

Patrimonio digital. La tecnología en la difusión y reproducción de las obras de arte

Bibiana Solórzano Palomares
UAM-A
E-mail: bibiana13@prodigy.net.mx

[Recibido: Junio 26, 2007. Aceptado: Enero 27, 2009](#)

RESUMEN

En la sociedad de la información encaminada a la creación de una sociedad del conocimiento, el patrimonio cultural constituye un recurso particularmente valioso para nutrir las redes de comunicación con contenidos culturales. Las reproducciones digitales de las colecciones de los museos y de las imágenes de los sitios del patrimonio y de los conocimientos científicos conexos se producen en todos los soportes tecnológicos.

Los recientes avances con las nuevas tecnologías en áreas de la computación y la comunicación han pasado las fronteras entre diferentes disciplinas tradicionales, nuevas investigaciones interdisciplinarias han surgido con proyectos que utilizan y adaptan estas tecnologías para administrar y analizar una variada colección digital con contenidos humanísticos. La historia del arte se estudia actualmente tanto por humanistas como por técnicos en informática, donde se juntan las nuevas tecnologías y los métodos tradicionales.

El objetivo de la conservación del patrimonio digital es que sea accesible para todo público, es importante que nuestro acervo digital de arte sea auténtico, de lo contrario sólo contamos con archivos digitales de imágenes que no tienen referencia real.

Palabras Clave: patrimonio cultural digital, TIC, sociedad del conocimiento, historia del arte.

ABSTRACT

In the society of information tending to create a society of knowledge, the cultural patrimony constitutes a particularly valuable resource to nurture communication nets with cultural contents. Digital reproductions of museums' collections, of the patrimony site's images, and of the linked scientific knowledge are produced in all technological supports.

Recent advances with new technologies in computing communication areas have passed the frontier among different traditional disciplines, new interdisciplinary research have emerged with projects using and adapting these technologies to administrate and analyze a diverse digital collection with humanistic content. Art history is currently studied as much as by humanists as by computer technicians, where new technologies and traditional methods get together.

The objective of preserving the digital patrimony is to make it accessible to all public, it is important for our art digital collection to be unique; otherwise we only count with digital archives of images with no reference in reality.

Key words: digital cultural patrimony, CIT, society of knowledge, art history.

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia de la humanidad, el descubrimiento y uso de las nuevas tecnologías ha generado innovaciones y polémicas en su alrededor. Se sabe que la humanidad ha atravesado innumerables cambios en los modos de producción y que en la actualidad la técnica es uno de los principales agentes de estas transformaciones. Ellas generan y continúan creando implicaciones que apuntan hacia rompimientos en los hábitos cotidianos.

Un cambio se produce a causa de la introducción de las nuevas tecnologías relacionadas con el arte, las comunicaciones y, principalmente, la informática, abriendo diversos campos y posibilidades. La técnica influye sobre diversos sectores de nuestra sociedad y es muy lógico que las artes acompañen esas modificaciones.

La gama de profesionales también utiliza la tecnología digital aplicada al arte. Si bien algunos de ellos son conocedores, los caminos del conocimiento de esta tecnología se bifurcan de tal manera, que son pocos los que pueden tener una idea precisa de las múltiples facetas posibles.

Como en otros ámbitos, se debe elegir cantidad o calidad de conocimientos y/o experiencias: lo global o lo específico.

En la actualidad, con el uso de las nuevas tecnologías llegan a nuestra vida diaria muchas transformaciones, y éstas, por supuesto, se producen también en el ámbito de la reproducción de obras de arte, en lo que respecta a la creación artística y a su percepción. El cambio de soporte en la obra de arte afecta directamente la percepción del espectador, en cuanto a la forma en la que ésta es captada por los sentidos.

La entrada de las nuevas tecnologías en el ámbito del arte ha abierto una nueva posibilidad de comunicación y difusión en la reproducción de obras de arte en la actualidad. Es importante tener reproducciones fieles a la obra original para lograr un acervo digital de arte legítimo, sin alteraciones ni modificaciones, contar con una copia fiel es necesario para los diferentes usos a los que puede dar lugar la reproducción digital (consulta, divulgación de la obra, reproducción, etc.).

