

Redes, espacios de colaboración y contextos de innovación en el ámbito de los estudios digitales sobre la cultura artística. La experiencia iArtHist_Lab de la Universidad de Málaga

Nuria Rodríguez Ortega

Universidad de Málaga

Directora de iArtHis_Lab

nro@uma.es

En el año 2012, un grupo de profesores, estudiantes y activistas de la Universidad de Málaga (España) decidimos constituir el grupo de investigación iArtHis_Lab¹. Convencidos del nuevo paradigma epistemológico, social y cultural que es inherente a la eclosión del factor digital en nuestra sociedad contemporánea, acordamos canalizar nuestros esfuerzos hacia el desarrollo de estrategias, tecnologías, espacios de colaboración y unidades de formación que facilitaran, impulsaran y promocionaran la incorporación de este paradigma tanto en el ámbito específico de la Historia del Arte como en el contexto general de la cultura artística.

El objetivo, pues, de esta ponencia es presentar las acciones emprendidas y desarrolladas por iArtHis_Lab desde su constitución hasta la actualidad, teniendo en cuenta dos factores: a) el marco global en el que esta iniciativa se sitúa; y b) las problemáticas específicas que configuran la investigación sobre la cultura artística, las cuales condicionan el modo como estas pueden/deben/necesitan llevarse a cabo.

La ponencia abordará las siguientes líneas.

1. Humanidades Digitales, Historia del Arte y cultura artística

Entre los factores esenciales que explican la fundación de iArtHis-Lab se encuentra la constatación de la escasa presencia que los estudios digitales sobre la cultura artística tienen en el contexto institucionalizado de las Humanidades Digitales, pese a existir investigaciones relevantes desde hace años, asociaciones (ej.: Computers and the History of Art), instituciones con programas específicos (ej.: Digital Art History Access, del Getty Research Institute); y, lo que es más singular, pese a que esta sea una de las vertientes estratégicas de desarrollo de los museos, que, de hecho, han instituido sus propios foros de actuación (ej.: MW, *Museums & the Web*). En consecuencia, los historiadores del arte y los especialistas en la cultura artística que trabajan desde la perspectiva digital se confrontan ante una

¹ <http://iarthis.hdplu.es>

tremenda paradoja: por una parte, son conscientes de que el paradigma de las Humanidades Digitales, que asume los nuevos valores y transformaciones que la sociedad digital ha traído consigo en los procesos de producción, compartición y distribución del conocimiento, constituye un horizonte epistemológico y metodológico irrenunciable; por otra, se encuentran ante un claro problema de auto-reconocimiento en este campo. La emergencia de la *Digital Art History* en el ámbito anglosajón comporta este punto de tensión.

Iniciaremos, por tanto, esta ponencia analizando las causas y factores de esta relación divergente, para concluir el porqué es necesario llegar a una convergencia fértil en el ámbito de las Humanidades Digitales, al mismo tiempo que señalaremos cuáles son las problemáticas específicas que conciernen a este campo y que hacen igualmente necesaria la constitución de grupos específicos de trabajo que las aborden.

2. Recursos para la investigación de la cultura artística

A fin de ejemplificar algunas de estas problemáticas, que implican el desarrollo de estrategias y tecnologías digitales específicas, se expondrán cuáles son los proyectos que al respecto está coordinando el equipo de iArtHis_Lab, que incluye herramientas para el reconocimiento de patrones visuales en el procesamiento de imágenes, sistemas para analizar las relaciones complejas entre texto e imagen, minería de datos para explorar los desarrollos conceptuales específicos de la teoría artística, etc.

3. Escenarios globales e identidades culturales

Una de las circunstancias que han constituido nuestro objeto de preocupación desde la fundación de iArtHis_Lab radica en la necesidad de interactuar en un escenario global manteniendo, al mismo tiempo, las idiosincrasias de las identidades culturales.

El extraordinario y rápido desarrollo que la antes citada *Digital Art History* está experimentando en el contexto anglosajón representa, sin duda, una buena noticia, pues implica que hay un compromiso cierto por hacer avanzar la investigación artística hacia un nuevo horizonte epistemológico, interpretativo y metodológico; pero, a su vez, es este también un factor que debe impelernos a la acción, estableciendo escenarios que sean capaces de contrarrestar y reequilibrar la prevalencia de una determinada cultura investigadora y lingüística.

A este fin, iArtHis_Lab ha promovido la constitución de la I Red Internacional sobre Estudios Digitales de la Cultura Artística (ReArte.Dix)², cuyo ámbito de actuación comprende países y grupos de habla castellano-parlantes. En la ponencia, pues, se indicarán cuáles son las iniciativas que esta Red está acometiendo y cuáles son las estrategias de colaboración emprendidas.

