

## ***Historia del Arte, computación y medios digitales en España***

**Nuria Rodríguez Ortega**  
**Universidad de Málaga**

Lo que recientemente se ha dado en llamar *Digital Art History* quiere constituirse en un campo de investigación, reflexión crítica y aplicación tecnológica que toma como base la convergencia entre tecnología informática, medios de comunicación digital y estudios artísticos-culturales. En los últimos años, distintos seminarios y proyectos se vienen sucediendo en Europa y Estados Unidos, por lo que podríamos hablar de una cierta institucionalización.

Con todo, el *Digital Art History* siempre ha sido un ámbito de investigación inestable. En 2002, en lo que podemos considerar el primer intento de sistematización de este campo disciplinar, si bien W. Vaughan (2005) lo definía entonces como «a new kind of intellectual fusion», reconocía también que quizá su formulación representaba un paso algo adelantado para su tiempo («a little ahead of time»). Una década más tarde, el controvertido informe realizado por Diane Zorich (*Transitioning to a Digital World. Art History, its Research Centers and Digital Scholarship*, mayo 2012) a instancias de la Samuel H. Kress Foundation demostró que las cosas habían cambiado poco. Este informe supuso una auténtica convulsión en los principales centros de investigación y producción cultural norteamericanos, al revelar las carencias, dificultades y atrasos respecto de otras disciplinas. En un reciente artículo, Johanna Drucker se preguntaba si realmente existe una Historia del Arte Digital (Drucker, 2013). Y hace solo un par de meses Jim Cuno ([blogs.getty.edu/iris/](http://blogs.getty.edu/iris/), 26 March, 2013), Presidente del J. Paul Getty Trust, hablaba del ámbito del *Digital Art History* como un campo fundamentalmente experimental –aserto con el que personalmente estoy muy de acuerdo, como argumentaré en mi exposición-.

Tomando como horizonte referencial este contexto, mi objetivo es trazar el estado de la cuestión de la convergencia entre conocimiento artístico, investigación académica, lenguajes computacionales y medio digital en España. Puedo adelantar que la situación en nuestro país es precaria. Si bien existen iniciativas que vienen trabajando desde hace tiempo en este campo, la desconexión existente entre ellas, la falta de un discurso crítico articulado, la carencia de infraestructuras académicas e institucionales, deviene en un panorama de acciones fragmentarias y desarticuladas. Sin mencionar la absoluta ausencia de esta materia en los currícula de los estudios de grado, y su aparición solo marginal en algunos posgrado (Rodríguez Ortega, 2010). El hecho de que apenas haya comunicaciones sobre historia del arte en este congreso es sintomático de que los historiadores del arte, aunque trabajen con recursos digitales o sobre cuestiones digitales, se sienten ajenos a este nuevo marco de actuación.

Pero la orientación del análisis que propongo no pretende transitar por los vericuetos siempre socorridos del proverbial atraso de la investigación española respecto de otros contextos foráneos. Por el contrario, lo que pretendo es

descubrir, en lo que actualmente acontece en España, las señas específicas de una manera concretar de comprender esta convergencia.

Por supuesto, mi visión es prospectiva. Sin menoscabo de resituar nuestras iniciativas en el marco de unos intereses concretos, de una cultura investigadora particular y de un marco curricular también específico, no pasan desapercibidas las múltiples potencialidades existentes en la convergencia entre computación, medio digital y estudios artísticos para propiciar una nueva comprensión del hecho artístico y su realidad socio-cultural, fundar nuevas epistemologías e iniciar nuevos procesos metodológicos que cambien nuestra percepción del arte y su interpretación, por lo que la finalidad última de este análisis será explorar cuáles son las estrategias que podemos adoptar en España para ampliar el horizonte del conocimiento artístico, y los retos a los que esto nos confronta.

Drucker, J. (2003): «Is there a Digital Art History», *Visual Resources, Digital Art History* (special double issue) (Eds: M. Baca, A. Helmreich and N. Rodríguez Ortega), vol. XXIX, ns. 1 y 2.

Rodríguez Ortega, N. (2010): «La cultura histórico-artística y la Historia del Arte en la sociedad digital. Una reflexión crítica sobre los modos de hacer Historia del Arte en un nuevo contexto», *Museo y Territorio*, ns. 2 y 3, Junta de Andalucía/Ayuntamiento de Málaga/Fundación General de la Universidad de Málaga, 2009-2010.

Vaughan, W (2005): «Introduction. Digital Art History? International Conference 2002». In: Bentkowska-Kafel, A., Cashen, T. and Gardiner, H.: *Digital Art History. A Subject in Transition*. Computers and the History of Art, volume 1, Bristol: Intellect.