



OPEN GLAM MÉXICO

ABRIR GALERÍAS,
BIBLIOTECAS,
ARCHIVOS
Y MUSEOS
EN **INTERNET**

05 y 06 de septiembre

Laboratorio Arte Alameda | Centro Cultural de España en México
ENTRADA LIBRE

CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA



INBA

**AGENDA
DIGITAL DE
CULTURA**



aecid

Cooperación
Española
CULTURA 1418

**CENTRO CULTURAL DE
ESPAÑA EN MÉXICO**



La convergencia de las tecnologías digitales en las labores esenciales de las instituciones culturales obliga plantear nuevos escenarios y prácticas que, por un lado, fomenten el acceso libre y abierto al conocimiento y por otro, protejan la propiedad intelectual de los creadores en el ecosistema digital. En ese contexto nace OPEN GLAM, movimiento mundial que impulsa la apertura de acervos culturales resguardados por bibliotecas, archivos, galerías y museos, con el apoyo que brindan las herramientas digitales.

Gracias al auspicio de la Secretaría de Cultura a través del Instituto Nacional de Bellas Artes y la Agenda Digital de Cultura, el Centro Cultural de España en México, la Fundación Wikimedia, y su capítulo en México, del 05 al 06 de septiembre se llevará a cabo por primera vez en México un encuentro de OPEN GLAM.

El encuentro pondrá a discusión temas de enorme relevancia para impulsar la apertura de estos acervos, tomando en cuenta implicaciones como: la propiedad intelectual en el contexto digital, la función de las instituciones públicas y privadas, la importancia de los datos abiertos en las instituciones culturales, entre otras.

OPEN GLAM México contará con la participación de ponentes internacionales y nacionales que a partir de la reflexión académica o la ejecución de proyectos han logrado impulsar el movimiento y ponerlo en la agenda de gobiernos, organismos internacionales y organizaciones no gubernamentales.

El encuentro está dirigido a todos aquellos profesionales del sector cultural en México, a las industrias creativas vinculadas con estas instituciones, a las organizaciones civiles que impulsen los derechos digitales en México, y a todo el público que desee vincularse con un tema de enorme relevancia en el contexto internacional.



OPEN
GLAM
MÉXICO

05 de septiembre

Laboratorio Arte Alameda



10:00 a 10:20 h - Inauguración

- Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura
- Dirección General de Tecnologías de la Información y Comunicaciones de la Secretaría de Cultura
- Centro Cultural de España en México
- Fundación Wikimedia

10:30 a 11:30 h - Mesa 1. Open GLAM, abriendo el conocimiento en internet

- **Alejandro Salafranca Vázquez**, Director General de Tecnologías de la Información y Comunicaciones
- **Iván Martínez**, Representante Wikimedia México
- **Nidia Chávez**, Directora de la Fundación Telefónica México

Lo ponentes de la primera mesa, que además representan a las alianzas en el primer evento Open GLAM en México, hablarán sobre cómo las galerías, bibliotecas, archivos y museos juegan un papel fundamental para apoyar a difundir, preservar y compartir el patrimonio histórico, artístico y arqueológico de la humanidad.

Se tocará el concepto de Open GLAM como un movimiento mundial, donde el Internet presenta a las instituciones que resguardan el patrimonio cultural, una oportunidad sin precedentes para involucrar a audiencias globales y hacer que sus colecciones sean más reconocibles y conectadas que nunca, permitiendo a los usuarios no sólo disfrutar de las riquezas de las instituciones de memoria del mundo, sino también contribuir, participar y compartir.

11:30 a 12:30 h - Mesa 2. Museos abiertos y conectados

- **Magdalena Zavala**, Coordinadora Nacional de Artes Visuales
- **Vania Ramírez** (Proyecto Museos de México), Directora de la Agenda Digital de Cultura
- **Martin Gersbach**, Director de Museos Abiertos de Argentina

Un museo debe ser abierto, accesible y debe estar orientado a las personas. Adquiere la responsabilidad como agente de integración y cohesión social para eliminar las barreras de cualquier tipo; algunas de éstas pueden ser eliminadas a través del acceso libre, universal y gratuito al museo en Internet.

Los museos en el mundo están cambiando hacia una transformación digital, expandiendo experiencias dentro y fuera del museo. Esta práctica permite a las instituciones dar a conocer universalmente la riqueza de sus colecciones, a la vez que facilita la cooperación y la reutilización de la información por otras instituciones, investigadores o educadores. La apertura de las colecciones en Internet es esencial para permitir la colaboración y nuevas formas de participación de los usuarios.



12:30 a 13:30 h - Mesa 3. La iniciativa privada y el impulso de colecciones

- **Alfonso Miranda**, Director del Museo Soumaya
- **Koldo García**, Director de Mad Pixel
- **María Reyes Esparcia**, Responsable del Patrimonio Histórico Tecnológico de Telefónica

En los últimos años, la industria privada ha creado iniciativas en colaboración con instituciones culturales, para llevar al patrimonio cultural del mundo al internet. Han construido herramientas y tecnologías para el sector cultural, que permiten compartir los acervos culturales, haciendo que sean accesibles para una audiencia global.

En esta mesa, se discutirán cuáles son los alcances de las herramientas tecnológicas, las implicaciones legales de compartir los objetos digitales que son propiedad de instituciones culturales y los alcances de las audiencias.