El objetivo de la conservación del patrimonio digital es que sea accesible para todo público, es importante que nuestro acervo digital de arte sea auténtico, si no, sólo contamos con archivos digitales de imágenes que no tienen referencia real.

La repetición

La idea de reproducir una obra de arte fielmente resulta de enorme importancia para entender la peculiaridad de la cultura visual del siglo XX. Unida a la consolidación y al extraordinario desarrollo de la reproductibilidad tecnológica dentro de la producción cultural visual, la capacidad de reproducir una obra de arte aglutina una serie de conceptos interrelacionados que contribuyen a generar y mantener una práctica cultural de masas.

El acto de poder repetir una obra de arte por medios mecánicos y después electrónicos implica la idea de repetición, entendida como réplica. No obstante, la

capacidad para producir series de copias idénticas de una obra mediante procesos tecnológicos tiene implicaciones de enormes proporciones.

La reproductibilidad mecánica supone la noción de repetición en tanto que es copia o duplicación (potencialmente infinita), la cual tiende, por consiguiente, a trastornar una concepción de arte basada en las ideas de unicidad, de originalidad y de obra individual. Así, el hecho de que podamos realizar muchas reproducciones (copia) de una imagen concreta, significa no sólo que más gente puede verla, sino que como obra, pierde algo de su valor único. Walter Benjamín, [1] teórico crítico, mencionaba que la reproductibilidad mecánica eran las potencialidades democratizadoras inherentes a estos avances.

La repetición, entendida como copia o réplica, ha crecido enormemente desde que Benjamín llamara la atención sobre ella por primera vez en la década de los años treinta del siglo XX. En efecto, la producción en serie de objetos idénticos, basada en el poder de la máquina, conlleva la importante consecuencia de que vuelve posible la producción de más ejemplares de la obra reproducida como nunca antes hasta ahora.

Cuando se realiza arte mediante la tecnología digital y se aplica tanto a imágenes propias introducidas para ser procesadas o directamente a imágenes creadas a través de la computadora, es posible repetir la obra, verla en distintos estadios y elegir regresar a una etapa anterior si la decisión posterior no fue la deseada.

Lo positivo, al utilizar la tecnología digital, probablemente sea que podemos repetir nuestra imagen tantas veces como opciones de modificación se nos ocurran y luego escoger, aún cuando la elección recaiga en una de las primeras imágenes trabajadas, sin que esto signifique falta de prolijidad o necesidad de reiniciar todo.

Si cotejamos esta experiencia particular con las presentaciones o exhibiciones más recientes y aún más con las consideraciones sobre la cultura visual digital, coincidentemente el común denominador es la repetición: o bien como paso intermedio durante el procesamiento del trabajo o como resultado definitivo.

La idea de repetición resulta fundamental para comprender el arte de fines del siglo XX en adelante.

Pero a la reproducción cuantitativa se suma ahora el hecho de producir degradaciones con importantes efectos cualitativos y, uno de los síntomas de ese proceso, es el del surgimiento de nuevos tipos y niveles de repetición, cada vez más intrincados y sorprendentes.

No obstante, a lo largo de la historia la obra de arte ha sido susceptible de reproducción, ya sea en las antiguas oficinas de los artesanos o en los talleres y escuelas de arte que surgieron posteriormente.

La reproducción se hacía por artistas a través de una copia lo más exacta posible. Por lo tanto, las técnicas de reproducción de la imagen presentan formas originales con relación a la manera de reproducción, del pensar y del hacer arte.

Benjamín [1] demuestra en su ensayo que, en el transcurso de los períodos históricos, la humanidad modifica su relación con las maneras de sentir y percibir el mundo. Hoy se puede decir que aquellas modificaciones indicaban las causas del declive del aura, de la autenticidad de la obra de arte.

