

INVESTIGACIÓN

<https://doi.org/10.15198/seeci.2020.52.29-47>

Recibido: 13/09/2019 --- Aceptado: 24/09/2019 --- Publicado: 15/07/2020

**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**

 **María Magdalena Ziegler Delgado**¹. @SeHablaArte. Venezuela.
buzonziegler@gmail.com

RESUMEN

Las Humanidades Digitales plantean un campo de investigación, enseñanza y creación de grandes retos. Cuando disciplinas como la Historia del Arte se proyectan en la preservación, estudio y difusión del Patrimonio Cultural, el principal obstáculo en los tiempos que corren puede ser la carencia de dominio de competencias digitales que permitan el provecho eficaz de las herramientas que están disponibles para el ciudadano global. Éste, en su doble papel de info-ciudadano y ciber-activista requiere de la capacitación adecuada para impactar benéficamente al patrimonio cultural. La Historia del Arte podría tener un papel preponderante si asume el uso de herramientas digitales como Google Arts & Culture, abrazando así el potencial de las Humanidades Digitales en cuyo predio podría inscribirse. La apropiada gestión de la información, incluyendo su eficaz difusión, resultan vitales para la protección del patrimonio cultural. Es por ello que el provecho que puede obtenerse, en predios de las disciplinas tradicionalmente asociadas al estudio y difusión del patrimonio cultural, de las herramientas digitales disponibles en de altísimo valor. Analizar las posibilidades de Google Arts & Culture desde la perspectiva de las Humanidades Digitales abriría un ramillete de posibilidades para el nuevo ciudadano global que se encuentra en la búsqueda de canales de participación que le permitan expresarse, conectarse y conocer mejor el mundo que le rodea.

PALABRAS CLAVE: Patrimonio Cultural – Historia del Arte – ciudadanía global – competencias digitales – Humanidades Digitales – Arte – Educación.

¹**María Magdalena Ziegler Delgado:** Historiadora del arte, Doctora en historia de la cultura, asesora académica y educativa en @SeHablaArte, diseñadora de experiencias e-learning para CAF-banco de desarrollo de América Latina.
buzonziegler@gmail.com

ABSTRACT

Digital Humanities pose a field of research, teaching and creation of great challenges. When disciplines such as art history are projected in preservation, study and dissemination of Cultural Heritage, the main obstacle in the current times may be the lack of mastery of digital skills that allow effective use of the tools that are available to global citizens. They, in their double role of info-citizens and cyber-activists, require adequate training to beneficially impact on cultural heritage. Art History could play a leading role if it assumes the use of digital tools such as Google Arts & Culture, thus embracing the potential of Digital Humanities on whose site it could be registered. Proper information management, including its effective dissemination, is vital for the protection of cultural heritage. That is why the benefit that can be obtained, on the grounds of the disciplines traditionally associated with the study and dissemination of cultural heritage, from the digital tools available is very valuable. Analyzing the possibilities of Google Arts & Culture from the perspective of Digital Humanities would open a bouquet of possibilities for the new global citizen who is in the search for participation channels that may allow him to express himself, connect and get to know the world around him better.

KEYWORDS: Cultural Heritage – Art History – global citizenship – digital skills – Digital Humanities – Art – Education.

O TEMPO DAS HUMANIDADES DIGITAIS: ENTRE A HISTÓRIA DA ARTE, O PATRIMÓNIO CULTURAL, A CIDADANIA GLOBAL E A EDUCAÇÃO EM COMPETÊNCIAS DIGITAIS

RESUMO

As Humanidades Digitais representam um campo de pesquisa, ensino e criação de grandes desafios. Quando disciplinas como História da arte se projetam na preservação, estudo e difusão do Patrimônio Cultural, o principal obstáculo nesses tempos pode ser a falta de domínio de competências digitais que permitam a utilização eficaz das ferramentas que estão disponíveis para o cidadão global. Este, em seu duplo papel como cidadão da informação e ativista cibernético requer a capacitação adequada para impactar benéficamente o patrimônio cultural. A História da arte poderia ter um papel preponderante se assumisse o uso de ferramentas digitais como Google Arts & Culture, abraçando assim o potencial das Humanidades Digitais nas quais sua história poderia ser plasmada. Uma apropriada gestão da informação, incluindo sua difusão eficaz, é vital para a proteção do patrimônio cultural. É por isto que as vantagens que podem ser obtidas nas disciplinas tradicionalmente associadas ao estudo e difusão do patrimônio cultural das ferramentas digitais disponíveis, é de altíssimo valor. Analisar as possibilidades de Google Arts & Culture desde a perspectiva das Humanidades Digitais, abriria um leque de possibilidades para o novo cidadão global que se encontra procurando

canais de participação, que lhe permitam, se conectar e conhecer melhor o mundo ao seu redor.

PALAVRAS CHAVE: Patrimônio Cultural – História da Arte – cidadania global – competências digitais – Humanidades Digitais – Arte – Educação.

Cómo citar el artículo:

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: <http://doi.org/10.15198/seeci.2020.52.29-47>
Recuperado de <http://www.seeci.net/revista/index.php/seeci/article/view/619>

1. INTRODUCCIÓN

Apreciar nuestro patrimonio cultural, o en otras palabras, esos tiempos, espacios y personas que nos han hecho lo que somos hoy a través de los caminos de la historia, es el equivalente a comprender la extraordinaria diversidad cultural que embarga a la humanidad.

Los historiadores del arte siempre han estado muy cerca del patrimonio cultural, pero desde hace ya algún tiempo no les es posible recluirse y alienarse en el mundo académico. Deben estar activos en el mundo digital en el que todos vivimos hoy, como se desprende de Calderón Garrido, Gustems Carncier y Duran Castells (2016) o de Sánchez Rodríguez (2012). Incluso si se habla de Duchamp, Giotto, Monet o Bernini, la historia del arte tiene ante sí un ámbito retador, porque los estudiantes necesitan (y demandan) entender que esos artistas y sus obras son parte del patrimonio cultural que deben aprehender, proteger y difundir.

La historia del arte no puede tan sólo contar historias, tiene que dar un sentido al pasado artístico en términos de lo que somos hoy. Y hoy, somos muy distintos a como éramos hace 30 o 50 años. Las Humanidades Digitales están aquí y marcan el camino. Lo sensato es escucharlas.

