

Nodo «Mediatecas y archivos para el siglo XXI»

N.º 10 Diciembre de 2010

Sumario

Introducción: Cómo archivar y conservar las prácticas artísticas vinculadas a los nuevos medios Pau Alsina (coord.)	4
Producción y selección de contenidos. ¿Qué conservar? Alex Adriaansens	6
El mundo no es más que una cebolla grande (en forma de archivo) Mike Stubbs	11
El museo como archivo Jesús Carrillo.....	18
Archivos distribuidos, contenido del pasado, contenido para el futuro Alessandro Ludovico	22
El carácter transfigurable de los objetos digitales Attila Márton	29

PRESENTACIÓN

Introducción: Cómo archivar y conservar las prácticas artísticas vinculadas a los nuevos medios

Pau Alsina

Profesor de los Estudios de Artes y Humanidades de la UOC
Coordinador del nodo

Fecha de entrega: noviembre de 2010

Fecha de aceptación: diciembre de 2010

Fecha de publicación: diciembre de 2010

De los primeros años de comercio electrónico en internet se explica una divertida anécdota que, sea verdadera o no, resulta bastante ilustrativa: resulta que años atrás un directivo de una gran editorial internacional «mandó retirar de internet» un libro digital en formato PDF que, a poco de salir a la venta en su página web, se copió y difundió por todos los servidores del planeta. Hoy semejante intento («retirar un PDF de internet») continúa resultándonos hilarante, sobre todo teniendo en cuenta la gran profusión de material textual, sonoro y visual que encontramos en la red, de distribución legal o ilegal, libre de derechos de reproducción o sometido a las leyes de propiedad intelectual más restrictivas. Un material que está ahí, nos guste o no, se sigue consultando y nos recuerda que lo digital tiene unas características específicas que difieren bastante de lo analógico.

Todo parece estar en internet: archivos de todo tipo se intercambian en las redes de igual a igual y se descargan canciones, discografías completas, libros o películas desde webs o espacios especializados de almacenamiento de contenidos digitales. Mientras tanto miles de usuarios cuelgan sus documentos, archivan, ordenan y etiquetan archivos de forma incesante, en cualquier parte del mundo y prácticamente a tiempo real. Internet se ha convertido en el archivo de los archivos; en tiempos de sobreabundancia de información, el mundo se ha convertido en un inmenso archivo. La digitalización de los contenidos ha hecho posible la maleabilidad de los datos —la fácil acumulación, el almacenaje y el transporte—,

así como la conversión de lo analógico a lo digital ha convertido la información en numérica. Por ello, es información procesable y calculable, lo que ha transformado todo dato e información en un proceso sin fin.

No deberíamos hablar de inmaterialidad de esos datos, pues a pesar de la conversión de toda la información analógica a formatos digitales, los soportes que los almacenan y los hacen operativos siguen siendo, ciertamente, materiales. Cualquiera que haya perdido los datos del disco duro del ordenador puede certificarlo con rotundidad: los datos y la información tienen un lugar y ocupan un espacio. De la misma manera que todo se archiva, todo se pierde: en el ruido producido por la sobreabundancia de información, en la obsolescencia de los medios que lo almacenan, producen o reproducen, o en los cortocircuitos de los sistemas que los archivan. Cómo producir sentido, orden, significación, relevancia en medio de este incremento exponencial en el flujo de datos ininterrumpidos se ha convertido en un aspecto crucial para la supervivencia de nuestra frágil (y sobresaturada) memoria.

Mientras *blogs*, *wikis*, *tags*, *twitters* o redes sociales de todo tipo se convierten en las herramientas hegemónicas para captar con rapidez el pulso de lo que sucede en internet y en este mundo instantáneo, montañas de datos, millones de documentos se acumulan en algún lugar escondido esperando a que los archiven bajo algún orden que haga posible su final recuperación bajo demanda.

Después de la tormenta del presente, ¿qué merece ser archivado?, ¿qué debe ser archivado?, ¿qué sería mejor que fuera olvidado?, ¿qué debemos incluir en nuestros archivos para su perseverancia? Y, sobre todo, ¿de qué manera debemos construir nuestra memoria?

Si bien estas preguntas son comunes a todo tipo de datos, información, objetos, eventos, etc., de nuestra cultura, son especialmente relevantes en el contexto de las producciones artísticas y culturales vinculadas a los medios electrónicos y digitales. El *media art*, en su gran diversidad de manifestaciones singulares, que van desde el ya olvidado *fax art* hasta las formas más experimentales de creación artística con software o videojuegos, por ejemplo, tiene ya una historia de largo recorrido. Una historia que va historiándose en la medida en que vamos siendo capaces de reconstruir los pedazos que de ella encontramos repartidos por la miríada de disciplinas que propulsan las nuevas prácticas artísticas.

Efectivamente no nos enfrentamos a cuestiones nuevas, cada época (re)construye la memoria a su manera. Sobre esta construcción se ha ido reflexionando a lo largo de la historia, partiendo de la ya muy transitada frase de «la historia la escriben los vencedores», hasta la genealogía niezstcheana que pretende articular una historia como contramemoria, al introducir su filosofía del sentido y el valor en el seno de la verdad de la historia. De la verdad de la historia a la historia de las verdades, de la historia como búsqueda de los orígenes fundadores de sentido a la historia como contramemoria que quita fundamento al mito fundacional de los orígenes, la historia se convierte en la forma en que nos explicamos el pasado desde un presente y para un futuro.

Hoy no sólo continuamos preguntándonos por el cómo, sino también, y sobre todo, por el *quién* y el *desde dónde* debemos construir esa historia. El acceso y el control de la información se han redistribuido hasta límites insospechados. Hoy, aunque continúa habiendo una hegemonía de unos respecto a otros, la multiplicidad de agentes constructores de relatos sobre los datos del pasado se ha diversificado de lo más *micro* a lo más *macro*. Mientras las instituciones se preguntan sobre cómo archivar la gran cantidad de piezas de *media art* que poco a poco van alcanzando la categoría de «históricas», miles de usuarios registran, cuelgan, archivan, ordenan, distribuyen sus documentos y hacen posible la construcción de infinidad de relatos sobre «el pasar de las cosas que pasan». La historia del *media art*

no espera, sino que prospera en su continuado intento por explicarse aquello que sucede en el devenir de nuestra contemporaneidad.

El archivo es la base operativa que hace posible los diferentes relatos de la(s) historia(s). Y desde él podemos preguntarnos no sólo sobre quién y desde dónde se construyen los archivos y la historia, sino también ¿de quién y/o para quién son los archivos? Y, a su vez, ¿de quién y/o para quién es la historia? Estas preguntas que movilizan a usuarios, espectadores, consumidores, fans o ciudadanos de todo el mundo también deben orientar las prácticas de las instituciones que quieran adaptarse a los nuevos tiempos mientras se reinventan a sí mismas en su afán de producción, colección, conservación, archivo y documentación de aquello que «merece» ser conservado en la memoria.

En la era del *prosumer*, el espectador se convierte a su vez en productor. En la era del *remix*, los contenidos perviven de una y mil maneras, en mil y un formatos diferentes, y se resignifican en un bucle infinito de producción de sentido. La modularidad, la interconexión, la interoperabilidad de los archivos que configuran nodos en una inmensa red de conexiones múltiples hace estallar la pregunta por el *quién*, el *cómo* y el *dónde* para redistribuirla en un tejido heterogéneo de relaciones múltiples.

Si pasamos de preguntarnos: «¿para qué archivar *media art*?», a preguntarnos: «¿qué archivar?», y de ahí avanzamos hasta el «¿cómo archivar?», observamos como pasamos, por un lado, de archivar objetos a archivar procesos. Así, junto con la conservación de las piezas originales, el recurso de la documentación se vuelve una táctica imprescindible para la (su)pervivencia del material base del que está hecha la historia. Por el otro lado, frente a la rápida obsolescencia de los medios tecnológicos y la necesidad de hacer frente a un flujo incesante de datos, cabe tener muy en cuenta las políticas de acceso libre que diversifican el uso de los archivos, o las estrategias de cooperación dirigidas a la interoperabilidad, estandarización de formatos u otros mecanismos que contribuyan igualmente a la tan ansiada pervivencia. No nos centremos únicamente en recuperar y venerar el original; la transformación ya tuvo lugar y aquel libro que debió «ser retirado de internet» hoy se ha convertido en un sinfín de libros, fragmentos, vídeos, audiolibros, citas, referencias cruzadas, poemas, *collages*, etc., que transitan por las redes y se resignifican una y mil veces; porque, al fin y al cabo, ¿no trata de eso la cultura?



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

ARTÍCULO

NODO «MEDIATECAS Y ARCHIVOS PARA EL SIGLO XXI»

Producción y selección de contenidos. ¿Qué conservar?

Alex Adriaansens

Director de la organización V2_

Fecha de presentación: noviembre de 2010

Fecha de aceptación: diciembre de 2010

Fecha de publicación: diciembre de 2010

Resumen

El concepto de archivo se está transformando, lo cual nos hace plantear, en calidad de instituciones culturales, la función de nuestro archivo, de lo que debería representar y de cómo deberían estructurarse las instituciones en consonancia. Nuestra comprensión del pasado, del presente y del futuro también se encuentra estrechamente vinculada al modo en que organizamos y procesamos información con medios electrónicos y a cómo obtenemos conocimientos y sentido de estos procesos. Los archivos se están convirtiendo en complejas bases interconectadas y ya no se limitan a contener nuestro pasado para que los historiadores y otros investigadores lo examinen. Los archivos se han vuelto esenciales en la creación y en la reflexión del pasado y del presente. ¿Qué significan todas estas afirmaciones para nuestros archivos institucionales, cuál podría ser la función y el sentido de los archivos contemporáneos y qué pensamos de los archivos en relación a nuestras instituciones y a lo que hacemos en ellas?

Palabras clave

archivo, conservación, participación del público, museo

*Content production and selection. What to conserve?***Abstract**

The concept of the archive is in transformation, which confronts us with questions like how do we, as cultural institutions, see the role of our archive, what should it represent and how should they accordingly be structured. Our understanding of past, present and future is also closely linked to the way we organize and process information with electronic media and how we retrieve knowledge and meaning out of these processes. Archives are becoming complex interconnected databases and no longer just contain our past for inspection by historians and other researchers. Archives have become crucial in how the past and present are created

and reflected upon. What does all this mean for our institutional archives, what could be the function and meaning of contemporary archives and what is our vision on archives in relation to our institutions and what we practice in them?

Keywords

archive, preservation, audience participation, museum

Nuestra comprensión del pasado, del presente y del futuro está estrechamente vinculada a cómo organizamos y procesamos información con medios electrónicos y a cómo obtenemos conocimientos y sentido de tales procesos.

En las prácticas archivísticas contemporáneas no sólo los datos en sí quedan archivados en las bases correspondientes. Las relaciones y correlaciones entre los diversos datos también se están guardando, empleando metadatos que nos ofrecen contextos distintos para datos concretos.

Los archivos se están convirtiendo en bases de datos interconectadas y ya no se limitan a albergar nuestro pasado para que los historiadores y otros investigadores lo examinen. Detrás de prácticamente todas las actividades del mundo físico y material se oculta un archivo inmaterial. Vivimos en el archivo en línea mundial, o para ser más exactos, vivimos en el mundo como archivo, como constelación de bases de datos interconectadas mediante una red global de ordenadores que es internet. Debido a que los archivos están siempre disponibles y accesibles, se han convertido en un factor imprescindible de actuación en el presente. Se podría decir que se han vuelto esenciales para la creación y reflexión sobre el pasado y el presente.

¿Qué significan todas estas ideas para nuestros archivos institucionales, cuál podría ser la función y el sentido de los archivos contemporáneos y qué pensamos de los archivos en relación a nuestras instituciones y a lo que hacemos en ellas? Esta pregunta se vincula al modo en que estructuramos nuestros archivos, los hacemos accesibles para distintos usuarios y al tipo de información que queremos en nuestros archivos. O mejor dicho: lo que es un archivo hoy en día y lo que queremos que sea (fijándonos en nuestras prácticas e instituciones).

Para no divagar hacia una visión futurista del archivo, aunque necesitamos modelos nuevos al respecto, es importante pensar el archivo en relación a las funciones principales de nuestras instituciones, que son:

- presentación y participación del público
- investigación y producción, y en relación a ellas, diseminación de conocimientos y experiencia (educación)
- preservación (a lo que sólo nos dedicamos unos pocos y sería interesante saber qué nos parece que es) y conservación como

parte de nuestra práctica archivística (esta práctica es variada y suele vincularse menos a cualquier forma de preservación y conservación, como ocurre en los museos corrientes).

Archivos, historia, tiempo

La experiencia y la percepción del tiempo no es un fenómeno objetivo aunque pensemos que lo es si nos fijamos en cómo hoy en día vivimos bajo el régimen del reloj racional. Esta circunstancia resulta igualmente evidente cuando nos fijamos en la distinción fundamental entre el tiempo natural, que está interiorizado, y el tiempo racional (del reloj):

«Sé lo que es el tiempo mientras nadie me pregunte qué es»
(San Agustín, siglo IV d.C.)

La abstracción y la racionalización del tiempo en horas, minutos y segundos que lleva a cabo el reloj acarrearón consecuencias mucho más importantes en el siglo XIX, cuando se convirtió en el modelo de racionalización de la producción (el trabajo) durante la Revolución Industrial. La introducción del estándar temporal de Greenwich (1884) fue una expresión clara de esta tendencia a someter la vida social, económica y política al ritmo del tiempo racional y a establecer un estándar temporal global, o mejor dicho, una economía del tiempo. El ataque bomba al Royal Observatory en 1894 a manos de un joven anarquista francés que accidentalmente se voló en pedazos en Greenwich Park antes de alcanzar su objetivo –porque el reloj que usó como temporizador de la bomba no estaba ajustado correctamente– muestra cómo se experimentaba la estandarización del tiempo al someter al hombre y al trabajo al régimen del reloj.

