

Museografía, Diseño y Videoarte: Propuesta de catalogación en línea.

Juan Serrano Ortiz

Doctorando del Dpto. de Comunicación Audiovisual, Documentación e Historia del Arte, Facultad de Bellas Artes, Universidad Politécnica de Valencia.

Paz Sastre Domínguez

Doctorando del Dpto. de Comunicación Audiovisual y Publicidad II, Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid.

Resumen

Las nuevas arquitecturas de la información hacen posible elaborar una nueva museografía del videoarte en línea que responda a las exigencias de unos usuarios cada vez más especializados. Mediante la imaginaria optimización de los sistemas multimedia dedicados a la catalogación y la exhibición de vídeo en la Red se exploran los recursos potenciales que ofrecen las nuevas tecnologías de la información y la comunicación al estudio de los discursos audiovisuales en general y del videoarte en particular.

Palabras clave

*Diseño web - Multimedia - Nueva Museología - Museografía - Videoarte - Postmodernidad -
Web 2.0 - Web semántica*

Abstract

The new information architecture enable us to develop an online museography of video art. This new museography will respond to the specific requirements of the nowadays internet users. By means of an hypothetical optimization of the multimedia systems related to the video art cataloguing and exhibition on the Net, we intend to explore the potential resources that the new communication and information technologies will provide to the study of audiovisual discourses, and more specifically to the study of video art.

Key words

*Web Desing - Multimedia - New Museology - Museography - Posmodernism - Videoart -
Web 2.0 - Semantic Web*

1. El videoarte hoy: Habitar en un espacio problemático

A pesar de la explosión contemporánea del videoarte como una disciplina autónoma de pleno derecho, los muchos diletantes deseosos de ampliar el espectro de la contemplación se

encuentran con el actual panorama expositivo aleatorio y disperso¹, con la escasez de nuevas investigaciones sistemáticas, tanto formales cuanto historiográficas de las obras y, sobre todo, con grandes dificultades de acceso a las mismas. Idéntica situación invertida se reproduce desde el punto de vista del propio artista que, participando como actor en el florecimiento internacional de la experimentación con el medio videográfico, observa sin embargo la falta de adecuación del entorno expositivo a sus propuestas. Este vacío, que deriva en su mayor parte de la falta de continuidad, presencia y seguimiento del videoarte en el ámbito académico y museístico, se articula en un desequilibrio palpable entre la oferta y la demanda que algunos artistas y algunos diletantes intentan disminuir a través de la construcción de espacios independientes de exhibición en la Red. Sin embargo, ni los esfuerzos puntuales que realizan algunas de las grandes instituciones del mundo del arte, ni tampoco los continuos esfuerzos privados en pro de la optimización del acceso a las obras, logran cubrir estas tres grandes lagunas que todavía enfrenta una disciplina ya madura. Este desequilibrio nuclear entre la oferta y la demanda tiene principalmente su origen en la precariedad de su tratamiento por parte de las grandes instituciones intermediadoras: los museos, los centros de investigación y el mercado. El triple vacío se construye y articula por tanto desde los diversos niveles de interacción paralela que conforman el mundo del arte. Se

¹ Merece a este respecto una mención especial la excelente labor realizada por Berta Sichel, comisaria de la reciente exposición *Primera generación. Arte e imagen en movimiento, 1963 - 1986* del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, y artífice también de la pequeña pero maravillosa colección de piezas históricas que pasan a formar parte de los fondos del Museo.

observa una escasa preocupación académica sobre el videoarte y una falta de elaboración conceptual acerca de las posibilidades que para su estudio ofrecen los nuevos entornos digitales, de manera que la producción teórica actual no logra dar cuenta de la producción real del medio. Desde el punto de vista museográfico se observa una fragmentación aleatoria de la disciplina en exposiciones puntuales incapaces de dar coherencia al pasado y al presente del medio videográfico. Dicha fragmentación aleatoria se reproduce y aumenta en el entorno museístico digital, donde las excelentes posibilidades que ofrece la Red para la exposición y gestión de los materiales audiovisuales son en su mayor parte obviadas, mientras se explotan en cambio todos los recursos disponibles para la exhibición en línea de las obras que corresponden a disciplinas tradicionales como la pintura y la escultura (véase el caso de la Tate On Line). Para el mercado del arte la vídeo creación continúa siendo una inversión de riesgo, con baja rentabilidad y presencia difusa en las Ferias y galerías. Las características ambivalentes del medio en el entorno digital, su oscilación entre la difusión masiva y gratuita en línea y su mercantilización en ediciones limitadas, parecen desestimar a priori nuevas estrategias de difusión y comercialización.

De esta situación marginal dentro de los ámbitos señalados se derivan los principales obstáculos que atraviesa la disciplina de la vídeo creación:

- Urgente necesidad de proyectos que aseguren para el futuro inmediato la conservación de las obras y que profundicen la reflexión acerca del concepto de patrimonio como patrimonio audiovisual (véanse el proyecto alemán *40yearsvideoart* y la organización Electronic Arts Intermix).
- Urgente necesidad de optimizar las estrategias de difusión y exhibición de las obras en

función del ritmo actual de producción, consolidando el videoarte como un objeto más de la museografía (véanse los proyectos en línea del MOMA, *Internyet* y *Japanese Media Artists*).

- Urgente necesidad de construir nuevas vías de acceso para los artistas y sus obras al mercado del arte, favoreciendo la demanda creciente de un consumo cada vez más exigente y especializado.