Las Humanidades Digitales pueden ser definidas como una suerte de red virtual que sintetiza las Humanidades tradicionales con la tecnología digital, logrando tejidos que anteriormente habrían sido imposibles. En ellas se aplica a los tradicionales y bien conocidos problemas de las Humanidades las nuevas herramientas tecnológicas. Contrario a lo que pudiera pensarse, no pretenden sustituir el cúmulo de conocimiento que hemos acumulado a lo largo de muchos siglos y que, ciertamente, es y seguirá siendo fundamental para todos.

Las Humanidades Digitales tienen su propia identidad, aunque aún bajo construcción. Tomemos el ejemplo del manejo de Big Data. Hoy es esencial y su gestión, análisis y ordenamiento es tarea de las Humanidades Digitales en amplios

niveles de comprensión. Sin la actual tecnología digital o sin las tradicionales herramientas que las Humanidades ha empleado siempre, el análisis de Big Data sería imposible. ¿Cómo podrían identificarse o comprenderse patrones de consumo registrados en Big Data, por ejemplo, sin la atención de psicólogos, sociólogos y antropólogos?

En el seno de las Humanidades, la Historia de Arte es una de las disciplinas que más se podría beneficiar de la alianza con las nuevas tecnologías digitales. No nos referimos a la mera digitalización de imágenes que sería, en todo caso, sólo un recurso más en la investigación en el campo de la Historia del Arte. Nos referimos a las posibilidades de comprender mejor los procesos creativos, indagar a través de modos innovadores acerca de las cualidades de las imágenes o, incluso, al gran poder difusor que las nuevas tecnologías digitales colocan a disposición de los historiadores.

2. EL CASO DE GOOGLE ARTS & CULTURE

Evidentemente, un historiador del arte profesional en estos tiempos debería estar empapado sobre las posibilidades de su disciplina en las Humanidades Digitales, como las apuntadas por Viñuela Suárez (2015) pero qué hay de quienes desean aprender, qué hay de quienes buscan en el arte una vía de comprensión de sí mismos y del mundo que les rodea, más aun, qué hay de los curiosos que compraban anteriormente libros de arte para saciar sus inquietudes.

Hoy día es ya común que cuando no tenemos a mano la necesaria respuesta a una inquietud, recurrimos a Google. Sin embargo, aunque Google es conocido como el indiscutible gigante de las búsquedas en Internet, es mucho más que eso. Es una de las compañías creadas en los últimos 20 años que más preocupación ha demostrado por la necesaria interconexión global y el incremento del acceso a la mayor cantidad de información posible.

Sin deseos de beatificar aquí a Google, deseamos enfocarnos en una de las iniciativas más relevantes y originales del mundo cultural en tiempos recientes. Nos referimos a Google Arts & Culture. Su historia es bastante conocida. De una alianza relativamente pequeña con 17 museos del mundo², nace Google Art Project. Hoy día la alianza alcanza más de 150 museos en 40 países.

En el año 2011, cuando este proyecto fue lanzado, Amit Sood (2011), director de Google Cultural Institute, escribió en el blog oficial de Google que todo vino de la iniciativa de un pequeño grupo de apasionados por el arte que deseaban encontrar una vía para que la tecnología ayudase a los museos a hacer más accesibles sus colecciones. La clave fue para ellos la accesibilidad y la cualidad de ésta.

² Esos museos iniciales fueron: Alte Nationalgalerie, Freer Gallery of Art, Gemäldegalerie, Frick Collection, Museum Kampa, Metropolitan Museum of Art, MoMA, Museo Reina Sofía, Thyssen-Bornemisza Museum, National Gallery (Londres), Palace of Versailles, Rijksmuseum, Museo Hermitage, Galería Tretyakov, Tate Britain, Uffizi Gallery, Capitolini Musei and Van Gogh Museum.

Hasta la fecha mucha ha sido la evolución de Google Arts Project. Incluso su nombre ha cambiado, conociéndose actualmente como Google Arts & Cultural (GAC). En sus archivos digitales disponibles gratuitamente en línea, GAC muestra cerca de 32.000 obras de 46 museos distintos. Originalmente se usó la tecnología Street View y Picasa para recrear virtualmente las salas de los museos participantes, lo que permitía al usuario una visita virtual. Sin embargo, Google comprendió rápidamente que esa tecnología no creada con el propósito de trabajar con obras de arte debía ser refinada y adaptada para llenar los estándares de los museos en términos de fidelidad en la digitalización (Google, 2011).

Desde sus inicios, GAC procuró emplear la tecnología más avanzada. Es así que las obras han sido digitalizadas y dispuestas con una resolución de más de 7 billones de píxeles, lo que es más de 1000 veces más detallado de lo que una cámara digital promedio puede captar. Con la vasta colección digital de obras de arte puesta a disposición de usuarios de cualquier parte del mundo, Google llenaba su misión tal y como la expresan en su sitio web: "Our mission is to organize the world's information and make it universally accessible and useful" (Google, 2019).

No hay duda de que después de GAC una buena cantidad de obras esenciales en la Historia del arte se hicieron más accesibles a todos con un computador y una conexión a Internet. Cualquiera podía ver entonces una obra de Vermeer con tal nivel de detalle que ni siquiera viendo la obra cara a cara en el museo podría igualarlo.

Pero no sólo la accesibilidad a las obras era posible, sino también la accesibilidad a la información disponible sobre las obras se incrementó, las posibilidades de compartirla y preservarla se multiplicaron. No se trataba entonces ya únicamente de acceso, sino de un acceso inmersivo, interactivo y social, hecho posible por la tecnología digital. Esto, indudablemente, trasciende lo que en 1947 André Malraux propuso en su Museo imaginario.

Empero, la crítica no tardaría en llegar. El gigante digital ha sido acusado de lanzar a los museos a la trampa del "exhibicionismo virtuoso" (Herrera, 2012). Algunos como Pau Waelder (2011) insisten en que GAC reviste a las obras de arte de una doble descontextualización, porque tanto los museos como las obras en sí mismas terminan removidas del mundo real, siendo artificialmente mejoradas, pues el extremo detalle que se ofrece escapa de la capacidad natural del ser humano.

Waelder (2011) considera que las obras expuestas a altas definiciones se hacen demasiado visibles o incluso difusas cuando son escrutadas en tal nivel de detalle sin mayor significado para la mayoría de los usuarios que la sola posibilidad de explorar cada uno de sus millones de píxeles. Este autor se planteó casi absolutamente escéptico sobre las posibilidades reales de GAC, excepto quizás por el uso que los artistas contemporáneos pudieran brindarle.