Como se ha mencionado, la experiencia y percepción personal del tiempo no es un fenómeno objetivo que siga una línea temporal lógica y causal, sobre todo en nuestras sociedades saturadas de tecnología de los medios. Timothy Druckrey, crítico de arte de los medios y escritor, afirmó en este contexto:

«En el arte multimedia nos enfrentamos a una gran diversidad de temporalidades vinculadas a las temporalidades de los sistemas que niegan los flujos normativos de representatividad. Se nos urge no

solamente a experimentar el tiempo fenomenológico banal, sino más bien a adoptar comportamientos, evaluar condiciones pasajeras, interferir en situaciones estáticas, investigar los estados instantáneos de información, explorar visibilidades transitorias, considerar identidades indeterminadas, examinar la desintegración de la memoria, inspeccionar el “flujo” del suceso y analizar las estructuras acumulativas y relativas del archivo».

En nuestras circunstancias determinadas por los medios experimentamos el tiempo como algo maleable. En los medios técnicos (cine, vídeo, radio, internet, etc.), podemos distanciarnos del tiempo y del espacio, y expandir y comprimir el primero. Los medios refuerzan nuestra percepción del tiempo porque establecen un vínculo con la dimensión histórica del mismo: son máquinas temporales que producen tiempo maquinal.

A medida que avanza la investigación cognitiva en el fenómeno del tiempo, cada vez resulta más evidente que no es una cualidad objetiva que pueda medirse con cronómetros y dividirse en segundos y demás. El tiempo es en gran medida una experiencia personal y por tanto emotiva, controlada por ritmos sociales, un proceso que empieza en el vientre materno. El tiempo nunca se limita a ser natural o histórico, subjetivo u objetivo: siempre es ambas cosas al mismo tiempo. ¿Pero cómo pueden incorporarse estas ideas al modo en que estructuramos nuestros archivos de arte de los medios?

Hace 10 años que vemos enfoques del pensamiento archivístico que abordan el tema de lo que se representa en los archivos y de cómo se vincula a las distintas temporalidades que tan intensamente determinan nuestras experiencias personales. En los archivos digitales contemporáneos almacenamos objetos de datos, como datos autónomos con metadatos incluidos, lo que nos permite ofrecer un conjunto de datos más dinámico y personal para el usuario. Estos archivos nos presentan relaciones cambiantes entre los objetos de datos individuales y por lo tanto se distancian de un enfoque más histórico del contenido, ya que intentan contextualizar los objetos de datos más en el presente que en el pasado.

El concepto de archivo se está transformando, lo que nos hace plantearnos preguntas como qué pensamos las instituciones de nuestro archivo, qué debería representar y cómo deberían estructurarse las instituciones en consonancia.

Nuestra comprensión del pasado, del presente y del futuro se vincula estrechamente al modo en que organizamos y procesamos información con medios electrónicos y a cómo otorgamos sentido a grupos de datos o nubes ofrecidas por los archivos digitales.

Se pueden identificar modelos y metodologías interesantes de coleccionismo, almacenamiento y procesamiento de información, así como de generación de sentido, que se remontan a los *wunderkammer* o gabinetes de curiosidades del siglo *xvi* y alcanzan hasta las prácticas contemporáneas en torno a los archivos digitales.

Como se ha mencionado, en las prácticas archivísticas contemporáneas no sólo se almacenan datos aislados en las bases correspondientes. Las relaciones y correlaciones entre los diversos datos también se almacenan usando metadatos. También conocidos como etiquetas, son datos que describen y categorizan otros datos. Los metadatos que sirven para ordenar, jerarquizar, racionalizar y evaluar son cada vez más importantes como instrumentos sociales, políticos y económicos en una esfera de la información que durante mucho tiempo se consideró que no poseía valor.

Para diversas perspectivas contemporáneas, el archivo ha resultado una metáfora muy ilustrativa. El cuerpo humano se ha convertido en un archivo genético ahora que se ha abierto digitalmente gracias al *Proyecto Genoma Humano*. Nuestro lenguaje es un archivo de significados que puede desentrañarse mediante métodos filológicos. Nos enseña quiénes somos y de dónde venimos. El inconsciente es un archivo de todas las experiencias traumáticas y profundas que definen nuestra identidad. Incluso la historia se ha convertido en una base de datos de la que los hechos pueden extraerse de forma arbitraria y ya no cuenta con un gran relato unificador.

Los archivos ya no se limitan a contener nuestro pasado para que lo examinen los historiadores y otros investigadores. Vivimos de manera permanente en archivos: accedemos a todas las páginas que visitamos en internet mediante motores de búsqueda, unas páginas que están controladas por robots espía, en su mayoría ilegales, que las empresas y vete a saber quién más instalan en nuestros ordenadores. Todas nuestras compras quedan registradas en los supermercados. Las políticas futuras se están planificando en base a tales archivos. Tras prácticamente todas las actividades en el mundo físico y material actual se oculta un archivo inmaterial. Vivimos en el archivo en línea mundial, o para ser más exactos, vivimos en el mundo como archivo, como constelación de bases de datos interconectadas por una red global de ordenadores que es internet.

Dado que los archivos siempre están disponibles y accesibles, se han convertido en un factor básico de acción en el presente. Se podría incluso afirmar que los archivos han llegado a resultar esenciales para la creación y reflexión sobre el presente por parte de los usuarios. Cada vez los archivos están más orientados hacia los usuarios, ya que se les ofrece la posibilidad de contextualizar el contenido del archivo según sus intereses personales o añadiendo información personal a archivos existentes. Además, desde hace algunos años asistimos al desarrollo de la web semántica, en la que el archivero y el comisario tradicionales quedarán desfasados mientras los *agentes inteligentes* personales harán la búsqueda por el usuario y dotarán de sentido los datos sin estructurar que ellos mismos hallen en la web.

Así que organizar un congreso sobre prácticas archivísticas futuras y preguntarnos qué deberíamos archivar y cómo queremos estructurarlo, y ofrecer interfaces para recuperar fácilmente información

y fomentar la participación (o no) del usuario supone abordar temas fundamentales sobre el papel de los archivos institucionales en una esfera de información que se transforma rápidamente y en la que se cuestiona el papel del archivero, del usuario e incluso de las instituciones.

Esta presentación sólo intenta generar un contexto y algunos puntos de referencia para las buenas prácticas presentadas por los distintos ponentes que representan a organizaciones artísticas de distinto tamaño y origen, pero que se vinculan en su conjunto con el papel que ocupa el arte contemporáneo en nuestra cultura tecnológica y que sitúan sus prácticas dentro de este contexto más amplio.

El archivo siempre ocupó un lugar central en las instituciones artísticas. Las funciones principales de estas instituciones, que son

la presentación, la conservación y la educación, siempre han mantenido estrechos lazos con el archivo como recurso infinito para la investigación, la interpretación y la enseñanza.

Dado que el papel, la función y la estructura de las instituciones y sus funciones clásicas también se han reconfigurado y replanteado en relación al impacto de una sociedad de la información y en red cada vez más desarrollada, es importante fijar el papel de las prácticas archivísticas dentro de estos cambios.

Es más, son estas propias prácticas de los medios, dinámicas y a menudo interactivas, las que configuramos y reflejamos en nuestras prácticas cotidianas, que ya nos abordan con preguntas difíciles como qué y cómo deberíamos archivar, y cómo podemos aunar fuerzas y compartir la experiencia y el conocimiento desarrollado hasta la fecha para compatibilizar mejor nuestros archivos.

Cita recomendada

ADRIAANSENS, Alex (2010). «Producción y selección de contenidos. ¿Qué conservar?». En: «Mediatecas y archivos para el siglo XXI» [nodo en línea]. *Artnodes*. N.º 10. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa].

<<http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/artnodes-n10-adriaansens/artnodes-n10-adriaansens-esp>>

ISSN 1695-5951



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

CV**Alex Adriaansens**

Director de la organización V2

alex Alex@v2.nl

V2_, Institute for the Unstable Media

Postbus 19049

3001 BA Rotterdam

Países Bajos

Alex Adriaansens estudió en la Real Academia de Arte y Diseño de HN's-Hertogenbosch, Países Bajos. Es director de la organización V2_, que cofundó en 1981. También pertenece al consejo asesor de organizaciones como De Berlage Institute, un centro de investigación arquitectónica de Rotterdam; la Transmediale de Berlín y el Piet Zwart Institute. Está en el comité asesor de la Fundación (Holandesa) para las Artes Visuales, la Arquitectura y el Diseño. Ha dado presentaciones en múltiples festivales e institutos de arte, como Documenta X, el Guggenheim Soho, Videopositive, el Museum of Modern Arts de Estocolmo, arch+film.graz, e ISEA.

ARTÍCULO**NODO «MEDIATECAS Y ARCHIVOS PARA EL SIGLO XXI»**

El mundo no es más que una cebolla grande (en forma de archivo)

Mike Stubbs

Director ejecutivo de FACT
(Fundación para el Arte y la Tecnología Creativa)

Fecha de presentación: noviembre de 2010

Fecha de aceptación: diciembre de 2010

Fecha de publicación: diciembre de 2010

Resumen

El artículo reflexiona sobre algunos de los desafíos principales que comportan las nuevas opciones de archivos y bases de datos en el contexto del arte multimedia, así como para todas las producciones culturales. La utopía del almacenamiento infinito, la reconquista del poder del espectador como productor, la práctica colectiva de etiquetar, la necesidad de una narrativa capaz de elaborar sentido a partir del exceso de datos o la creación de una visión particular del mundo a través de la mediación de los objetos culturales son algunos de los temas que se exploran en este artículo. Tomando como base la experiencia de FACT como institución cultural que aborda muchos de los temas clave planteados en el mismo, se afirma la necesidad de articular una visión del pasado que logre introducir las prácticas del arte multimedia en el contexto de la historia del arte y de la cultura, y se especula en torno al nuevo paradigma actual de archivo.

Palabras clave

archivo vivo, narrativa digital, colaboración, Wodiczko, metadatos

*The World is Just a Great Big (Archive) Onion***Abstract**

The article reflects on some of the key challenges that the new possibilities of archives and databases have brought us in the context of media art, as much as for all cultural productions. The utopia of infinite storage, the re-empowerment of viewer as producer, the collective tagging practice, the need for a narrative able to construct meaning from the excess of data, or the creation of a particular view of the world through the mediation of cultural objects are some of the issues explored in this article. Through the experience of FACT as a cultural institution

dealing with many of the key issues treated here, the article affirms the need for an articulation of a view of the past able to introduce media art practices in the context of art and cultural history, and speculates around the new paradigm for archiving today.

Keywords

living archive, digital storytelling, collaboration, Wodiczko, metadata

Nuestra visión y comprensión del mundo se forma tanto mediante la memoria y los datos comparativos como de nuestros ojos. En un paisaje mediático donde proliferan las imágenes y donde el acceso a la red y al archivo se ha incrementado, *Desafío total* ya parece posible. Esta circunstancia sugiere que el espectador ha recuperado el poder de navegar y seleccionar imágenes en el contexto de una base de datos global, lo que lo convierte en un productor que sube archivos incesantemente y define colectivamente esa representación del mundo. Parece que se impone un modelo de documentación y percepción colaborativo. ¿O acaso es una ilusión?

Las preguntas clásicas sobre quién edita la historia y cuánta información y artefactos se seleccionan para conservarlos y archivarlos no han desaparecido, sin embargo, la reorientación hacia un sistema cultural o técnico en el que todo se archiva resulta atractivo. Hasta que no confiemos más en esos sistemas y estemos seguros de que todos los datos están subidos y etiquetados, la *Subida total* sigue siendo un sueño utópico y la realidad sigue basándose en manipular e importar materiales anticuados o incómodos ordenadores repletos de datos. La provisión de medios en relación a las personas también es un tema importante. No sólo en lo referente al trabajo no robótico como el de preparar y operar un teclado, sino también en lo que se refiere a seleccionar y contextualizar lo que se va a archivar.

Las tecnologías de vigilancia actuales nos permiten rastrear muchos más grupos de datos que el KGB durante la Guerra Fría. ¿Pero cómo nos comportamos cuando podemos acceder a todo? Si lo archivamos todo, ¿cómo encontraremos tiempo para entender y acceder a todo lo que tenemos? De manera similar, ¿cuáles son las escalas temporales apropiadas para almacenar esta información?

¿Todo para siempre? Almacenamiento infinito, elección infinita y ninguna limitación de tiempo o espacio. Quizás. Ya no se trata solamente de qué archivar, sino de cómo archivarlo. Los sistemas y mecanismos de almacenamiento necesitan incorporar sistemas de transcodificación y transferencia desde el principio. Las etiquetas y la transcodificación mediante metadatos tienen tanto en común con las tecnologías de ingeniería virtual como con el archivo de arte multimedia. Los temas a los que nos enfrentamos en las distintas visiones de la historia del arte multimedia se comparten en diversas disciplinas: guardar datos cuando todavía se están creando que sirvan en el futuro forma parte de nuestro trabajo y constituye una preocupación intrínseca a nuestra práctica. Todos estamos vinculados

a una cultura de la actualización, según la cual los formatos que antes eran «nuevos» quedan obsoletos demasiado rápido, tanto si somos consumidores domésticos como en calidad de archiveros profesionales. Debe plantearse que los datos poseen un ADN propio que puede mutar y cambiar de especie tantas veces como sea necesario y que nuestra herencia digital debe superar la idea del recipiente que los contiene.