- Urgente necesidad de profundizar la reflexión sobre el videoarte en el contexto contemporáneo de hegemonía e ingente proliferación de los discursos audiovisuales y las nuevas tecnologías. Se requiere por tanto de una completa investigación tanto formal cuanto historiográfica que dibuje el mapa de este extenso territorio contemporáneo, que de cuenta de cuáles son y cuáles han sido sus actores, y de cómo sus obras continúan enriqueciendo el espectro estético y conceptual del arte y la experiencia de la cultura global actual a través de la experimentación con sus representaciones.

En el intento retroactivo de paliar las deficiencias por parte de los propios actores implicados, artistas y diletantes han abierto innumerables espacios en línea cuya cartografía inicial apunta a la creación de festivales, concursos, catálogos, exposiciones y webs personalizadas, tal y como puede comprobarse en la webgrafía final. Frente a la amplia oferta que consolidan estos espacios pocas son las instituciones que se han preocupado por realizar acciones similares (véanse los proyectos en línea del MOMA -*TimeStream*, *Japanese Media Artists*, *Internyet*- y la *e-mediateca* de la Mediateca On Line de la Fundación La Caixa). Sin embargo, como decíamos al principio, ni la explosión de webs independientes dedicadas al tema, ni las tímidas propuestas de algunos de los grandes museos de arte y su contraparte en la Red, satisfacen la experiencia de los usuarios, muy al

contrario, han generado nuevas expectativas, replicando el desequilibrio oferta-demanda en el espacio virtual.

La oferta actual en Red que acabamos de describir someramente, termina fomentando en el espectador o el videoartista un creciente interés por aquello que no puede ver ni hacer. Siendo evidente que los nuevos entornos digitales son la plataforma óptima para la difusión y la creación de material audiovisual, el usuario del videoarte en Red descubre una doble frustración que se articula entorno a los dos aspectos primordiales del medio. En tanto discurso audiovisual su presentación actual le impide: visualizar más de una obra simultáneamente, seleccionar y extraer fragmentos para su citación y comparación, relacionar obras o fragmentos entre sí y relacionar esas obras o fragmentos con otros documentos internos o externos al catálogo. En tanto discurso artístico, las obras carecen de un marco historiográfico que las vincule al contexto más amplio del arte contemporáneo como una de sus muchas disciplinas. Las actuales propuestas de exhibición en línea solo le permiten la exploración individual de las obras como aisladas unidades de sentido, acompañadas apenas por unas líneas de texto aclaratorio. Muy al contrario, cualquier amante de la pintura podrá realizar completos recorridos virtuales por las obras de su interés, enriquecidos con estupendos comentarios críticos, contextualizados dentro del desarrollo cronológico de la historia del arte. Podría también, si lo desea, acercarse más a los fragmentos del lienzo que reclaman su atención, ampliar sus investigaciones por la posibilidad de fijar un itinerario personal e, incluso, transmitirlo, enviándolo a algún amigo sin necesidad de grandes conocimientos técnicos (véase la propuesta de la Tate On Line).

Por lo tanto, dentro del contexto de la sociedad de la información y de las nuevas

posibilidades de exhibición y consumo cultural que de ella se derivan, tanto la museología cuanto la teoría dedicada al videoarte deberían asimilar rápidamente estos procesos sociales, culturales y tecnológicos, si no quieren correr el riesgo de desaparecer como intermediadores entre los videoartistas y su público. De este modo, y como conclusión, a los obstáculos indicados anteriormente deben sumarse las nuevas demandas de unos usuarios cada vez más especializados, motivadas por la ampliación de los recursos aplicables al vídeo y la museografía en línea.

2. El videoarte en línea: habitar en un espacio utópico

Frente a este escenario se presenta un proyecto para la catalogación en línea de la vídeo creación contemporánea estructurado en tres niveles que permitan la realización de búsquedas complejas sobre un material audiovisual dado:

1. Tres grandes familias de categorías formales, temáticas y tecnológicas.
2. Tres ejes cronológicos que representen respectivamente la trayectoria del videoarte desde sus orígenes, la cronología en paralelo de los movimientos del arte contemporáneo y el desarrollo histórico de las tecnologías dedicadas a la reproducción y distribución de imágenes y sonidos.
3. Una cartografía visual del videoarte internacional que permita explorar su producciones diferentes países.

Las tres grandes familias de categorías del primer nivel darían cuenta de los elementos formales, los contenidos de las obras y los dispositivos con que fueron producidas y exhibidas. En este sentido, y a grandes rasgos, las categorías formales incluirían una tipología de las estructuras narrativas y no narrativas, la banda de sonido, los puntos de vista, el montaje, los planos, etc.. Las categorías temáticas formarían dos bloques interrelacionados. Por una parte, conceptos generales tales como la locura, la danza, el género, el trabajo, etc., capaces de precisar su contenido mediante interrelaciones posteriores. Por otra parte, el catálogo multimedia dispondría además de los conceptos generados por los propios artistas y los teóricos del medio videográfico. A modo de ejemplo, si nos interesásemos por el tema del narcisismo, este término estaría relacionado con una breve historia del concepto, con las obras del primer Vito Acconci y el resumen del famoso artículo de Rosalind Krauss *Video: The Aesthetic of Narcissism* (1978), por citar alguno de sus contenidos potenciales. De este modo, al usuario se le ofrece la prerrogativa de manipular el material audiovisual mediante herramientas de corte, selección y visualización en pantalla de más de una obra, enlazadas a las categorías formales. Podría vincular cada disección/comparación de las obras con las categorías temáticas y tecnológicas, disponiendo además de la posibilidad de fijar su recorrido como nuevo contenido para el propio catálogo. El objetivo de ampliar las herramientas de análisis formal y conceptual de las obras es explicitar el mayor número posible de sus niveles de significación, desde la riqueza de los puntos de vista que pueden aportar los usuarios, procedentes de marcos culturales, históricos, sociales y disciplinares diversos, sobre un material que comprende en sí el contexto paralelo y también heterogéneo de los propios artistas.