Más aún, Waelder (2011) ha criticado la libertad del usuario de GAC de crear su propia colección virtual, lo que privaría a los museos de cualquier autoridad para

curar el modo como las obras deberían ser exhibidas. La institucionalización del arte es un problema harto debatido en el siglo XX, pero el advenimiento de portales como GAC parecen estar cambiando el paradigma que ha marcado la pauta de tal discusión. El usuario anónimo y mucho más global tiene hoy un lugar preeminente en ese debate, la tecnología le ha dado una voz y hay que escucharle.

Sin embargo, GAC ha sido erróneamente el centro de un problema que no está ni de cerca en manos de Google. Alana Bayer (2014), por ejemplo, concentra su crítica a GAC en lo que ella denomina "el mito de la accesibilidad". Para Bayer, GAC fue concebido asumiendo que la mayoría de sus usuarios tendrían conocimiento de "las reglas del arte".

De esto se desprenden al menos tres elementos a considerar. En primer lugar, Bayer demuestra una clara falta de familiaridad con el proceso de concepción y diseño de cualquier herramienta o aplicación digital. En segundo lugar, es absurda su presunción de que la intención de Google es hacer el arte más accesible por fuerza de decreto. Y, en tercer lugar, aún más grave, es que considera que como espectadores o usuarios, nuestra relación con el arte tiene que seguir unas reglas predeterminadas y universales.

Nos parece que Google tiene esto mucho más claro de lo que los críticos se han permitido admitir. Proveer accesibilidad no se traduce automáticamente en hacer algo accesible. GAC es, entre otras muchas iniciativas, una inestimable contribución a la accesibilidad en el mundo del arte que ha llegado tan lejos como la tecnología le ha permitido. De hecho, en GAC podemos observar que la calidad de los recorridos a través de las salas de algunos museos y sitios históricos es aun pobre tecnológicamente hablando. Pero es hoy mucho mejor que hace 5 años y seguramente dentro de 5 años será mucho mejor de lo que es hoy.

Un sitio web como Web Gallery of Art³, creado en 1996 y cuya intención nunca ha ido más allá de ser un catálogo en línea de arte (europeo) occidental, ha dejado muy claro que pretende únicamente ser un museo virtual y una base de datos digital, procurando la creación de una colección lo más comprensible posible.

En la actualidad, este sitio web aglutina más de 47.000 obras digitalizadas de media a alta resolución, siendo su estructura básicamente HTML estático con añadidos en JavaScripts y CGI Scripts. Los creadores de Web Gallery of Art, Emil Krén (del Instituto Central de Investigaciones Físicas, en Budapest) y Daniel Marx (de la Academia de Ciencias Húngara) han procurado mantenerlo con una interface simple y fácil de usar.

Pero si aplicásemos a Web Gallery of Art parámetros de crítica que se han empleado en contra de GAC, ésta web terminaría siendo poco menos que ofensiva, lo que no sería ni justo, ni ajustado a la realidad. En ambos casos, se trata de

³ Disponible en <http://www.wga.hu/>

herramientas digitales y hay que aprender a usarlas para obtener el mejor y mayor provecho de ellas. Para hacer uso de cualquier herramienta, se requiere conocimiento. Incluso un martillo requiere nociones mínimas para ser usado correctamente y eficientemente. ¿Por qué habría de ser distinto el caso de las herramientas digitales?

Google, por ejemplo, así como ninguna compañía de software, podrá crear jamás la aplicación perfecta para el usuario universal. Pretender que esto no sea así es absurdo. Bayer (2014) insiste en que en virtud de que no todos se aproximan al arte de la misma manera, democratizar la cultura no es llevar colecciones de arte a un portal web. Esto es cierto, pero en ningún momento Google ha intentado dictar la última palabra en torno a la interpretación artística, pues únicamente es una herramienta digital.

Sin embargo, para autores como Bayer, la accesibilidad está ligada a una estrategia política que estaría a su vez asociada con cuestiones de clase, economía, historia y, por supuesto, poder. Lo que no parece comprenderse, en todo caso, y en ello insistimos, es que GAC es sólo una herramienta y que además, no está promovida por ningún gobierno. Así que, las manidas teorizaciones de Pierre Bourdieu (1984) y que Bayer tanto esgrime para desestimar a GAC, no puedan ser aplicadas a esta herramienta. Al menos, no como se ha pretendido.

Hay quienes se niegan a reconocer cualquier aspecto revolucionario en GAC, insistiendo en que éste presenta sólo una estrecha visión de las artes, acusándolo de carecer de profundidad en tópicos referentes al arte no Occidental. Lo cierto es que GAC no puede presentar una visión universal del arte, porque esa visión no es posible. El arte y la cultura son diversos en su esencia y aunque GAC se ha iniciado desde una visión Occidental del arte, tenemos que aceptar que ha debido tener un punto de partida para poder expandirse.

Por otro lado, Bayer (2014) acierta al señalar que las iniciativas de digitalización no erradican mágicamente los problemas del mundo offline, al tiempo que resalta la visión lineal de la historia del arte que presenta GAC. No obstante, académicos como Bayer (2014) que han señalado esto como un gran defecto en GAC, deberían dirigir su crítica a las academias que han mantenido a la historia del arte como una disciplina de estructura rígida, anclada en el pasado y en principios que han expirado ya, para nada adaptada a este mundo global en el que vivimos.

Martin Irvine (2017), por su parte, aprecia la información que GAC ha colocado en línea disponible en un espectro amplio, porque esto está cambiando el cómo se produce conocimiento en torno al arte y el patrimonio cultural, así como el cómo éste es gestionado. Este autor reconoce que al emplearse un ambiente en línea es mucho más difícil para las instituciones tener control sobre cómo los individuos se relacionan con las obras de arte. Para él, GAC está reformulando la experiencia del arte en la era digital y, señala que, en lugar de elogiar o denunciar los esfuerzos de Google en el campo de las artes y la cultura, deberíamos enfocarnos en estudiar el cómo está siendo usada la tecnología para preservar, organizar y promover la difusión del

conocimiento cultural (Irvine, 2017). En esto, evidentemente, tienen mucho que ver las Humanidades Digitales y el gran avance que han vivido en los últimos 10 años.

