

A stylized red logo consisting of the letters 'N' and 't' intertwined. The 'N' is a simple vertical bar with a horizontal top and bottom bar. The 't' is a thick vertical bar with a curved top that loops back to the right, and a horizontal base.

NÚMERO 2-3 / DICIEMBRE 2010

museo y territorio





EDITA

Área de Cultura del Ayuntamiento
de Málaga
Fundación General de la Universidad
de Málaga

DIRECCIÓN

Teresa Sauret Guerrero
Universidad de Málaga (Directora)
Nuria Rodríguez Ortega
Universidad de Málaga (Subdirectora / Coordinadora)

SECRETARÍA

Elisa Isabel Chaves Guerrero
Universidad de Málaga

CONSEJO DE REDACCIÓN

Leticia Azcue
Museo del Prado
M^ª Luisa Bellido Gant
Universidad de Granada
Miguel Briones Artacho
Licenciado en Filología Clásica
Eugenio Carmona
Universidad de Málaga
Óscar Carrascosa Tinoco
Doctor en Filología Hispánica
Xesqui Castañer
Universidad de Valencia
Elisa Isabel Chaves Guerrero
Universidad de Málaga
Reyes Escalera
Universidad de Málaga
María López Fernández
Directora del Museo Carmen Thyssen de Málaga
Jesús Pedro Lorente
Universidad de Zaragoza
Consuelo Luca de Tena
Directora del Museo Sorolla de Madrid
Fernando Marías
Universidad Autónoma de Madrid
Juan María Montijano
Universidad de Málaga
José Miguel Morales Folguera
Universidad de Málaga
Javier Ordóñez Vergara
Universidad de Málaga
Fernando Quiles García
Universidad Pablo de Olavide de Sevilla
Nuria Rodríguez
Universidad de Málaga
Rafael Sánchez-Lafuente
Universidad de Málaga
Teresa Sauret Guerrero
Universidad de Málaga
Miguel Tain Guzmán
Universidad de Santiago de Compostela
Santos Zunzunegui
Universidad del País Vasco

COMITÉ CIENTÍFICO

Renata Ago
Università di Roma "La Sapienza"
Julia Barroso
Universidad de Oviedo
Gonzalo Borrás
Universidad de Zaragoza
Francesca Cappelletti
Università degli Studi di Ferrara
Mercedes Carbayo-Abengozar
Universidad de Nottingham Trent (UK)
Roberto Carvalho de Magalhaes
Universidad de São Paulo, Brasil
Miguel Ángel Castillo
Universidad Autónoma de Madrid
José Manuel Cruz Valdovinos
Universidad Complutense de Madrid
Alberto Darias
Universidad de La Laguna
Gail Feigenbaum
Getty Research Institute, Estados Unidos
Pedro Galera
Universidad de Jaén
José Manuel García Iglesias
Universidad de Santiago de Compostela
Ignacio Henares
Universidad de Granada
María de Reyes Hernández
Universidad de las Palmas de Gran Canaria
Juan Manuel Martínez
Museo Histórico Nacional de Chile
Alfredo Morales
Universidad de Sevilla
Dominique Poulot
Universidad de París I
Carlos Reyero
Universidad Pompeu Fabra
Leticia Ruiz
Museo del Prado
Domingo Sánchez-Mesa
Universidad de Granada
Carmen Sanz Díaz
Ministerio de Cultura
Luz Uliarte
Universidad de Jaén
Diana Wechsler
Universidad Nacional Tres de Febrero
(Buenos Aires)
Joaquín Yarza
Universidad Autónoma de Barcelona

Envío de colaboraciones y correspondencia:

FUNDACIÓN GENERAL UMA
Boulevard Louis Pasteur, 35. Aulario Rosa Gálvez (nº 5)
Campus de Teatinos 29071 MALAGA

e-mail: museoyterritorio@uma.es
www.museoyterritorio.es

Véanse las normas editoriales en página 165.

Esta publicación ha sido parcialmente financiada con una ayuda de la convocatoria de *Incentivos para la realización de actividades de carácter científico y técnico*, concedida por la Consejería de Economía, Innovación y Ciencia de la Junta de Andalucía.

© Fotografías, sus autores

© Textos, sus autores

Traducción: Álvaro Góngora

Diseño y maquetación: Antonio Herráiz PD

Impresión: Imagraf Impresores

Periodicidad: anual

ISSN: 1888-4393

DL: MA-372-2011

Índice

7 experiencias en el museo

Santos Zunzunegui

dossier temático

Patrimonio y cultura digital.
Reflexiones críticas

- 9 La cultura histórico-artística y la Historia del Arte en la sociedad digital. Una reflexión crítica sobre los modos de hacer Historia del Arte en un nuevo contexto

Historical-artistic culture and Art History in the digital society. A critical reflection on ways of making Art History in a new context.

