, siendo esta la primera exhibición virtual de este archivo. Desde una perspectiva curatorial esta exhibición digital se propone narrar la historia de Casa Pueblo a través de las gestiones de su co-fundadora, Faustina “Tinti” Deyá. La exhibición digital cumple con varias funciones. Por un lado, es una herramienta didáctica que educa sobre la gran trayectoria que tiene Casa Pueblo, desde sus comienzos como el Taller de Arte y Cultura hasta lo que han logrado en el presente, siendo Tinti Deyá, una pieza clave y fundamental para su progreso y logros a lo largo de los años. Así mismo, la exhibición digital también cumple con una función de divulgar al público materiales producto de su gestión cultural puesto que utiliza recursos ya digitalizados por el equipo de Casa Pueblo, tales como periódicos, libros, revistas, fotografía y materiales efímeros, para darle vida a la exhibición.

Este proyecto de conclusión evalúa el proceso de producción de esta exhibición digital que desarrollé como parte de una experiencia de internado en Casa Pueblo entre el 2020 y 2021, y la utiliza como punto de partida para proponer un modelo de proyecto para la gestión cultural. Este proyecto que propongo se fundamenta en las humanidades digitales y le he llamado *Arte, historia, arqueología DIGITAL*. El propósito de este proyecto es propiciar el uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC) para educar y divulgar al público lo que hacen las organizaciones culturales en Puerto Rico.

Una de las estrategias que utilicé en el desarrollo de la exhibición *Tinti: De la palabra a la acción* para poder crear un relato sobre la historia de Casa Pueblo es el uso de metodología cualitativa con técnica de análisis documental. Con ella nos valemos de unas entrevistas realizadas por la profesora Nadjah Ríos a Tinti Deyá y Alexis Massol, además de revisiones de periódicos tales como *Claridad* y *El Nuevo Día* para información adicional necesaria. La plataforma que se utilizó para crear la línea del tiempo interactiva es *Timeline JS,* en donde de forma dinámica se puede apreciar mejor la historia de Casa Pueblo mediada por la acción de su gestora cultural, Tinti Deyá. Esta exhibición le permite al Archivo Histórico de Casa Pueblo contar con un relato que propone una narrativa diferente sobre la trayectoria de este proyecto de autogestión comunitaria.

La plataforma de *Timeline* JS es una herramienta de código abierto de Humanidades Digitales lo cual les permite a usuarios a crear líneas del tiempo interactivas y visualmente ricas. Los que estén comenzando a explorar el uso de Timeline JS, utilizan nada más que una plantilla de *Google spreadsheet,* en donde colocan toda la información y el orden en el cual lo desean y la misma plataforma se encarga de traducirlo en las líneas de tiempo interactivas. Ya para los que son más expertos, pueden usar habilidades de JSON para poder crear instalaciones más personalizadas. La idea de trabajar la exhibición utilizando la plataforma de *Timeline JS*, está basada en que el usuario pueda navegar la historia del tiempo de Casa Pueblo de forma cronológica o que vaya eligiendo el año con el cual desea interactuar. El utilizar esta plataforma permite contar una historia de manera interactiva utilizando tanto la palabra escrita como el uso de imágenes. Dado a que tuve la oportunidad de

realizar el internado con Casa Pueblo nace la idea de que como gestora cultural yo pueda crear un proyecto como organización sin fines de lucro en donde se ofrezcan servicios de exhibiciones digitales con distintas plataformas con el objetivo de ampliar la divulgación de información sobre proyectos culturales y que las personas locales como aquellas fuera de Puerto Rico tengan un mayor acceso éstos. El modelo de proyecto *Arte, historia, arqueología DIGITAL* está basado en ofrecer servicios de producción de exhibiciones digitales, así como de talleres educativos enfocados en las ramas de arte, arqueología e historia trabajando una con la otra siendo holísticas. Esta organización sin fines de lucro está enfocada en divulgar ampliamente, y desde una perspectiva profesional, la labor que realizan las entidades culturales en Puerto Rico. Mi propuesta es que museos, bibliotecas, archivos, e incluso otras organizaciones que deseen colaborar se conviertan en socios-clientes para el desarrollo de talleres relacionados al arte, arqueología e historia.

Este proyecto de gestión cultural se basa en un concepto de organización sin fines de lucro debido a los diferentes servicios que se pueden ofrecer y a que el énfasis de esta organización es cumplir con una “misión” (“misión-oriented”), y no tanto el lucro (“profit-oriented”). Los servicios que se estarían ofreciendo serán relacionados a la curaduría, enfocados en exhibiciones virtuales. Para fines de este trabajo la curaduría se entiende como el proceso de investigar sobre un tema, persona, evento, pieza de arte y/o arqueológica en donde una vez estudiado, se crea un trabajo expositivo en donde se pueda divulgar los materiales y temas estudiados para el conocimiento de otros. La curaduría se puede ver como un tipo de activismo cultural debido a los temas trabajados. Las exhibiciones digitales demuestran que los recursos y herramientas de

las tecnologías de la información y comunicación son de gran apoyo a la divulgación de saberes ya que permiten que se pueda expandir la información, conocimiento e historia a un mayor público. Otro servicio que se estaría ofreciendo sería el desarrollar talleres educativos enfocados en las materias del arte, arqueología e historia, al igual que el reclutamiento de personal para talleres en distintas localidades y eventos. Aunque se propone que el enfoque principal sea el trabajar con exhibiciones en formato digital/virtual, no se descarta trabajar con exhibiciones presenciales. Estos servicios van enfocados a distintas organizaciones con y sin fines de lucro, así como a distintos museos y archivos que estén interesados en los servicios y que deseen colaborar. Dado que se trabajarán con las materias de arte, historia y de arqueología se pueden atender distintos temas desde disciplinas tales como el feminismo, decolonialidad, sustentabilidad, entre otros. Tampoco se descarta la alternativa de realizar colaboraciones con otras exhibiciones ya en línea, y que esta plataforma sea herramienta para llevarla a otros medios y audiencias. La exhibición digital de Casa Pueblo es el modelo que utilizo para organizar el proyecto debido a que fui responsable de realizar todo su proceso de creación, diseño, y exhibición.