En este contexto, sería de esperar el aumento de las posibilidades discursivas del usuario, aunque esta cuestión requiere de una reflexión propia que analizase la construcción de una nueva textualidad hipermedia, enfocada al estudio de los contenidos y las prácticas de la comunicación audiovisual. Siendo de esperar que el estado actual en la Word Wide Web de presentación de contenidos audiovisuales vaya en aumento a medida que se mejora también la emisión en tiempo real o *streaming*, los usuarios de la Red podrían disponer de una cantidad ingente de material que ampliaría notablemente -si no es que ya hemos alcanzado este estadio- las posibilidades de interpretación y estudio de los diferentes textos. La cuestión sería entonces aumentar los límites de usabilidad de dichos materiales con el objetivo de revolucionar su estudio, y comprender mejor cómo interactúan entre sí y con la realidad como fuente externa de información. Para ello, consideramos que una aplicación hipermedia en línea que permita trabajar de forma exhaustiva sobre los diferentes documentos daría no pocos frutos.

3. Cartografías posibles: Nuevas arquitecturas de la información y la comunicación para los contenidos audiovisuales.

El núcleo de esta propuesta utópica consiste en evaluar la viabilidad de la hipótesis siguiente: la propia arquitectura de las nuevas tecnologías de información y comunicación hace posible elaborar una nueva museografía e historiografía del videoarte mediante el desarrollo de nuevos recursos técnicos que permitan optimizar la investigación y la gestión de los archivos audiovisuales en general, desvelando así infinitos e inusitados recorridos sobre dicho material gracias a su tratamiento hipermedia en Red. La experiencia de la Web, su desarrollo y evoluciones internas generaron hace pocos años una transición real hacia otra estructura que contuviera las nuevas prácticas de los usuarios que desplazaban su característica estática hacia nuevas formas orgánicas en diferentes “estados web”: blogs, wikis, comunidades, etc.. Paralelo a los nuevos requerimientos se han ido desarrollando nuevas estructuras de programación web y curiosas formas de organización cuya transición constituye la generación Web 2.0 o Web social. Dentro de esta inversión de las prácticas destacan cinco características clave de la nueva etapa: (1) La web es la plataforma (2) La información es el procesador (3) Los efectos de la Red están movidos por una arquitectura de participación (4) La innovación surge de características distribuidas por desarrolladores independientes (5) El fin del círculo de adopción de software (servicios en beta perpetuo).

El concepto de flujo nos permite aproximarnos con mayor facilidad a esta nueva situación. Localizamos nuestra propuesta en un marco de oposición a la idea de estaticidad perpetuada por las prácticas museísticas tradicionales y elaborada actualmente por cierto tipo de Web que gestionan los contenidos de tal forma que solo sea posible visualizarlos unívocamente sin dar opción al usuario de gestionar dicho contenido en base a sus propios criterios o intereses. Las obras se presentan, se definen, se datan y se almacenan. La idea de

espacios en Red que describiríamos a través de su organicidad, espacios vivientes en donde su contenido no deja nunca de aumentar, de ampliarse, de replantearse, nos permite referir abiertamente nuestra propuesta de catalogación y gestión de contenidos audiovisuales en alianza con las nuevas arquitecturas de la información y de la comunicación.

Similar al fenómeno de la Web 2.0, e igualmente posicionada en este contexto histórico de la World Wide Web, aparece otra herramienta para el desarrollo de contenidos que, desde hace tan solo unos tres años, permite crear y fundamentar nuevas arquitecturas de la información: es la llamada Web semántica. Este proyecto que podemos definir como una extensión de la actual Web tiene como objetivo que no solo los usuarios sino también las máquinas sean capaces de comprender el contenido de los documentos. Esa información adquiere así la capacidad de auto reconocerse y generar una complejidad inmensa. A pesar de que la Web permite el acceso a una impensable cantidad de información, no constituye, ni mucho menos, un mecanismo de localización perfecto. Los motores de búsqueda realizan una labor útil, pero puede afirmarse que llegan al límite de sus posibilidades y la sobrecarga informativa produce una sensación de colapso. Para que el objetivo de la Web semántica se haga realidad es necesario elaborar mecanismos con los que podamos definir la semántica de los hiperdocumentos. Cuanto mayor sea la descripción semántica y estructuración lógica de los hiperdocumentos, mayor será la precisión obtenida en la recuperación de información. Se produciría así una nueva performatividad, el usuario se convertiría en un agente inteligente capaz de configurar y organizar la información contenida en un espacio web. A la posibilidad de concebir búsquedas personalizadas y adaptadas a los propios intereses de la investigación en entornos digitales, se añade la capacidad de compartir y colaborar

colectivamente en la creación de contenido gracias al crecimiento de las posibilidades de organización o presentación del mismo. En este sentido es necesario mencionar el concepto de folcsonomía: neologismo que da nombre a la categorización colaborativa por medio de etiquetas simples en un espacio web, sin jerarquías ni relaciones de parentesco predeterminadas. Partir de dichas herramientas y extraer de las mismas las funciones más avanzadas será objetivo prioritario para la construcción de cualquier catálogo multimedia en línea que desee contener la complejidad interna de los discursos audiovisuales.