Nuria Rodríguez Ortega

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

- 27 Estado de la cuestión de la investigación sobre el patrimonio digital en España

State of the Art of research on digital heritage in Spain

Arturo Colorado y César Carreras

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID Y
UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUNYA

- 37 Archivo y producción visual en la cultura digital

Visual archiving and production in digital culture

Juan Freire y Karla Brunet

UNIVERSIDAD DE A CORUÑA Y UNIVERSIDAD FEDERAL DE BAHÍA, SALVADOR, BRASIL

- 45 Thoughts on Social Tagging for Art History Resources

Reflexiones sobre el etiquetado social en recursos sobre Historia del Arte

Murtha Baca

HEAD OF DIGITAL ACCES ART HISTORY.
GETTY RESEARCH INSTITUTE

- 51 El museo local en el ciberespacio, ¿para qué?

The local museum in cyberspace. What for?

Pilar Rivero Gracia

UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA

- 65 Los museos en la blogosfera. Nuevas prácticas sociales a la luz de las teorías museológicas

Museums in the blogosphere. New social practices in the light of museological theories

Elisa Isabel Chaves Guerrero

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

investigación

- 73** Reflexiones desde el museo en torno a la historia
Reflections from the museum around history
Joan Santacana Mestre
UNIVERSIDAD DE BARCELONA
- 87** La colección Santander
The Santander Collection
José Manuel Cruz Valdovinos
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
- 101** Tesouro de Arte y Arquitectura y Tesouro Regional Patrimonial. Experiencias de normalización para colecciones museales en Chile
Art & Architecture Thesaurus and Heritage Regional Thesaurus. Standardization experiences for museum collections in Chile
Lina Nagel Vega
RESPONSABLE DE NORMALIZACIÓN Y TRÁFICO ILÍCITO.
CENTRO DE DOCUMENTACIÓN DE BIENES PATRIMONIALES DE CHILE
Marisol Richter
HISTORIADORA DEL ARTE, UNIVERSIDAD INTERNACIONAL SEK, CHILE
Cynthia Valdivieso
HISTORIADORA DEL ARTE, UNIVERSIDAD INTERNACIONAL SEK, CHILE

entrevista y experiencias

- 113** Pilar Bello y el Museo virtual de viejas fotos
Pilar Bello and the Museo virtual de viejas fotos
Ana Julia Gómez Gómez / Javier Ruiz Sanmiguel
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

intervenciones

- 121** Aplicación del examen científico al estudio de obras de arte, pintura de caballete. Caso práctico del lienzo *La Decapitación de San Pablo* de Enrique Simonet y Lombardo
Elisa Quiles
RESTAURADORA

informe

- 139** Nueva adquisición en el MUPAM: El primer boceto de *La decapitación de San Pablo* de Enrique Simonet y Lombardo
New acquisition in the MUPAM: The first sketch of La decapitación de San Pablo by Enrique Simonet y Lombardo
Teresa Sauret Guerrero
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA / DIRECTORA DEL MUPAM
- 145** agenda de actividades 2009–2010
- 161** libros

Juan Freire

UNIVERSIDADE DA CORUÑA
Y EOI (ESCUELA DE ORGANIZACIÓN INDUSTRIAL)

Karla Brunet

INSTITUTO DE HUMANIDADES, ARTES & CIÊNCIAS
PROFESSOR MILTON SANTOS; UNIVERSIDADE FEDERAL DE BAHIA

Archivo y producción visual en la cultura digital

RESUMEN

Ya en 1992 William J. Mitchell anticipaba el impacto de la digitalización de la fotografía que acabaría por superar a los formatos analógicos dando paso a lo que denominó la “era post-fotográfica”. En paralelo, la aparición y desarrollo de las tecnologías digitales han llevado a la popularización de Internet como espacio para la producción, el intercambio y la colaboración. Como resultado, Internet se ha convertido en un gigantesco archivo de todo tipo de conocimientos e informaciones, en medios diversos que emplean una gran variedad de formatos. En la década de 1990, buena parte del esfuerzo institucional se centró en la digitalización de archivos audiovisuales analógicos, pero en la primera década del siglo XXI el principal reto es ya la conservación de los objetos digitales. Mientras que por una parte la propia red parecería convertirse en la solución al problema del archivo, la realidad es más compleja y está mediada por una serie de problemas derivados de cuestiones tecnológicas y de las propias prácticas digitales de los usuarios.

PALABRAS CLAVE: Cultura digital / Digitalización de archivos / Documentación / Internet / Conservación digital

ABSTRACT

VISUAL ARCHIVING AND PRODUCTION IN DIGITAL CULTURE

Juan Freire
(Universidade da Coruña y EOI)

Karla Brunet
(Instituto de Humanidades, Artes &
Ciências, Professor Milton Santos;
Universidade Federal de Bahia)

Already in 1992, William J. Mitchell anticipated the impact of digital photography that would eventually overtake analog formats giving way to what he called the «post-photographic era». At the same time, the emergence and development of digital technologies have led to the popularization of the Internet as a space for production, exchange and collaboration. As a result, the Internet has become a gigantic archive of all kinds of knowledge and information, in different means and with a great variety of formats. In the 1990's, much of the institutional efforts focused on the digitization of analog audio-visual files, but in the first decade of the 21st century the main challenge is the preservation of digital objects. While on the one hand the network itself seems to become the solution to the problem of filing, the reality is more complex and is mediated by a series of problems arising from technological issues and their own users' digital practices.