Objetivos

1. Realizar proyecto curatorial con enfoque en la trayectoria de Casa Pueblo, utilizando la plataforma *Timeline JS*
2. Crear una experiencia interactiva con el usuario
3. Presentar a Tinti Deyá como gestora cultural
4. Tener una práctica como gestora cultural

Impactos o efectos previstos

La naturaleza del proyecto de internado que origina mi proyecto de conclusión resultó en un impacto positivo para Casa Pueblo, por lo que entiendo que en este último tendrá igualmente impactos o efectos positivos previstos de manera inmediata, o a corto plazo. En el caso de la exhibición digital que desarrollé para Casa Pueblo, éste se orientó a divulgar la trayectoria e historia de Casa Pueblo y de una de sus fundadoras, Tinti Deyá. El Archivo Histórico Casa Pueblo (del cual forma parte) está recién lanzado y fue uno que la misma Tinti gestionó. El usuario tiene la oportunidad no solo de ver virtualmente los distintos elementos digitalizados, pero de igual forma cómo la historia se va relatando. De esta forma el mismo usuario podrá conectar la historia en conjunto con los momentos clave de Casa Pueblo, a Tinti como gestora y figura fundamental. Mientras se navega la exhibición se puede interactuar con ella, ya que se tiene el acceso directo sobre cada uno de los ítems que se presentan. Los elementos ya digitalizados fueron estudiados con la autorización de las profesoras Nadjah Ríos y Mirerza González ambas siendo las investigadoras principales del proyecto colaborativo entre Casa Pueblo y la UPR-Rio Piedras. Este acuerdo se dio en el 2020 en base a una colaboración que tuvo como propósito crear el Archivo Histórico Casa Pueblo. Tanto la profesora Nadjah Ríos y Mirerza González son parte del Centro para las Humanidades Digitales Diásporas Caribeñas (CHDDC) que está adscrito a las facultades de Humanidades y Estudios Generales del recinto. El esfuerzo dedicado de este acuerdo se encaminó a “desarrollar el archivo digital, manejar la preservación digital de documentos, materiales audiovisuales y artefactos que dan a conocer la historia y trayectoria de los proyectos generados por Casa Pueblo y las comunidades

de Adjuntas” (UPR, 2020). El equipo de Casa Pueblo incluye además asistentes de investigación, PEAF, otras estructuras colaborativas y como en mi caso, realizando experiencia de internado. El Archivo Histórico Casa Pueblo es un excelente ejemplar para otras organizaciones en y fuera de Puerto Rico.

La plataforma utilizada, *Timeline JS,* tiene el beneficio de que se puede crear una línea del tiempo incluyendo imágenes y texto. Al ser elementos que solo se pueden apreciar con la modalidad virtual, ya que la parte presencial no es de acceso público, hace que la experiencia para el usuario sea más enriquecedora ya que tendrán un acceso directo y gratuito a la misma.

Impactos o efectos previstos a largo plazo, se entiende que igual tendría uno positivo ya que se puede continuar creando exhibiciones de este tipo, de forma interactiva. Este tipo de exhibiciones tendría como propósito que los usuarios pudieran aprender, conocer y enriquecerse de una forma distinta y diferente. Siendo esta la primera exhibición virtual del AHCP, abre puertas a que continúen gestionando exhibiciones de este tipo.

Al utilizar la plataforma de *Timeline JS*, el mismo usuario puede interactuar con la exhibición yendo directo a la fecha que desea o la podrá ver en el orden cronológico. También se espera que este no sea la única experiencia que se tenga, sino poder desarrollar otros tipos de proyectos con Casa Pueblo y/o otras organizaciones. Un factor importante al momento de trabajarse con exhibiciones digitales y páginas en línea es poder medir el uso de los recursos por parte de los usuarios. En la actualidad hay una gran variedad de exhibiciones digitales que se están creando y generando. Dentro de las diferentes se pueden mencionar las cartografías interactivas,

visualizaciones de relaciones en red, narrativas o paisajes sonoros, juegos interactivos, elementos de realidad virtual y/o aumentada. Un ejemplo que se tiene es la aplicación de *Google Arts & Culture* en donde se puede “visitar” una gran variedad de museos disponibles en esta plataforma, como también ver exhibiciones de piezas y obras digitalizadas. Las exhibiciones digitales es un campo que va en crecimiento y que tiene mucho espacio para continuar explorando.

Primero se tiene que dar el proceso de que una vez se establezca la página en línea se comience a promover el acceso a los posibles usuarios que se tenga una vez se haya identificado la audiencia. El hacer el proceso de contactar a periódicos locales para crear una campaña de promoción y en las mismas redes sociales hablar sobre el proyecto que se desarrolla. De esta forma se busca que la noticia llegue a la audiencia pertinente y también, se obtengan nuevos usuarios con diferentes trasfondos. Dentro de la misma página web se puede realizar un análisis sobre qué los usuarios están buscando, que parece llamar su atención, y en el caso de esta página en línea, cuál de las áreas acceden y utilizan más. Esto se puede hacer con la herramienta de *Google Analytics*, la cual permite enlazar la página en línea y las redes sociales y realizar un análisis completo sobre qué realmente es lo que el usuario está pidiendo y la búsqueda que está realizando. Es una herramienta muy útil ya que lleva un registro del rendimiento luego de realizarse algún cambio y así poder saber a qué los usuarios están respondiendo mejor.

Justificación

Este proyecto de exhibición tiene como propósito señalar y atender la necesidad que hay de informar al público, los usuarios, comunidades, etc. sobre cómo distintos grupos, entidades y organizaciones se encuentran realizando proyectos de autogestión comunitaria. Estas informaciones permitirán modular una visión generalizada de que las noticias que diariamente se divulgan en los medios de comunicación son únicamente relacionadas al crimen, política, crisis económica, etc.

En el caso de Casa Pueblo, a pesar de tener una trayectoria de 42 años, y que ha hecho mucho por Puerto Rico sus proyectos parecen ser poco conocidos puesto que la mayoría de las veces es un círculo muy pequeño el que llega a conocer sobre estos. La exhibición digital propone visibilizar grupos, en este caso Casa Pueblo, que con autogestión comunitaria han contribuido al bienestar de la comunidad, pero carecen de visibilidad entre la población de la isla. La exhibición virtual propone una línea del tiempo en donde se presente toda la historia que compone a Casa Pueblo. En esta se incluyen narraciones sobre actividades desde sus comienzos, así como sus luchas y aportaciones, teniendo a Tinti Deyá como la figura central del relato.

Para evaluar la función didáctica y comunicativa de las exhibiciones digitales realicé una búsqueda en línea para identificar tres ejemplos; dos de estos divulgan información sobre proyectos de organizaciones en Puerto Rico, y la tercera sobre una organización en el estado de la Florida. De estas tres exhibiciones, una pertenece a los *Boys & Girls Club de Puerto Rico* y la segunda a la *Sociedad de Astronomía de Puerto Rico*. La tercera pertene a la organización sin fines de lucro *Island Space,* con base en la Florida. Estas tres exhibiciones son de carácter virtual y tienen en común que

pertenecen a organizaciones sin fines de lucro. Todas son de acceso gratuito y se invita al usuario a aprender sobre distintos temas tales como el arte, la luna y la vivencia durante la pandemia por el COVID-19. Igualmente se invita a que los usuarios puedan tener interacción con las exhibiciones y puedan tener acceso a estas 24/7 no importa desde donde se encuentren.

Las tres exhibiciones digitales que discutiré a continuación proponen contenidos, diseños y usos que efectivamente educan, comunican y divulgan las acciones sobre gestión cultural de cada una de las organizaciones representadas. Todas evidencian el valor de insertar herramientas de las humanidades digitales para la divulgación amplia y efectiva sobre las actividades de gestión cultural.

Antecedentes

Realizando una búsqueda en línea en la misma página de *Timeline JS*, se presentan distintos tipos de líneas del tiempo creadas con la misma plataforma. En esta se presentan ejemplos tales como la historia de Nelson Mandela, “la conquista del vino”, el colapso de *Microsoft* y el móvil *Nokia,* entre otros ejemplos provistos. Ejemplos como estos ayudan a poder visualizar las distintas formas, versiones y las mismas aplicaciones que existen para poder contar una misma historia o relato. También se realizó una búsqueda dentro de las mismas páginas en línea de los archivos y museos de Puerto Rico y se puede ver que sí tienen aspectos digitalizados, pero no se encontró alguno que fuese tipo exhibición virtual.