Para ese autor, el aura de la obra de arte puede ser definida como el *hic et nunc* (el aquí y ahora), la unidad de su presencia en el propio local donde se encuentra y donde

es presencia única. A través de esas modificaciones de la realidad se percibe que la propia noción de tradición se transformó, pues no queda ningún vestigio de su función ritualística, que era soporte de su función utilitaria. La obra de arte se observaba como un cierto ritual, como una forma de culto. Su valor de culto es sustituido por un valor de realidad exhibible.

De esa manera podemos notar que, con la aparición de las técnicas de reproducción, el arte se torna más accesible a las masas. Esa modificación del paradigma afecta varias áreas del saber y de la cultura.

La cantidad se convirtió en calidad, la situación del cambio del paradigma, a través del nacimiento de los nuevos medios que crean una nueva forma de percepción con relación a las artes. Esos nuevos medios demuestran que la obra de arte continúa siendo un objeto reproducible, tal como lo analizara Benjamín [2] en el inicio del siglo XX.

La digitalización

Un factor crucial de la cultura ha sido el crecimiento acelerado y la proliferación, experimentados en el siglo pasado, del desarrollo de nuevos medios de producción cultural y de la capacidad reproductora de esos medios.

Por lo tanto existe, ahora, otra manera en que se pueden encontrar las obras de arte, más cercana a las personas y que puede entenderse como disponible. En ella se crea una nueva manera de percibir, producir y mostrar las obras de arte, en particular, aquellas diseñadas, planeadas y ejecutadas propias del medio electrónico. Las imágenes digitalizadas están formadas por elementos llamados píxeles, se encuentra en la imagen un nuevo parámetro, el de imagen digital; es decir, la imagen dentro de la imagen; aquella que puede transformarse y modificarse en cualquier momento y por cualquier persona conectada a Internet. De esa manera, la integración de las obras digitales se da por medio del movimiento de interacción o recreación del observador con éstas.

Con ello se crea un mundo heterogéneo en el que los aspectos principales son las informaciones en flujo, el ambiente democrático, la interconexión, el tiempo real, los materiales en forma disponible, la facilidad de acceso y la comunicación del colectivo al colectivo.

La imagen digital produce un nuevo ambiente de comunicación todos-todos; es decir, todas las personas pueden estar interconectadas al mismo tiempo, en lugares distintos, produciendo, publicando e intercambiando ideas; debido a ello, ésta pone a las artes, así como a otras esferas del saber, en un medio democratizado, permitiendo que los artistas puedan producir nuevos materiales.

La creación de imágenes en formato digital es una práctica bastante extendida en diferentes ámbitos profesionales, como podría ser el sector del periodismo, donde las ventajas de la inmediatez son sumamente apreciadas. Sin embargo, las profesiones vinculadas a la custodia del patrimonio histórico tienen un punto de vista muy diferente. Integrar la imagen digital como parte del patrimonio genera ciertos recelos, más bien por razones prácticas. Se ha visto que la conservación a largo plazo crea dudas, o al menos no se está en condiciones de afirmar que sea igual de duradera que en el caso de la imagen convencional, que ya de por sí conlleva muchos problemas. Entonces parece lógico que siga predominando el trabajo en tecnología analógica, aunque parte de los nuevos ingresos puedan ser ya en formato digital.

En todo caso, la introducción de la imagen digital en archivos, museos y centros de documentación, pasa mayoritariamente por la digitalización de sus fondos históricos y con un doble objetivo muy generalizado: el acceso y la preservación. [3]

El acceso a la información es una de las tareas fundamentales para un servicio público de gestión documental. Con la inclusión de las imágenes digitalizadas en los instrumentos de recuperación de la información el resultado es mucho más satisfactorio. Aunque hay que tener presente que estas imágenes actúan como íconos referenciales y que, por tanto, la consulta a los instrumentos de descripción no puede considerarse finalista.

Respecto a la preservación, se considera que la copia digital puede limitar el acceso a originales y que puede constituir a la vez una copia de seguridad para éstos. No se puede poner en duda que con la digitalización se limita la manipulación de originales, aunque también es cierto que un mejor acceso a la imagen tiene la consecuencia lógica de una mayor demanda de copias e incluso de consulta de originales. Si se tiene en cuenta que la mayoría de los proyectos de digitalización persiguen la obtención de copias para poco más que la consulta en pantalla, nos encontramos con la paradoja de una aparente incompatibilidad entre los dos objetivos establecidos.