KEYWORDS: Digital culture / Archive digitization / Documentation / Internet / Digital curation

dossier

Ya en 1992 William J. Mitchell anticipaba el impacto de la digitalización de la fotografía que acabaría por superar a los formatos analógicos dando paso a lo que denominó la “era post-fotográfica”. Las aparentes certezas sobre el origen y la veracidad de las imágenes se convertirían en incertidumbres y ambigüedades haciendo más complejo, diverso e impredecible el papel cultural y mediático de la imagen. La más reciente irrupción de la fotografía desde teléfonos móviles no ha hecho más que aumentar la producción de imágenes y fortalecer las tendencias propias de esta era post-fotográfica¹.

En paralelo, la aparición y desarrollo de las tecnologías digitales han llevado a la popularización de Internet como espacio para la producción, el intercambio y la colaboración. Como resultado Internet se ha convertido en un gigantesco archivo de todo tipo de conocimientos e informaciones, en medios diversos que emplean una gran variedad de formatos. En la década de 1990, buena parte del esfuerzo institucional se centró en la digitalización de archivos audiovisuales analógicos², pero en la primera década del siglo XXI el principal reto es ya la conservación de los objetos digitales. Mientras que por una parte la propia red parecería convertirse en la solución al problema del archivo, la realidad es más compleja y está mediada por una serie de problemas derivados de cuestiones tecnológicas (formatos, estándares) y de las propias prácticas digitales de los usuarios, que tienden a estar más interesados en la producción que en la conservación y el acceso a largo plazo de lo producido. Estos factores hacen que, por una parte, el archivo se convierta en un problema de grandes dimensiones y que por otra el propio concepto de archivo deba ser revisado a la luz de cómo construimos nuestra memoria colectiva

en un mundo ya digitalizado. El papel de la imagen ha mudado respecto a la aparente transparencia conceptual y material del objeto fotográfico “en papel”. Como explica Rancière³, la función política y artística de la imagen se transforma pero no existe ni mucho menos un consenso al respecto con opiniones que oscilan entre considerar que ya nada es real, dado que toda la realidad se ha convertido en virtual, y los que proponen que la imagen ya no existe por que ha dejado de estar separada de la realidad.

En los últimos años, Internet ha potenciado la comunicación visual y la fotografía ha sido el medio clave en este proceso. Utilizaremos el audiovisual y la fotografía como caso para ilustrar la transformación del archivo y la memoria en la cultura digital. Un cambio mediado por la tecnología pero que dista mucho de ser un proceso sólo instrumental⁴. La fotografía representa una práctica cultural ya antigua y que ha gozado de gran vitalidad en su fase analógica, tanto en su vertiente artística y mediática como formando parte, en la segunda mitad del siglo XX, de la cultura popular. Pero como comentábamos antes, la fotografía se ha digitalizado casi por completo (en su hardware, en sus soportes, en sus modos de comunicación y exhibición) y en esa transformación ha acabado por convertirse en “algo diferente”⁵. De este modo la fotografía nos muestra, en su propia transformación de lo analógico a lo digital, buena parte de los problemas tecnológicos que suscita el archivo y, al tiempo, nos puede ayudar a entender cómo los medios se transforman culturalmente y pasan a ser utilizados de modo y con intencionalidad diferentes por los usuarios (desde los artistas a los ciudadanos anónimos). Así su archivo, más allá de los retos tecnológicos, debe ser pensado dentro de un proceso de construcción de las memorias individuales y colectivas que se ha visto modificado sustancialmente.

¹ BRUNET, K., “Fotografía por celular: questionando novas práticas e dinâmicas de comunicação”, presentado en XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação / Intercom 2007. Disponible en: <http://www.almanaquedacomunicacao.com.br/files/others/intercom-fotografiaporcelular.pdf>

² HOLCOMB, J. L., “Preserving digital archives, preserving cultural memory”, en *Journal of the Association for History and Computing*, 3 (3), 2000. <http://hdl.handle.net/2027/spo.3310410.0003.320>.

³ RANCIÈRE, J., *The future of the image*, Verso, 2009.

⁴ SANTONE, J. y STRAW, W., “Editorial: Cultural Memory and Digital Preservation”, *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, nº 15 (3), 2009, pp. 259-262 [parte de un número especial dedicado a “Cultural memory and digital preservation”].