Cuando abordamos las nuevas arquitecturas de la información y planteamos la posibilidad de fijar diferentes enfoques en relación a un material audiovisual dado, partiendo del contexto particular del videoarte encontramos interesantes analogías entre ámbitos aparentemente distantes. La web se convierte en un espacio expositivo abierto donde la estructura de la información referida a ese material, al ser visible al usuario, se vincula al propio espacio museístico que mediante sus salas, pasillos y ascensores determina las posibilidades de re-presentación de las obras pertenecientes a su colección. Sin embargo, estos nuevos edificios virtuales transforman de manera radical las viejas jerarquías inherentes a la museografía tradicional, desde el momento en que el visitante deja de ser un invitado y se convierte en anfitrión. Además de marcar su propio itinerario, las huellas de sus pasos podrían permanecer después como un “hacer historia” para otros usuarios que podrían seguir o modificar el recorrido según sus intereses, generando un potencial infinito de discursos sobre las obras. Éste es un elemento que recuerda directamente los usos comerciales que de dicho registro de recorridos han hecho portales como www.boomkat.com o www.amazon.com, donde con tan solo señalar una categoría de búsqueda se suministra al

futuro comprador una serie de nombres circundantes que por su similitud o por ser aquellos que han sido elegidos por los compradores anteriores, conducen a un necesitado de parecidos, de discos o de libros que puedan serle útil a la hora de satisfacer su deseo. De la participación de las redes sociales en los procesos de recuperación de contenidos sin fines comerciales se deriva a priori una nueva epistemología que responde al marco multicultural de la Postmodernidad, y que promete revolucionar los procesos de construcción del conocimiento en todos sus niveles.

Aprovechando estos últimos desarrollos de la Web, nuestro modelo de catalogación ha de evaluar el grado de participación posible en base a los límites de la ontología informática. El término ontología en informática hace referencia al intento de formular un exhaustivo y riguroso esquema conceptual dentro de un dominio dado, con la finalidad de facilitar la comunicación y de compartir la información entre diferentes sistemas. Las ontologías han sido tradicionalmente usadas como modelos de representación de conocimiento en Inteligencia Artificial. Se trata, por así decirlo, de explicitar formalmente un sistema conceptual. Más concretamente, una ontología está formada por una taxonomía relacional de conceptos y por un conjunto de axiomas o reglas de inferencia mediante los cuales se puede derivar nuevo conocimiento. La precisión de la búsqueda se mejora gracias a que los axiomas posibilitan a agentes y buscadores inteligentes inferir nuevo conocimiento no explicitado previamente, recuperando un mayor número de recursos relevantes para una consulta dada. Además del desarrollo de una ontología configurada para la catalogación en línea de videoarte, es necesario evaluar su potencial en conjunción con uno de los nuevos Sistemas de Gestión de Contenidos (Content Management System) llamado wiki. Un CMS

permite la creación y administración de contenidos principalmente en páginas web y consiste en una interfaz que controla una o varias bases de datos donde se aloja el contenido del sitio. El sistema permite manejar de manera independiente el contenido por una parte y el diseño por otra. Así es posible gestionar el contenido y darle en cualquier momento un diseño distinto al sitio sin tener que darle formato al contenido de nuevo, además de permitir la fácil y controlada publicación en el sitio a varios editores. Un ejemplo clásico es el de editores que cargan el contenido al sistema y otros de nivel superior que permiten que estos contenidos sean visibles (véase la Wikipedia).

Tras esta breve revisión de los nuevos elementos informáticos que podrían optimizar nuestro catálogo multimedia, resta tan solo dilucidar los estratos de esta cartografía posible para el audiovisual en línea. La primer fase correspondería al establecimiento de un sistema de categorización permanente que contendría todos los tags o clasificadores que darían forma la catálogo primigenio y del cual partirían todos los demás incrementos de información. Dichos tags no aparecerían distribuidos de una forma lineal ni tampoco se resaltarían los más usados o utilizados en las búsquedas. Este cómputo cuantitativo no tendría ningún sentido ya que todos los tags correspondientes a cada una de las categorías del catálogo, esto es, formales, temáticas y tecnológicas, cronológicas y cartográficas, se diversifican en sus correspondientes relaciones, y no bajo ningún esquema jerárquico, sino en base a las posibilidades de interacción con el resto de tags. Lo que prima aquí es la capacidad semántica que tiene un concepto de interactuar con otro.

Esta primera fase se vincularía directamente a un sistema en continuo movimiento, determinado por la práctica de los usuarios, de tal manera, que se pudieran acometer todo

tipo de relaciones entre obras, y registrar dichos cambios como concatenaciones del resto de categorías. Pensemos en un entorno wiki. Imaginemos que nuestro catálogo está formado por letras del alfabeto, partimos de una situación en la que estas letras aun no conforman palabras sino que tiene la capacidad de unirse aleatoriamente a gusto del usuario con la posibilidad de definir sus significados. Éste podría incrementar continuamente el caudal de información contenido en el espacio web y dejar siempre la posibilidad de que otros usuarios continúen la labor. En esta segunda fase es el usuario el que tiene la posibilidad de registrar sus búsquedas personalizadas y fijar las relaciones obtenidas. Se trata de aplicar las ventajas de un entorno Wiki a la gestión e investigación de material audiovisual. Gracias a su tratamiento en Red, la exploración por estos nuevos territorios de análisis, podría ser enriquecida permanentemente por los propios usuarios en función de sus diferentes perspectivas históricas, culturales, sociales o disciplinares. Por tanto, la complejidad del proyecto reside en proponer un sistema capaz de hacer interrelacionar archivos audiovisuales intentando alcanzar el mayor grado posible de usabilidad. La posibilidad de seleccionar fragmentos de obras, relacionarlos entre sí en base a diferentes categorías y discursos, deduciendo de ahí un contenido nuevo, ampliaría enormemente la riqueza de las aproximaciones al material audiovisual en general y al videoarte en particular.