Se continuó con la búsqueda en línea y sí, se pudo encontrar tres exhibiciones con la modalidad virtual, dos de ellas con base en Puerto Rico y la tercera con base en la

Florida. Comenzando con la organización sin fines de lucro *Island SPACE*, que está dedicada al desarrollo y avance de las artes, cultural, historia y las iniciativas educativas que representan a la región del Caribe en el sur de la Florida y la comunidad en la diáspora. La exhibición virtual titulada *The Island Pie de imprenta: El arte y la historia de la comunidad caribeña en el candado de Broward*, celebra el trabajo de alguno de los artistas caribeañoamericanos de Broward. Lo peculiar de esta exhibición es que sí tuvo su versión física que se podía visitar el 15 al 29 de junio del 2020. Actualmente la exposición se encuentra en la plataforma de artsteps.com en donde el usuario tiene la opción de navegar la exhibición en el orden que prefiera o puede tomar la guía en donde lo lleva desde el ensayo curatorial y luego de obra en obra. El usuario puede interactuar con la exhibición, presionar sobre los elementos para obtener información sobre el nombre, medio utilizado, medidas reales y el artista. Por medio de recortes de noticias, fotos de archivo e información muestra la influencia de diversas personas isleñas. La colección está compuesta de piezas en impreso en lienzo, fotografías impresas en metal, como también retratos expresivos en medios mixtos. Participa el artista y curador David I. Muir (Jamaica), fotógrafo Sonya Sánchez-Arias (Trinidad) y el artista de medio mixtos Krystle Sabdul (Jamaica).

La organización sin fines de lucro *Boys & Girls Club de Puerto Rico* está dedicada a ofrecer un lugar seguro y creativo en donde los niños, niñas y jóvenes se desarrollen y se conviertan en líderes que alcancen sus metas académicas, personales y profesionales. Esta organización fue quien publicó la exhibición virtual para poder visibilizar como distintas comunidades respondieron a los desafíos impuestos por la pandemia. La misma se titula *#BGCPRFotoChallenge: una mirada a la pandemia a*

través de los ojos de niños y jóvenes y fue publicada el 6 de agosto del 2020. Está diseñada con una recolección de fotos y mensajes sobre el significado de la pandemia para más de 40 niños, niñas y jóvenes de distintos pueblos de la isla. La exposición se encuentra en la página en línea, también de artsteps.com en donde el público puede apreciarla desde cualquier dispositivo electrónico. La exposición esta creada para que se pueda navegar individualmente por municipio o hacer la guía virtual automática llevando al usuario a recorrerla completa.

Por último, la organización sin fines de lucro la Sociedad de Astronomía de Puerto Rico se encarga de promover el interés en la Astronomía para el disfrute, orientación y educación de la comunidad puertorriqueña en general. Mencionan que a través de la Astronomía se pueden practicar diferentes destrezas relacionadas con las ciencias, como también las matemáticas, antropología, sociología y las ciencias políticas. La exhibición titulada *Selene*, publicada el 9 de noviembre de 2020, está completamente dedicada a imágenes de la luna. Es la primera Astro Galería Virtual que la Sociedad inauguró durante la celebración de sus 35 años, también se puede acceder a ella en la plataforma de artsteps.com. La misma contiene alrededor de siete fotografías de la luna, en conjunto con detalles de su superficie que fueron captadas en diferentes partes de la isla. El usuario puede interactuar con las imágenes y una vez presione en ellas podrá obtener información respecto a quién tomo la imagen, nombre de la imagen y el año.

Capítulo 2: Herramientas digitales de la gestión cultural

Las humanidades digitales conforman un campo epistemológico que se encuentra en una fase de crecimiento y de expansión. Cada vez más se puede ir observando que la era digital y su tangencia con las disciplinas humanísticas es algo que se tiene que ir considerando al momento de desarrollar proyectos con indoles académicos debido a la amplitud de audiencias, públicos y usuarios a los que potencialmente pueda llegar. El uso de las herramientas digitales es algo que cada vez más se tiene que ir considerando al momento de realizar proyectos dentro de las humanidades digitales y de la gestión cultural. Tras haber pasado la pandemia del COVID-19 y estar varios meses sin poder salir de los hogares, los investigadores, académicos y profesionales dentro del campo se dieron con la realidad que de no tener herramientas digitalizadas varios de sus proyectos debían detenerse mientras se encontraba un “nuevo normal”. Aquí es donde las herramientas y plataformas digitales entraron a su apogeo y en donde se entendió que no solo son útiles para hacer una búsqueda en línea, sino que son para mucho más que eso.

Dentro de la gestión cultural se encuentran las humanidades digitales, definidas por el autor Dunst (2016) como “el esfuerzo de traer métodos computarizados a las investigaciones humanísticas; implicando una medida de control sobre las herramientas y medios de los cuales ya se dependen”. Más adelante comenta que la digitalización transforma los artefactos culturales a una representación de la información. Básicamente lo que Dunst (2016) comenta es que los métodos digitales no son una simple adición, pero si no son nuevas formas de reconfigurar las humanidades ya que ayudan a una transformación social. Algo que también el mismo autor trae a la mesa es

el dato que tanto en los Estados Unidos como en otros lugares, cuando comenzó el apoyo por las humanidades digitales, hubo en el mismo momento un dramático corte de fondos dados a las universidades públicas y en particular a estudios relacionados a "lo cultural". Esta acción se dio debido a que se vio la digitalización en la academia como una oportunidad de hacer recortes, ya que se tiene la idea que, por ser en línea, debería ser más económico. La realidad es que no por ser digital equivale a ser económico ya que las tecnologías van cambiando, adaptándose y actualizándose con el tiempo. Muchos de los sistemas de digitalización de hace 5 – 7 años atrás, no pueden leer el material que hoy día se está creando. La profesora Jill Lepore (2016) menciona en su escrito *Asymmetry in the Archives*, como muchas veces los registros de los archivos se presenta una desigualdad de nuestros antepasados. Toda forma de desigualdad tiene su historia, pero a veces es más complicada entenderla sin tener los datos adecuados. Justo ahí es donde los registros, bibliotecas y archivos entran en función. La digitalización transforma a los artefactos y gestores culturales a una representación de información y eso es lo que se intenta con este proyecto de conclusión. Los protagonistas de estos proyectos son los que se den a conocer y a reconocer.

Dicho esto, las herramientas digitales se deben ver como herramientas que aportan, y no que limitan, las actividades propias de la gestión cultural. En su artículo el profesor O'Donnell (2009) comenta que no solo la tecnología puede aportar a las humanidades; las humanidades impactan de manera orgánica a la tecnología. El autor menciona cómo el uso de las tecnologías digitales son una de las mejores técnicas para la distribución de materiales y de información ya que facilitan el poder llegar a

otras audiencias que ni siquiera saben que quieren ser “distraídos” por estos temas o que tan siquiera conocen que temas como estos existen. Este es el caso de la exhibición digital trabajada para Casa Pueblo, *Tinti: De la palabra a la acción* que demuestra la trayectoria de esta organización como una pionera en la autogestión comunitaria, así como de todas las gestas alcanzadas. Su objetivo ha sido conectar con “nuevas” audiencias y exponerlas a temas que desconocen sobre Casa Pueblo.