⁵ MITCHELL, W. J., *The reconfigured eye: visual truth in the post-photographic era*, MIT Press, 1992; RANCIÈRE, J., *Op. cit.*

CASOS Y ANÉCDOTAS. LAS PRÁCTICAS DIGITALES

El desarrollo tecnológico permitió una popularización progresiva de la fotografía que pasó de ser un medio para élites (que trabajaban dentro del arte o el periodismo) a un medio popular. En cualquier caso la fotografía analógica conservó siempre dos características básicas que condicionaban su utilización. Por una parte el acto de hacer una fotografía estaba desconectado espacial y temporalmente de su visionado y distribución. Por otra, aunque se contase con los equipos necesarios para realizar fotografías, su materialización presentaba unos costes elevados (ya fuesen económicos o en tiempo y formación). El resultado es que cada fotografía se convertía en un objeto costoso y por tanto la estrategia habitual pasaba por minimizar su producción. De este modo la práctica habitual se traducía en pocas fotografías de instantes especiales.

Un escenario de pocos objetos de elevado coste nos lleva inevitablemente a una gran preocupación por el archivo y la preservación. Para el fotógrafo aficionado el problema no era especialmente preocupante dado que los formatos permanecían inalterados durante periodos de tiempo suficientemente largos. Por el contrario las instituciones culturales desarrollaron toda una serie de métodos para la conservación a largo plazo.

En esta “era fotográfica” la distribución y el consumo de obras fotográficas siempre fue restringido. Los usuarios particulares se limitaban a su entorno más próximo donde las imágenes se convertían en el facilitador de eventos de socialización. Los medios de comunicación y los espacios de exposición contaban con el monopolio de la distribución pública de la fotografía. Por tanto, nos exponíamos a un universo de imágenes públicas restringido y controlado por unos pocos mediadores.

Para entender la transformación provocada por la digitalización tecnológica y de nuestras prácticas podríamos preguntarnos ¿cómo usan los niños y adolescentes las cámaras de fotos? Buena parte de la explicación de este cambio se debe al radical abaratamiento de costes que permite entender ahora la fotografía como un medio efímero y en buena medida desechable. Por estas razones los niños se introducen ahora en la fotografía sin un

pasado de prácticas analógicas. Éstos no han conocido los negativos ni el revelado, y tampoco han tenido que pagar para poder ver la foto que han realizado. Nunca han debido esperar horas o días para comprobar el resultado de su “trabajo”. Posiblemente, cuando observamos a los niños hacer, compartir y consumir imágenes estamos, en realidad, identificando de modo nítido una práctica que se está incorporando, quizás más lentamente, a toda la sociedad.

Un niño o un adolescente con una cámara digital toma imágenes de forma indiscriminada. No se plantea problemas de archivo. Uno de sus objetivos principales es el consumo inmediato, casi siempre compartido, de las imágenes, muchas veces desde el propio visor de la cámara. Igualmente, otras formas de consumo rápido se configuran compartiendo imágenes en servicios de redes sociales en la web. La fotografía se convierte en un diario de su cotidianidad en el que ya no importa la calidad técnica o estética. Son objetos pensados para la comunicación, son parte de una conversación visual informal. Por tanto, ya no importa tanto la fotografía como el propio acto de fotografiar, de registrar nuestra vida.

Si centramos ahora nuestro foco en los adultos pensamos que sus usos de la fotografía son más sofisticados y conservan muchos elementos propios de la práctica analógica. Pero ¿cómo usamos los móviles con cámara? De un modo muy similar a como los jóvenes entienden ya toda la fotografía⁶. De este modo, buena parte de la producción de imágenes se convierte en un acto de comunicación inmediata y que solo tiene sentido en un contexto muy personal y próximo al del productor.

Por supuesto, la fotografía sigue siendo un medio profesional y artístico. Siguen existiendo museos y galerías que exponen objetos en formatos no digitales. Sigue existiendo un consumo y disfrute estético y una lógica de comunicación de masas. Pero aún en estos casos, buena parte de la producción es ya en origen digital (y solo su consumo final regresa, en ocasiones, a formatos analógicos) y se enfrenta a los problemas de archivo propios del nuevo soporte. Pero además, estos objetos deben convivir

⁶ BRUNET, K., *op. cit.*

dossier

en un espacio más complejo, inundado de imágenes, y en el que llegar al público es más difícil y complejo.

A partir de esta evolución de lo analógico a lo digital, cabe hacerse algunas preguntas sobre el archivo y la memoria a las que trataremos de responder o al menos formularemos algunas hipótesis en las siguientes secciones:

¿Cuándo tiene sentido, y qué sentido, pensar en el archivo de fotografías?

¿Qué parte de las imágenes llegan a archivarse en algún formato y soporte que aseguren una cierta permanencia?

¿Cómo estamos construyendo nuestra memoria individual y colectiva en un entorno inundado de imágenes que en gran parte están destinadas al consumo rápido?

¿Qué papel juegan las instituciones culturales, desde museos a medios de comunicación, en la preservación y la generación de una memoria?