Hasta que no se produzca una potenciación cognitiva en tiempo real, seguiremos necesitando criterios para formarnos opiniones, y por mucho que queramos datos concretos, nos siguen encantando las historias, deseamos fantasía y nos atrae la ilusión. La suspensión de la incredulidad está profundamente arraigada en nosotros y podemos mostrarnos crédulos aun cuando lo tenemos todo a la vista y se nos ofrece información. Muchos de nosotros sabemos que conducir coches es peligroso o que podemos ver fotografías médicas de pulmones destrozados a sabiendas de que los cigarrillos nos matarán, pero seguimos conduciendo y fumando (¡a veces incluso al mismo tiempo!). El acceso a la información en bruto es útil, pero la formación del conocimiento mediante la comparativa entre distintas posturas y opiniones sigue siendo un elemento clave. ¿Puede tener el mismo valor la creación de un archivo sin desarrollar una narrativa u ofrecer una perspectiva histórica de los contenidos? Generar una base de pruebas depende por supuesto del acceso que se tenga a los artefactos y datos que conforman nuestra historia, por lo que coleccionar, conservar y archivar constituyen los tres factores clave en los cánones museológicos más tradicionales. Pero cuando los artefactos y los datos proliferan, mutan y se generan automáticamente, este enfoque tradicional resulta menos relevante y necesitamos nuevos términos y referencias, lo cual ya constituye de por sí un desafío enorme teniendo en cuenta que el papel de las instituciones, sean museos, galerías o bibliotecas, se considera en términos convencionales.

Cuando los datos se han convertido en el elemento vital de nuestra cognición y nuestra memoria, hay que replantearse el enfoque y se acaba imponiendo la pregunta: ¿cómo persiste la visión después de la muerte?

¿Nos hemos convertido en miembros de la CIA, o Agencia de Inteligencia Colectiva? ¿Ha llegado ya la última versión de la vida conectada, o nos encontramos en un estado de transición del devenir o en una emergencia continua? William Gibson me inspiró al plantearme estas preguntas tan trascendentales, al popularizar el ciberespacio en su novela clásica del *ciberpunk* *El Neuromante*:

«El ciberespacio. Una alucinación consensuada experimentada a diario por miles de millones de operadores legítimos, en cada país, por niños a los que se les enseña conceptos matemáticos... Una representación gráfica de datos extraídos de bancos de cada ordenador en el sistema humano. Una complejidad impensable. Haces de luz alineados en el no espacio de la mente, grupos y constelaciones de datos. Como las luces de la ciudad, se alejan...» (Gibson, 1984).

En los últimos veinte años, los hechos se han vuelto cada vez menos definitivos y más especulativos. ¿Experimentamos por tanto más incertidumbre respecto al futuro, o acaso lo que sucede es que la modernidad y la promesa de «progreso» no siempre ha llegado? La mayoría de las interpretaciones de la ciencia ficción y el futurismo tienden a simplificarlo. Puede que las manifestaciones omnipresentes actuales de inteligencia colectiva sean Facebook y Twitter, pero para cuando leáis esto, ¿no os parecerán ya pintorescas y anticuadas? Y con el desarrollo de métodos cada vez más veloces de intercambio de información y de comparación de opiniones, ¿tiene en cuenta este flujo sincrónico los sesgos, las diferencias de percepción y la diversidad cultural?

Teniendo en cuenta estos aspectos, no es posible comparar percepciones a lo largo del tiempo y generalizar respecto a «un solo mundo», o al menos no hasta que todo el mundo tenga acceso a internet, formación en redes sociales y PDAs.¹ Mi abuelo contaba historias de «las profundidades más recónditas de África, del Amazonas y las cabezas reducidas». Como vivía con lo justo debido al racionamiento, la Inglaterra de la postguerra necesitaba esperanza. Y como producto de aquella época, he tenido el privilegio de haber filmado en gravedad cero y planeo un programa de residencias para artistas en la luna. Lo inimaginable está realmente cerca y ahora mi padre es uno de esos ancianos espabilados que paga las facturas de la electricidad por internet.

El acceso a nuevas herramientas y a nuevas destrezas ha generado nuevos modelos de vida. Un ejemplo perfecto es el de nuestro canal de televisión comunitaria Tenantspin, que durante los últimos diez años ha sido testigo de cómo personas de distintas edades y orígenes han creado sus propios medios, un canal de televisión y un archivo dedicados a explorar nuevas y estimulantes relaciones como productores y público al mismo tiempo. Creado en 2001 por el grupo de artistas daneses Superflex y pensado en un principio como canal de televisión por cable administrado por residentes en viviendas de protección oficial, se ha convertido en mucho más que eso.²

Un intercambio de relaciones, tanto si es televisado como si no, tendrá tanto éxito como la energía que se invierte en él. Este proyecto trata de personas reales en la vida real, más que de la tecnología en sí. Cada vez aceptamos más la amplia premisa filosófica de que creamos



Imagen 1. The Tenantspin Show

el mundo al percibirlo, o al menos de que los objetos, circunstancias, sucesos y datos se ven afectados por la mediación.

De idéntico modo, con el trasvase de percepciones convencionales de la difusión general a la selectiva, el tiempo y el espacio han quebrado. Sistemas enteros de creencias y dogmas se han derrumbado junto con la comprensión y la medida previa del tiempo: es el Hundimiento del Tiempo. Puede que ya no tengamos los recursos para subirlo todo. Como muchas instituciones de arte multimedia, FACT sufre limitaciones presupuestarias y cuesta mucho priorizar la conservación del pasado respecto a la inversión en ideas y personas nuevas, por lo que la necesidad de crear instrumentos automatizados y cadenas de suministro de datos se vuelve esencial. Y con la masa creciente de datos también se plantea el problema de cómo olvidar.

Puede que la noción de archivo tradicional sea redundante, pero por ahora sigue siendo imprescindible. El Archivo FACT es una colección física y en línea de cintas y materiales relacionados que describen la historia inicial de lo que es, en su mayoría, videoarte inglés y obras internacionales realizadas en el marco de los programas de la organización, y que oscilan desde la documentación de encargos y entrevistas con visionarios como Vito Acconci hasta entradas, programas y materiales de promoción producidos para el festival más antiguo de vídeo, Video Positive, en 1989.³

Esta base de datos se generó de la nada, al principio en colaboración con A Database, y se complementaba con servicios de búsqueda; luego se incorporó a la organización para desarrollarse más a fondo. Mientras esperamos que el sistema pueda automatizarse hemos alcanzado el punto, como les sucede a muchos archivos, en que la presión económica nos obliga a priorizar el presente y el futuro respecto al pasado. Ya no contamos con un administrador del archivo o

1. Más de ocho millones de ciudadanos ingleses no tienen acceso al ordenador o a internet (más del 10% de la población).

2. Véase: <<http://www.tenantspin.org/>>.

3. Véase: <<http://archive.fact.co.uk/>>.

archivero, pero no obstante hemos logrado migrar muchas de las tecnologías e ideas a FACT TV, que está en pleno proceso de desarrollo.⁴

La idea de un archivo vivo que coexista con un archivo tradicional es muy interesante. FACT acoge y vincula a estudiantes de doctorado por medio de la Universidad John Moores de Liverpool y la Universidad de Liverpool. Estos estudiantes se dedican a la historia del arte multimedia, la historia de FACT, el arte digital en la esfera pública y el cine y la arquitectura. Sacar adelante un archivo de materiales históricos trabajando en colaboración y empleando instalaciones como las de FACT TV resulta estimulante en relación al uso de plataformas en línea, al combinar la investigación académica y práctica con los proyectos de artistas. Un ejemplo de este caso sería la residencia de Krzysztof Wodiczko como parte del Festival AND (Abandon Normal Devices, ['Abandonad los Dispositivos Normales']) del pasado año.⁵



Imagen 2. Proyecto *Vehículo de Veterano de Guerra*



Imagen 3. Proyección del vehículo sobre la iglesia católica de Liverpool

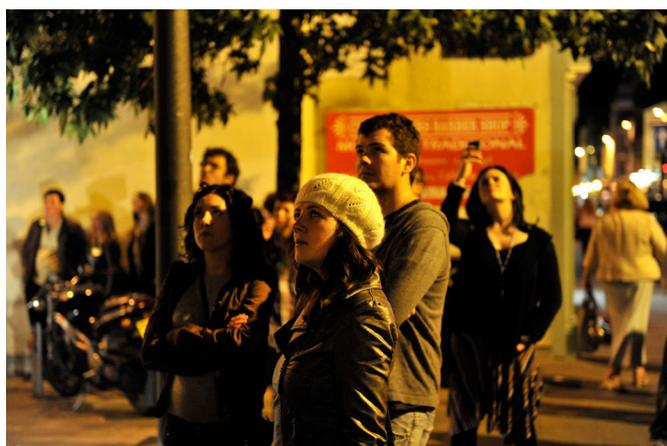


Imagen 4. Espectadores viendo las proyecciones

4. Véase: <<http://fact.tv/>>.

5. Véase: <http://fact.tv/search?content_search_simple=true&content_wordss=wod&submit.x=0&submit.y=0>.

Todos los aspectos del proyecto *War Veteran Vehicle* [*Vehículo de Veterano de Guerra*] de Wodiczko integraban narrativa, archivo, tecnología digital y arte en el espacio público. Y para resaltar aún más todos estos elementos, se captaron las opiniones de los participantes en el entorno de FACT TV, lo que contribuyó a otorgar profundidad y complejidad al proyecto y sugiere en muchos sentidos la idea del archivo vivo hecho realidad. Este proyecto artístico resultó brillante, una colaboración auténtica y necesaria con Combat Stress, una organización benéfica centrada en contribuir a la mejora de la salud mental de los veteranos, con el punto de partida específico de escuchar los relatos de soldados que volvían de Irak y Afganistán. Durante toda su carrera, Wodiczko ha establecido una profunda conexión con las personas sin voz para que hallen espacios donde expresarse y «sepan cuándo expresar su opinión».

Al término de la Guerra Fría, se empezaron a cuestionar cada vez más ideas que habían estado muy asumidas y cada vez resultó más factible poder escuchar voces nuevas. Estos cambios provocaron el cuestionamiento de los sistemas tradicionales de transferencia del conocimiento, las pedagogías y versiones de la historia: los bastiones del poder tradicional se han debilitado enormemente y el sistema de intercambio de información de igual a igual ha sustituido en gran medida a la difusión general.

El eje geopolítico mundial ya no es el de antes, y FACT tampoco. Lo cierto es que si Liverpool ha pasado a considerarse el centro del universo creativo, es posible que FACT se haya convertido en uno de los ejes en torno al cual ha girado y evolucionado esa creatividad. Puede que el Centro FACT se concibiera como un centro tecnocéntrico de arte multimedia, pero ha florecido gracias al afecto, el tiempo y la necesidad hasta convertirse en un auténtico centro de las artes del siglo XXI que incorpora investigación contemporánea híbrida e intercambio de conocimiento basado en la práctica, muy participativo, donde se forjan conexiones fuertes, profundas y esencialmente sociales con una amplia gama de comunidades y lugares. Lo fascinante de este caso es la negociación en tiempo real de esas relaciones e intercambios matizados que fomentan la comunicación, el intercambio y la acción. Aprendemos comparando todo aquello que nos distingue. El proceso y la comparación de lo que está tanto ahí fuera como aquí dentro es el fin en sí mismo. Cada vez resulta menos interesante la idea de que el arte pueda albergar significado o sea directamente representativo, ya que prevalecen los métodos de traducción directa. La experiencia y la transmisión directa sugieren que las decisiones se toman de manera rutinaria, técnica y desprovista de carga ideológica, pero en contraposición mencionemos algunos de nuestros debates actuales en torno a la sostenibilidad y fijémonos en la escala de economías que explotan recursos al tiempo que los desvinculan de sus orígenes, lo que algunos denominan *greenwash* ['blanqueo ecológico'].

El arte destaca en los enfoques ontológicos, y resulta difícil medir y cuantificar el trabajo artístico basado en la observación y en la experiencia directa.

Hace veinte años, los artistas, comisarios y activistas crearon sin saberlo un nuevo paradigma o revolución «digital». Pero es ahora cuando podemos racionalizar, *post facto*, y reunir tales conexiones, lo cual es importante no sólo para asegurarnos nuestro sitio en la historia, sino también para recordarnos dónde suele empezar la innovación: con los experimentos de artistas, diseñadores y tecnólogos. FACT fomenta activamente la experimentación, la provocación y la interferencia. Una y otra vez, los artistas han sido los primeros en advertir de las ramificaciones culturales, económicas y políticas de las nuevas tecnologías, a través de diversos medios y tácticas, gestos, *performances* y resistencias.

De idéntica manera, tenemos la responsabilidad de reconocer la importancia de diversas prácticas históricas, de contextualizar el arte multimedia y sus trayectorias en relación a la explosión actual dentro de la sociedad digital y conectada. Al demostrar la importancia de las prácticas pioneras de artistas, tecnólogos, comisarios y de nuestros socios, ahora nos hallamos en posición de establecer cómo influyeron y ayudaron a generar modelos emergentes de organización y en la aplicación de tecnologías de la comunicación de igual a igual, redes sociales y oportunidades de personalización por medio de diversos sectores y en las nuevas circunstancias de interconexión social. Las ramificaciones de estas prácticas de vídeo, de arte multimedia y de nuevo arte multimedia se han extendido mucho más allá del desarrollo de obras de arte concretas, de cuestiones de género y de la práctica artística. Aunque estas áreas de conocimiento son importantes de por sí, resulta aún más relevante el hecho de que el arte en vídeo, el arte multimedia y el nuevo arte multimedia hayan encabezado lo que ahora se denomina *la revolución digital*, una revolución que redefine todas las reglas de intercambio, colaboración y regulación económica. Más allá del cuerpo, la biología y la tecnología, en lo *posthumano*, nos dispersamos por el tiempo y el espacio, revestidos de múltiples cuerpos de datos en una matriz caótica, unidos como en una anilla vitrocerámica mediante chips de silicón y memoria virtual.