Algo que es de importancia, y que se debe recalcar cuando se hablan de las exhibiciones digitales es el rol facilitador de las tecnologías de información y comunicación (TICs) para usuarios que tengan alguna diversidad funcional como para aquellos que no. Es importante considerar a usuarios con diversidad funcional cuando se diseñan experiencias digitales en estas plataformas. La plataforma *Timeline JS*, utilizada para crear la línea de tiempo de la exhibición digital *Tinti: De la palabra a la acción*, atiende la diversidad funcional. En su página en línea tienen una sección en donde los usuarios pueden entrar y comentar sobre que cambios desean ver en su plataforma y estos se encargan de añadirlos. Aquí varios ejemplos, el añadir texto alterno en las imágenes, contrastes visuales de como se aprecia la plataforma y que se puedan navegar las líneas de tiempo sin necesidad de un “mouse” para quienes no lo puedan utilizar, pero si tengan algún tipo de navegador compatible. También se puede considerar la posibilidad de concientizar que al momento en que se crean estas exhibiciones digitales haya algún tipo de integración e inclusión directa con las distintas aplicaciones y/o *softwares* que utilicen para navegarlos y leerlos (Muñoz, 2020). El uso que se le dan a las TICs está atado directamente con las condiciones sociales y socioeconómicas que tenga el usuario. Esto es un factor que debe ser importante al

momento de diseñar proyectos tales como archivos digitales en base a las desigualdades y constructos sociales que rodeen a los posibles usuarios. Esto para que de esta forma se pueda aportar a su inclusión y su representación, y para que las desigualdades sociales no predominen y logren eliminarse. Un detalle que también se debe considerar al momento de trabajar con exhibiciones digitales es el uso de los metadatos. Cuando se accede a la exhibición en la página en línea del Archivo Histórico de Casa Pueblo, se puede observar que cuando se pulsa sobre uno de los artículos digitalizados se presentan todos los metadatos trabajados por el equipo de Casa Pueblo. Esto es muy importante ya que cuando se descarga las imágenes, todos esos metadatos migran con la misma. Y a su vez, el usuario puede tener mayor contexto de donde proviene la imagen que está descargando. Las autoras Jane Zhang y Dayne Mauney comentan sobre esto en su escrito. De cómo se le debe tener importancia a las descripciones que se le den a casa pieza digitalizada, para que así el usuario tengo éxito al momento en que realice su búsqueda (2013). Detalles como estos se presentan ya que no todos los usuarios que van a utilizar el archivo digital tendrán las mismas condiciones de acceso o condiciones de conocimiento. Por eso, se piensa diseñar lo que es la página en línea de la organización sin fines *Arte, historia, arqueología DIGITAL* para ser accesible, y que visualmente que sea apto para quienes tengan alguna condición visual.

Así como se utilizó la plataforma *Timeline JS* para crear la línea de tiempo para el Archivo Histórico Casa Pueblo, se puede observar cómo otras plataformas van integrando este tipo de herramienta. Un detalle importante, y que se debe integrar para poder realizar búsquedas, es que el usuario tenga el control de llevar su propia

búsqueda mientras que va navegando y la misma página en línea pueda guiarlo. En las exhibiciones de *Boys & Girls Club de Puerto Rico* y de *Selene – 3D Virtual Exhibition*, se puede interactuar de esta manera. Las respectivas exhibiciones están creadas en un orden o con alguna secuela, pero el usuario va eligiendo si desea ese orden o si desea navegar aleatoriamente. Con la exhibición de Tinti Deyá, se pensó de la misma forma; el usuario puede navegar el año de su preferencia e interactuar con las imágenes que ve. Una opción que se incluirá, teniendo una página en línea, es el uso de las redes sociales, comenzando con Facebook e Instagram, y dándole la opción al usuario que directamente desde la exhibición lo pueda compartir con la red social que elija. El "usuario" es un factor que siempre se debe mantener importante cuando se estén diseñando exhibiciones digitales. El profesor O'Donnell (2009) menciona en su artículo cómo estas herramientas de las humanidades digitales constatan registros culturales para el futuro y su vez, darlos a conocer. Menciona a que se debe colaborar con bibliotecarios y agencia públicas y que no solo se preserve por hacerlo, pero también que se den a conocer estos trabajos y así, se planteen nuevos cuestionamientos.

Igualmente, Roopika Risam (2019) habla sobre como los archivos digitales pueden ser una contribución a los registros digitales culturales y de cómo estos son un espacio en donde las posibilidades de practicar historia pueden darse con esas comunidades en donde sus realidades son silenciadas. Risam (2019) menciona que los archivos nacidos digitales (*born digital)* pueden estar en una cuerda fina en donde se hagan las mismas reafirmaciones coloniales y en donde la promesa e invitación debería ser a desafiarlo y en romper con estos esquemas. Estas nuevas exhibiciones desde las humanidades digitales y la gestión cultural son una herramienta

precisamente para eso, para romper patrones y que provean otros relatos y otras narrativas que comuniquen información más genuina y real sobre nuestro momento histórico. En el caso de Puerto Rico, es eso lo que se busca, dar a conocer las historias de quienes verdaderamente realizan un trabajo extraordinario, y que los usuarios tengan acceso inmediato y completo a todos estos datos que componen el entorno cultural del Puerto Rico del presente.

El autor Juan Manuel Trillo, en su publicación *La nueva cultural territorial en la era digital,* menciona sobre su enfoque en el uso de la tecnología digital para mostrar la cultura territorial (2011). Comenta sobre la importancia de utilizar imágenes para poder mostrar los protagonistas en los trabajos escritos e investigativos. La realidad es que este artículo es muy favorable como aportación a este proyecto de conclusión dado a que con ese mismo fin es que se buscar crear estas exhibiciones digitales. El propósito de todo proyecto de gestión es presentar una narrativa, un rostro, un protagonista de la historia y a su vez el impacto que este ha tenido directamente en la comunidad que está impactando, sea como gestor cultural independiente, o bien administrando una organización con o sin fines de lucro, como es el caso de museos, archivos, bibliotecas, entre otros.

Capítulo 3

Este proyecto de conclusión surge por el trabajo y la experiencia obtenida durante mi experiencia de internado con Casa Pueblo, en la que trabajé la exhibición digital *Tinti: De la palabra a la acción* como homenaje a su co-fundadora, Tinti Deyá QEPD. Se comenzó por realizar un ejercicio y proceso de curaduría en el cual se realizó una revisión de todo el material ya digitalizado por el equipo de Casa Pueblo. Como parte del proceso curatorial, se trabajó una investigación de la historia y trayectoria de Casa Pueblo. Al comenzar el internado tuve reuniones con las profesoras Nadjah Ríos y Mirerza González (las cuales eran las profesoras a cargo del proyecto y alianza con Casa Pueblo y la UPRRP). Ambas profesoras ya tenían tiempo trabajando el proyecto de crear el Archivo Histórico Casa Pueblo, en conjunto con la profesora Mila Aponte y estudiantes del Recinto de Rio Piedras de la Universidad de Puerto Rico. En estas reuniones que se llevaron a cabo, se identificó cual era la mirada que se buscaba para la exhibición, la meta que se establecería y el mensaje que se estaría llevando con la misma. Una vez se comenzó con el equipo de Casa Pueblo y se tuvo acceso a todo el material ya digitalizado y categorizado, es cuando se comenzó el proceso de curaduría y de elección de ítems. Entre el material ya digitalizado se encontraban imágenes, libros, revistas, materiales efímeros, audio de entrevistas y publicaciones de periódicos; todo relacionado a la trayectoria de 42 años de Casa Pueblo.