Cuando Malraux se maravillaba en su tiempo en torno a las posibilidades de reproducir las obras de arte para crear nuestro propio museo en medio de nuestra vida cotidiana, lo hizo sin imaginar cuánto la tecnología digital y las redes sociales contribuirían a ello. Para Nancy Proctor (2011), GAC ofrece un contexto nuevo para encuentros con el arte, pues los escaneo en gigapíxeles a través de los cuales se renderizan las imágenes en datos digitales, permiten encuentros íntimos con éstas en profundidades visuales que no serían posible ni siquiera en los museos que resguardan las obras.

Con todo, GAC es una herramienta más poderosa que el museo imaginario de Malraux. GAC es una dimensión de encuentro cultural. No sólo propicia una mirada íntima y digitalmente detallada, acompañada de valiosa información sobre las obras de arte en celebrados museos de todo el mundo, sino que además la moda, hechos y personajes históricos, gastronomía y otros elementos culturales son objeto de atención de GAC. Podemos decir entonces que esta herramienta es una versión curada de Google para la cultura.

Es claro que GAC apenas comienza a explorar y explotar el mundo de posibilidades para el registro, estudio y difusión de la cultura mundial. No obstante, insistimos, no es GAC quien debe llevar a cabo todas estas acciones. El ciudadano global, digitalmente educado es quien tiene el deber y la responsabilidad de actuar de acuerdo con las herramientas que se han colocado a su alcance.

3. CIUDADANÍA GLOBAL DIGITAL

El asunto referente al acceso a la información, su gestión, estudio difusión y desarrollo humano (Tamayo y Rincón, 2017) es nodal en nuestros tiempos. El ciudadano global se nutre de él y las diferentes herramientas y medios digitales le han permitido ampliar su rango de acción y su nivel de efectividad. Cuando se trata del patrimonio cultural, cabe señalar que las iniciativas particulares son numerosas, pero la eficiencia, en términos de logro de objetivos, no es tan grande. Los ciudadanos se muestran preocupados por el estado de conservación de su patrimonio cultural y esperan que sus gobiernos hagan algo al respecto. Usan las redes sociales para informar daños, pero es posible que sus competencias de gestión de información digital no les permita actuar como verdaderos info-ciudadanos.

Pero, ¿Qué es un info-ciudadano? Veamos algunas cosas al respecto. La ciudadanía, en un entorno multicultural e intercultural, es un tema que ha generado debates y controversias de todo tipo durante mucho tiempo. Dada la identidad individual, la identidad plural necesaria despierta cierta inquietud en algunas personas, porque no es fácil vivir en la diversidad. Carmen Aranguren (2012) ha indicado que "nunca como en el presente, las sociedades han experimentado la angustia de resolver este aparente «antagonismo» entre ser uno mismo y ser

nosotros-otros; en otras palabras, entre el yo individual y el yo colectivo" (p. 10). Para esta autora, esto es absolutamente necesario para reordenar las identidades, porque "favorece la aceptación de la heterogeneidad dentro del marco de nuestra cultura, asumiendo la diversidad como pluralismo cultural" (Aranguren, 2012, p. 10).

Para lograr una verdadera relación intercultural, Silverio González (2005, ha señalado que la comunicación es un eje importante ya que "está preparado de lo que lo hace pensar con sus palabras, objetos, estructuras, símbolos y lo que siente con sus imágenes, sentimientos, pasiones, significados" (p. 51). Por lo tanto, una ciudadanía intercultural real implicaría "interacción y diálogo entre diferentes actores y culturas, basados en principios éticos donde se reafirman la dignidad y el respeto por los diferentes modos de expresión cultural y sus patrones de identidad" (Aranguren, 2012, p. 10).

Este no es un proceso inmediato o de corto plazo. Por el contrario, la ciudadanía en sí es el resultado de un proceso histórico complejo que apunta, después de muchas contradicciones y conflictos, a la formación de un modelo basado en una identidad particular que recrea costumbres, tradiciones y opiniones. Al mismo tiempo, esto es lo que da forma al tejido cultural que le permite al ciudadano ser protagonista en el espacio público de socialización. Hoy, este espacio público de socialización ha cambiado y se encuentra (para muchos exclusivamente) en el ciberespacio, en las redes sociales, en aquellos no lugares de virtualidad.

Las redes sociales, por ejemplo, ofrecen un espacio interesante para el ejercicio de la ciudadanía. De hecho, estas generan un mecanismo de colaboración ciudadana sin precedentes en la historia. Un retweet o similar se convierte en una herramienta tremendamente poderosa para apoyar, difundir y visualizar problemas en el mundo. Esto se ha llamado ciber-activismo, un término utilizado ya a principios de la década de 1990, en los primeros años de Internet. Por lo general, el ciber-activismo se ha definido como el uso de tecnologías digitales de información y comunicación para crear y operar procesos o campañas de activismo social de cualquier tipo. Hoy, como hemos visto, a través de las redes sociales cualquier individuo puede crear grupos de interés similares, difundir mensajes y estimular la lucha a favor de alguna causa.

Sin embargo, las críticas al ciber-activismo, por supuesto, se han hecho sentir. De Pew (2004) ha argumentado que las organizaciones basadas en Internet como MoveOn.org permiten el "activismo de la sofá", cuestionando si las nuevas tecnologías realmente ayudan a deliberar sobre el proyecto democrático en el mundo. De Pew (2004) se pregunta si no estaríamos comprando posiciones políticas pre-empacadas en línea. Sin embargo, vale la pena mencionar que organizaciones como la mencionada MoveOn.org, creada en 1998 en los Estados Unidos, ha sido pionera en la organización y el desarrollo de técnicas de defensa de causas sociales que ahora son un estándar en el así llamado ciber-activismo.

Por supuesto, siempre existe el temor a la manipulación de la buena voluntad de las personas y los problemas éticos aquí deben mantener a la comunidad involucrada siempre alerta. Jaber (2016) advierte sobre la posibilidad constante de esta manipulación en favor de intereses personales o la explotación de causas de caridad para obtener ganancias ilegales, lo que expone una implicación ética en torno al ciber-activismo que originalmente se ha propuesto la transformación de la sociedad.