LOS PROBLEMAS TECNOLÓGICOS

La transición hacia la fotografía digital ha generado una serie de problemas tecnológicos que dificultan su archivo y uso. El principal de ellos quizás sea debido a los múltiples formatos de los archivos digitales. La mayoría de las cámaras digitales réflex de lente única (o SRL) cuentan con la posibilidad de grabar las fotos en formatos RAW, lo que muchos denominan negativo digital ya que los datos son “crudos” y deben ser procesados para poder ser editados y/o impresos. En este sentido, los archivos RAW funcionan en cierto modo de manera similar a los negativos analógicos pues debemos “revelarlos” para trabajar con ellos.

El problema surge de la falta de estandarización de estos archivos para los que cada fabricante de cámaras emplea su formato propietario, como por ejemplo NEF (Nikon), CR2 (Canon), KDC (Kodak), 3FR (Hasselblad), MEF (Mamiya), ORF (Olympus), PEF (Pentax), ARW, SRF, SR2 (Sony). Si queremos trabajar con esas imágenes con un software de edición como Adobe Photoshop o Gimp, necesitamos previamente convertir los formatos propietarios. Por tanto los desarrolladores de software deben obtener autorización de los fabricantes de cámaras para “abrir” sus formatos y poder así manipularlos en

la edición. Por supuesto, en esta negociación entran en juego los intereses económicos y cuando un formato de una cámara deja de utilizarse, posiblemente el fotógrafo ya no podrá abrir, editar o imprimir sus fotos con los futuros softwares de edición.

Como una posible solución a los problemas de estandarización de formatos, Adobe creó el *Digital Negative* (DNG)⁷, un formato abierto que facilita la preservación de los “negativos digitales” a largo plazo dado que los desarrolladores de software no necesitan obtener permiso o pagar para utilizarlo. Como consecuencia es difícil que este formato desaparezca ya que se hace cada vez más popular en su uso tanto por parte de los fotógrafos como por los fabricantes de cámaras y los desarrolladores de software.

Existen otras serie de problemas relacionados con la metodología que los fotógrafos (aficionados o profesionales) deben seguir para archivar sus imágenes con alta calidad, y de tamaño elevado, en el reducido espacio disponible en la mayor parte de los dispositivos de almacenamiento (discos duros, DVDs, CDs...). Si sus cámaras graban las imágenes en formatos propietarios, es imprescindible su transformación a un formato abierto, como DNG, y por tanto se deben almacenar al menos dos copias de seguridad de cada imagen. Al ser éste un proceso laborioso y costoso (en términos de tiempo y dinero), gran parte de los fotógrafos aficionados y algunos profesionales no lo realizan con el riesgo de pérdidas de contenidos. Por ejemplo, numerosos formatos obsoletos y dispositivos de almacenamiento antiguos (como algunos CDs) no pueden ya ser abiertos por los nuevos sistemas operativos.

Algo similar sucede con las cámaras de video digital donde cada fabricante emplea un formato de grabación distinto como MOD, TOD, AVI, MOV, M2TS, MP4..., entre otros. Para poder editar estos vídeos casi siempre es necesario transformarlos a formatos más estandarizados que puedan ser abiertos y manipulables fácilmente con software de edición. De nuevo si optamos por almacenar nuestro archivo de video en un formato cerrado que por alguna razón económica se convierte en obsoleto, difícilmente podremos visionar y editar en el futuro esos archivos.

⁷ <http://www.adobe.com/products/dng/>

Se puede concluir que gran parte de la creación visual que se produce con altos niveles de calidad técnica no podrá ser visionada en el futuro, por la falta del uso, por utilizar formatos propietarios o por que no se han realizado copias de seguridad regulares para la actualización de los soportes de almacenamiento.

PROBLEMAS Y SOLUCIONES PARA EL ARCHIVO DIGITAL

La combinación de tecnologías de archivo y tipologías de productores de fotografía y audiovisual nos lleva a, al menos, cinco escenarios que conviven en estos momentos y que podemos identificarlos en dos ejes: el actor (entre lo institucional y lo personal) y la tecnología (entre los servicios web y las tecnologías de uso independiente).

ARCHIVO EN INSTITUCIONES CULTURALES

Los problemas de archivo serán muy posiblemente uno de los campos de investigación y una de las actividades principales de las instituciones culturales⁸. Una parte más de la transformación que están experimentando en su papel de mediadores culturales⁹. La producción artística y profesional de contenidos audiovisuales digitales será, de hecho ya lo está siendo, archivada de forma permanente, bien en los sistemas de museos y mediatecas institucionales bien en los sistemas de gestión de contenidos y servidores de los propios profesionales.