13:30 a 14:30 h - Charla: Wikipedia y la digitalización de acervos

- **Ponente: Rodrigo Barbáno**, Wikimedia Uruguay

Se hablará de cómo el movimiento Wikimedia está realizando proyectos de digitalización a nivel mundial, cómo se gestionan, con qué herramientas técnicas se trabaja y cómo se sistematizan los acervos con licencias libres.

14:30 a 16:00 - Comida

16:00 a 17:30 h - Mesa 4. Arte Contemporáneo y archivos

El arte contemporáneo ha cobrado una enorme relevancia en términos de preservación y digitalización, la documentación que se realiza alrededor de las obras son parte fundamental de las piezas y en muchos casos generan análisis profundos para el estudio de las creaciones artísticas.

- **Tania Aedo**, Directora del Laboratorio Arte Alameda
- **Mónica Ashida**, Directora de la Colección Ashida Cueto y Archivos de Carlos Ashida
- **Jo Ana Morfin**, Experta en preservación digital de arte contemporáneo

Cóctel GLAM

06 de septiembre

Centro Cultura de España en México



9:00 a 10:30 h - Taller: Lo que Wikidata puede hacer por las instituciones culturales

- **Alex Stinson**, Representante de la Fundación Wikimedia
- **Iván Martínez**, Representante de Wikimedia México

En la sesión se verán los aspectos básicos de Wikidata, la base de datos libre y colaborativa de la Fundación Wikimedia, cómo editarla y mejorarla. Se verán modelos de colaboración a nivel global, así como la participación que pueden tener las instituciones culturales.

10:30 a 12:30 h - Mesa 5. Avances y proyectos relevante sobre colecciones digitales en línea

- **Douglas McCarthy**, Gestor de colecciones de arte y fotografía de Europeana
- **Alex Stinson**, Representante de la Fundación Wikimedia
- **Vania Ramírez** y **Ernesto Miranda** (Repositorio Digital del Patrimonio Cultural de México), Agenda Digital de Cultura

Los desarrollos digitales en el sector cultural están transformando la manera en cómo visualizamos la información en la web, acercando miles de acervos y poniéndolos en diálogo a través de modelos de datos que permitan a los usuarios expandir y aprovechar el conocimiento sobre las obras, contribuyendo así a una sociedad abierta, informada y creativa.

12:30 a 14:00 h - Mesa 6. La protección intelectual y las licencias de uso para objetos digitales culturales

- **Luis Fernando García**, Director de R3D
- **Javier Mondragón**, Titular del despacho Actio Abogados+Cultura
- **Irene Soria**, Representante de Creative Commons México
- **Rodrigo Barbáno**, Wikimedia Uruguay

Los derechos de autor conceden al creador de una obra original el derecho exclusivo de utilizarla. Las licencias son un medio empleado comúnmente por los titulares de los derechos para permitir que otras personas reutilicen su trabajo. En las licencias se especifican los términos y condiciones en los que el titular de los derechos permite que personas u organizaciones concretas utilicen su trabajo.

En el caso de los acervos culturales, no se ha dado la reflexión del uso de licencias que permitan a las instituciones culturales conceder el permiso jurídico para utilizar las obras, y no existen declaraciones de uso que expliquen a los usuarios las posibilidades permitidas para el uso de los objetos digitales en la web. Estas son algunas de las temáticas a tratar por los participantes en la mesa.



14:00 a 15:00 - Comida

15:00 a 16:00 h - Mesa 7. Datos culturales abiertos y enlazados

- **Alfonso Flores**, Coordinador Sistema de Información Cultural de la Secretaría de Cultura
- **Joaquín Giménes**, Coordinador técnico de la Coordinación de Colecciones Universitarias Digitales - UNAM
- **Edgar Robles** -Laboratorio de la Ciudad

En esta mesa se abordarán algunas iniciativas mexicanas exitosas que han logrado la apertura de una gran cantidad de datos que abren el camino para su reutilización en niveles más complejos, como el uso ciudadano y gubernamental.

16:00 a 17:00 h - Mesa 8. Bibliotecas: el conocimiento abierto

- **Baltazar Brito Guadarrama**, Director de la Biblioteca Nacional de Antropología e Historia
- **Daniel Goldin**, Director de la Biblioteca Vasconcelos
- **Silvia Gutiérrez**, Bibliotecaria de Humanidades Digitales de la Biblioteca Daniel Cosío Villegas-COLMEX

Las bibliotecas han contribuido a generar estándares y buenas prácticas para la documentación y publicación de objetos digitales en línea. En esta mesa se establecerá el diálogo para conocer los avances en gestión, digitalización, preservación y difusión de acervos documentales.

17:00 a 18:30 h - Mesa 9. Digitalización de acervos y su discurso ético

- **Ana Torres**, Representante de Wikimedia Argentina
- **Erick Cardoso Espinoza**, Directo de Tecnologías de la Información del Archivo General de la Nación
- **Rodrigo García** (Proyecto Mapa del Exilio Español), Subdirector del Centro Cultural de España en México
- **Ander Azpiri** (Proyecto M68), Subdirector Académico del Centro Cultural Universitario Tlatelolco

Actualmente, la digitalización de acervos impone procesos distintos a los que se han seguido para la obtención, almacenamiento, gestión y conservación de los mismos. La digitalización implica asimilar una nueva cultura frente a los usos, formas de gestión, aprendizaje y difusión, poniendo en diálogo permanente a los usuarios y a la obra, permitiendo la expansión y apropiación del conocimiento.

Cóctel GLAM



agendadigital.cultura.gob.mx/openglam