Cuando se decidió que se realizaría una exhibición digital, igualmente se seleccionó la plataforma que se utilizaría para poder exhibirla a los usuarios. Debido a que había tanto material disponible para utilizarse en la exhibición, inicialmente se tomó la decisión de realizar una curaduría de 40 ítems de la historia de Casa Pueblo. La idea

original era que se eligieran 40 fechas que marcaran la historia de Casa Pueblo o que fuesen eventos significativos para la organización. En el ejercicio curatorial, se pensó que en la elección debería predominar las fotografías, pero de haber algún material/contenido audiovisual, periódicos y/o documentos debería añadirse también. Si se comenzó a hacer el proceso curatorial de buscar fechas importantes, sin embargo, durante la marcha se tomó la decisión de hacerlo por etapas, igual como está categorizado en la página en línea del Archivo Histórico Casa Pueblo. Siendo la etapa 1 desde el 1980 – 1995; etapa 2 1996 – 2016 y etapa 3 2017 – al presente. Una vez tomada esta decisión y realizado el proceso de "limpiar" los ítems, se terminaron eligiendo 29 de ellos que terminaron siendo los que forman la exhibición actual. Cuando se trabajó en la plataforma se identificaron los ítems elegidos por fecha, de los cuales se tuvieran exactas, y otras por año. Como mencionado en el artículo *La nueva cultura territorial en la era digital*, las imágenes se vuelven protagonistas en los trabajos escritos e investigaciones realizadas; son las que se encargan de darle un rostro a la narrativa. Eso mismo fue lo que ocurrió en ese caso, las mismas imágenes cuentan una historia significativa, pero también llena de alguien que lo dio todo por su tierra, familia y su gesta cultural. Las imágenes están acompañadas por una breve descripción, pero la idea más que todo es que el usuario pueda entender la historia de Casa Pueblo relacionando las imágenes con la fecha de cada una.

El proceso de utilizar la plataforma *Timeline JS*, para crear la exhibición no fue complicado ni arduo debido a que en su propia página en línea tienen un video tutorial para explicar el proceso y el montaje de la exhibición. También tienen exhibiciones disponibles que fueron creadas con su plataforma para que se tenga una idea de los

posibles proyectos que se pueden crear. La plataforma es bastante fácil de utilizar debido a que se trabaja en una plantilla de *Google Sheets* en donde se adjunta la información, imágenes, comentarios, colores etc. que se requiere y ya luego la misma plataforma hace su trabajo de ensamblarlo todo. Al momento de elegir los colores que irían en el fondo de cada imagen, se utilizó la paleta de colores del logo de Casa Pueblo debido a que crea harmonía visualmente y es atractivo a la vista. El color de la letra se trabajó en blanco debido a que se puede apreciar bien la descripción que cada ítem tiene. Una característica que tiene esta plataforma es que al momento del usuario navegar la exhibición lo puede hacer de forma cronológica o puede elegir el año que desee. Una vez creada la exhibición, la profesora Mila Aponte trabajó el proceso de añadirla a la página del Archivo Histórico Casa Pueblo y creó enlaces directo de cada imagen con el archivo para que tengan acceso a los metadatos. Esto le da un gran acceso, beneficio y facilidad al usuario debido a que, si este interesa tener más información del ítem que está viendo en la exhibición, con solo presionarlo obtiene todos los metadatos de este e incluso puede hacer una descarga sin que pierda ningún tipo de resolución ni de calidad. Entre los distintos metadatos que se pueden adquirir se encuentran el título, autor, fecha, idioma (según aplique), tipo de documento, descripción, temas y palabras claves, el identificador, entre otros. Los metadatos que fueron incrustados solo fueron los que estuvieron disponibles en Omeka (plataforma libre, flexible y de código abierto para publicaciones en línea de colecciones digitales de biblioteca, archivos, museos, etc).

De Sousa en *Las ecologías de saberes*, menciona varios aspectos que se pueden aplicar a este proyecto y gesta cultural. Mucha de las veces el trabajo de la

gestión cultural no es reconocido como suficientemente “científico” o con algún tipo de base física como para poder sustentarlo. Mientras se trabajaba este proyecto se pensó en esas circunstancias y de cómo, De Sousa, comenta sobre como los conocimientos que no son científicos deben valorarse y que mientras eso se hace, no se les quita valor o reconocimiento alguno a los conocimientos científicos. De cómo es que la ecología de los saberes lo que busca es que no se desacrediten los conocimientos científicos, por validar a los no científicos. Dando a entender que uno no es más importante o mejor que otro, sino que se le deben dar el mismo reconocimiento a ambos saberes. Algo que es importante y que se destaca en *Las ecologías de saberes*, es que validar que todo tipo de conocimiento es válido, sea ya conocimiento de carácter social o no. Deben verse todos los conocimientos, con una mirada holística ya que conversan unos con otros y transversa. No desmerece lo que ya uno tenía por aprendido antes, sino que, mejor aún, aporta al nuevo conocimiento que se está adquiriendo, sea científico o no. De eso mismo es que se nutre la gestión cultural. Tanto las organizaciones sin fines de lucro, fundaciones, museos, galerías, etc. de poder fomentar otros tipos de conocimientos identificados como “no científicos” y utilizar ese arte, cultura, historia en nuestro día a día y hacerlo parte nuestro. Estos enfoques no sean vistos como “algo extra” sino como algo que debe formar parte de nuestro día a día.

Así mismo Vich (2013) menciona en *Desculturalizar la cultura* como es que la cultura es “uno de los principales lugares donde esas prácticas se afianzan… donde los poderes autoritarios se establecen, pero la cultura es también un lugar donde todo ello pueden ser cuestionado”. Este proyecto de conclusión más que todo busca como base

a que se puedan dar rostros y nombres a quien la historia nunca se lo ha permitido y que esos grupos y organizaciones autogestionadas se hagan visibles. Dentro de las humanidades digitales y de la gestión cultural hay espacio para que se puedan crear este tipo de proyectos y se puedan expandir. Vich también menciona en su escrito que las políticas culturales deben intentar hacer visible las estructuras de poder que han silenciado a muchos grupos humanos a poder participar, de eso es que se trata este proyecto, de poder dar nombres y rostros a las narrativas.