Por otro lado, el término que más acompaña al de ciudadanía global activa en el mundo digital es el de info-ciudadanía. El acceso más amplio a la información que proviene de Internet, y más específicamente de las redes sociales, ha traído, desde su llegada al final de la primera década de este nuevo milenio, un empoderamiento sustancial de los intereses de los ciudadanos que no siempre coincide con intereses gubernamentales y/o institucionales.

La forma en que el ciudadano común de cualquier parte del mundo se comunica hoy es muy diferente de la existente hace solo 20 años. Esto implica un cambio acelerado en las posibilidades del ejercicio de la ciudadanía a partir de la información gerencial como núcleo. Las redes sociales han creado una nueva dimensión para el ejercicio de la ciudadanía con calidad global. Ciertamente, los gobiernos e instituciones también han migrado gran parte de sus servicios al mundo digital, lo que permite a los ciudadanos tener un acceso mayor y más oportuno a la información, como la gestión del presupuesto, los niveles de gasto, etc. Lo que los ciudadanos pueden hacer por iniciativa propia para impulsar una causa, por ejemplo, está prácticamente limitado únicamente por su capacidad para gestionar y acceder a la tecnología.

Así, la ciudadanía global, el ciber-activismo y la sociedad de la información son los nuevos actores en la dinámica global gracias o a pesar de los gobiernos. Sería una reconfiguración de funciones, una re-semantización de valores y la generación de nuevos campos de acción a partir de los ya conocidos. Estamos en el proceso de teorizar sobre lo que realmente significaría ser un ciudadano global, pero seguramente el hecho de que hoy no solo podemos estar informados de la destrucción del patrimonio cultural sirio por parte de Daesh, sino que también podemos comenzar y ser parte de las campañas de sensibilización sobre daños, tareas de rescate y restauración de ese patrimonio de manera efectiva y eficiente gracias a las redes sociales y las posibilidades de la tecnología digital, implica que no solo somos ciudadanos de nuestra localidad, sino también del mundo.

Esto, por supuesto, nos convierte en ciudadanos ciber-activos globales y este ejercicio es posible porque también somos ciudadanos de la información. Ese no lugar que es Internet permite a un ciudadano ejercer cualidades derivadas de la ciudadanía tradicional, pero no se limita a ellas y crea la suya propia. Por ejemplo, la info-ciudadanía implica un ejercicio deliberativo constante gracias a las redes sociales, en las que el debate nunca se detiene, nunca cesa y se nutre constantemente de nuevas perspectivas. El acceso a estos debates es mucho más

amplio y, aunque esto puede significar que incluso aquellos que no tienen nada que decir también participen, siempre sería peor si no pudieran.

Obviamente, esto exige una preparación ciudadana diferente a la tradicional, porque el ejercicio de la info-ciudadanía cubre espacios no convencionales. Ser ciudadano global implica aceptar la diversidad cultural, respetarla y defenderla; ser ciber-activista es llevar esa esencia ciudadana al ciberespacio. Ser un ciudadano global implica dominar competencias que aún podrían considerarse disruptivas, pero que permiten discriminar el grano de la paja en términos de gestión de la información. En otras palabras, el info-ciudadano es un experto en gestión de la información: sabe dónde obtenerla y leerla, cómo clasificarla, organizarla, analizarla, sintetizarla y, lo que es más importante, sabe cómo y cuándo difundirla eficazmente.

Este es un nuevo ciudadano muy poderoso porque con un teléfono inteligente y acceso a Internet podría tener en sus manos la palanca que Arquímedes exigió como lo único necesario para "mover el mundo". Por esa razón, el avance en la tecnología digital, la infraestructura necesaria para su consolidación y expansión, así como el acceso general a ella, se han convertido en verdaderos problemas políticos en todo el planeta.

En este sentido, cuando se trata del patrimonio cultural, es esencial comprender que no debe mantenerse separado del ejercicio del ciudadano global. Por el contrario, debería incluirse en la agenda de la info-ciudadanía y generar un ciber-activismo de acuerdo con esta nueva ciudadanía global que todos estamos obligados a ejercer en el siglo XXI.

3.1. El patrimonio cultural en la mira

Cuando se trata del patrimonio cultural, cabe señalar que las iniciativas particulares son numerosas, pero la eficiencia, en términos de logro de objetivos, no es tan grande. Se usan las redes sociales para informar daños, pero es posible que los ciudadanos involucrados no poseen el nivel óptimo necesario en sus competencias digitales, lo cual no les permitiría actuar como verdaderos info-ciudadanos. De tal manera que podría ser visible su preocupación por el estado de conservación del patrimonio cultural, pero sus acciones carecen de efectividad.

Ciertamente, el patrimonio cultural, debido a elementos propios (aunque no intrínsecos), siempre despertará el interés social. Sin embargo, este interés no siempre se traducirá en programas para la conservación, estudio y/o propagación de sus valores. En un mundo global, con información proveniente de todas partes, esta situación tiende a empeorar. Jorge Espinosa (2017) ha indicado claramente que en este contexto "el pasado y el presente se superponen constantemente, por lo tanto, el patrimonio cultural no puede entenderse como estático (un tiempo que sólo busca el consumo del objeto) sino que se encuentra en una mutación continuada". (p. 134).

La temporalidad alternativa a la de la globalización que presenta el patrimonio cultural y su vínculo incuestionable con la memoria, son elementos a considerar

cuando este se convierte en el centro de interés de cualquier persona en el siglo XXI. Al mismo tiempo, esto hace que el patrimonio cultural sea relevante como un medio para anclarse a la vida cotidiana (pasado y presente), al significado tradicional de un origen dentro de un grupo social, incluso a un sentido de pertenencia en una esfera cada vez más cosmopolita. Esto es lo que mantiene viva la curiosidad que el patrimonio cultural aún despierta en muchos.

Roland Recht (2014) cree acertadamente que el patrimonio cultural no requiere audiencias abarrotadas en una lista reducida de lugares, sino un número de visitantes curiosos y motivados que pueda crecer constantemente en beneficios para los bienes patrimoniales. Sin duda, el ciber-activismo relacionado con el patrimonio cultural podría ser de gran ayuda, sobre todo en labores de difusión con un sentido global. Esto, es claro, requerirá de ciudadanos bien educados en competencias digitales.

