

<http://artnodes.uoc.edu>

## 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.<sup>1</sup> 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.<sup>2</sup>

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.<sup>3</sup>

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.<sup>4</sup>

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.<sup>5</sup>



Imagen 2. Proyecto *Vehículo de Veterano de Guerra*



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

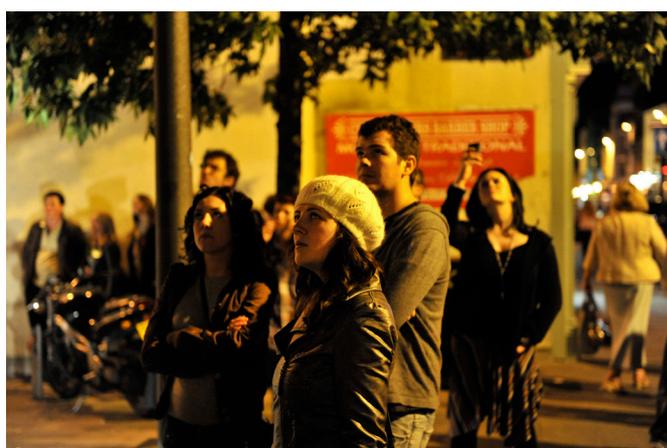


Imagen 4. Espectadores viendo las proyecciones

4. Véase: <<http://fact.tv/>>.

5. Véase: <[http://fact.tv/search?content\\_search\\_simple=true&content\\_wordss=wod&submit.x=0&submit.y=0](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](mailto: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>>.