

Digital Resources for Art-Historical Research: Critical Approach

Rodríguez Ortega, Nuria

nro@uma.es

Universidad de Málaga (Spain)

Esta comunicación parte de una convicción: la necesidad de empezar a construir un discurso crítico y autoconsciente que reflexione sobre la incidencia que el medio digital, la tecnología informática y los entornos web interactivos están teniendo en los procesos de investigación del hecho artístico.

Después de casi dos décadas utilizando Internet y la Web, cualquier cosa que se pueda decir sobre cómo el medio digital ha facilitado y optimizado estos procesos de investigación y la adquisición de información puede sonar a obviedad. Efectivamente: el acceso a la información a través de recursos digitales es rápida; muy rápida. Es ubicua: podemos conseguir información desde cualquier lugar y en cualquier momento. Es global: podemos buscar información en cualquier parte del mundo, y encontrarla - siempre y cuando haya sido previamente digitalizada -. Es más flexible: el investigador-usuario puede seleccionar qué tipo de información obtener, cuándo y de qué modo. Y lo que constituye uno de los aspectos más interesantes: la información recuperada en el medio digital es visualmente más significativa debido a la versatilidad de la interfaz gráfica, el soporte multimediático y el lenguaje hipertexto. Pensemos en un ejemplo tan simple como la posibilidad de visualizar paralelamente dos textos o dos imágenes.

La investigación a través del medio digital es más fácil, más significativa y proporciona más posibilidades al especialista para profundizar en sus investigaciones. Asimismo, el uso de recursos digitales transforma las prácticas investigadoras y condiciona determinadas modalidades de estudio. Sin embargo, en el campo de la Historia del Arte todo esto lo sabemos de manera inmediata e intuitiva, pues todavía no hemos empezado a desarrollar un discurso crítico que reflexione sobre el modo

como lo digital está incidiendo en nuestra área de conocimiento.

Hay que tener en cuenta que el uso de recursos digitales no es neutro, sino que conlleva - implícita o explícitamente, consciente o inconscientemente - determinadas conceptualizaciones sobre el objeto de estudio, y propende a determinados modos de aproximación y análisis. De hecho, el uso de recursos digitales se mueve en una especie de ambivalencia entre la utilidad incuestionable y las recategorizaciones implícitas. No olvidemos que toda página web o plataforma digital es un discurso, y como tal implica una determinada conceptualización del hecho, fenómeno o idea sobre el que se construye dicho discurso.

Un ejemplo simple y clarificador nos lo proporciona el empleo de imágenes en formato gigapíxeles, que se han popularizado sobre todo a partir de diversas iniciativas llevadas a cabo entre instituciones culturales y Google Earth. La posibilidad de visualizar con detalle nunca antes imaginable determinadas secciones de una imagen pictórica constituye una inestimable ayuda para analizar con rigurosidad elementos y componentes que hasta ahora habían sido marginales. Asimismo, la posibilidad de seccionar una imagen para analizar una o varias de sus partes favorece con mucho la tarea del historiador del arte, buena parte de la cual consiste en examinar imágenes artísticas. Ahora bien, esta posibilidad de análisis también está favoreciendo una aproximación a la imagen artística basada en el fragmento y en el detalle, mientras que la aprehensión de la imagen como totalidad unitaria tiende a perderse. Hay que tener en cuenta que en el medio digital, la imagen como entidad autónoma no existe de la misma manera que existe en el medio analógico. En el medio digital, lo que tenemos es una masa de píxeles que nosotros podemos manipular a nuestro antojo: cortando, disgregando, remezclando, interviniendo..., o en función de las posibilidades que nos permita el software y la capacidad de la interfaz gráfica. Además, el valor de cualificación de una imagen digital reside, precisamente, en su capacidad de disección, intervención y ampliación. Eso es lo que busca un usuario que trabaja con imágenes digitales.

En un escrito de 2005, W. Vaughan indicaba que la reproducción completa de un objeto en

la pantalla del ordenador únicamente esquema nemotécnico, una especie de guía para el espectador en su búsqueda del detalle (Vaughan, 2005: 6). Si observamos, por ejemplo, el modo como Google Earth Prado nos muestra sus imágenes en alta resolución, parece que Vaughan da en el clavo en sus apreciaciones [v. fig. 1].

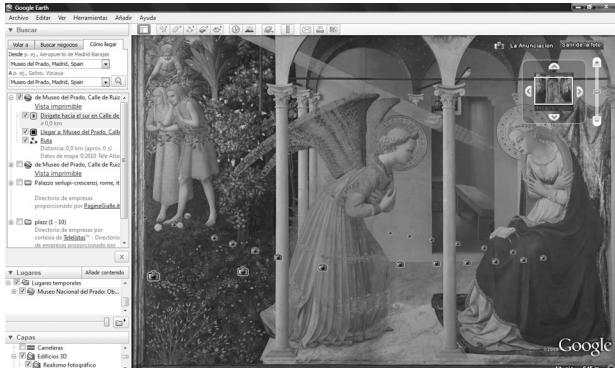


Fig.1: Imagen de Google Earth Prado

Podríamos pensar que el historiador del arte dispone de los elementos críticos suficientes para posicionarse ante estas imágenes como lo que son: instrumentos llevar a cabo la investigación histórico-artística. Sin embargo, ¿qué sucede con el público no experto? Si atendemos a una de las funcionalidades que ha incorporado Flickr: la posibilidad de fragmentar las fotografías y comentarlas trozo a trozo, parece que estamos ante la constatación de que el medio digital está promocionando un acercamiento fragmentario a la imagen artística [fig. 2].