No obstante, el temor latente de que la globalización haya estandarizado las formas de turismo, por ejemplo, ha despertado alarmas sobre la posible uniformidad patrimonial, la cual estaría más en el consumo⁴ de los bienes patrimoniales que en la presentación de los mismos. El turismo en sí se basa en la diversidad y variedad de elementos que cada lugar tiene para ofrecer. En este sentido, la globalización no ha contribuido a reducir la relevancia de la escala local. Por el contrario, el exotismo que ofrece cada lugar termina siendo extremadamente atractivo y generalmente desencadenando flujos turísticos. De hecho, el llamado «sabor local» suele ser uno de los factores más seductores cuando se trata de turismo.

Mónica Rotman (2003) explica que “mientras el patrimonio cultural actúa en el interior de un país articulando experiencias e identidades, también actúa en el extranjero como una ‘vitrina’ de la nación, y junto con prácticas y expresiones ancladas en ‘lo local’ forma un poderoso recurso para la atracción turística” (pp. 260-261). Es decir, que este interés por las cosas locales requiere estímulos y también ciudadanos atentos que puedan vigilar exitosamente el acceso al patrimonio cultural. Pero además requiere ciudadanos comprometidos con el conocimiento y la difusión de información sobre ese patrimonio cultural que está cerca de ellos y, por supuesto, aquel que geográficamente (e incluso culturalmente) no es tanto, pero eso es parte de la gama de diversidad cultural que anida en el concepto de ciudadanía global.

Cuando se trata de conocimiento sobre el patrimonio cultural y la ciudadanía global, se puede comenzar desde lo local, pero lo global no debe quedar fuera. Así

⁴ Al hablar de *consumo* no nos referimos a un desgaste físico del bien patrimonial meramente. Hablamos de la experiencia en sí de interactuar con el bien patrimonial (tangible o intangible). *Consumimos* flamenco al asistir a una presentación de este hermoso baile, así como también *consumimos* algo del Vaticano al visitar la Basílica de San Pedro. En ambos casos vivimos la experiencia de ambos bienes patrimoniales. En este sentido, las experiencias tienden a uniformarse en su presentación para que el *consumidor* (el turista) maneje una forma algo más universal de acceso al bien patrimonial.

como lo local no puede volverse invisible para lo global. El equilibrio necesario es imperativo y todo apunta a las nuevas tecnologías digitales de información y comunicación como piezas clave. Esto nos lleva, nuevamente, al término repetido muchas veces en estas páginas: accesibilidad.

Durante más de dos décadas, los museos han tratado de tener presencia en la web. Esta necesidad los ha obligado a digitalizar sus trabajos y ponerlos a disposición en línea. Los museos en sus versiones digitales han tratado de ofrecer servicios y recursos adicionales a los que se ofrecen en sus lugares tradicionales. Con más o menos éxito, incluso han intentado poner a disposición de los usuarios elementos educativos, materiales didácticos e información sobre el patrimonio cultural que albergan. Pero los museos se deben a sus colecciones y esto los enmarca en un rango de acción mucho más limitado si los comparamos con las posibilidades que tiene una iniciativa como Google Arts & Culture.

Para GAC, las posibilidades de trabajar con el patrimonio cultural son prácticamente ilimitadas, porque no está vinculado a ninguna colección en particular ni a ninguna nación o grupo social específico. Esto también extiende, evidentemente, al público potencialmente interesado. El uso de los recursos que GAC brinda a los usuarios puede emplearse de formas más versátiles desde puntos de vista mucho más pluralistas porque no pertenecen a un solo sector, no responden a intereses uniformes y tienen contextos culturales diferentes. Por lo tanto, en la escena del patrimonio cultural, GAC es una herramienta fascinante para descubrir diferentes realidades y sorprenderse de lo que otros han hecho en diferentes épocas y latitudes.

Pero en términos de patrimonio cultural, frente a iniciativas privadas como GAC y también frente a la ciudadanía global, debemos preguntarnos quién es realmente responsable de su registro, estudio y preservación, al mismo tiempo que quién lo es de la propagación de toda esta información. Gran parte del trabajo es realizado por agencias gubernamentales (locales o globales), pero no es su función exclusiva. De hecho, sin la participación de los ciudadanos, la función de estos organismos se diluye gradualmente. Para Josep Ballart y Jordi Tresserras (2001), la globalización traerá una nueva conciencia de la importancia del patrimonio cultural como parte de las identidades locales. La diversidad cultural crece cada día con más fuerza sobre los valores que representa y merece ser preservada.

La globalización ha internacionalizado las modas, pero también ha hecho global el valor del patrimonio cultural, tangible o intangible. Cada vez más hay un creciente conocimiento de las culturas extranjeras, un conocimiento que es un punto de partida indispensable para el conocimiento de la propia cultura. Nos conocemos y confirmamos lo que somos, en la medida en que nos relacionamos con los demás (Ballart y Tresserras, 2001, p. 167).

Por lo tanto, la interconexión global real será posible si y solo si somos capaces de reconocernos en nuestras diferencias y entender y aceptar lo diferente.

El patrimonio cultural juega un papel muy importante en la globalización, porque si bien es cierto que el ciudadano global está llamado a defenderlo, estudiarlo y difundirlo para preservarlo, no es menos cierto que el patrimonio cultural es lo que le dará a ese ciudadano global la sustancia cosmopolita que está en su verdadera esencia. De modo que la ciudadanía global y el patrimonio cultural deben ser aliados. Esta alianza debería hacerse en el marco de las Humanidades Digitales.

No es ningún secreto que en los últimos años la destrucción del patrimonio cultural sirio en ciudades como Alepo y Palmira ha preocupado a miles de personas en el mundo. De seguro, la mayoría de ellos carecen de las posibilidades económicas de visitar Siria, pero un retweet o un *like* les han servido para sentirse cercanos, para expresar su aflicción por la destrucción de obras que fueron claros vestigios de la extraordinaria capacidad creativa del ser humano. El daño a estos sitios del patrimonio cultural ha significado para ellos el debilitamiento de su sentido de ciudadanía global y, aunque muchos no lo saben, encontraron a través de las redes sociales una forma de elevar el reclamo de esa ciudadanía. Todo esto voluntariamente, sin que nadie les diga qué hacer o cómo hacerlo.