Desde el futurismo los artistas han adoptado la aceleración exponencial, pero los sistemas eléctricos complejos y la política tradicional de la argumentación se han vuelto cada vez más indigeribles, reducidos a citas breves y espectáculo, por lo que consuelan muy poco cuando la especialización, el volumen y la cantidad de datos en sí resultan abrumadores. Si no confiamos en los robots, de conocimiento y de otras clases, en las formas básicas de inteligencia artificial y en los filtros ubicuos, debemos confiar cada vez más en nuestros instintos y en la experiencia directa:

«Porque para percibir, el observador debe crear su propia experiencia. Y su creación debe incluir relaciones comparables a las que vivió el productor original [...]. Sin acto de recreación, el objeto no es percibido como obra de arte» (Dewey, 2005).

El arte trata del ser, de implicarse activamente y de mostrarse activo. Los artistas que han hecho de FACT lo que es no han contado con mucha capacidad de maniobra: es su vida y ellos son el archivo viviente.

Inventamos la sociedad en la que queremos vivir. Somos el experimento en tiempo real, pero no olvidemos cómo recordamos el pasado, o dónde lo situamos.

Referencias bibliográficas

GIBSON, William (1984). *El neuromante*. Barcelona: Ediciones el Minotauro.

DEWEY, John (2008). *El arte como experiencia* (primera edición en 1934). Barcelona: Paidós.

Cita recomendada

STUBBS, Mike (2010). «El mundo no es más que una cebolla grande (en forma de archivo)».

En: «Mediatecas y archivos para el siglo XXI» [nodo en línea]. *Artnodes*. N.º 10. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa].

<<http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/artnodes-n10-stubbs/artnodes-n10-stubbs-esp>>

ISSN 1695-5951



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

CV**Mike Stubbs**

Director ejecutivo de FACT
(Fundación para el Arte y la Tecnología Creativa)
mike.stubbs@fact.co.uk

FACT (Foundation for Art and Creative Technology)
88 Wood Street
Liverpool
L1 4DQ

Director ejecutivo de FACT desde 2007 y profesor de Arte, Medios y Comisariado de la Universidad John Moores de Liverpool. Su gestión, comisariado y obra artística abarcan un amplio espectro de prácticas, por las cuales ha recibido un reconocimiento internacional.

Como director fundador de Hull Time Based Arts (HTBA) su trabajo fue reconocido como promotor esencial del nuevo arte multimedia y de la *performance* en un contexto internacional, ya que organizó Time Base, EMARE (European Media Arts Residency Exchange) y el Festival ROOT.

Mike se trasladó a Melbourne en 2003 al puntero Centro Australiano para la Imagen en Movimiento (ACMI) para ejercer de comisario administrador, y al año siguiente pasó a comisario jefe. Asimismo, Mike Stubbs es un artista respetado y ganador de premios, cuya obra abarca cine, vídeo, instalaciones multimedia mixtas, *performance* y comisariado. Ha ganado más de una docena de premios internacionales, incluidos primeros premios en los festivales de cine de Oberhausen y Locarno, y en 1999 fue invitado a presentar una retrospectiva de su trabajo en vídeo en la Tate Gallery de Londres. Una selección de su obra se presentó en la edición de 2003 del Festival de Cine Internacional de Adelaide.

Durante su carrera, Mike ha encargado más de 250 obras interactivas, de *site specific*, performativas, sonoras y de imagen en movimiento. Formado en el Royal College of Art y en el Cardiff College of Art, las obras por encargo de Mike abarcan cine, videoarte, proyecciones públicas a gran escala e instalaciones de nuevos medios, creados en gran medida a través de procesos de investigación interdisciplinaria y residencias.

Mike llegó a FACT a finales de la campaña que condujo al nombramiento de Liverpool como Capital Europea de Cultura 2008, con la oportunidad de trabajar con otros líderes culturales en el desarrollo de la ciudad como destacado centro y destino cultural. FACT en sí es un instrumento de producción y presentación de imagen en movimiento y nuevo arte multimedia de vanguardia. El objetivo de Mike en este sentido es reorientarlo mediante la experiencia, la conciencia, la articulación y la programación por todo el edificio mediante asociaciones interdisciplinares. Para más información sobre FACT, visite: <<http://www.fact.co.uk>>.

ARTÍCULO**NODO «MEDIATECAS Y ARCHIVOS PARA EL SIGLO XXI»**

El museo como archivo

Jesús Carrillo

Director de Programas Culturales
Museo Centro de Arte Reina Sofía

Fecha de presentación: noviembre de 2010

Fecha de aceptación: diciembre de 2010

Fecha de publicación: diciembre de 2010

Resumen

El presente artículo reflexiona sobre el papel central del archivo en nuestra cultura y muestra cómo las tensiones entre privatización y dominio público en internet manifiestan las nuevas dinámicas que obligan a replantear el papel de los museos y de los centros de arte. Este replanteamiento de la función del museo en nuestra sociedad, motivado en parte por la crisis de las metanarraciones que lo sostenían, implica también establecer una nueva relación con la colección, que, al verse impulsada a mostrar la singularidad de los objetos y de las prácticas artísticas —con su consiguiente desmaterialización y desobjetualización iniciada desde finales de los años sesenta con las vanguardias—, se convierte en archivo por el que transitar y en el que sus usuarios pueden construir múltiples narrativas.

Palabras clave

museo, archivo, sociedad de la información, narrativas

*The Museum as Archive***Abstract**

This article reflects on the central role of the archive in our culture and shows how the tension between privatization and the public domain on the internet reveals the new dynamics that require us to redefine the role of museums and art centers. This rethinking of the function of the museum in our society, brought about in part by the crisis of metanarratives that support it, also entails establishing a new relation with the collection, which, having to display the singularity of the objects and of the artistic practices — with their consequent dematerialization and deobjectivization beginning at the end of the nineteen-sixties with the avant-garde —, has become an archive through which its users may circulate and construct multiple narratives.

Keywords

museum, archive, information society, narratives

Según decía Michel Foucault, el archivo es la estructura fundamental que sostiene el conocimiento; no puede ser dicho en su totalidad porque contiene la ley y la jurisprudencia de todo lo decible. Pues bien, la idea del autor francés se ha tornado más acertada que nunca en la sociedad de la información.

La función que tenía el archivo en la modernidad era fundamentalmente fiscal, policial y de salvaguarda de los derechos legítimos de propiedad, derivados tanto de las transacciones comerciales como de la continuidad genética. El archivo ligaba la realidad presente con estratos de realidades pasadas.

Más allá de esas funciones, el archivo tenía una ligazón simbólica con el estado al que servía de registro y aparecía como la roca sobre la que se sustentaba el ancla que impedía su deriva. La quema de los archivos era uno de los instrumentos más efectivos en la desarticulación de un estado tras su invasión o la usurpación de su poder.

Sin embargo, el archivo como organismo central del estado moderno está observando profundas modificaciones, dentro del proceso de desmantelamiento y privatización del estado del bienestar: ahora se contrata a empresas privadas para que acumulen los archivos médicos de los hospitales. Además, por otro lado, la privatización de la gestión de los viejos archivos nacionales de radio y televisión da lugar a una comercialización de lo que hasta ahora se consideraba un patrimonio común.

Por su parte, el desarrollo de las tecnologías de gestión de la información ha dado centralidad, cotidianidad y extensión a todos los aspectos de la vida a las labores de archivo, que se han capilarizado e internalizado hasta dejar de tener esa separación casi sagrada respecto a la vida que antes tenía. De hecho, el archivo contemporáneo, encarnado fundamentalmente por internet, es por naturaleza colectivo, permeable y está en constante configuración y cambio.

Simultáneamente, los gigantes de internet como Google o Facebook son instigadores y administradores privados del gran archivo colectivo que es la red, y tienen fines que ya no son aquellos que sostenían el archivo moderno.

Finalmente, la disminución o la falta total de presencia del estado en el monopolio del archivo y su extensión horizontal mediante las tecnologías de la información ha puesto en evidencia la multiplicidad de iniciativas fragmentarias y precarias de archivo que ya no se corresponden o que remiten a un *demos* homogéneo, sino que se relacionan con una necesidad urgente de dejar huella, generar memoria, acumular experiencia y pasar el relevo a generaciones futuras. Además, y esta es la novedad, puede servir de referencia a otras comunidades desconocidas y distantes, pero coetáneas, dentro de ese océano sin orillas que es internet.

Estas formas de archivo, a pesar de producirse principalmente en el medio tecnológico de internet, comparten modos de ser con la memoria oral tradicional: se posa y deja huella mediante el acto mismo de diseminarse, de comunicarse. No tiene un *locus* único y fijo, sino que es perpetuamente móvil y sus contenidos son maleables

y modulables mediante el continuo proceso de desplazamiento y reapropiación.

Este tipo de memoria, vinculado a asuntos, acciones o experiencias que caían fuera del archivo central, ahora adquiere una naturaleza distinta, al carecer de ese referente (aunque en alguna ocasión nunca lo tuvo) y aspirar a formar parte de ese hipotético archivo atomizado, heterogéneo y colectivo que es internet. Un archivo, sin embargo, que carecería en principio del rol de sustentar una norma, un canon, de configurar la realidad.

De lo dicho hasta aquí se podría extraer que las viejas instituciones metropolitanas han desaparecido en silencio para dar paso a este archivo atomizado, autónomo y precario. No solo no es así, sino que ni tal archivo puede fácilmente existir sin apoyo institucional alguno ni las grandes instituciones modernas han dejado de ambicionar la ampliación *ad infinitum* de sus colecciones, y han adaptado sus políticas de adquisiciones y exhibición a ese nuevo «paradigma» del archivo expandido.

Vuc Cosik, el pionero del *net art* de mediados de los años noventa, afirmaba recientemente en un encuentro de los responsables de los museos de la antigua Yugoslavia, que, en su opinión, las instituciones museísticas deberían cerrar por haber perdido ya su función y por la capacidad de los individuos, colectivos y redes, de archivar y gestionar sin necesidad de las instituciones del estado un patrimonio inmaterial que era por naturaleza inabarcable dentro de los muros del museo.

A pesar de la potencia de la visión de Cosic, sin embargo, comprobamos que dicho escenario dista de ser tal como él lo describe. La institución museística está observando mutaciones importantes, pero de ello no se deriva necesariamente que haya perdido (al menos los museos de las antiguas metrópolis coloniales) su impulso acumulador, centrípeto e incluso depredador. Lo que está ocurriendo más bien es que se está produciendo una adaptación instrumental a las nuevas condiciones, tanto tecnológicas como geopolíticas, para seguir expandiéndose.

Hans Belin habla de que la coexistencia actual de la lógica del museo y de la base de datos es paradójica, el síntoma de los anacronismos y desajustes de los cambios de la cultura. Museo y archivo han sido tradicionalmente estructuras concomitantes, pero diferentes en su naturaleza. El museo es un aparato de visibilidad, un teatro en que se representaba el canon encarnado, protagonizado por piezas, objetos seleccionados, descontextualizados, separados tanto del mundo del que provenían como ante el que se mostraban.

La relación del museo con el mundo era de ejemplaridad, pedagógica. Los objetos seleccionados, raros, que formaban parte de él tenían valor por ser hitos en esa gran narración canónica, la narración de la nación, la de la civilización, la de la historia del arte. El valor de esos objetos era acumulable, y, en su conjunto, los objetos del museo, la colección, constituían el patrimonio de la nación o del imperio, el signo de su riqueza cultural, pero también de su poderío político y

económico. La colección, aunque no fuera visible en su conjunto, constituía la verdadera reserva de valor de la comunidad.

Frente al teatro del museo, el archivo tradicional era una maquinaria ciega, el valor de cuyos ítems venía dado por la información que contenían y por la realidad que prescribían, no por su naturaleza específica. Esos ítems, a pesar de documentar hechos, acontecimientos de carácter temporal, venían estructurados por leyes topológicas de naturaleza muy diversa, no por narraciones. Dicha estructura se asemejaba a la de los estratos geológicos o arqueológicos.

La crisis de las metanarraciones que sostenían el museo en el así llamado posmodernismo puede entenderse en cierta medida como resultado de la creciente hegemonía de la lógica de la base de datos. Si al desacreditarse la narración canónica de la historia del arte no se cayeron de repente todos los cuadros de los muros del museo fue por inercias culturales, por el auge del turismo cultural, por la coincidente terciarización de la economía, por la espectacularización de la cultura y por una nueva ideología de la creatividad aliada con el neoliberalismo y que ponía de nuevo en valor el genio individual.

Por otro lado, como contaba Craig Owens, las leyes del mercado iban a garantizar el valor económico de las obras de arte independientemente de cualquier otro baremo, como fetiche supremo de la nueva sociedad de consumo de los años ochenta. Sin embargo, otros fenómenos producidos en el ámbito interno del arte iban a dar lugar a una simultánea y gradual adaptación del viejo museo. Desde finales de los años sesenta, las vanguardias desmaterializan y desobjetualizan sus prácticas, y las mutan hacia procesos registrables mediante texto, fotografía, vídeo, o, directamente, en información y documentación cuyo lugar natural era el archivo, más que el museo.

De hecho, iban a aparecer procesos de autoarchivo y prácticas que utilizaban las formas y los procedimientos del archivo como medio, y que reflexionaron sobre ellas, como si fuera una consciente o espontánea reacción a la nueva lógica dominante de la cultura.