Quizás el reto no se encuentre ya tanto en las soluciones tecnológicas para la preservación y el acceso. Surgen por el contrario dos nuevas cuestiones. En primer término, el “lugar” de archivo (entendido como el espacio físico de la institución, aunque es posible y probable que los servidores que alojen los contenidos se encuentren en otros lugares) no es ya necesariamente ni principalmente el lugar de exhibición y acceso del público. Y esto no es así porque desaparezcan las exposiciones tal como las

conocemos, sino por que se alimentarán de contenidos digitales que pueden encontrarse en los servidores de cualquier institución o artista. En segundo término, nos encontraremos con numerosas instituciones reconvertidas en gran medida en “mediatecas”, que deberían buscar estándares comunes con el fin de facilitar el acceso a sus archivos y las posibilidades de desarrollar obras derivadas que trabajen sobre contenidos de diferentes archivos. El artista o el comisario de “nuevos medios”¹⁰ puede trabajar en formatos expositivos físicos o digitales pero al tiempo lo hace sobre archivos de varios orígenes institucionales. Estas nuevas prácticas curatoriales pueden generar problemas legales relacionados con los sistemas de protección de la propiedad intelectual diseñados para obras analógicas (de costosa o imposible reproducción) y para un paradigma de artista como creador individual.

PROYECTOS DIGITALES DE ARCHIVO

Algunos proyectos digitales se han convertido *de facto* en nuevas instituciones culturales para el archivo que no existen más allá de la web; muchos de ellos son iniciativas sin ánimo de lucro orientadas a mantener un dominio público a largo plazo. Quizás los casos más conocidos sean Archive.org, destinado a crear un repositorio global de Internet, o la Wikimedia Commons, como archivo audiovisual y fotográfico que alimenta la Wikipedia. En realidad los objetivos de estos proyectos coinciden en gran medida con los que debería perseguir cualquier institución pública dado que pretenden proporcionar un alojamiento permanente utilizando formatos estandarizados y con políticas de acceso abierto a los contenidos. En ocasiones estas iniciativas, más limitadas en cuanto a su ámbito temático, nacen del trabajo de artistas o activistas, como el proyecto “Postcapital. Archive 1989–2001” de Daniel G. Andújar¹¹ que documenta con más de 250,000 archivos la fase histórica que va desde la caída del Muro de Berlín en 1999 y los ataques terroristas del 11 de septiembre de 2001. El acceso a esta información se produce

⁸ HOLCOMB, J. L., *op. cit.*; SANTONE, J. y STRAW, W., *op. cit.*

⁹ FREIRE, J., “Estrategias de comunicación digital en las instituciones culturales”, en *Revista mus-A (Revista de los Museos de Andalucía)*, No. 11, 2009, pp. 116-119.

¹⁰ COOK, S. et al. (eds.), *A Brief History of Curating New Media Art: Interviews with Curators*, The Green Box Kunstedition, 2010.

¹¹ <http://www.postcapital.org/> · <http://www.danielandujar.org/>

dossier

desde la web o en exposiciones. Por último, Anarchive¹² representa una iniciativa similar de archivo digital de arte contemporáneo, que se distribuye en este caso en CD o DVD pero no a través de Internet¹³.

Uno de los proyectos más interesantes de archivo y distribución es Ubu, un repositorio de cultura de difícil acceso (obras huérfanas, materiales disponibles solo en soporte analógico) y que declara no necesitar financiación y no administrar burocracia¹⁴. En realidad la idea es sencilla. Nace desde una serie de instituciones universitarias y culturales norteamericanas dedicadas al “media hosting, media archiving, audio streaming, mirroring and programing”¹⁵ que han decidido mantener un sitio donde se hacen accesibles textos, películas, música y otros materiales, aplicando siempre que es necesario una visión “heterodoxa” y pragmática de los problemas de copyright dado que ante la duda se decantan del lado del usuario y del, potencial, nuevo creador. Por el contrario, la web tiene una usabilidad difícil ya que no organiza de forma clara y objetiva la gran cantidad de información que contiene.

SERVICIOS PARA ARCHIVO EN WEB

En el caso de las prácticas cotidianas ni existen soluciones generales ni los propios usuarios parecen excesivamente preocupados por el problema del archivo y el acceso. Muy probablemente la mayor parte de la producción fotográfica y audiovisual “amateur” permanezca en los sistemas de almacenamiento locales de los usuarios (sus discos duros, DVDs o incluso las memorias de sus cámaras y móviles), y su destino final sea la desaparición. Pero, una parte de la producción “amateur” sí es publicada y distribuida en la red. Flickr o Picassa se han convertido en grandes archivos fotográficos del mismo modo en que Youtube o Vimeo, por citar solo dos casos, lo hacen para el vídeo. Por otra parte, no es desdeñable el uso

que profesionales e instituciones hacen también de estos servicios como sistemas de archivo y/o comunicación. Estas plataformas son totalmente privadas y los archivos que se alojan en ellas se encuentran finalmente bajo el control de grandes empresas como, por ejemplo, Yahoo o Google. Los usuarios no tienen el control absoluto de su material ya que en cualquier momento los sitios pueden cambiar las condiciones de uso o hacer desaparecer sus producciones, como por ejemplo sucede frecuentemente en YouTube con vídeos en que se utiliza música con banda con copyright.