La Unesco, por ejemplo, ha aprovechado su propia presencia digital. Su cuenta oficial de Twitter en inglés tiene más de tres millones seguidores en todo el mundo. En marzo de 2015, Irina Bokova, directora general de la organización, lanzó una campaña en las redes sociales que buscaba crear conciencia entre los jóvenes sobre la protección y salvaguarda del patrimonio cultural en lugares donde los grupos extremistas lo amenazaban. Esta campaña se llamó Unite4Heritage, usando además el símbolo # para hacer un hashtag fácil de recordar y transmitir. Según el sitio web oficial de la Unesco (2015), esta campaña ha llegado a millones de personas en todo el mundo y ha advertido sobre la necesidad de salvaguardar y celebrar el patrimonio cultural y la diversidad.

Además, la campaña #Unite4Heritage tiene su propio sitio web⁵, donde se puede encontrar información no solo al respecto, sino también sobre las convenciones y documentos relacionados con el patrimonio cultural emitidos por la Unesco, presenta noticias relacionadas con el tráfico ilícito de activos patrimoniales, acciones para su preservación y, brinda la oportunidad de compartir toda la información a través de las redes sociales, además de reservar una sección para las donaciones que permite hacer sostenible el programa. El sitio se presenta en inglés, español, árabe, francés, chino y ruso, lo que lo hace aún más accesible.

Pero la Unesco se ha dado cuenta de que sin la participación activa de la ciudadanía global, la preservación y protección del patrimonio cultural no es un objetivo alcanzable. Su conocimiento del área cultural, combinado con nuevas tecnologías y vinculado con los intereses de los jóvenes, hacen de este programa de la Unesco un modelo a seguir y una esperanza para el futuro. El trabajo debe hacerse a diario y debe abarcar a más y más personas en todo el mundo. Por lo

⁵ El sitio web es: www.unite4heritage.org

tanto, lejos de descartar iniciativas como GAC, es necesario que el ciudadano global se las apropie como una contribución a lo que instituciones como la Unesco aportan.

4. LOS RETOS EN EL ESCENARIO DE LAS HUMANIDADES DIGITALES

Al menos tres requisitos fundamentales serían necesarios para el ejercicio de la ciudadanía global, el ciber-activismo amplio y la info-ciudadanía relacionada con el patrimonio cultural:

1. Desarrollo de infraestructura de comunicación e información digital.
2. Desarrollo de competencias digitales.
3. Desarrollo de programas educativos integrales y globales.

En primer lugar, la digitalización del patrimonio cultural podría ser muy útil para el ejercicio de la ciudadanía global. Pero solo digitalizarlo y ponerlo en línea no lo protegerá. No importa cuántas facilidades de accesibilidad otorgue una iniciativa como GAC al material que presenta, no materializará el acceso en sí mismo si la infraestructura de información y comunicación digital de los países en desarrollo no crece y se consolida pronto.

Aquí, las soluciones estarían fundamentalmente en manos de los gobiernos del mundo para realizar las inversiones públicas necesarias y crear los incentivos para que las inversiones privadas hagan su contribución. Si para usted el acceso a GAC, por ejemplo, es limitado, piense si se debe a la terrible conexión a Internet que brinda su infraestructura local y qué tan grande es la responsabilidad de su gobierno en cuanto a su calidad, por ejemplo.

La accesibilidad es clave para el ejercicio de la ciudadanía y solo los ciudadanos empoderados podrían exigir a los gobiernos locales que cumplan con sus deberes en este asunto. Y dado que esto escapa al rango de reflexión de un artículo como éste, debemos centrarnos en los siguientes dos requisitos que podrían reforzar las demandas futuras a los gobiernos.

En segundo lugar, debemos tener en cuenta que así como el libro de bolsillo no hizo alfabetas a la mayoría de las personas, Internet no hace a todos alfabetos digitales de modo automático. Además, una persona puede ser muy educada, pero absolutamente analfabeta en términos digitales. Por esta razón, la generación de competencias digitales es básica.

Poder comprender qué es un tweet y su alcance con o sin etiquetas; comprender qué es un blog y sus posibilidades, por ejemplo, es fundamental. Es imperativo para un ciudadano global aprender a gestionar la información a través de los medios digitales, empleando herramientas digitales y así convertirse en un info-ciudadano, condición sine qua non el ciber-activismo sería ineficiente y las iniciativas como el GAC no pasarían de ser sólo una curiosidad o un divertimento.

Finalmente, en tercer lugar, los ciudadanos no nacen, se forman y se educan. Y deben ser educados en libertad, con conocimiento de las leyes, de las reglas de convivencia (local y global). Un info-ciudadano y ciber-activista, como acabamos de ver, debe cultivar competencias digitales esenciales para el ejercicio de la ciudadanía global. Éstas forman parte del bagaje necesario para cualquier ciudadano global.

Comprender los procesos de creación humana desde cualquier momento y lugar nos hace más respetuosos con la diversidad, nos hace menos temerosos de la otredad y nos hace más comprensivos en lo global. Las Humanidades Digitales proporcionan un espacio de gran valor para el uso de las nuevas herramientas digitales con un propósito lleno de significado.

Pero incluso en predios de las Humanidades Digitales debe tenerse muy presente que cualquier herramienta digital, GAC incluida, es inútil sin la debida preparación previa del usuario. De modo que para obtener realmente provecho de GAC, el usuario debe estar formado en competencias digitales, pues son éstas las que determinarán la calidad de su experiencia con la herramienta y el real provecho que pueda obtener de la misma.

No es objeto de esta breve disertación el examinar detalladamente las múltiples opciones que brinda GAC al usuario, sino evidenciar la relación existente entre el dominio de competencias digitales en el marco de las Humanidades Digitales y su impacto en la preservación, estudio y difusión del patrimonio cultural. Disciplinas tradicionales como la Historia del Arte deben abrazar el potencial de las herramientas digitales para avanzar en la construcción de conocimiento y comprensión de la experiencia del arte (pasada y presente). Al hacerlo propiciarán una mejor y más amplia interacción con el patrimonio artístico (local y global).

Es claro que apenas comienza a explotar el universo de posibilidades del registro, estudio, conocimiento y comunicación digital de la cultura en el mundo. Y no debería ser en GAC ni en ninguna otra herramienta digital donde depositemos la responsabilidad de todas estas acciones. La ciudadanía global tiene ahora el deber de actuar en consecuencia, empleando las herramientas digitales a su alcance. El Patrimonio Cultural juega un papel fundamental en la globalización, porque el ciudadano global está llamado a defender, estudiar y difundirle para preservarle, pero además, es el patrimonio cultural lo que le da al ciudadano global la sustancia cosmopolita que es, al final, su verdadera esencia. Entre el patrimonio cultural y la ciudadanía global late una alianza natural.