El museo vive pues su propia anacronía en una época como la del archivo, cuya lógica inclusiva no solo permite, sino que fomenta estas contradicciones. La nueva situación trastoca radicalmente la relación entre el museo/teatro y sus colecciones. Al no existir ya una narrativa única que configure y dé sentido unidireccional a los objetos coleccionados nos encontramos con una situación similar a la de los *wundercamern* protomodernos, en que cada objeto vuelve a aparecer en toda su singularidad y pleno de estratos y facetas. La cualidad poética y estética convive con la documental y testimonial, con la referencial o cultural, sin solución de continuidad.

Frente a aquella narrativa única pueden tramarse relaciones entre distintos objetos mediante narraciones contingentes y posicionales, que no emanan de una estructura necesaria de las cosas, sino de un proceso de interpelación o diálogo desde el presente, similar al que en los años noventa reivindicaba respecto al pasado la nueva historia cultural, o el nuevo historicismo de Stephen Greenblatt a finales del siglo anterior.

Estas narraciones pueden equipararse a las navegaciones por internet. No preexisten a la base de datos, pero son las que la activan y el rastro que dejan afecta a futuras navegaciones, a futuras narraciones. El museo de arte americano de Washington dedica toda un ala a mostrar a los visitantes miles de objetos cuya organización interna pone a disposición de las decisiones subjetivas de los visitantes.

Esta situación afecta también a las prácticas coleccionistas de los museos, no solo porque tengan que acoger aquellas obras producidas desde los años sesenta que son fundamentalmente registros de archivo, sino porque simultáneamente cobran importancia documentos, testimonios, fragmentos, que ya no son una mera contextualización del objeto artístico, sino un componente por derecho propio de la colección ahora convertida, más y más, en archivo.

La hibridación de la noción tradicional de colección con la de archivo plantea una nueva situación cuyo sentido dista de ser claro. Las lógicas de *display*, de puesta en escena, del museo son cualitativamente diferentes a las del acceso, que impone la lógica del archivo. También lo son la misión pedagógica del museo, con la utilización discrecional de la información del archivo.

Las posibilidades de acceso universal, de intervención colectiva y de crecimiento rizomático de los nuevos archivos parecen chocar con los muros del museo, pero no solo eso. Los documentos de archivo y los archivos mismos se contagian de la estructura mercantil del sistema del arte cuando se «musealizan». La expansión de la noción de propiedad intelectual, particularmente aguda en el campo del arte, hace que el documento, el registro, por definición mostrenco y colectivo, esté sujeto a una capitalización que perturba su naturaleza.

No querríamos, sin embargo, con todo esto dibujar una situación irremediable, sino señalar el hecho de que la institución museística solo puede ejercer el papel necesario, aunque sea provisionalmente, de favorecer la consolidación y la activación de esos nuevos archivos, si lleva a cabo una redefinición profunda de sus propios fundamentos institucionales que impliquen necesariamente un cambio radical en las prácticas.

Cita recomendada

CARRILLO, Jesús (2010). «El museo como archivo». En: «Mediatecas y archivos para el siglo XXI» [nodo en línea]. *Artnodes*. N.º 10. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa].

<<http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/artnodes-n10-carrillo/artnodes-n10-carillo-esp>>

ISSN 1695-5951



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

CV



Jesús Carrillo

Director de Programas Culturales
Museo Centro de Arte Reina Sofía
jesus.carrillo@museoreinasofia.es

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía
Santa Isabel, 52
28012 Madrid

Licenciado en Historia del Arte por la Universidad de Murcia. Máster en Estudios históricos por el Instituto Warburg de la Universidad de Londres y doctor en Historia por la Universidad de Cambridge (King's College). Desde 1997 es profesor de Historia y Teoría del Arte en la Universidad Autónoma de Madrid. Compagina el estudio del imperio y sus representaciones en la temprana Edad Moderna con el análisis crítico de la cultura y el arte contemporáneos.

ARTÍCULO**NODO «MEDIATECAS Y ARCHIVOS PARA EL SIGLO XXI»**

Archivos distribuidos, contenido del pasado, contenido para el futuro

Alessandro LudovicoEditor jefe de la revista *Neural*

Fecha de presentación: noviembre de 2010

Fecha de aceptación: diciembre de 2010

Fecha de publicación: diciembre de 2010

Resumen

Por paradójico que resulte, la web está encantada con su propia época como si de un ser humano se tratara y le preocupa mucho menos lo que sucedió antes de su nacimiento. Los sucesos históricos, noticias, documentos y artefactos culturales en conjunto desde 1994 a la actualidad resultan mucho más fáciles de encontrar que los que anteceden a mediados de la década de 1990; cuanto más antiguos peor y cuanto más recientes mejor. Parece que la web refleja cada vez más la estructura de la corriente de un río, que siempre se dirige hacia su desembocadura, en vez de recordar cuándo y dónde empezó a fluir su propia agua, o antes incluso. Así que, aunque la etapa de finales de los noventa y principios de este siglo quede bastante bien cubierta, existe un vacío histórico tangible en el maremágnum de información archivada en línea. Esta circunstancia resulta evidente cuando hay que hacer investigación rigurosa más allá de los clásicos de la cultura y se detecta una carencia sustancial de información disponible gratuitamente. Probablemente porque los gigantes en línea son conscientes de esta brecha cultural, piensan que la consagración definitiva de la reputación de la web como medio de confianza universal pasa por la migración en línea de los medios tradicionales, para que la gente pueda acceder a aquello en lo que más confiaban en el pasado: a lo impreso. Ahora la digitalización parece añadir un valor distintivo a medios impresos de (confianza): el de hacerlos accesibles universalmente. Pero digitalizar fuentes impresas constituye una tarea ingente, un esfuerzo masivo de intentar archivar contenido impreso y hacerlo legible en línea. En el debate inacabable sobre el futuro de lo impreso, parece que la fase final es el paso del formato impreso al digital: cuando incluso los títulos impresos más desconocidos estén disponibles en formato digital, ¿quedará alguien que aún necesite lo impreso? Y digitalizar también implica hacer una copia del material impreso original y probablemente almacenarla en línea. Pero en realidad deberíamos preguntarnos: ¿puede este proceso definirse correctamente como «archivo»?

Palabras clave

archivo, medios impresos, digitalización, acceso universal

*Distributed archives, content from the past, content for the future***Abstract**

The web (paradoxically similarly to a human being) is particularly fond of its own age and much less so regarding what happened before its birth. Historical events, news, documents and cultural artefact at large since 1994 to the present are way easier to find than the ones antecedent to the middle nineties; the earlier the worse, and the later the better. It seems that the web reflects more and more a structure like a river flow, always heading to its mouth, more than remembering when and where its own water started to flow or even before that. So even if the late 1990s and 2000s are quite well covered, there's a tangible historical vacuum in the chaos of online archived information. And this is evident when you need to do serious research beyond the culture classics with a substantial lack of information freely available. Probably because online giants are aware of this cultural gap, they think that the final establishment of the web's reputation as a universally trusted medium goes through the migration in the online form of traditional media, and this means to let people access what they used to trust more: printed. Now its digitalization seems to add a distinctive quality to (trusted) printed media: being universally accessible. But digitalizing printed sources is a big task, a massive effort in trying to archive printed content and make them readable online. In the endless debate about the future of print, it can be felt as the final passage from the printed to the digital form: when even the most obscure printed titles will be available in a digital form, will there be anybody left who will still need print? And digitalizing means also to make a copy of the original printed material and possibly storing it online. But actually we should ask ourselves: can this be properly defined as "archiving"?

Keywords

archiving, printed media, digitalization, universal access

Por paradójico que resulte, la web está encantada con su propia época como si de un ser humano se tratara y le preocupa mucho menos lo que sucedió antes de su nacimiento. Los sucesos históricos, noticias, documentos y artefactos culturales en conjunto de 1994 a la actualidad resultan mucho más fáciles de encontrar que los que anteceden a mediados de la década de 1990; cuanto más antiguos peor, y cuanto más recientes mejor. Parece que la web refleja cada vez más la estructura de la corriente de un río, que siempre se dirige hacia su desembocadura, en vez de recordar cuándo y dónde empezó a fluir su propia agua, o antes incluso. Así que aunque la etapa de finales de los noventa y principios de este siglo quede bastante bien cubierta, existe un vacío histórico tangible en el maremágnum de información archivada en línea. Esta circunstancia resulta evidente cuando hay que hacer investigación rigurosa más allá de los clásicos de la cultura y se detecta una carencia sustancial de información disponible gratuitamente. Probablemente porque los gigantes en línea son conscientes de esta brecha cultural, piensan que la consagración definitiva de la reputación de la web como medio de confianza universal pasa por la migración en línea de los medios tradicionales, para que la gente pueda acceder a aquello en lo que más confiaban en el pasado: a

lo impreso. Eso sucedía porque el material impreso solía revisarse antes de imprimirse, por lo que se controlaba y se hacían pruebas antes de convertirse en un producto que no se podía modificar. Ahora la digitalización parece añadir un valor distintivo a medios impresos de (confianza): el de hacerlos accesibles universalmente. Pero digitalizar fuentes impresas constituye una tarea ingente, un esfuerzo masivo de intentar archivar contenido impreso y hacerlo legible en línea. En el debate inacabable sobre el futuro de lo impreso, parece que la fase final es el paso del formato impreso al digital: cuando incluso los títulos impresos más desconocidos estén disponibles en formato digital, ¿quedará alguien que aún necesite lo impreso? Y digitalizar también implica hacer una copia del material impreso original y probablemente almacenarla en línea. Pero en realidad deberíamos preguntarnos: ¿puede este proceso definirse correctamente como «archivo»?

Intentaré responder a esta pregunta más adelante. Ahora querría citar unas palabras del economista estadounidense Jeremy Rifkin, de su libro *La era del acceso*:

«El contenedor físico se vuelve secundario respecto a los servicios únicos que contiene [...]. Los libros y revistas en las estanterías de las

bibliotecas dan preferencia al acceso a los servicios vía internet» (Rifkin, 2000, p. 76-93, 100).

La verdad es que aún contamos con recursos culturales incomparables en formatos antiguos. Por ejemplo, aún se pueden leer miles de millones de libros y revistas, aunque, en algunos casos, tengan varios siglos. Pero la mayor parte del tiempo acceder a ellos resulta más complicado. De hecho, si no se tiene un ejemplar de estos libros y revistas cerca o, más aún, si no se coincide en el mismo lugar físico (ya que en vez de eso el ejemplar en cuestión podría hallarse justamente al otro lado del mundo), no pueden leerse, no pueden hojearse, no pueden examinarse. Si están listados en algún catálogo bibliográfico, se puede averiguar dónde está el ejemplar más cercano, aunque, una vez más, puede encontrarse muy lejos. Por otro lado tenemos redes globales que se indexan constantemente, que albergan una cantidad impresionante de conocimiento y de cultura, y que puede explorarse en cualquier circunstancia mediante motores de búsqueda privados. Pero como ya se ha comentado, les interesan sobre todo las dos últimas décadas y sólo una fracción mínima de que lo está disponible físicamente se ha digitalizado e indexado en línea. Google ha alcanzado el estatus de motor de búsqueda más visitado, y así, implícitamente, se ha convertido en uno de los archivos digitales más prominentes del conocimiento humano, producido digitalmente y disponible públicamente. Esta situación debió de motivar la afirmación de los fundadores de Google de que la cultura que se conserva impresa y no se encuentra en línea resulta un problema para la humanidad. Así que Nikeesh Arora, presidente de Operaciones de Ventas Globales y Desarrollo Financiero de Google, confesó que el sueño de los fundadores de Google es «la creación de una biblioteca universal». ¹ Este deseo parece la extensión perfecta de su posición dominante en la clasificación de los contenidos en línea: proponen ampliar la clasificación a los contenidos que se habían publicado impresos, proporcionando incluso la digitalización necesaria y los recursos de hospedaje. La verdad es que más que un sueño parece otra gran oportunidad de negocio. De hecho, la posibilidad de contar con una cantidad tan ingente de contenidos que puedan disfrutarse y navegarse libremente se plantea como otro atractivo espacio en línea que Google podría explotar para vender publicidad. De hecho, los anuncios contextuales vinculados al contenido se mostrarían mientras se lee el libro seleccionado de una inmensa biblioteca en línea, al clásico estilo de Google benevolente y paternalista. Lo que Google intenta hacer es digitalizar (y posiblemente conseguir los derechos de) grandes cantidades de material cultural impreso. Con cinco millones de dólares como inversión inicial y veinte mil

socios editores, incluidas bibliotecas de primera línea, ya pueden afirmar tras unos pocos años de trabajo que han escaneado siete millones de libros y que un millón ya se encuentra disponible para vista completa en el servicio Google Books. Para hacerse una idea de cómo funciona, la mayoría de los libros se escanea utilizando una cámara industrial especial a una velocidad muy elevada de 1.000 páginas por hora. Es más, en 2008 Google cerró la compra de veinte millones de diarios históricos digitalizados de PaperofRecord.com, una empresa canadiense. ² Y en 2010 firmó otro acuerdo con una institución nacional europea: el ministro de Cultura italiano se mostró encantado de otorgarle gratuitamente el derecho a escanear y albergar contenidos. Lo cierto es que en dos años se escanearán otro millón de libros de dominio público guardados en las bibliotecas nacionales de Roma y Florencia. Este enfoque plantea dos problemas delicados. En primer lugar, el acceso a esta gran cantidad de cultura está controlado y regulado por Google. No es la UNESCO, sino Google. No es una institución cultural internacional sin ánimo de lucro. Es un negocio privado global. En segundo lugar, debido a su enfoque específico, Google tiende a adquirir el tipo de cultura más «universal» existente para resultar tan popular como sea posible. ¿Qué ocurrirá entonces con el resto?