Resultados

Los resultados presentados en este proyecto de conclusión son de tipo muestra debido a que se trabajó de forma parcial, ya que, si se pudo elaborar un *template* de la página web, de como esta se vería y de cómo se vería la sección en donde se añadirían las exhibiciones digitales. Las tomas de captura están incluidas como parte de los anejos. El trabajar la exhibición digital para el Archivo Histórico Casa Pueblo, demostró que a pesar de que esta organización con base de autogestión comunitaria lleva una trayectoria de 42 años, tristemente muchos no le conocen. ¿Cuántas organizaciones sin fines de lucro y entidades autogestionadas enfrentan esta misma situación? De esa línea de pensamiento es que surge este proyecto de conclusión en donde se busca que, con la creación de una organización sin fines de lucro, *Arte, historia, arqueología DIGITAL,* se pueda llenar esa necesidad de divulgación y se puedan dar a conocer los trabajos y hazañas de los miles de organizaciones existentes en Puerto Rico. Dentro del proyecto de *Arte, historia, arqueología DIGITAL,* se busca crear una plataforma en donde se trabajen exhibiciones digitales enfocadas en esas

tres materias con el fin de promoverlas y darlas a conocer. El desarrollo de las exhibiciones virtuales y digitales aportan a que la información pueda llegar por otras vías y canales. Esta organización busca desarrollar talleres relacionados al arte, historia y la arqueología para crear un refuerzo educativo sobre las distintas materias. El propósito es divulgar desde una perspectiva profesional, laboral, y holística una historia y permitir que los usuarios tengan varias vías por donde adquirir este conocimiento. Las exhibiciones se desplegarán en la página en línea de la organización para que los usuarios tengan acceso a éstas y estarán enlazadas con las plataformas originales para que así los usuarios puedan tener más conocimiento de la organización. Esto le ayudará a conocer e investigar sobre a quién pertenece la exhibición digital. También, los distintos tipos de talleres se enfocarán en esas materias para darlas a conocer y que se pueda ver las posibles relaciones entre las humanidades digitales y la gestión cultural.

Como parte de la organización sin fines de lucro, se piensa incluir voluntarios para los talleres para que estos pasen por la experiencia de conocer sobre las materias de arqueología, arte e historia. A su vez, los voluntarios podrán aprender más de la gestión cultural y de la labor de las organizaciones sin fines. De igual forma, si durante el proceso de investigación se necesitase voluntarios, los mismos se pudiesen integrar y trabajar de modo colaborativo. Se piensa reclutar a los estudiantes de las mismas entidades como, por ejemplo, el Museo de Historia, Antropología y Arte, como también de estudiantes que estén en MAGAC ya que estos serían servicios contratados por museos, archivos, bibliotecas, etc. Esos fondos podrán costear los gastos de operación. Parte de los gastos incurridos incluyen nómina, equipo digital, pagar

suscripciones en las plataformas y sistemas digitales que lo ameriten. Se ha creado la página en línea utilizando la plataforma de *Wix* debido a que es bastante llevadera y fácil de utilizar para que se cree como modelo de lo que sería la página oficial (en los anejos se encuentran las tomas de captura). La página web mostrará las exhibiciones trabajadas, y dará a conocer la labor de la organización. Así mismo apoyará el reclutamiento de voluntarios ya que incluirá una función que le permitirá a los interesados llenar un formulario y contactarse directamente con la organización. La plataforma *Wix* tiene unas plantillas pre-creadas y lo que se hace es editar los colores, las imágenes, el aspecto del menú, entre otros elementos visuales. De igual forma tiene aspectos interactivos y por la misma plataforma se puede hacer la compra del *domain* que se desea elegir para la página web. Dado que la exhibición digital fue un ejercicio que se realizó como parte del proyecto de conclusión, no se hizo compra alguna del *domain.* Las reuniones por tenerse con posibles clientes se darían de forma presencial; de no poder darse el caso se trabajaría la comunicación por correo electrónico. Se crearán cuentas en las redes sociales de *Facebook* e *Instagram* para así poder anunciar los talleres, convocatorias y se puedan llegar a otros sector y organizaciones. De esta forma se pueden generar y llegar a más usuarios. La organización aportará a la gestión cultural debido a que aportará a visibilizar a las sin fines de lucro y dará a conocer las historias que se desconocen.

Conclusión

Como parte de los hallazgos fundamentales se pudo observar que dentro de la gestión cultural y las humanidades digitales se necesitan más proyectos de este tipo que faciliten la divulgación de información sobre organizaciones sin fines de lucro que gestionan actividades culturales. Lamentablemente en Puerto Rico, en la mayoría de los casos, estas organizaciones se dan a conocer y se visibilizan cuando ocurren emergencias y/o catástrofes. Las exhibiciones digitales son una herramienta y un medio para poder resaltar la labor y el trabajo que realizan estas organizaciones, no solo durante una emergencia. A modo de ejemplo presentamos el caso de Casa Pueblo, organización reconocida por su labor educativa relacionada a la energía solar, sus luchas y batallas constantes en favor de los recursos naturales por los pasados 42 años. El proyecto de exhibición digital *Tinti: De la palabra a la acción* se diseñó para que se conozca y se entienda la importancia del trabajo de gestión cultural de Casa Pueblo. Recientemente, con el paso del huracán Fiona por Puerto Rico, se comenzaron a compartir por las redes sociales historias sobre distintas organizaciones sin fines de lucro y sobre el trabajo que realizaban para ayudar al pueblo durante la emergencia. Muchos usuarios de las redes sociales compartieron información sobre Casa Pueblo por reconocer la organización como un centro resiliente. De hecho, durante la emergencia del huracán Fiona, Casa Pueblo repartió miles de cargadores solares a los residentes de Adjuntas. Este es solo un ejemplo de que es durante momentos de emergencias que el público busca información sobre las organizaciones de base comunitaria y que laboran en la gestión cultural. Es necesario acercarse de modo pragmático al uso de recursos de divulgación de información sobre organizaciones para

la gestión cultural por medio de TIC's, y que combinan las herramientas que proveen las humanidades digitales, en toda ocasión, no solo en situaciones de emergencia.

Al realizar el internado con Casa Pueblo me percaté del desconocimiento que se tiene en Puerto Rico sobre la labor de las organizaciones sin fines de lucro. De hecho, mientras realizaba el internado experimenté que mis conocidos y familiares desconocían sobre Casa Pueblo y sobre su labor. Eso mismo fue lo que me motivó a pensar y crear un proyecto de trabajo final con el objetivo de gestionar un proyecto pensado y dirigido a divulgar información sobre las organizaciones sin fines de lucro, que propicie además que las organizaciones se apoyen unas a otras. La plataforma de *Arte, historia, arqueología DIGITAL* será un medio para dar a conocer organizaciones, grupos, etc. que estén ligados a estas temáticas y materias, para que se dé a conocer su trabajo. Así mismo, esta plataforma permitirá la colaboración con otras organizaciones que, aunque no estén relacionadas con esas materias, brindan servicios relacionados a la gestión cultural. Igualmente, esta organización sin fines de lucro tiene como propósito buscar que estudiantes de gestión cultural, así como de áreas afines, tengan una plataforma de información sobre organizaciones que estén dedicadas a estos temas. De igual forma, esta plataforma será una herramienta para investigadores, historiadores, y gestores culturales, entre otros interesados en el tema.