Estas plataformas proporcionan sistemas de transferencia desde los formatos que utiliza cada usuario a otros estandarizados que permiten un acceso sencillo, lo cual representa ya una gran ayuda en el caso del video donde existen múltiples formatos y codificaciones en función del hardware empleado. Además se facilita la reutilización mediante la posibilidad de incrustación en otros sitios web, al tiempo que permiten una distribución eficiente integrando tecnologías como RSS. Además en el caso de los servicios de fotografía se incorporan herramientas de georreferenciación, un elemento cada vez más relevante en la web. Estos servicios incorporan sistemas flexibles de gestión de la propiedad intelectual permitiendo que el usuario decida sobre los usos posibles de sus contenidos, en general empleando licencias Creative Commons.

SERVICIOS DE REDES SOCIALES COMO PLATAFORMAS DE DISTRIBUCIÓN

En la práctica plataformas como Flickr o Youtube se han convertido en redes sociales¹⁶. Pero además en los últimos años, los servicios de redes sociales se han convertido en otro gran contenedor audiovisual. Facebook, Tuenti, MySpace u Orkut, por citar algunas, han popularizado aún más Internet entre una base de usuarios más amplia. Una de las principales actividades que caracteriza estas redes es la subida de fotografías y vídeos para el intercambio dentro

¹² <http://www.anarchive.net/>

¹³ LESSARD, B., “Between creation and preservation. Convergence: The International”, en *Journal of Research into New Media Technologies*, Vol. 15, No. 3, 2009, 315-331.

¹⁴ BIRCHALL, D., “The Avant-Garde Archive Online”, en *Film Quarterly*, No. 63 (1), 2009, pp. 12-14.

¹⁵ <http://www.ubu.com/resources/index.html>

¹⁶ LANGE, P. G., “Publicly private and privately public: Social networking on YouTube”, en *Journal of Computer-Mediated Communication*, nº 13 (1), article 18, 2007 <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/lange.html>; MISLOVE, A. et al., “Growth of the Flickr social network”, en *Proceedings of the first workshop on Online social networks (WOSP '08)*, ACM, New York, 2008, pp. 25-30.

de las redes de contactos¹⁷. En todo caso, los contenidos generados en estas plataformas presentan una distribución limitada al interior de la propia red y no cuentan con sistemas de sindicación basados en RSS. Además el uso de estos servicios de redes sociales ha generado diversos debates y conflictos respecto a sus condiciones de uso y en particular al acceso a información por parte de terceros y la propiedad de los contenidos publicados¹⁸. Si los comparamos con los servicios de alojamiento e intercambio de fotografía y video, se reducen las posibilidades de usos públicos de la información y se incrementan las ambigüedades sobre la preservación y usos corporativos.

SOFTWARE PARA ARCHIVO Y DISTRIBUCIÓN INDEPENDIENTES

En paralelo existen hoy en día alternativas autónomas en las que un usuario puede construir su archivo de fotografías y vídeos a partir de herramientas de software que pueden integrarse en un CMS (content management system) como Drupal o Joomla, o incluso utilizando CMS diseñados específicamente para contenidos audiovisuales (como Indexhibit). Muchos de estos sistemas son software libre o, al menos, permiten un alto grado de adaptación y control por parte del usuario. Pero por el contrario, requieren de servidores propios con gran capacidad de almacenamiento y transmisión, lo que los hace costosos, y requieren ciertos conocimientos técnicos.

En síntesis, nos encontramos en un escenario dual. Las instituciones culturales, que trabajan con contenidos “profesionales”, empiezan a comprender la necesidad de archivo digital a largo plazo pero están aún lejos de resolver las cuestiones tecnológicas necesarias para el desarrollo de una verdadera cultura digital (estándares, distribución, conexión entre bases de datos o mediatecas, soportes legales...). Los servicios comerciales, donde se concentran los contenidos “amateurs” y una parte creciente de los profesionales, están desarrollando ya estándares y formatos pero existen serias dudas sobre su permanencia y el riesgo de

cambio en sus condiciones de uso. No debemos tampoco olvidar el serio riesgo de un control corporativo o político de estos servicios que acabe por imponer restricciones y censuras por diversas razones (como de hecho ya sucede en algunos países gobernados por regímenes dictatoriales). En este contexto, iniciativas independientes de plataformas (como Archive.org o Ubu) y desarrollo de software están mostrando estrategias eficaces y en el futuro podrían ser referencias para proyectos institucionales.

LAS PARADOJAS DE LA CULTURA DIGITAL: DEL ARCHIVO A LA MEMORIA

La cultura digital presenta tres características que afectan directamente a la posibilidad de archivo y a su utilización activa por otros usuarios. La digitalización de la producción audiovisual ha posibilitado un incremento exponencial de su producción y una reducción drástica en sus costes de reproducción y transmisión, que se aproximan a un coste marginal nulo. Por otra parte, el acceso abierto y la colaboración forman parte de los valores propios de la cultura digital. La naturaleza digital de la información y el propio diseño de Internet como red abierta favorece este cambio cultural. Por último, se incrementan las posibilidades de apropiación y remezcla, que se convierten en prácticas esenciales de la cultura digital. En este sentido, podríamos considerar que la información y contenidos archivados, pero en los que se restringe su uso por métodos tecnológicos o condiciones legales, no contribuyen al desarrollo de la cultura digital.