1. Estrategias y éxito de los archivos en línea

He intentado analizar las características de los archivos digitales que albergan material impreso en mi libro de próxima aparición *Post-Digital Print, the mutation of publishing since 1984* [*Impresión postdigital, la mutación del mundo editorial desde 1984*]. He intentado analizar archivos digitales independientes, entre los cuales destacan unos cuantos proyectos excelentes en línea. Ubuweb, ³ por ejemplo, está comisariado y trata sobre «todas las formas de vanguardia y más allá», pero se interesa sobre todo por las décadas de 1960 y 1970. Los comisarios filtran el valioso material digitalizado que envía una comunidad de entusiastas para que se pueda navegar y consultar libremente en cómodos formatos estándar. Posee la virtud de centrarse en temas concretos, pero también se considera una referencia destacable para una comunidad muy participativa que «dona» digitalizaciones muy valiosas de materiales poco comunes (tal y como debería intentar ser una biblioteca de primer orden). Aaaaarg.org ⁴ también trabaja en la misma línea: están digitalizando (y pidiendo a la gente que ayude a digitalizar) centenares de libros y artículos vinculados a la investigación académica en arte, medios de comunicación y política.

1. Véase: <<http://online.wsj.com/article/SB10001424052748703701004575113511364939130.html>>.

2. Véase: <<http://blog.searchenginewatch.com/081202-100005>>.

3. Véase: <<http://www.ubuweb.com>>.

4. Véase: <<http://aaaaarg.org>>.

Todos los archivos se pueden buscar como texto, así que se establece un único motor de búsqueda vertical sobre estos temas, propio y gratuito (si lo comparamos con los carísimos servicios comerciales académicos). Todos los archivos están disponibles gratuitamente para descargarse, aunque es necesario registrarse. El proyecto se define de un modo bastante imaginativo:

«AAAARG se creó con la intención de desarrollar un discurso crítico fuera de un marco institucional. Pero en vez de verlo como un nuevo edificio, imaginaos un andamiaje que se sujeta a los edificios existentes y crea nuevas arquitecturas entre ellos».

También hay archivos en línea centrados en revistas. Uno de los renacimientos más celebrados de revistas *underground* fue el de *Radical Software*.⁵ Se escanearon los once números (impresos en la década de 1970), se recopilaron en formato PDF y se pusieron a disposición de la gente gratis en su página web, lo que supone una contribución muy importante para los investigadores de la cultura multimedia. El proceso fue financiado por The Langlois Foundation y se centró en esta revista en concreto porque se consideró que debió de ser la primera revista de arte multimedia publicada en la historia. Se han considerado otras tantas revistas (mejor cuanto más antiguas) para digitalizarse y poder acceder a ellas en línea. Otro ejemplo clave sería el de los números de $L=A=N=G=U=A=G=E$,⁶ una de las revistas de poesía experimental más importantes publicada en la década de 1970 en Estados Unidos. Están accesibles en línea tanto en imágenes como en PDF, pero no pueden navegarse como texto. Se adoptó un enfoque distinto en el caso de *PhotoStatic*, otra revista pensada también como proyecto artístico.⁷ Esta revista se centraba en la xerografía como fuente de un lenguaje visual y una forma artística muy peculiares, y se publicó de 1983 a 1998. Lentamente, los editores fueron creando archivos PDF de cada número, empezando desde el último, y los fueron subiendo a su página web para que pudieran descargarse gratis. La particularidad de *PhotoStatic* es que cuando los archivos PDF originales no estaban disponibles se «reconstruyeron». Es decir, se volvió a maquetar el diseño, el texto y las imágenes como si fueran a imprimirse otra vez. En este caso la conservación se centró en volver a poner en funcionamiento las «placas» virtuales originales que sirvieron para imprimirla, pero de una forma abstracta que pudiera acabar generando (por paradójico que resulte) un producto impreso de aún más calidad, que no existió en su época. Una de las preguntas básicas es: ¿se trata realmente en estos casos de procesos «de archivo»? Las copias impresas duraderas siguen en las bibliotecas y tendría que producirse un accidente ex-

cepcional para que se borrarán. Las copias digitales pueden borrarse (por accidente o a propósito) en un segundo, aunque su tendencia innata a la duplicación infinita incrementa fácilmente las posibilidades de acceder a ellas. Así que contar con múltiples copias de archivos escaneados, distribuidos por lo que pueden ser miles de millones de lugares distintos y en ordenadores distintos serviría para contribuir a su memoria colectiva, y puede que también, de forma paralela pero separada, a su conservación. Es más, existe un elemento social y cultural oculto que hay que valorar detenidamente en este sentido. Si se analiza cualquier «subcultura» o movimiento literario, artístico o musical, se pueden identificar fácilmente a unas pocas personas clave (periodistas, historiadores, coleccionistas, instituciones pequeñas o fans obsesionados) que han reunido a lo largo de los años colecciones impresionantes que yacen guardadas en una o varias habitaciones. Estas herencias de gran valor se conservan a título individual, pero son invisibles para el resto de la «escena» artística y del mundo. Si la existencia de estos elementos y al menos sus referencias esenciales se compartieran, su contexto se convertiría en recurso público, generaría un valor compartido que tendría consecuencias importantes tanto para la presencia en línea del coleccionista apasionado como para la percepción histórica general. Si Wikipedia constituye el mayor esfuerzo actual por compartir conocimiento desde el punto de vista más general y cultural, entonces los archivos individuales pero conectados en red de materiales impresos deberían suponer una gran transformación en la narración de la historia de los movimientos subculturales, vanguardistas y artísticos.

Siguiendo este planteamiento, hay obras de arte que tratan sobre el archivo y el papel y que consiguen invertir nuestra perspectiva habitual. *Card Catalog* [‘Catálogo de Tarjetas’]⁸ de Tim Schwartz es una instalación de un cajón de más de dos metros de largo que contiene un catálogo de las 7.390 canciones que guarda el autor en su iPod, en forma de tarjetas individuales para cada canción. En este caso los «datos» son comprensibles (tarjetas que se refieren a una canción), pero no representan los datos en sí (no hay partituras, ni información relacionada con la música), sino más bien un índice completo. En este caso el autor juega con el espacio y sus características particulares (cuando es virtual y cuando no lo es), ya que el índice de un catálogo en papel ocuparía mucho más que el conjunto de datos guardados en un diminuto reproductor MP3. Sin embargo, esta instalación está realizada al estilo del siglo XIX, es un cajón hecho de madera clásica con un pomo de latón, lo cual no es accidental. Nos recuerda que los catálogos de papel siguen existiendo en viejas bibliotecas, aunque hayan pasado siglos, y que siguen representando el conocimiento mediante el papel de un modo universal, mientras que la invisibilidad

5. Véase: <<http://www.radicalsoftware.org/>>.

6. Véase: <<http://english.utah.edu/eclipse/projects/LANGUAGE/>>.

7. Véase: <<http://psrf.detritus.net/>>.

8. Véase: <<http://www.timschwartz.org/card-catalog/>>.

de los discos duros sigue resultando críptica para la mayoría de nosotros. Este elemento se ve reforzado al ordenar las tarjetas en una cronología fiel a los hábitos de escucha del autor, lo que genera una correspondencia aún más estricta entre los datos invisibles y su índice tangible en papel.

2. Archivo de *Neural* y archivos distribuidos

Soy editor of *Neural*,⁹ una revista impresa, desde 1993. Desde entonces (e incluso antes) empezamos a desarrollar nuestro propio archivo de libros, catálogos, revistas, pósteres, entradas y folletos y otros tantos elementos de medios nuevos y antiguos. Debe de albergar unos 2.000 ítems. Aunque es muy improbable que esta colección se ponga a disposición pública en Bari, donde *Neural* tiene la sede, queremos compartirla tanto como podamos. Así que empezamos con unas pocas pruebas sobre cómo desarrollar estrategias en línea y fuera de ella para publicar en internet las primeras referencias completas de las cosas que coleccionamos. Y lo cierto es que el archivo de *Neural* se aleja mucho de la idea de creación solitaria y autorreferencial. Tras recopilar la referencia de cada uno de los elementos, el segundo paso consiste en intentar establecer un modelo de archivo en línea que sea lo bastante simple (incluso puede ser una especie de copia en bruto) y abstracto, y que podrían acabar adoptando otras personas dispuestas a subir sus colecciones en línea. Este modelo sería el resultado más valioso de nuestros esfuerzos archivísticos y debería compartirse como una especie de «manual» («cómo hacer tu propio archivo en línea») que incluya instrucciones sobre cómo usar software libre para configurarlo, para lo que actualmente estamos probando una solución basada en un sistema de gestión de contenidos. Las instituciones grandes ya han desarrollado sus propios archivos, como por ejemplo V2_ en Rotterdam,¹⁰ que posee un archivo impresionante, pero queremos que nuestro esfuerzo resulte válido para instituciones pequeñas y coleccionistas particulares.

El tercer paso consistirá en crear archivos distintos que aborden temas homogéneos y que puedan navegarse exhaustivamente. Este sistema funcionaría mediante un software sencillo y gratuito de clasificación que escaneara periódicamente el contenido de cada archivo individual y funcionara así de motor de búsqueda integrado y dedicado. Los esfuerzos se concentran en elaborar un método de creación de archivos en línea tan sencillo como sea posible para que constituya un reflejo de los archivos físicos.

Así se generarían «islas» de cultura mantenidas por sus responsables correspondientes. Si fueran un reflejo de los archivos

físicos a los que remiten, tendríamos una representación en línea fiable, que se podría navegar y que serviría para reconocer públicamente los esfuerzos por crear y mantener colecciones materiales impresas.

El cuarto paso consiste en ayudar a construir máquinas de escaneo de libros basadas en código abierto, para empezar a digitalizar las producciones correspondientes y hacerlas accesibles en línea. Google utiliza escáneres industriales de libros para su gigantesco programa Google Books (que seduce a las instituciones y las convence de que les conceda acceso a sus tesoros impresos a cambio de una versión gratuita o barata de sus archivos digitalizados, que también han de compartir por supuesto con Google). Pero existe una pequeña comunidad dedicada a crear escáneres similares mediante un proceso que se basa estrictamente en el código abierto, por lo que comparten toda la metodología y el software. Se trata de un avance técnico crucial, porque en cuanto se construyeran y expandieran estas máquinas se aceleraría considerablemente el proceso de digitalización de series enteras de libros (antiguos o nuevos) o de colecciones completas de revistas independientes.

Neural acaba de iniciar las conversaciones para establecer un programa con unos cuantos socios de la región de los Balcanes. Queremos elaborar un archivo o referencias para toda nuestra colección, construir un escáner de libros para cada uno de nosotros y empezar a digitalizar una parte de nuestra colección y hacerla accesible en línea. Estamos intentando conseguir financiación para cubrir todas las fases (de la primera a la cuarta), de modo que se desarrollen en paralelo y acaben incorporándose a nuestros archivos.

En cierto sentido, ambos procesos (publicar referencias de elementos coleccionados e incluso digitalizarlos) se basan en un mecanismo similar al de la denominada *siembra* de elementos P2P. En el vocabulario técnico de las P2P, la *siembra* significa que si quieres «poseer» algo que tienes que compartirlo, al menos en parte. Eso es exactamente lo que haríamos con la combinación de tecnologías impresas y digitales. Por supuesto, este proceso no tiene nada que ver con la nostalgia. Elaborar estos archivos de referencias y escanear productos pequeños siguiendo los deseos de editores y autores serviría en ocasiones para volver a conectar fragmentos que se perdieron con el paso del tiempo, como textos que se prestaron y nunca se devolvieron.

Pero nos seguimos preguntando: ¿podemos definir estos procesos como «de archivo»? Pues creo que no. Todo lo que he mencionado remite a «acceder» y no a «archivar». Tardaremos unas décadas en saber si los archivos JPG y PDF siguen ahí. Pero si empezamos a asumir la responsabilidad de crearlos y compartirlos, estaremos dando un primer paso constructivo.

9. Véase: <<http://www.neural.it>>.

10. Véase: <<http://archive.v2.nl/>>.

Conclusiones

El resultado de este proceso podrían ser «islas» de cultura archivadas que van surgiendo lenta e independientemente en línea y que luego crecen. Estarían formadas por personas que coinciden en su apasionamiento y lo único que quieren es compartir información valiosa y contribuir al acceso de contenidos importantes que serían nuevos para la web. Se trataría de una memoria compartida como sin duda se ha revelado el sistema de compartir archivos de igual a igual. Se aunaría así la estabilidad de nuestra cultura impresa y su estatismo, con lo efímero de su digitalización, y aún más con sus rasgos dinámicos consiguientes.

No obstante, un proyecto de estas características exige de «sem-

bradores» permanentes que suscriban el paralelismo con las redes de igual a igual, o de personas que quieran responsabilizarse. Por eso, en *Neural* ya hemos empezado a trabajar en lo que hemos adquirido hasta la fecha, mientras al mismo tiempo trabajamos en red con otros. Si conseguimos establecer modelos, plataformas y prácticas utilizables, probablemente ayudaremos a un pequeño porcentaje de la cultura a sobrevivir a su propio futuro.

Referencias bibliográficas

RIFKIN, Jeremy (2009) *La era del acceso*. Barcelona: Paidós.

Cita recomendada

LUDOVICO, Alessandro (2010). «Archivos distribuidos, contenido del pasado, contenido para el futuro». En: «Mediatecas y archivos para el siglo XXI» [nodo en línea]. *Artnodes*. N.º 10. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa].