En cuanto a su función como copias de seguridad, en realidad lo que se salva es el contenido iconográfico. La digitalización no permite la sustitución del original, entendido éste como un objeto tridimensional, con una estructura morfológica que puede llegar a cierta complejidad (como en el caso de daguerrotipos), y con una pátina histórica que da un valor único a cada objeto.

De modo general, se puede considerar que las utilidades más frecuentes en la difusión de las imágenes digitales de archivo son las siguientes:

Están vinculadas a instrumentos de descripción, normalmente elaborados sobre sistemas gestores de bases de datos y a menudo accesibles en el web, disponibilidad de copias para la investigación de investigadores y estudiantes; publicación en la prensa; copias para uso particular; y, copias para exposiciones y publicaciones.

Los proyectos de digitalización deben definir con claridad las finalidades que persiguen y deben dotarse de una planificación a largo plazo, además de una financiación, teniendo en cuenta que la digitalización no debe entenderse únicamente como una tarea tecnológica aislada, sino que forma parte de un plan general de gestión. Así pues, hay que tener en cuenta las características formales de cada conjunto, identificar los derechos patrimoniales y de propiedad intelectual y establecer los criterios de autenticidad de la imagen digital. Todas estas cuestiones son primordiales para aspirar a unos resultados satisfactorios.

Los museos

El anterior sistema de materialización de la obra de arte y sus contextos en espacios llamados museos, cambia totalmente de sentido. El espacio ahora es inmaterial, de fácil acceso por todas las personas que poseen una computadora. La interacción entre espectador y obra de arte en este medio, cambió. [4]

El lugar del arte dejó de pertenecer a los grandes espacios museológicos y ello ha vuelto más íntima esa interacción; pero, al mismo tiempo, es íntima en varios lugares, y por eso crea una nueva forma de sociabilidad. [5]

La existencia de las tecnologías de comunicación electrónica llevó a cambios de distinta índole. Uno de ellos fue la fácil extensión de las actividades de los museos al reino digital. Antes de que la imagen digital se convirtiera en cosa corriente, los museos habían ya preparado material que se difundía mediante medios numéricos; por ejemplo, producían CD-ROM y presentaban iconografía digital por otros medios de comunicación. Además, la necesidad de automatizar la gestión de las colecciones condujo a sus

responsables a mostrarse muy interesados por los beneficios que podrían obtenerse mediante la participación en redes de dimensiones realmente importantes. El material informativo de los museos empezó a aparecer en los archivos de documentos escritos creados a inicios de la extensión de Internet y, tras los primeros indicios claros de la inminente trascendencia del *www*, rápidamente comenzaron a florecer visitas interactivas de museos. Pronto empezó a aplicarse la denominación genérica “Museo virtual” para hablar de esa representación numérica de exposiciones reales.

Los profesionales de los museos deben desempeñar un papel didáctico muy claro: han de favorecer una mayor comprensión de estos problemas en la comunidad que se ocupa de la presentación de materiales de origen numérico (imágenes digitales) y utilizar para ello la metáfora del museo. Además, esos profesionales tienen la capacidad de suscitar un mayor interés del público con respecto a la utilidad de las imágenes digitales para acceder a los recursos de los museos. La comunidad museística está tomando la iniciativa en lo referente a las actividades de origen digital, fortalecerá su capacidad de contribuir a dar forma a los museos a medida que sigan evolucionando y extendiéndose en el reino numérico, que carece prácticamente de fronteras.

La obra de arte

La creación de esas obras propone las condiciones para generar acontecimientos. Esa inminencia de mensajes dirigidos a los receptores, junto con la apertura y la transformación continuas, actualizan la democratización de las artes, poniendo en evidencia el declive de la totalidad, de la autoría individual y de la pose.