Como parte del proceso creativo, de diseño y de los hallazgos fundamentales se puede mencionar que la plataforma de *Timeline JS*, la cual se utilizó para poder crear la línea de tiempo, es una herramienta de muy fácil uso y que no se descarta utilizar nuevamente de tener otro proyecto similar. Esta es una plataforma de fácil uso y que

ayuda a que una historia se pueda relatar de una forma diferente e ilustrativa. Además, la página en línea se creó utilizando *Wix*, la cual es muy fácil de utilizar, ya que tiene guías y tutoriales integrados para los nuevos usuarios. La plataforma da la opción de ir modificando y editando la página para que se vea tal y como uno la desee. Al llenar los formularios, añadir enlaces, imágenes, videos, entre otros, se hace muy fácil para el usuario crearlo, y para el usuario poder navegarla. Esta plataforma en línea, como también el uso de las redes sociales, ayudará a que se cree esa necesidad de tener que exponer y dar a conocer los temas que se desconocen dentro del arte, historia y arqueología (no solo en Puerto Rico, pero fuera de la isla). Puesto que la idea es que tanto investigadores, estudiantes, profesores, historiadores, y el público puedan utilizar la página en línea para poder integrarla en sus investigaciones, aunque no se encuentren físicamente en la isla. Es ésta una de las ventajas que proveen las exhibiciones digitales, proveer acceso a recursos a los usuarios sin importar en qué parte del mundo se puedan encontrar.

Este proyecto busca que, trabajando de la mano con otras organizaciones sin fines de lucro, se pueda demostrar todo lo que se puede aprender y lograr dentro de la gestión cultural. Hay que comenzar a ver el campo como uno holístico en donde distintas disciplinas se enlazan y trabajan unas con otras mediante proyectos de gestión cultural y las humanidades digitales. Eventualmente se tiene en mente ofrecer talleres educativos para organizaciones, entidades y/o grupos en la isla que gestionen proyectos y/o que tengan alguna relación con lo que es el arte, la historia y la arqueología. En estos talleres también se discutirán temas sobre qué es una organización, de qué se compone, cuál debe ser su misión, etc.

En un futuro me gustaría realizar otra exhibición digital con Casa Pueblo ya que fue una grata experiencia poder narrar de una forma diferente lo que ha sido la trayectoria de la organización. No se descarta la idea que se pueda proponer a otras organizaciones sin fines de lucro la idea de crearles este tipo de exhibiciones digitales ya que aportaría a que mi trabajo se de a conocer y puedo ser algo que se trabaje a largo plazo. Esta maestría demuestra y enseña muchas cosas y dentro de las más importantes es que la gestión cultural es una gran sombrilla que abarca una gran variedad de temas y que les permite a sus practicantes (a los gestores culturales) desarrollarse y desenvolverse en áreas laborales que le apasionen y que vaya a fin con sus ideales.

Bibliografía

Archivo Histórico de Casa Pueblo. (2022). *Exhibición Tinti: De la palabra a la acción.* https://archivohistoricocasapueblo.org

Boys & Girls Club de Puerto Rico. (2020). Foto-Pandemia: Mirada al COVID-19 por lxs Jóvenes de Boys & Girls Club de Puerto Rico. *Artsteps*. https://www.artsteps.com/view/5f1d6502007cdf75302aa9d3

Ciencia PR. (2020). SAPR inaugura "Selene: Astro Galería Virtual Dedicada a la luna". *Ciencia Puerto Rico*. https://www.cienciapr.org/es/external-news/sapr-inaugura-selene-astro-galeria-virtual-dedicada-la-luna

Digipublib. (2015, Septiembre 30). *Promoting Use of Your Digital Content* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=_rzcamxx8b8

Duke. *TimelineJS*. TimelineJS | Digital Humanities. https://digitalhumanities.duke.edu/resource/timelinejs

Dunst, A. (2016). Digital American Studies: An Introduction and Rationale. *Amerikastudien / American Studies*, *61*(3), 381–395. http://www.jstor.org/stable/44982297

Escuder, Mag. S. (2020). La desigualdad digital como correlato de la segregación urbana: Un estudio de caso sobre la evolución de la apropiación de internet en el departamento de Montevideo. In A. Rivoir (Ed.), *Tecnologías digitales y transformaciones sociales: desigualdades y desafíos en el contexto latinoamericano actual* (pp. 59–76). CLACSO. https://doi.org/10.2307/j.ctv1gm00zt.6

Eve Museografía. (2018). *Exposiciones Virtuales para la Difusión Patrimonial.* https://evemuseografia.com/2018/08/17/exposiciones-virtuales-para-la-difusion-patrimonial/

GitHub, Inc. https://github.com/NUKnightLab/TimelineJS3/search?q=accessibility&type=issues

Island Space. (2020). The island imprint - exposición virtual - island space. *Island Space.* https://islandspacefl.org/es/the-island-imprint-virtual-exhibition/

Island Space. (2020). The Island Imprint. *Artsteps*. https://www.artsteps.com/view/5ec541e19391e90b3b32586a

Lawton, A. (2016). Measuring the current visibility of the librarian and library. *The Invisible Librarian: A Librarian's Guide to Increasing Visibility and Impact* (pp. 215-247). Elsevier.

Lepore, J. (2016). Asymmetry in the Archives. *Proceedings of the American Philosophical Society*, *160*(2), 178–182. http://www.jstor.org/stable/26159209

Meneses, M. P., Nunes, J. A., Añón, C. L., Bonet, A. A., & Gomes, N. L. (2019). Las ecologías de saberes. In *Boaventura de Sousa Santos: Construyendo las Epistemologías del Sur Para un pensamiento alternativo de alternativas, Volumen I* (pp. 229–266). CLACSO. https://doi.org/10.2307/j.ctvt6rmq3.9

Muñoz-Muñoz, S., & Morales, S. R. (2020). Tecnología Asistida para fomentar la inclusión universitaria de estudiantes con discapacidad visual. In R. C. Reyes & C. H. Carvajal (Eds.), *Acceso, democracia y comunidades virtuales: apropiación*

de tecnologías digitales desde el Cono Sur (pp. 187–200). CLACSO. https://doi.org/10.2307/j.ctv1gm00v8.14

Oeste, L. I. (2020). Exposición virtual para visibilizar la pandemia en las comunidades: La Isla Oeste. *La Isla Oeste | Periodismo Hiperlocal.* https://laislaoeste.com/exposicion-virtual-para-visibilizar-la-pandemia-en-las-comunidades/

O'Donnell, J. J. (2009). Engaging the Humanities: The Digital Humanities. *Daedalus*, *138*(1), 99–104. http://www.jstor.org/stable/40543877

Risam, R. (2019). Colonial Violence and the Postcolonial Digital Archive. In *New Digital Worlds: Postcolonial Digital Humanities in Theory, Praxis, and Pedagogy* (pp. 47–64). Northwestern University Press. https://doi.org/10.2307/j.ctv7tq4hg.6

SAPR. (2020). Selene - 3D Virtual Exhibition by OCCAE. *Kunstmatrix*. https://artspaces.kunstmatrix.com/en/exhibition/2909972/selene

Sternfeld, J. (2011). Archival Theory and Digital Historiography: Selection, Search, and Metadata as Archival Processes for Assessing Historical Contextualization. *The American Archivist*, *74*(2), 544–575. http://www.jstor.org/stable/23079050

Trillo, J. M., & Marías, D. (2011). La nueva cultura territorial en la era digital. *Ábaco*, *68/69*, 51–58. http://www.jstor.org/stable/43794297

UPR. (2020, September 21). *Río Piedras-UPR y Casa Pueblo se unen para crear Archivo Histórico Digital*. Universidad de Puerto Rico. https://www.uprrp.edu/2020/09/rio-piedras-upr-y-casa-pueblo-se-unen-para-crear-archivo-historico-digital/

Vich, V. (2013). Desculturalizar la cultura: Retos actuales de las políticas culturales. *Latin American Research Review*, *48*, 129–139. http://www.jstor.org/stable/43670145

Anejos

Modelo de negocio canvas

Key Partners

Museo de Arte de Puerto Rico

Museo de Historia, Antropología y Arte

Museo de Arte Contemporáneo

Biblioteca Nacional de Puerto Rico

Archivo General de Puerto Rico

ArchiRed Archivos

Key Activities

Creación de exhibiciones virtuales y digitales

Desarrollar talleres relacionados al arte, historia y arqueología.