4. Nueva geografía audiovisual:

Postmodernidad y Nueva Museología

A pesar que el nacimiento y la explosión del concepto y las teorías de la Postmodernidad y

del movimiento llamado Nueva Museología coincidieron a finales de los años ochenta, puede decirse que uno y otro se han dedicado a mirar en direcciones opuestas, obviando los beneficios de una fructífera relación. Sin embargo, la consolidación de la Museología como disciplina en ciernes, debe pasar necesariamente por la evaluación detallada de las investigaciones acerca del contexto actual al cual ésta desea adecuarse, mejorando los modelos existentes anclados aún en preceptos decimonónicos de representación nacional mediante el trimonio edificio-colección-público, y de compartimentación disciplinar en museos de arte, de ciencias, etc.. En este sentido, consideramos que las reflexiones realizadas por Lyotard (1984), Jameson (1984, 1992, 1998, 2003) y Baudrillard (1989, 1993, 2002) acerca de lo que puede denominarse el “objeto audiovisual global”, han de ser tomadas en cuenta y aplicadas en la construcción de este objeto como un nuevo material museográfico e historiográfico, protagonista indiscutible de nuestra producción cultural, global, multicultural y transdisciplinar. Más que ningún otro medio de reproducción, el vídeo, unido a la revolución de las nuevas tecnologías de información y comunicación, ha sido el motor indiscutible de la actual “convergencia audiovisual”, cuya máxima expresión la encontramos hoy en la World Wide Web. Hasta ahora, la Museología se ha ocupado vivamente de explorar las posibilidades que este nuevo metasoporte ofrecía a los sistemas tradicionales de conservación, catalogación y exhibición de las colecciones. Resta todavía que este interés sea retroactivo, y que por tanto la Museología y la Nueva Museología, ocupen sus esfuerzos en el tratamiento museográfico de este fenómeno donde el interés suscitado por los materiales audiovisuales ocupa un puesto preeminente en el espacio de navegación. Una relectura en clave postmoderna de las nuevas corrientes museológicas y

museográficas ayudaría a ampliar y actualizar sus conceptos fundamentales de territorio-patrimonio-comunidad (Alonso Fernández, 1999). Este “objeto audiovisual global”, como espacio comunicacional, responde a una reconfiguración también global del territorio geográfico y social. Las investigaciones postmodernas se han dedicado intensamente a evaluar desde diferentes perspectivas las consecuencias de la desestructuración de las sociedades nacionales modernas, y el surgimiento de nuevas comunidades supranacionales y supraterritoriales, mientras la Nueva Museología ha permanecido anclada en una visión local y tradicionalista tanto del concepto de territorio cuanto del de comunidad. No se trata de subestimar los avances realizados en pro de la revalorización de las culturas locales, sino de ampliar estos dos conceptos nucleares para mantener actualizada la propia disciplina y evitar que recaiga en los mismos “errores” historiográficos y museográficos que trata de paliar. El territorio es hoy también territorio comunicacional, y las comunidades que de ello se derivan hunden sus raíces en la actual producción cultural mediatizada. Por tanto, la Nueva Museología no solo debe explotar para sí los recursos que este territorio comunicación al ofrece sino también explorarlo como material específico para atender a las nuevas demandas de las comunidades que en él se organizan, participando de esta gran memoria pública, global y subjetiva que es la convergencia digital de los medios de información y comunicación.

Por otro lado, una relectura en clave museológica y museográfica de las teorías de la Postmodernidad daría como resultado la necesaria revisión constructiva del tratamiento por ellas dado a conceptos como el de memoria, historia y subjetividad. A grandes rasgos, y teniendo en cuenta que cada uno de los tres teóricos señalados ha elaborado argumentaciones

diversas, las teorías de la Postmodernidad sustentan en la caída de los grandes meta-relatos occidentales la disolución de la memoria colectiva y la sustitución del sujeto históricamente situado por una entidad espacialmente definida, sometida a los procesos de comercialización de la cultura en un mercado de consumo esencialmente audiovisual y sincrónico. Fuera de los límites de las teorías de la Postmodernidad, estos procesos de cambio han desplazado la compartimentación académica tradicional nacida en el siglo XIX hacia el ámbito de la antropología. Puesto que los grandes meta-relatos en crisis emanaban de un marco cultural concreto, la Europa Ilustrada, el concepto antropológico de identidad ha sido aprovechado para rescatar la dimensión diacrónica de la memoria, la historia, la subjetividad y el conocimiento mediante nuevas acepciones que han renovado los debates dentro de la Museología. Frente a la visión pesimista y totalizadora de la subjetividad y la cultura contemporánea propuesta por los teóricos de la Postmodernidad, la Nueva Museología ha defendido y valorizado la diversidad y riqueza intrínseca de las culturas e historias locales. Esta recuperación de lo que podríamos denominar “micro-relatos” demuestra cómo en la práctica los sujetos construyen relaciones complejas entre viejos modelos culturales preexistentes y nuevos paradigmas globales de interacción como el turismo (García Canclini 1990, 1995). La Postmodernidad por su parte, como concepto multiforme que abarca los procesos actuales de producción y consumo de la cultura, debería atender y articular en profundidad no una supuesta crisis de la temporalidad eurocéntrica sino la convivencia actual de temporalidades heterogéneas que se relacionan y constituyen entre sí.

Esta, como decíamos, fructífera relación desvela todo su potencial si atendemos al “objeto audiovisual global” como protagonista indiscutible de nuestra producción y consumo

cultural. Centrando ambas líneas de investigación en este fenómeno, podemos reconocer la memoria audiovisual, subjetiva y espacial de las teorías de la Postmodernidad como una forma emergente de patrimonio público que reclama un adecuado tratamiento museográfico. Así mismo, esta nueva forma de patrimonio puede constituir la materia prima de la historia contemporánea entendida como historiografía de las diversas comunidades que en ella convergen bajo la forma de discursos y documentos audiovisuales. El nuevo territorio de comunicación al puede a su vez ser explorado para mejorar la comprensión de los procesos que rodean y conforman la(s) subjetividad(es) contemporánea(s), no desde el punto de vista de la fragmentación a-histórica sino desde la multivocidad antropológica.