<<http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/artnodes-n10-ludovico/artnodes-n10-ludovico-esp>>



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

CV**Alessandro Ludovico**

Editor jefe de la revista *Neural*
a.ludovico@neural.it

Alessandro Ludovico es crítico de los medios y editor jefe de la revista *Neural* desde 1993. Es autor de diversos ensayos sobre cultura digital y ha dado conferencias por todo el mundo. Es uno de los fundadores de la comunidad *Nettime*, de la organización Mag.Net (Electronic Cultural Publishers, ['Editores Culturales Electrónicos']) y coeditor de la serie de libros *Mag.Net Reader*. Imparte docencia en la Academia de Arte de Carrara y en Bari, y ha sido investigador invitado en la academia Willem de Kooning. También ejerció de asesor para el proyecto *Revistas de Documenta 12*. Con Paolo Cirio y Ubermorgen desarrolló *Google Will Eat Itself* ['Google se comerá a él mismo'] (Mención honorífica del Prix Ars Electronica 2005, Rhizome Commission 2005, nominado al Prix Transmediale 2006) y los proyectos de arte *Amazon Noir* (1º premio del Stuttgarter Filmwinter 2007, mención honorífica Share Prize 2007, 2º premio Transmediale08).

<http://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

NODO «MEDIATECAS Y ARCHIVOS PARA EL SIGLO XXI»

El carácter transfigurable de los objetos digitales

Attila Márton

Doctorando

Grupo de Innovación y Sistemas de la Información

London School of Economics and Political Science

Fecha de entrega: noviembre de 2010

Fecha de aceptación: diciembre de 2010

Publicado en: diciembre de 2010

Resumen

Debido al aumento de internet y de lo digital, cada vez hay más patrimonio cultural que adopta la forma de operaciones basadas en las TIC, lo que contradice las prácticas y archivos tradicionales. Al referirse a estos nuevos objetos digitales, el artículo presenta su carácter transfigurable basándose en que se pueden editar, son interactivos, abiertos y se pueden distribuir, y en la textura altamente modular y granular de los medios binarios y de los procesos de las TIC. En otras palabras, los objetos digitales son operaciones técnicas más que entidades fijas. Son fluidos, amorfos y efímeros, son sólo representaciones momentáneas de objetos. En este contexto, un desafío clave para las instituciones de patrimonio cultural es la domesticación de objetos digitales. Al yuxtaponer dos ejemplos extremos, la página de resultados del motor de búsqueda y la instantánea archivada de una página web, el artículo concluirá con el argumento de que la persistencia no se presenta con el objeto digital, sino que tiene que imponerse después mediante tecnologías de segundo orden que también se basen en el paradigma del carácter transfigurable. En otras palabras, aunque debe conservarse la persistencia de los objetos materiales, tiene que generarse la persistencia de los objetos digitales.

Palabras clave

objetos digitales, persistencia, elementos efímeros, archivo, conservación

The Transfigurability of Digital Objects

Abstract

Due to the rise of the internet and digitality, an increasing degree of cultural heritage takes the form of ICT enabled operations contradicting the traditional practices of archives. Referring

to these new forms as digital objects, the paper presents them as being transfigurable based on the dimensions of editability, interactivity, openness and distributedness and on the highly modular and granular texture of binary media and ICT processes. In other words, digital objects are technological operations rather than fixed entities. They are fluid, amorphous and ephemeral, rendered as momentary proxies of objects only. Within this context, a key challenge for cultural heritage institutions is the taming of digital objects. Juxtaposing two extreme examples – the search engine results page and the archival snap-shot of a web page – the paper will conclude with the argument that persistency does not come with the digital object, but needs to be imposed ex-post through second-order technologies which themselves are based on the paradigm of transfigurability. In other words, while the persistency of material objects has to be preserved, the persistency of digital objects has to be produced.

Keywords

digital objects, persistency, ephemera, archive, preservation

Introducción

Sobre el portal de la biblioteca perdida del faraón Ramsés II se encontraba inscrita la advertencia de que no se estaba a punto de entrar en un edificio corriente sino en la «la casa donde se cura el alma», en un lugar sagrado (Lutz, 1978; Polastron, 2007, pág. 7). Al tratarse de la biblioteca más antigua conocida por la humanidad, la inscripción nos recuerda que la ignorancia es una enfermedad del alma y que acceder al conocimiento es el remedio. En la denominada sociedad de la información, el acceso al conocimiento y la información cada vez resulta menos dificultoso para un porcentaje creciente de la población mundial. Internet y todos los servicios que ofrece devienen, cada vez en mayor medida, aspectos integrales de nuestras vidas, hasta el punto de que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se entrelazan con la condición humana en sí. Al adoptar un formato digital, el conocimiento se hace encajar en un entorno informativo de bits y bytes que, por encima de todo, se actualiza constantemente y es efímero (Kallinikos, 2006, 2009a). Estas creaciones amplían enormemente las posibilidades de acceso, pero no obstante también plantean nuevos desafíos que tendrán que abordar las futuras casas que pretendan curar el alma. Nuestro patrimonio cultural digital adopta formas que ya no se asemejan a los artefactos físicos y relativamente estables a los que llevamos siglos acostumbrados. Las nuevas metáforas que se invocan para describir estos artefactos tienden a resaltar los rasgos fluidos, apenas palpables y efímeros de lo digital y de las operaciones informáticas.

En nuestro trabajo en el proyecto *The Information Growth and Internet Research*,¹ nos referimos a los equivalentes digitales de objetos materiales como *objetos digitales*. Sin embargo, las aplicaciones de software, bases de datos, archivos informáticos, imágenes digita-

les y demás sólo son objetos en un sentido eufemístico. Mediante operaciones informáticas, se representan como objetos sólo ante la mirada del usuario (Ekbia, 2009; Kallinikos, 2009b; Faulkner *et al.*, 2010; Kallinikos *et al.*, 2010). En otras palabras, los objetos digitales cobran vida mediante la organización de datos en red gracias a los procesos y cálculos de las TIC, que les otorgan unas características distintivas. Es decir, que los objetos digitales *se pueden editar* en gran medida, son *interactivos*, *abiertos* y *se pueden distribuir* así como combinarse de un modo *modular* y *granular*. Estas características y texturas compositivas, que se pueden resumir con la noción de *carácter transfigurable*, plantean graves problemas para las instituciones de patrimonio cultural en términos de cómo conservar objetos digitales para las generaciones futuras. El objetivo archivístico de otorgar accesibilidad persistente a testimonios auténticos y persistentes de nuestra época debe redefinirse para abordar la difusión del conocimiento que de manera cada vez más vertiginosa se produce mediante objetos digitales (Brindley, 2009).

Objetos digitales

Los objetos digitales se presentan en una amplia variedad de formas y funcionalidades, sean *blogs*, hipertextos, juegos de ordenador, *e-books*, correos electrónicos, sistemas operativos, hojas de cálculo y tantas otras. No obstante, la clasificación de estas formas que se incorporan a y se ejecutan mediante TIC como objetos digitales se basa en un conjunto común de características que puede utilizarse para describirlas y distinguirlas de los objetos materiales. La propuesta perfilada en este artículo presenta los objetos digitales como operaciones de múltiples dimensiones junto a las características

1. Investigación sobre internet y el crecimiento de la información. Véase: <www.tigair.info>.

de *capacidad de edición*, *interactividad*, *apertura* y *capacidad de distribución* (Kallinikos *et al.*, 2010). Así, los objetos digitales se pueden editar en mayor o menor medida, pueden ser más o menos interactivos y demás. En la explicación que sigue se comentará brevemente cada una de estas características. Luego se ilustrará el concepto mediante dos ejemplos extremos: la *página de resultados* del motor de búsqueda y la *instantánea* digital de páginas web tomada por Internet Archive. El primer caso ejemplifica un objeto digital que posee un carácter altamente transfigurable; el segundo muestra un ejemplo de domesticación del carácter transfigurable de los objetos digitales.

Capacidad de edición

Los objetos digitales están en una fase constante de flujo, ya que son susceptibles de modificarse y de actualizarse. Sus contenidos o elementos pueden cambiarse o suprimirse, y se pueden añadir nuevos elementos o módulos *a posteriori*. Un ejemplo revelador es el de la página de un artículo de Wikipedia que puede editarse y modificarse durante todo su ciclo vital (Aaltonen *et al.*, 2010). En este sentido, un objeto digital nunca está terminado, sino que incorpora una potencialidad inherente para modificarse.

Interactividad

Aunque todos los objetos comportan cierto grado de interactividad, los objetos digitales pueden alcanzar un nivel que, a la larga, acabe suponiendo una diferencia cualitativa. Los objetos digitales contemplan un espectro mayor de posibilidades supeditadas a lo que el usuario invitado a un espacio potencial de exploración escoja. Por ejemplo, un videojuego de última generación tridimensional presenta un nivel tan elevado de inmersión y navegación visual que el jugador puede literalmente explorar el mundo en el que juega. Por supuesto que hay limitaciones en la jugabilidad, pero desde una perspectiva visual el juego de ordenador está abierto a lo que elija el jugador y genera los gráficos adecuados para ello en tiempo real.

Apertura

A diferencia de la capacidad de edición, la apertura remite a la potencialidad de modificar los objetos digitales de maneras no previstas por los creadores o diseñadores. En este sentido, los objetos digitales son manipulables y se puede experimentar con ellos, una idea cuya expresión más clara se halla en la cultura *hacker* que nos trajo el movimiento de código abierto y las licencias Creative Commons (Himanen, 2001). Un ejemplo muy conocido en este sentido es el de la imagen digital que cualquiera que maneje aplicaciones especializadas en tratamiento de gráficos por ordenador puede manipular.

Capacidad de distribución

Los objetos digitales están formados mayoritariamente por módulos o componentes que a su vez pueden ser otros objetos digitales. Al no estar empaquetados en una sola entidad como ocurre con el libro, estos componentes pueden distribuirse y conectarse en red mediante diversas fuentes (Esposito, 2002, pág. 299). Así, un objeto digital es una representación momentánea –una recopilación– de diversas fuentes de datos que cobran vida mediante operaciones informáticas. El ejemplo paradigmático es, por ejemplo, un documento hipertextual. Al no estar vinculado a un solo archivo informático, puede extenderse a lo largo de varias páginas web y dominios que incorporen elementos gráficos de una carpeta de imágenes o un vídeo subido a YouTube. En este sentido, los límites de un hipertexto nos resultan poco claros, son prácticas que desafían la noción de documentos definidos y delimitados como, pongamos, los libros impresos.

Textura compositiva

Las características descritas anteriormente dependen de un fondo muy particular, de una textura que se combina de un modo altamente modular y granular. La *composición modular* remite a la naturaleza generativa del hábitat interactivo en el que se incluyen los objetos digitales. Se fundamentan en una infraestructura punto a punto como es la de internet (Zittrain, 2008), lo que los convierte en piezas de construcción relativamente autónomas e independientes que dependen de su vinculación flexible a otros objetos digitales. En este sentido, no hay que confundir autonomía con autarquía. Recurriendo de nuevo al ejemplo del documento hipertextual, modificar una página web no tendría ningún efecto sobre cualquiera de las otras páginas web vinculadas a ella. No obstante, eliminar los enlaces entre las páginas web supondría el fin del documento hipertextual. El mismo principio rige en la programación orientada a objetos que genera software formado por módulos de código que están contenidos y vinculados para poder funcionar. La combinación flexible entre módulos (que pueden o no ser objetos digitales) es lo que permite descomponer un objeto digital en partes administrables que pueden editarse, reorganizarse y unirse con otros módulos.

Claro que los módulos no pueden descomponerse en otros tantos módulos elementales hasta el infinito, una circunstancia que conduce al segundo aspecto de la textura compositiva, el del *carácter granular*. Los objetos digitales están codificados en un medio binario, lo que les permite someterse a modificaciones y cálculos mínimos hasta el nivel más básico de los ceros y unos. Aunque puede requerirse mucha destreza y conocimientos para hacerlo, el hecho de que los objetos digitales sean tan granulares permite intervenciones puntuales, desde la simple corrección de un error tipográfico en un documento electrónico a la aplicación de métodos sofisticados para hallar y reparar errores de programación en un sistema operativo.

Una de las consecuencias que merece la pena destacar en este sentido es que la externalización masiva de tareas se convierte en una alternativa práctica para lograr que se hagan las cosas, dado que muchas personas pueden hacer pequeñas contribuciones, que al combinarse pueden generar innovaciones sorprendentes como la Wikipedia (Benkler, 2006). Para que quede claro, el carácter modular y granular de los objetos digitales no procede del incremento de la tecnología informática, sino que hace tiempo que están entre nosotros. Por ejemplo, en el caso de lo modular, se trata de un elemento clave de la fabricación en serie, es decir, del ensamblaje de partes estandarizadas para lograr productos finales. En lo referente a lo granular, la escritura fonética permite la creación de diversas formas literarias mediante la combinación de un número muy limitado de letras. No obstante, el nivel granular y modular en el que se basa el ensamblaje de objetos digitales realmente supone una diferencia cualitativa. Y esta diferencia se describe mediante atributos como fluido, amorfo, inestable, efímero, generativo, o, como se menciona en este artículo, transfigurable.