Así que la pregunta final sería: ¿Dónde están los ciudadanos globales preocupados y educados para crear puentes entre ellos y su patrimonio cultural? ¿Qué está haciendo la Historia del Arte para ayudar a formar esos ciudadanos desde las Humanidades Digitales? En definitiva, el patrimonio cultural debe incluirse en la agenda del ciudadano global del siglo XXI. ¿Está la Historia del Arte lista para afrontar el reto que hoy se erige en su camino?

5. REFERENCIAS

- Aranguren, C. (2012). Ciudadanía intercultural: diversidad, diferencias, tolerancia y paz", *ACTUAL Investigación*, 72(45), 9-19.
- Ballart, J. (2002). *El patrimonio histórico y arqueológico: valor y uso*. Barcelona: Ariel.
- Ballart, J. y J. Tresserras (2001). *Gestión del patrimonio cultural*. Barcelona: Ariel.
- Bayer, A. (2014). *Evangelizing the 'Gallery of the Future': a critical analysis of the Google Art Project narrative and its political, cultural and technological stakes*, (Thesis dissertation for the degree of Master of Arts). University of Western Ontario, Canada.
- Beil, K. (2013). Seeing syntax: Google art project and the twenty-first-century period eye. *Afterimage*, 40(4), 22.
- Bourdieu, P. (1984). *Distinction: a Social Critique of the Judgement of Taste*. Cambridge: Harvard University Press.
- Calderón Garrido, D.; Gustems Carncier, J. y Durán Castells, J. (2016). Música y movimiento en Pixar: las UST como recurso analítico. *Revista de Comunicación VIVAT Academia*, XIX(136), 82-94. doi: <https://doi.org/10.15178/va.2016.136.82-94>
- De Pew, K. (2004). A Review of Cyberactivism: Online Activism in Theory and Practice. *Kairos*, 9(1).
- Espinosa, J. (2017). Cuestiones de inmunidad. El patrimonio en el escenario de la globalización electrónica. *Revista PH, Instituto Andaluz de Patrimonio Histórico*, (91), 134-135.
- Fernández, J. (1999). *Introducción a la conservación del patrimonio y técnicas artísticas*. Barcelona: Ariel.
- González, S. (2005). *La ciudad venezolana. Una interpretación de su espacio y sentido en la convivencia nacional*. Caracas: Fundación para la cultura urbana.
- Google (2011). Explore museums and great works of art in the Google Art Project. [Official Google Blog]. Recuperado de <https://googleblog.blogspot.com/2011/02/explore-museums-and-great-works-of-art.html>
- Irvine, M. (2017). Experiencing Culture in the Digital Age with Google Arts & Culture. [Media Theory and Meaning Systems Blog]. Georgetown University.

Ziegler Delgado, M. M.

El tiempo de las Humanidades Digitales: entre la Historia del Arte, el Patrimonio Cultural, la ciudadanía global y la educación en competencias digitales

- Jaber, R. (2016). Ethics in Online Activism: False Senses of Social Action or Effective Source of Change? *Carnegie Council for Ethics in International Affairs*. Recuperado de https://www.carnegiecouncil.org/publications/articles_papers_reports/770
- Pastoriza, J. (Ed.) (2014). *Educar para la ciudadanía global*. Vigo: Fundación Isla Couto.
- Proctor, N. (2011). The Google Art Project: A New Generation of Museums on the Web? *Curator, the museum journal*, 54(2), 215–221.
- Recht, R. (2014). *Pensar el Patrimonio: escenificación y ordenación del arte*. Madrid: Abada.
- Rotman, M. (2003). Globalización y patrimonio cultural: la recreación de las identidades locales. *Revista Runa*, XXIV, 257-271.
- Sánchez Rodríguez, V. (2012). Video musical y cultura: propuestas para analizar el cuerpo en el videoclip. *Revista de Comunicación VIVAT Academia*, XIV(120), 91-101.
- Tamayo, U. y Rincón, V. (2017). Comunicación Social para el desarrollo humano. *Revista de Comunicación de la SEECI*, XXI(42), 14-25. doi: <https://doi.org/10.15198/seeci.2017.42.14-25>
- Unesco (2015). “#Unite4Heritage campaign launched by UNESCO Director-General in Baghdad”, Marzo, 2015. Recuperado de <http://whc.unesco.org/en/news/1254>
- Vega, P. y Padilla. L. (2014). Ciudadanía global y Educación. *Ciencia y Poder Aéreo*, (9), 201-207.
- Viñuela Suárez, E. (2015). La música como elemento satírico en la edición de vídeos de contenido político en Youtube: el uso del autotune. *Revista de Comunicación de la SEECI*, XIX(37), 268-298.
- Waelder, P. (2011). Google Art Project, en el museo imaginario. *Arte y Cultura Digital*. Recuperado de <http://laboralcentrodearte.uoc.edu/?p=1308>
- WGA (2017). Web Gallery of art. Recuperado de <http://www.wga.hu/>

AUTORA:

María Magdalena Ziegler Delgado

Licenciada en Artes, con estudios superiores en Historia y Teoría de las Artes Plásticas (Universidad Central de Venezuela); Magister en Historia de las Américas y Doctora en Historia (Universidad Católica Andrés Bello); posee además estudios avanzados en Teología (Instituto de Teología para Religiosos – UCAB). Fue profesora

Ziegler Delgado, M. M.

El tiempo de las Humanidades Digitales: entre la Historia del Arte, el Patrimonio Cultural, la ciudadanía global y la educación en competencias digitales

de Historia del Arte y la Cultura para el Departamento de Humanidades de la Universidad Metropolitana (Caracas, Venezuela) desde 2003 hasta 2017. Se ha especializado en estudio de la Historia del Arte como historia cultural y ha hecho énfasis en el arte religioso cristiano y Patrimonio Cultural. Es autora de *Arte, Sociedad y Religiosidad en la Caracas mantuana del XVIII* (Unimet, 2011) y *El Siglo XX en sus propias palabras* (Unimet, 2013), además de numerosos artículos académicos en revistas arbitradas. Actualmente es asesora y consultora internacional para Se Habla Arte (sehablaarte.com).

mziegler@unimet.edu.ve

ResearchGate: https://www.researchgate.net/profile/Maria_Ziegler