Reclutamiento de personal para talleres para distintas localidades y eventos

Key Resources

Orientación legal

Publicidad
- Redes sociales: Facebook e Instagram

Adiestramiento sobre distintas plataformas

Alianzas estratégicas
- UPR - RP
- National Park Service

Value Propositions

Con los talleres se busca crear un refuerzo educativo sobre las distintas materias. El conocimiento pueda llegar más allá e igual puedan conocer sobre una perspectiva profesional.

El desarrollo de las exhibiciones virtuales y digitales aportarán a que la información puede llegar por otras vías y canales.

Customer Relationships

La comunicación se dará por correo electrónico, reuniones tanto físicas como virtuales.

Uso de las redes sociales para poder atraer mayor clientes.

Channels

Plataformas para crear exhibiciones virtuales

Uso de redes sociales
- Facebook
- Instagram

Página en línea (Wix)
- Portafolio digital

Customer Segments

Departamento de curaduría y educación:

Museo de Arte de Puerto Rico

Museo de Historia, Antropología y Arte

Museo de Arte Contemporáneo

Archivo General de Puerto Rico

Museo de San Juan

Museo de las Américas

Cost Structure

Materiales a utilizarse
- Plataformas y sistemas

Diseño de la página en línea
- Portafolio digital

Revenue Streams

Dinero será generado por lo que se le cobre a las distintas agencias, museos y/o archivos por el servicio requerido

Ayudas monetarias tanto estatales como federales

Exhibición digital en el Archivo Histórico Casa Pueblo

Exhibiciones

Aquí encontrarán una gama de proyectos digitales de tema diverso, que utilizan como referencia y materia prima recursos documentales preservados y difundidos en el Archivo Histórico de Casa Pueblo.

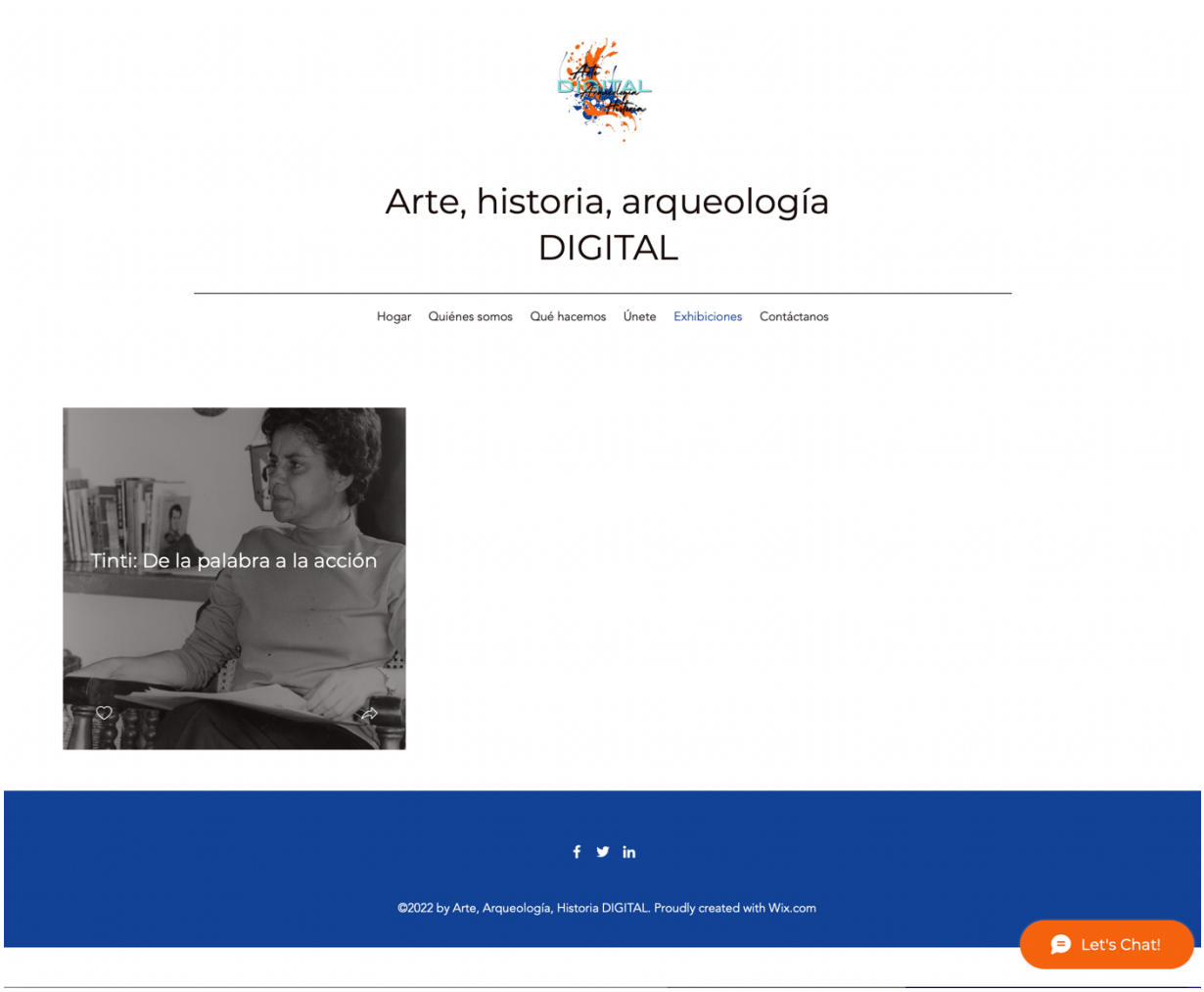
La inclusión de diversas miradas y propuestas es una invitación a la investigación, al pensamiento crítico, a la creatividad, al rigor curatorial y, sobre todo, al diálogo constructivo sobre las luchas sociales y ambientales en Adjuntas, en Puerto Rico, y en nuestro planeta.

Exhibición destacada:

Tinti: De la palabra a la acción

[línea del tiempo interactiva creada por la estudiante Virginia S. Rodríguez Domínguez en 2021]

Wix – Inicio página en línea

https://salomene.wixsite.com/arthistarqdigital

Wix – Muestra de exhibiciones en página en línea