Sin embargo, paradójicamente y a pesar de todo lo anterior, el aumento real de la producción visual y el incremento potencial de las posibilidades de archivo se asocia a una posible pérdida de memoria, al menos tal como la conocemos, y a una transformación radical en su proceso de construcción.

En un contexto en que cualquier producto digital es archivable y copiable, y las prácticas favorecen la replicación y el flujo, tenderíamos a pensar en que la situación normal sería la de la permanencia. Fotografías y vídeos son replicados y reproducidos numerosas veces en medios diversos y por tanto se conservan en múlti-

¹⁷ ITO, M. *et al.*, *Hanging Out, Messing Around, Geeking Out: Living and Learning with New Media*, Cambridge, MIT Press, 2009.

¹⁸ RAYNES-GOLDIE, “Aliases, creeping, and wall cleaning: Understanding privacy in the age of Facebook”, *First Monday*, Vol. 15, No 1-4, 2010.

dossier

ples copias “en la nube” (en diferentes servicios web o medios sociales alojados en múltiples servidores). En este proceso la probabilidad de conservación depende de factores diversos, en gran parte imprevisibles, y el rescate de esos contenidos se convierte en una tarea complicada dado que subsisten parte de los problemas tecnológicos que citábamos más arriba. Pero además de lo anterior, las actitudes y comportamientos de los usuarios, que en buena parte tienen escaso interés por el archivo, pueden conducirnos a un escenario donde domine lo efímero.

En la producción artística y de medios de masas la situación es diferente pero no exenta de muchos de los problemas anteriores. Las instituciones culturales con una tradición analógica y expositiva han abordado ya en muchos casos el archivo digital de su colección, pero se enfrentan ahora al reto de la estandarización y accesibilidad y a la posible redefinición de las condiciones legales de acceso y uso. Las prácticas artísticas se basan cada vez más en el proceso, lo que conlleva un menor interés en la obra (analógica o digital) permanente. Como consecuencia, museos o centros de arte se enfrentan a nuevas oportunidades y necesidades que podríamos resumir con el concepto de “mediatecas en red”, en las que se desarrolle el archivo y documentación de contenidos, la definición de ontologías, el desarrollo de plataformas y estándares para el archivo, la distribución y la remezcla.

En cualquier caso, nuestro comportamiento da cada vez mayor importancia al valor relacional e inmediato de las producciones visuales y menos a su papel en la configuración de nuestra memoria. ¿Cuáles son las consecuencias de esta progresiva pérdida, o transformación, de memoria individual y colectiva?

Los individuos estamos expuestos a dosis altísimas de imágenes que son en gran medida efímeras. Nuestra memoria pasa necesariamente a conformarse con más objetos pero mucho más difusos. La confusión creciente entre imagen y realidad¹⁹ no hace más que incrementar la

ambigüedad de este proceso. La memoria colectiva pasa de estar definida por unas pocas imágenes consensuadas como referentes a contar con una elevada diversidad de estímulos fácilmente accesibles pero efímeros que la fragmentan. Al tiempo, lo colectivo pasa de conformarse en lo local, en las redes en que nos relacionábamos en el mundo analógico, a construirse en lo global.

Es pronto para evaluar las consecuencias de este cambio pero si podemos plantear la hipótesis de que la cambiante naturaleza de los productos culturales influye necesariamente en la construcción de nuestra identidad. A nivel colectivo, la diversidad de referentes (imágenes) puede provocar el surgimiento de múltiples memorias colectivas que comparten subjetividades e imaginarios y que ya no estarán limitadas geográficamente. Desde este punto de vista podemos plantear que la fragmentación de las memorias colectivas fortalece el surgimiento de microestructuras globales, que se han convertido en un paradigma emergente que explica los nuevos modelos de organización social a partir de los trabajos de Knorr Cetina & Bruegger²⁰ y Knorr Cetina²¹. En este contexto el papel de las instituciones tiende a debilitarse a favor de los procesos autónomos por lo que sería previsible que asistamos a una devaluación del papel de las instituciones culturales o del papel de los medios de masas en la construcción de nuestra memoria. Revertir este proceso hace necesario incorporar los elementos básicos de la cultura digital y por tanto generar una reputación que las convierta en un referente, aunque su impacto siempre será restringido por la fragmentación de sus públicos. ■

¹⁹ RANCIÈRE, J., *op. cit.*

²⁰ KNORR CETINA, K., y BRUEGGER, U., “Global Microstructures: The Virtual Societies of Financial Markets”, en *American Journal of Sociology*, 107 (4), 2002, pp. 905-950.

²¹ KNORR CETINA, K., “Complex Global Microstructures. The New Terrorist Societies”, en *Theory, Culture & Society*, Vol. 22, nº. 5, 2005, pp. 213-234.