Sin embargo, de los beneficios posibles de esta relación no podemos esperar obtener la formulación óptima de todos los problemas que plantea la complejidad del nuevo fenómeno audiovisual global como material museográfico e historiográfico. Éste requiere de nuevas herramientas de análisis que ya no pueden ser únicamente conceptuales, pues enfrentamos un objeto de estudio cuya naturaleza es dual: cultural y tecnológica a un tiempo. De su propia dualidad cultural y tecnológica, global y local, territorial y desterritorializada, surge la necesidad de proyectar instrumentos técnicos en Red que nos permitan abarcar una producción y unos consumos audiovisuales tan prolíficos y variados. La convergencia digital de los medios produce un circuito de recepción y producción descentralizada de los discursos. Esta situación hace patente la complicada red de significados que circunda los textos desde su nacimiento hasta su consumo, propiciada por los nuevos enlaces temporales entre distintos períodos, los espaciales entre distintas regiones, los disciplinarios entre ámbitos habitualmente compartimentados, y los intertextuales discursivos entre distintos

medios. Por tanto, para comprender la naturaleza de estas interacciones, para comprender cómo esta esfera audiovisual global se relaciona con el territorio geográfico y sus habitantes, debemos evaluar el potencial experimental que ofrecen los entornos digitales en línea para una investigación que ha de ser necesariamente multicultural y multidisciplinar. Estas nuevas vías de investigación pueden a su vez alimentar nuevas herramientas pedagógicas, ampliando considerablemente la difusión del conocimiento y profundizando en la concienciación de los mecanismos de construcción de los discursos audiovisuales, muy vinculados a las prácticas cotidianas pero marginados en la programación académica.

Del volumen prácticamente inconmensurable de las producciones que conforman el nuevo fenómeno audiovisual global, se deriva el segundo de los retos que la teoría no puede enfrentar sola: resulta imposible observarlo en su totalidad, como resulta inoperante trabajar con puntos de vista mono-centrados en lo que respecta al estudio de su producción y consumo. Por tanto, este nuevo fenómeno no requiere únicamente de nuevas herramientas de análisis, también demanda nuevas estrategias de acercamiento al objeto. La estrategia que desde este proyecto se propone es aprovechar todos los contenidos audiovisuales de la World Wide Web a través del establecimiento de vínculos hipermedia sobre un material dado que sirva de referencia. Tomando, por ejemplo, un supuesto catálogo digital en línea del documental francés desde los años cincuenta hasta la actualidad, imaginemos que uno de sus usuarios es un estudiante argelino asentado en París. Este usuario imaginario podría estudiar el tratamiento dado a la cultura colonial en Argelia dentro de las obras disponibles en catálogo que traten el tema, o bien, compara dichas obras con las emisiones en Red de una radio local argelina. De este modo, partiendo de ese texto referencial posible podemos

movernos hacia dentro o hacia fuera, desvelando relaciones formales y conceptuales que habrían pasado desapercibidas debido a la precariedad de los recursos disponibles para el análisis y la investigación de los discursos audiovisuales. Recursos que no han sido tan siquiera planteados en la bibliografía crítica existente, cuya reflexión acerca de las nuevas estructuras hipertextuales dio sus mejores frutos en los años noventa, y centró la mayor parte de sus esfuerzos en proyectar los efectos de los entornos hipermedia sobre la literatura y la teoría literaria, en particular, y la narrativa en general (véanse los trabajos de Landow 1997,1992 y Murray 1999).

En este contexto, el videoarte se convierte en un material de investigación excepcional, pues desde sus inicios ha sido su carácter meta-discursivo el que ha determinado el desarrollo de la disciplina. Partir desde el videoarte hasta el “objeto audiovisual global” significa ganar terreno a priori, significa partir del discurso audiovisual de mayor complejidad formal y conceptual por englobar en sí los rasgos implícitos y explícitos de la mayoría de los discursos audiovisuales actuales, donde siguen presentes los límites tradicionales a la interactividad. Un sistema óptimo de catalogación en línea del videoarte podría ser fácilmente modificado después para la catalogación, gestión e investigación de archivos audiovisuales diversos.

Bibliografía

ADDIS, Mathew, 2005, “New Ways to Search, Navigate and Use Multimedia Museum Collections over the Web”, en TRANT, J. & BEARMAN, D. (eds.), 2005, *Museums and the Web 2005: Proceeding*, Archives & Museums Informatics, Toronto [publicación en línea]

Disponible en: <http://www.archimuse.com/mw2005/papers/addis/addis.html> [acceso 13/08/06]

ALAMAZARA RÍSKUER, Fernando, 2002, “El museo como propuesta de significaciones: una estructura sistemática no impositiva, abierta y caótica”, *Revista Digital Nueva Museología* [web] Disponible en: <http://www.nuevamuseologia.com.ar/archivooop.htm> [acceso 13/08/06]

-----, 2002, *Isomorfías entre niveles de significación del arte y sistemas dinámicos no lineales*, Tesis de Maestría en Historia y Teoría del Arte, Universidad Central de Venezuela, Caracas.

ALONSO FERNÁNDEZ, L., 1999, *Introducción a la Nueva Museología*, Alianza Editorial, Madrid.