Fig. 2: Captura de pantalla de Flickr

Otro ejemplo interesante lo constituyen los catálogos y las bases de datos, uno de los recursos digitales más utilizados en el campo de la Historia del Arte como instrumento de

información, y uno de los más desarrollados. Sin poner en cuestión la utilidad de estos bancos y catálogos, no debemos perder de vista que la imagen que proyectan es la de una sucesión de registros en los que el objeto artístico «aparece» solo, por más que aquél incluya algún campo para la descripción crítica del objeto. Es lógico que las bases de datos funcionen así, puesto que uno de sus objetivos es organizar las informaciones en compartimentos estructurados. Sin embargo, esta imagen de objetos aislados unos detrás de otros no se corresponde en absoluto con la aproximación contextualista y culturalizadora que desde hace décadas prima como modelo interpretativo de los hechos artísticos. Esto no quiere decir que las bases de datos y los catálogos sean inoperantes; todo lo contrario, constituyen eficientes herramientas de información. Pero si el medio digital está copado mayoritariamente por estas herramientas, y la cultura tecnológica del historiador del arte - muchas veces precaria o inexistente - no le impulsa a indagar en otro tipo de recursos, la visión de los hechos artísticos que estaremos legando al futuro será fundamentalmente una visión aislacionista y descontextualizada.

La ausencia de una reflexión consciente sobre las especificidades del medio digital también ha supuesto que, hasta la fecha, estemos infrutilizando, por no decir mal-utilizando, los recursos digitales. Muchas de estas potencialidades están todavía sin explorar. En numerosas ocasiones, lo que encontramos son transposiciones electrónicas de nuestro mundo analógico. Así, no es difícil encontrar páginas web en las que se contenidos enciclopédicos con los mismos mecanismos de lectura - lineal y discursiva - que en una edición impresa, que el modo de lectura en Internet está basado en el relato hipertextual y en el lenguaje hipertextual. [fig. 3].



Fig. 3: Catálogo online del Museo del Prado con contenido lineal y discursivo

Un caso interesante al respecto es el Museo Virtual de Arte Uruguay,¹ un museo enteramente virtual que ha recibido el beneplácito de la comunidad internacional por su carácter innovador. Sin embargo, este museo sigue siendo un museo, y funciona como tal: exposiciones, galerías, etc. El «museo», no obstante, es una categoría mental y cultural que forma parte de nuestro universo analógico. En el medio digital, abierto, interactivo, en red, con múltiples posibilidades de *display* multimediático y de elaboración de relatos curatoriales multisequenciales, la categoría «museo», como la conocemos, no tiene sentido. Podemos deducir que se ha escogido esta categoría como marco contextualizador porque el museo es una noción que le da al objeto «musealizado» un marchamo y una aceptación social de hecho artístico (Vaughan, 2005: 8); y también porque es una categoría mental con la que el público está familiarizada, que le ayuda a «entender» perfectamente esta propuesta virtual. En este caso, pues, el medio digital se adapta a prácticas ya existentes y tradicionales en el mundo no digital. Por una parte constituye una solución efectiva, porque hace más comprensible la experiencia, pero con ella también pierde la oportunidad de explorar las características del medio digital para proponer nuevas modalidades de exhibición artística y de diseño de narrativas.

De hecho, algunos de los recursos aplicados en el campo de la Historia del Arte, como las reconstrucciones 3D o las espacializaciones virtuales, que hemos celebrado durante años como grandes avances de la tecnología, están contribuyendo a extender la idea de que el medio digital es la transposición electrónica del mundo

analógico, obviándose que el medio digital tiene sus propia lógica de funcionamiento y se rige por principios diferentes a los de la realidad física y material.

La presentación expondrá con más detalle otros ejemplos que nos invitan a tomar conciencia de la necesidad de desarrollar una reflexión crítica sobre la presencia de la Historia del Arte en el medio digital y, sobre todo, a repensar qué tipo de Historia del Arte “digital” estamos construyendo y legando al futuro. Una reflexión que tiene un corolario último y que evoca algunas consideraciones recientes de J. Drucker (2009) y C. Borgman (2009): la inevitable implicación del historiador del arte en los procesos de diseño, desarrollo e implementación de los recursos digitales con los que construir el conocimiento histórico-artístico.

References

- Borgman, C. L.** (2009). *Scholarship in the Digital Age: Blurring the Boundaries between the Sciences and the Humanities*. College Park, MD: Maryland Institute for Technology in the Humanities. <http://works.bepress.com/borgman/216/> (accessed 27 February 2010).
- Brea, J. L.** (2008). *Cultura_Ram. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona: Gedisa.
- Campàs, J.** (2006). 'Estudio hipertextual de Las Meninas de Velázquez'. *1st SEEAchWeb Workshop on Open and Distance Learning (ODL) Strategies*. Barcelona: Athens, pp. 85-114.
- Drucker, J.** (2009). 'Blind Spots. Humanist must plan their digital future, The Chronicle Review'. *The Chronicle of Higher Education*. **55** (30). <http://chronicle.com/free/v55/i30/30b00601.htm> (accessed 27 February 2010).
- Frischer, B.** (2009). 'Art and Science in the Age of Digital Reproduction'. *Mimetic Representation to Interactive Virtual Reality*. Sevilla, 17-20 de junio.
- Rodríguez Ortega, N. dir.** (2009). *Teoría y literatura artística en la sociedad digital*.

Diseño y aplicabilidad de colecciones textuales informatizadas. Gijón: Trea.

Vaughan, W. (2005). 'History of Art in the Digital Age. Problems and Possibilities'. *Digital Art History. A Subject in Transition. Exploring Practice in a Network Society.* Bentkowska-Kafel, A., Cashen, T., Gardiner, H. (eds.). UK: Intellect Books, pp. 3-13.

Notes

1. <http://muva.elpais.com.uy/>