Esa manera de interacción con las obras de arte, vía la tecnología digital, y con sus posibilidades de ser obras-flujo, obras-proceso y obras-acontecimiento, opera a favor de interactuar y favorecer lo lúdico (pues permite varias maneras de interferir y de modificar).

La democratización de las imágenes, sin embargo, cuenta con la resistencia de los sectores responsables de haber convertido la obra de arte en mercancía, en valor de mercado, produciéndose la contradicción de que en el nuevo medio —superado el fetichismo del objeto—, la máxima difusión se corresponde con la mínima rentabilidad económica; circunstancia que puede resultar negativa para los intereses inmediatos de los creadores, pero que se ve compensada por la rápida difusión de la obra tanto en el ámbito académico como en el de la investigación, lo cual, a la larga, supone un beneficio, pues aquellas imágenes que se incorporen a los circuitos de comunicación artística pasarán a formar parte del canon artístico y sus autores serán reconocidos por la sociedad.

CONCLUSIONES

La reproducción fiel de una obra de arte resulta de mucha importancia desde el punto de vista de la producción cultural visual, para reproducir una obra de arte se necesitan una serie de conceptos y técnicas interrelacionados, que contribuyan a generar y mantener una reproducción fiel.

A continuación se puntualizan las principales conclusiones:

- La reproducción digital es importante para la obtención de un patrimonio digital¹ como herencia a futuras generaciones, éste se genera de forma digital a partir de material ya existente, de aquí la importancia de la fidelidad a la obra original.
- Una cierta configuración se produce a causa de la introducción de las nuevas tecnologías relacionadas con el arte, las comunicaciones y, principalmente, la

¹ Designación otorgada por la UNESCO que reciben áreas u objetos culturales o naturales considerados por este organismo de valor universal excepcional, desde el punto de vista de la historia, el arte o la ciencia, o que poseen un valor excepcional desde un punto de vista estético o científico. Esta distinción se otorga desde 1972.

informática, abriendo diversos campos y posibilidades. La técnica influye sobre diversos sectores de nuestra sociedad y es lógico que las artes acompañen esas modificaciones.

- Los recientes avances en nuevas tecnologías en áreas de computación y comunicación, han pasado las fronteras entre diferentes disciplinas tradicionales; nuevas investigaciones interdisciplinarias han surgido con proyectos que utilizan y adaptan estas tecnologías para administrar y analizar una variada colección digital con contenidos humanísticos.
- Actualmente, la historia del arte se estudia tanto por humanistas como por técnicos en informática donde se juntan las nuevas tecnologías y los métodos tradicionales.
- Investigadores y estudiantes en artes visuales cada vez se interesan más en tener los conocimientos para generar imágenes digitales para su análisis y estudio en diversos campos.
- El desarrollo de nuevos mecanismos para recobrar imágenes, basados en contenidos visuales y temas relacionados con la creación y conservación de representaciones digitales de alta resolución en dos dimensiones.
- Ya no se está hablando de un objeto único, de museo, ahora se habla de un objeto que cualquiera pueda copiar, alterar y, al cambiarlo, el objeto inicial se convierte en uno nuevo. A partir de nuestra experiencia distinguimos que hay dos temores básicos: el primero es que la computación en sí, lo digital, es muy nuevo, por lo que gran parte de los usuarios escépticos lo son porque no tienen ningún conocimiento de las nuevas tecnologías, el segundo es el que ya no haya un original, y es que se ha tomado tiempo para aprender cómo lograr la impresión de las imágenes digitales de una forma analógica.

REFERENCIAS

- [1] Benjamín, W. (1997). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica I*. Buenos Aires, Argentina: Taurus.
- [2] Benjamín, W. (1989). *Discursos interrumpidos I*. Buenos Aires: Taurus.
- [3] Darley, A. (2002). *Cultura Visual Digital*. Barcelona: Paidós.
- [4] Virilio, P. (1997). *El Ciber mundo, la política de lo peor*. Colección Teorema, Madrid: Cátedra.
- [5] Susan Wyngaard, S. (2003). *Digital images and art libraries*. New York, EUA: Haworth Press.