BACA, Murtha (ed.), *Introduction to Art Images Access: Tools, Standards and Strategies*, 2002, Getty Research Institute [publicación en línea] Disponible en: <http://www.getty.edu/bookstore/titles/access.html> [acceso 18/08/06]

BALDEMA, Annette & SLAGER, Henk (eds.), 2000, *Screen-based Art*, Rodopi, Amsterdam.

BARRET, Edward (ed.), 1992, *Sociomedia: Multimedia, Hypermedia and the Social Construction of Knowledge*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

BAUDRILLARD, Jean, 1989, *Crítica de la economía política del signo*, Siglo XXI, México.

-----, 2002, *Contraseñas*, Anagrama, Barcelona.

-----, 1993, *Cultura y simulacro*, Kairós, Barcelona.

BELLIDO, M., L., 2001, *Arte, museos y nuevas tecnologías*, Ediciones Trea, Gijón.

BESSER, Howard, 2003, *Introduction to Imaging*, Getty Research Institute [publicación en línea] Disponible en: http://www.getty.edu/research/conducting_research/standards/introimages/ [acceso 10/08/06]

BOURKE, Marie (ed.), 2001, *The Museum Visit: Virtual Reality and the Gallery: Proceedings of the Symposium Held on November 2000 at the National Gallery of Ireland*, The National Gallery of Ireland, Dublin.

BRENNAN, Teresa & MARTIN, Jay (eds.) *Vision in Context: Historical and Contemporary Perspectives on Sight*, Routledges, London.

BRETON, P., 1989, *Historia y crítica de la informática*, Cátedra, Madrid.

CHECCHI, Rosanna, 1998, *Revolution: Digital Imaging*, Progresso, Milano.

COLEMAN, A. D., 1998, *The Digital Evolution: Visual Communication in the Electronic Age: Essays, Lectures and Interviews, 1967-1998*, Nazareli Press, Tucson.

COLORADO CASTELLARY, Arturo, 1997, *Hipercultura visual: el reto hipermedia en el arte y la educación*, Editorial Complutense, Madrid.

COTTON, B. & OLIVER, R., 2000, *Understanding Hipermedia 2000: Multimedia Origins, Internet Futures*, Phaidon Press Ltd., London.

CUBITT, Sean, 1993, *Videography: Video Media as Art and Culture*, St. Martin's Press, New York.

DELOUIS, Dominique, 2001, *Online Museums: from Research to Innovation, from RAMA to Open Heritage*, UKOLN, Bath [publicación en línea] Disponible en: <http://www.cultivate-int.org/issues3/rama/> [acceso 15/08/06]

FOSTER, Hall (ed.), 1998, *The Anti-Aesthetic. Essays on Postmodern Culture*, The New Press, New York.

GARCÍA CANCLINI, Néstor, 1990, *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*, Grijalbo, Barcelona.

-----, 1999, *La globalización imaginada*, Paidós, Buenos Aires.

----- (comp.), 1991, *Públicos de arte y política cultural*, DDF, INAH, UAM, México.

-----, 1995, *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*, Grijalbo, Barcelona.

JAMESON, Fredric, 1984, “Postmodernism OR the Cultural Logic of Late Capitalism”, *New Left Review*, nº146, julio-agosto.

-----, 1998, *The Cultural Turn*, Verso Books, London.

-----, 1992, *The Geopolitical Aesthetic. Cinema and Space in the World System*, British Film Institute, London.

-----, 2003, *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*, Duke University Press, Durham.

----- & ZIZEK, Slavoj, 1998, *Estudios culturales. Reflexiones sobre el multiculturalismo*, Paidós, Barcelona.

KARP, Ivan & LAVINE, S. (eds.), 1991, *Exhibiting Cultures. The Poetics and Politics of Museum Display*, Smithsonian Institution Press, Washington D.C..

KEENE, Suzanne, 1998, *Digital Collections: Museums in the Information Age*, Butterworth-Heinemann, London.

LANDOW, George P., 1992, *Hipertext: The Convergence of Critical Theory and Technology*, John Hopkins University Press, London, Baltimore.

-----, 1997, *Hipertext 2.0*, John Hopkins University Press, London, Baltimore.

----- (comp.), 1997, *Teoría del hipertexto*, Paidós, Barcelona.

LYOTARD, J. F., 1984, *La condición postmoderna: informe sobre el saber*, Cátedra, Madrid.

LOVEJOY, Margot, 1997, *Postmodern Currents: Art and Artists in the Age of Electronic Media*, Prentice Hall, New Jersey.

MEADOWS, Mark S., 2003, *Pausa & Effect, The Art of Interactive Narrative*, New Riders, Indianapolis.

MORENO, Isidro, 2002, *Musas y nuevas tecnologías: el relato hipermedia*, Paidós, Barcelona.

-----, 2005, “Las musas interactivas” en CARRERAS MONFORT, C. (ed.), *Patrimonio cultural y tecnologías de la información y la comunicación*, Archivo Municipal, Cartagena.

MORLEY, David & ROBINS, Kevin, 1995, *Spaces of Identity: Global Media, Electronic Landscapes and Cultural Boundaries*, Routledge, London.

MURRAY, Janet, 1999, *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*, Paidós, Barcelona.

NEGROPONTE, N., 1970, *The Architecture Machine*, MIT Press, Cambridge, Mass..

-----, 2000, *El mundo digital*, Suma de Letras, Madrid.