El motor de búsqueda y el archivo

Considerar los objetos digitales del modo planteado anteriormente suscita la pregunta de cómo cobran vida en diferentes entornos y contextos, cada uno de los cuales está formado por expectativas, objetivos y prácticas diferentes. Por ejemplo, la generación actual de motores de búsqueda algorítmicos, como es el caso de Google, debe toda su existencia y funcionalidad al carácter transfigurable de los objetos digitales y a la textura compositiva en la que se integran. Uno de los principales objetos digitales que los motores de búsqueda generan, la página de resultados, resulta paradigmática en este sentido. Básicamente contiene una lista de páginas web que se consideran relevantes en relación a la consulta planteada por un usuario; es el resultado de sofisticados cálculos algorítmicos que tienen en cuenta diversos aspectos dentro y entre lo que mayoritariamente son páginas y otros recursos web. No obstante, la página de resultados del motor de búsqueda sólo existe como representación momentánea. En cuanto se cierra la ventana que muestra la página de resultados, el objeto digital desaparece y no vuelve a calcularse y construirse hasta que el usuario inicia una nueva búsqueda. Incluso cuando el usuario teclea los mismos términos de búsqueda de antes, la página de resultados vuelve a crearse en tiempo real, por lo que puede que el algoritmo del motor de búsqueda arroje resultados distintos debido a la actualización constante de la base subyacente y de su índice de búsquedas cambiante. Dado el impacto elevado de los motores de búsqueda

para el tráfico de una página web, sobre todo en el caso de Google, los consultores especializados ofrecen sus servicios de optimización de tales motores, lo que debería provocar que una página web ascendiera en el listado en relación a términos de búsqueda específicos. Los servicios de hospedaje web adaptan sus páginas web al mecanismo de *ranking*, lo que a su vez puede provocar que los motores de búsqueda cambien sus mecanismos. Se genera un ciclo de retroalimentación entre el motor de búsqueda y la acumulación correspondiente de páginas, y, a la larga, con la red, así como con otros servicios de internet (Fortunato *et al.*, 2006). De este modo, la página de resultados del motor de búsqueda se encuentra en un estado constante de flujo que adopta la forma de objetos a través de los cálculos algorítmicos (Morville, 2005). Se trata de un artefacto interactivo, radicalmente abierto y distribuido que no se define fácilmente a partir de los recursos web que representa. En esta constelación, lo que se mantiene constante no es el objeto digital, sino el algoritmo (Esposito, 2002).

En marcado contraste con la funcionalidad del motor de búsqueda, las prácticas archivísticas giran en torno al mantenimiento de artefactos culturales y/o su documentación. Uno de los términos clave es el de persistencia, tanto si se trata de la persistencia del artefacto archivado como de la persistencia de su documentación (Cox, 2007). Debido a su composición transfigurable, los objetos digitales contradicen las prácticas archivísticas institucionales de las instituciones de la memoria que dependen, salvo contadas excepciones como en el caso del arte de la *performance*, de la estabilidad material y la finitud de los artefactos que el archivo organiza y conserva (Weinberger, 2007; Schnapp, 2008; Márton, 2010). En este contexto, Internet Archive² representa un intento de organización, de otorgar persistencia al mundo efímero de los bits y *bytes*, y así conservar objetos digitales para las generaciones futuras (Lyman *et al.*, 1998). Además de muchos otros proyectos, se le conoce sobre todo por archivar la red, generando instantáneas de millones de páginas web. Almacenadas en una base de datos, estas instantáneas se localizan gracias a su URL y al momento en que se tomaron (Howell, 2006). No obstante, la instantánea no es una copia completa y perfecta de la página web real sino una clase de objeto digital totalmente distinta. Para documentar la procedencia y la autenticidad del documento sólo se copian el contenido y el diseño de la página web correspondiente, pero no sus funcionalidades y procesos internos. Esto significa que el objeto digital se escinde del entorno informativo en el que está integrada la página web original. Por ejemplo, en Internet Archive se puede hallar una versión temprana de la interfaz de búsqueda de Google que se remonte al 11 de noviembre de 1998, pero no se puede hacer una búsqueda que arroje resultados de aquel periodo de tiempo. Aun así, la instantánea archivada sigue siendo un objeto digital. Así que

2. Véase: <www.archive.org>.

la posibilidad de, pongamos, editar la instantánea, sigue existiendo pero queda negada por rigurosos protocolos de seguridad. En otras palabras, la persistencia del artefacto archivístico no viene inducida por la instantánea, sino más bien tiende a imponerse mediante operaciones informáticas para domesticar el carácter transfigurable de los objetos digitales.

El replanteamiento informático de la persistencia

Como ilustran los dos ejemplos extremos de la página de resultados del motor de búsqueda y la instantánea de archivo, los objetos digitales deben contemplarse como objetos sólo en un sentido eufemístico. El bucle de retroalimentación entre la página de resultados y la red, así como la imposición de la persistencia en la instantánea, se deben a operaciones informáticas sofisticadas, y lo que es más importante, constantes. Estas operaciones consisten básicamente en procesar datos que sirven para generar representaciones momentáneas similares a objetos ante el usuario. Por tanto, los objetos digitales no son entidades fijas sino más bien operaciones tecnológicas que emulan representaciones de objetos (Manovich, 2001; Ekbja, 2009; Faulkner *et al.*, 2010).

La mutación constante de bits y *bytes* es, por un lado, la fuerza impulsora así como la fuente de la mayoría de los servicios destacables que ha creado internet. Especialmente los motores de búsqueda se han constituido en proveedores de servicios de información fundamentales gracias al carácter transfigurable de los objetos digitales. Por otro lado, la definición precisa y la persistencia de un documento, en las que los archivos han confiado desde hace siglos, se han vuelto mucho menos evidente y tienen que redefinirse mediante la tecnología (Hjørland, 2000). La instantánea como tal es un objeto digital, pero su carácter transfigurable se ve limitado en Internet Archive para convertirse en un documento archivístico y casi persistente. La persistencia es el resultado de procesos de aplicación de programas que se logran mediante tecnologías de segundo orden basadas en el mismo paradigma del carácter transfigurable (Márton, 2009). Dicho en otras palabras, mientras que la persistencia de los

objetos materiales debe conservarse, la persistencia de los objetos digitales debe producirse.

Tal y como se ha presentado en este artículo, el marco de los objetos digitales nos desafía de tal manera que pone de relieve la existencia fluida y amorfa de las prácticas sociales articuladas por las TIC e infundadas de lo digital. Los atributos de edición, interactividad, apertura y distribución, así como la constitución modular y granular de los objetos digitales, despliegan un horizonte amplio de potencialidades que puede investir de poder a los usuarios, en el sentido de que acceden a la información o les proporciona canales de gran alcance para expresarse y mostrarse creativos (Zittrain, 2008). No obstante, hay que tener en cuenta las operaciones tecnológicas subyacentes que van más allá del criterio y de la percepción del usuario; se trata de un entorno complejo de funcionalidades distribuidas y en red que desarrollan un hábitat informativo en perpetua mutación (Kallinikos, 2006). Al adentrarse en este entorno fluido y efímero, las instituciones archivísticas tendrán que cuidar de los objetos digitales que no pueden «cuidar de sí mismos» como los artefactos materiales (Russell *et al.*, 1999).

Si los conservadores de nuestro patrimonio cultural *digital* grabaran una advertencia sobre sus portales (digitales), desde luego debería decir «de lo efímero a lo persistente». Sólo así conservaremos un remedio para la ignorancia.

Agradecimientos

Me gustaría agradecer a LABoral Centro de Arte y Creación Industrial su invitación al *Primer Simposio Mediatecas y Archivos para el siglo xx* que acabó generando la escritura de este artículo. Doy especialmente las gracias a Rosina Gómez-Baeza Tinturé, Benjamin Weil y Pau Alsina por su gran acogida durante el congreso. También querría dar las gracias a mi tutor, Jannis Kallinikos, por sumarme a su viaje por la teoría de los objetos digitales y a mi compañero de doctorado Aleksí Aaltonen, por sus aportaciones constructivas durante ese mismo viaje. La presentación, y como resultado de ella el artículo, fueron posibles gracias a José Carlos Mariategui, otro compañero de doctorado que presentó mi investigación al equipo de LABoral en primer lugar.

Bibliografía

- AALTONEN, A.; LANZARA, G. F. (2010). «Unpacking Wikipedia governance: The emergence of a bureaucracy of peers?». En: LAEMOS. Buenos Aires.
<http://www.egosnet.org/jart/prj3/egosnet/data/uploads/LAEMOS%202010/ST_4_LAEMOS-2010_Aaltonen-Lanzara.doc>
- BENKLER, Y. (2006). *The wealth of networks. How social production transforms markets and freedom*.
<<http://www.benkler.org>>

- BRINDLEY, L. (2009). «We're in danger of losing our memories». *The Observer*. Londres. [Fecha de consulta: 09/11/2010].
<<http://www.guardian.co.uk/technology/2009/jan/25/internet-heritage>>
- COX, R. J. (2007). «Machines in the archives: Technology and the coming transformation of archival reference». *First Monday*. Vol. 12, n.º 11.
<<http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2029/1894>>
- EKBIA, H. R. (2009). «Digital artifacts as quasi-objects: Qualification, mediation, and materiality». *Journal of the American Society for Information Science and Technology*. Vol. 60, n.º 12, págs. 2554-2566.
- ESPOSITO, E. (2002). *Soziales Vergessen: Formen und Medien des Gedächtnisses der Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- FAULKNER, P.; RUNDE, J. (2010). «The Social, the material, and the ontology of non-material technological objects». Documento de trabajo.
- FORTUNATO, S.; FLAMMINI, A.; MENCER, F.; VESPIGNANI, A. (2006). «Topical interests and the mitigation of search engine bias». *Actas de la National Academy of Science of the United States of America*. Vol. 103, n.º 34, págs. 12684-12689.
- HIMANEN, P. (2001). *The hacker ethic and the spirit of the information age*. Londres: Vintage.
- HJORLAND, B. (2000). «Documents, memory institutions and information science». *Journal of Documentation*. Vol. 56, n.º 1, págs. 27-41.
- HOWELL, B. A. (2006). «Proving web history: How to use the Internet Archive». *Journal of Internet Law*. Vol. 9, n.º 8, págs. 3-9.
- KALLINIKOS, J. (2006). *The consequences of information: Institutional implications of technological change*. Northampton: Edward Elgar.
- KALLINIKOS, J. (2009a). «The making of ephemeria: On the shortening life spans of information». *The International Journal of Interdisciplinary Social Sciences*. Vol. 4, n.º 3, págs. 227-236.
- KALLINIKOS, J. (2009b). «On the computational rendition of reality: Artefacts and human agency». *Organization*. Vol. 16, n.º 2, págs. 183-202.
- KALLINIKOS, J.; AALTONEN, A.; MÁRTON, A. (2010). «A theory of digital objects». *First Monday*. Vol. 15, n.º 6.
<<http://www.uic.edu/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/3033/2564>>
- LUTZ, C. E. (1978). «The oldest library motto: ψυχὴς λατρεῖον». *The Library Quarterly*. Vol. 48, n.º 1, págs. 36-39.
- LYMAN, P.; KAHLE, B. (1998). «Archiving digital cultural artifacts». *D-Lib Magazine*. N.º julio/agosto.
<<http://www.dlib.org/dlib/july98/07lyman.html>>
- MANOVICH, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge: MIT Press.
- MÁRTON, A. (2009). «Self-referential technology and the growth of information. From techniques to technology to the technology of technology». *Soziale Systeme*. Vol. 15, n.º 1, págs. 137-59.
- MÁRTON, A. (2010). «The autological constitution of digital cultural artefacts. An analysis of the implications of ICT on memory organizations». En: LAEMOS. Buenos Aires.
<http://www.egosnet.org/jart/prj3/egosnet/data/uploads/LAEMOS%202010/ST_4_LAEMOS-2010_Marton.pdf>
- MORVILLE, P. (2005). *Ambient findability: What we find changes who we become*. Sebastopol: O'Reilly Media.
- POLASTRON, L. X. (2007). *Books on fire. The tumultuous story of the world's great libraries*. Londres: Thames & Hudson.

RUSSELL, K.; WEINBERGER, E.; STONE, A. (1999). «Preserving digital scholarship: The future is now». *Learned Publishing*. Vol. 12, n.º 4, págs. 271-280.

SCHNAPP, J. (2008). «Animating the archive». *First Monday*. Vol. 13, n.º 8.

<<http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2218/2020>>

WEINBERGER, D. (2007). *Everything is miscellaneous: The power of the new digital disorder*. Nueva York: Times Books.

ZITTRAIN, J. (2008). *The Future of the internet - and how to stop it*. Harrisonburg: R. R. Donnelley.

Cita recomendada

MÁRTON, Atilla (2010). «El carácter transfigurable de los objetos digitales». En: «Mediatecas y archivos para el siglo XXI» [nodo en línea]. *Artnodes*. No. 10. UOC [Acceso el: dd/mm/aa].

<<http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/artnodes-n10-marton/artnodes-n10-marton-esp>>

ISSN 1695-5951



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

CV**Attila Márton**

Doctorando

Grupo de Innovación y Sistemas de la Información

Departamento de Administración de Empresas

London School of Economics and Political Science

a.marton@lse.ac.uk

London School of Economics and Political Science

Houghton Street

London WC2A 2AE

UK

Attila Márton es doctorando del Grupo de Innovación y Sistemas de Información del Departamento de Administración de Empresas de la London School of Economics and Political Science (LSE). Tras licenciarse en Sociología y Lenguas Ugrofinesas en la Universidad de Viena en 2005, terminó un máster en Sistemas de Información e Investigación de Organizaciones en la LSE. Actualmente estudia las implicaciones de los artefactos del patrimonio cultural, digitalizados y digitales, en la memoria social y sus instituciones. Su investigación forma parte del proyecto *The Information Growth and Internet Research* (<www.tigair.info>) dirigido por el profesor Jannis Kallinikos (LSE) y Giovan Francesco Lanzara (Universidad de Bolonia) y auspiciado por la London School of Economics and Political Science.