4. Formación

Conscientes de la necesidad de formar a las futuras generaciones de historiadores del arte y a los especialistas en la cultura artística en las competencias que necesitarán para afrontar su futuro profesional con garantías de éxito en un contexto definido por la mediación digital y tecnológica, iArtHis_Lab también ha puesto en marcha iniciativas para incluir las estrategias de análisis digitales y computacionales en el currículum académico de la Historia del Arte. La configuración del I Curso de Especialización sobre Historia del Arte Digital que se impartirá en la Universidad de Málaga a partir de febrero de 2014³ -el primero que abordará específicamente esta temática en España-, ha supuesto una reflexión sobre cuáles son las destrezas necesarias al historiador del arte y cuánto de “conocimiento tecnológico” es necesario adquirir en el marco de una formación híbrida. Conocedores del debate que en el campo de la *Digital Art History* suscita este tema, en la ponencia indicaremos cuál ha sido el resultado de nuestras reflexiones y, en consecuencia, cómo se ha configurado este curso.

5. Más allá de lo académico

En este último apartado, mostraremos las iniciativas emprendidas que nos llevan más allá del ámbito universitario y que nos permiten romper con las determinaciones impuestas tanto por el propio marco académico –con sus restricciones investigadoras, políticas y administrativas-, como por el discurso disciplinar de la Historia del Arte en España, aún reticente y escéptica en lo que concierne a la inclusión de estas perspectivas de análisis.

Además, hemos de tener en cuenta dos circunstancias. En primer lugar, que uno de los aspectos que definen la interacción entre tecnologías computacionales, medio digital y cultura artística es, precisamente, que esta convergencia encuentra su principal espacio de desarrollo e innovación en un escenario extra-académico: museos, organizaciones patrimoniales y todo un elenco de agentes –colectivos o individuales- que actúan de manera autónoma y auto-gestionada en la Red.

² <http://reartedix.hdplus.es> Una presentación general se encuentra en el post del 11 de diciembre de 2013 del blog de la Red-HD. <http://humanidadesdigitales.net/blog/2013/12/11/rearte-dix-red-internacional-de-estudios-digitales-sobre-la-cultura-artistica/>

³ <http://historiadelartemalaga.es/cehad/>

En segundo lugar -y aquí radica una de las características específicas de nuestro campo de actuación-, que la cultura artística no es un capital privativo de la investigación académica. Por el contrario, esta forma parte de un patrimonio cultural que pertenece a los individuos y a las sociedades, quienes, ahora más que nunca, poseen la capacidad de acceder a él para conferirle nuevas significaciones mediante sus interacciones digitales, y que se presentan como alternativas a los discursos disciplinares legitimadores⁴.

Así pues, entendemos que es imprescindible el establecimiento de espacios de colaboración con estos agentes, el análisis de cuáles son los desarrollos digitales de la cultura artística más allá de lo que nos puede procurar la investigación académica propiamente dicha, y la reflexión sobre cómo se pueden establecer sinergias productivas en un entorno de interacción mutua.

Esta ruptura de los límites de lo académico y su disolución en un espacio de colaboración expandido también nos ha llevado al establecimiento de una spin-off, iKnow-Cult, premiada por la Universidad de Málaga en la convocatoria de 2013. Nuestro objetivo es aunar la iniciativa empresarial y la investigación académica en el contexto del desarrollo tecnológico y digital de la cultura artística. iKnow-Cult presta servicios avanzados de tecnología y de ingeniería del conocimiento a las infraestructuras culturales que lo necesiten, con la misión de posibilitar su plena integración en la sociedad delineada en la 'Agenda Digital', parte integrante de la estrategia de la Unión Europea 'Europa 2020'⁵. Así pues, iKnow-Cult ejemplifica de qué modo la práctica de las Humanidades Digitales puede convertirse en un medio para el desarrollo económico y productivo de los territorios y para la generación de empleo, lo cual, en un contexto de crisis global y de recambio de los modelos de negocio, sitúa a las Humanidades Digitales en un lugar claramente estratégico para el avance del progreso social.

⁴ Cfr. RODRÍGUEZ ORTEGA, N., "Mediación digital en los procesos de recepción, construcción e interpretación de la herencia cultural", en ARCINIEGA, L. (ed.), *Memoria y significado. Uso y recepción de los vestigios del pasado*, Universitat de Valencia, Cuadernos Ars Longa n.º 3, 2013, pp. 443-461.

⁵ Cfr. http://europa.eu/legislation_summaries/information_society/strategies/si0016_es.htm [Consulta: enero de 2014].