- NIELSEN, Jakob, 2000, *Usabilidad: diseño de sitios web*, Pearson Educación, Madrid.
- PARKER, Randell & JORDAN, Ken (eds.), 2001, *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*, Norton, New York.
- PÉREZ JIMÉNEZ, Juan Carlos, 1995, *La imagen múltiple: de la televisión a la realidad virtual*, J. Ollero, Madrid.
- PERRÚE, Rob, 1988, *Into Video Art: The Characteristics of a Medium*, Rumore, Rotterdam.
- RAFFERTY, Pauline, 2005, *Indexing Multimedia and Creative Works: The Problems of Meaning and Interpretation*, Aldershot, England, Ashgate.
- STALLABRASS, Julian, 2003, *Internet Art: The Online Clash of Culture and Commerce*, Tate Publications, London.
- STANLEY PRICE, Nicholas (ed.), 1996, *Historical and Philosophical Issues in the Conservation of Cultural Heritage*, The Getty Conservation Institute.
- VVAA, 1994, *Videoculturas de fin de siglo*, Cátedra, Madrid.
- VVAA, 2002, *Bridging the Gap between Information Users and Information Producers*, actas de la primera mesa redonda de la Recording, Documentation and Information Management (RecorDIM) Initiative (The Getty Conservation Institute, International Council on Monuments and Sites, The International Committee for Architectural Photogrammetry), Los Ángeles [publicación en línea] Disponible en: http://www.getty.edu/conservation/publications/pdf_publications/alpha_title.html [acceso 13/08/06]
- VVAA, 2001, *A Framework of Guidance for Building Good Digital Collections: November 2001*, informe presentado por los miembros del Digital Library Forum del Institute of

Museum and Library Services (IMLS), Washington D.C..

POSTMA, M. (ed.), 2004, *Visual Ethnography and Anthropological Theory*, Intervention Press, Aarhus.

ZUNZUNEGUI, Santos, 2003, *Metemorfosis de la mirada. Museo y semiótica*, Cátedra y Universidad de Valencia, Madrid.

Hemerografía

ARJONA, Esther M., “El videoarte y la marginalidad”, *Prensa.com*, Panamá, 23 de julio de 2006 [boletín electrónico en línea] Disponible en: <<http://www.prensa.com>> [acceso 08/08/06]

BAGHLI, Ahmed, “The Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage and New Perspectives for the Museum”, *ICOM NEWS: Museums and Intangible Heritage*, n°4, 2004, p. 15-17 [publicación en línea] Disponible en: <http://icom.museum/pdf/E_news2004/p15_2004-4.pdf> Formato PDF [acceso 15/08/06]

BLOCH, Milton J., “The Nonprofit Status of the Museum”, *ICOM NEWS: The Definition of the Museum*, n°2, 2004, pp.4-5 [publicación en línea] Disponible en: <http://icom.museum/pdf/E_news2004/p4_2004-2.pdf> Formato PDF [acceso 15/08/06]

BLONDET-BISCH, Thérèse, “AVICOM Working Group on Photography: Survey on Photo Collections for an International Thematic Directory”, *Study Series*, Committe for Audiovisual

and Image and Sound New Technologies (AVICOM), nº5, abril 1998, pp. 10-12
 [publicación en línea] Disponible en: <http://icom.museum/study_series_pdf/5_ICOM-AVICOM.pdf> Formato PDF [acceso 10/08/06]

BREINEGAARD, Jens, “Bridging Cultures -The ICOM Challenge”, *ICOM NEWS: Museums Bridging Cultures*, nº1, 2005, p. 3 [publicación en línea] Disponible en: <http://icom.museum/pdf/E_news2005/p3_2005-1.pdf> Formato PDF [acceso 10/08/06]

CARDUCCI, Guido, “Ethics, Law and Heritage”, *ICOM NEWS: Ethics and Heritage*, nº3, 2005, p.3 [publicación en línea] Disponible en: <http://icom.museum/pdf/E_news2005/p5_2005-3.pdf> Formato PDF [acceso 15/08/06]

DODD, Jocelyn, “Interactivity and Social Inclusion”, Documento presentado en Learning Museums of Art and Design, 17 y 18 de mayo de 2002 [publicación en línea] Disponible en: <http://www.vam.ac.uk/files/file_upload/5761_file.pdf> Formato PDF [acceso 15/08/06]

DONAHUE, Paul F., “Collection = Museum?”, *ICOM NEWS: The Definition of the Museum*, nº2, 2004, p.4 [publicación en línea] Disponible en: <http://icom.museum/pdf/E_news2004/p4_2004-2.pdf> Formato PDF [acceso 13/08/06]

GEBER, Ecaterina, “Museum Documentation and Cultural Dialogue”, *Study Series*, ICOM-CIDOC, nº3, 1996, p.32 [publicación en línea] Disponible en: <http://icom.museum/study_series_pdf/3_ICOM-CIDOC.pdf> Formato PDF [acceso 15/08/06]

GOÉMINNE, Chantal, “La production et l'exploitation d'une oeuvre multimédia, aspects

juridiques”, *Study Series*, Committe for Audiovisual and Image and Sound New Techonologies (AVICOM), nº5, abril 1998, p. 14 [publicación en línea] Disponible en: http://icom.museum/study_series_pdf/5_ICOM-AVICOM.pdf> Formato PDF [acceso 10/08/06]

HOCQUARD, Claude-Nicole, “Un festival audiovisuel international, pour quoi faire?”, *Study Series*, Committe for Audiovisual and Image and Sound New Techonologies (AVICOM), nº5, abril 1998, p. 15 [publicación en línea] Disponible en: http://icom.museum/study_series_pdf/5_ICOM-AVICOM.pdf> Formato PDF [acceso 10/08/06]

HUMBERT, Jean-Marcel, “Future Museums: New Public, New Skills and New Directions”, *ICOM NEWS: Museums and Intangible Heritage*, nº4, 2004, p. 23 [publicación en línea] Disponible en: http://icom.museum/pdf/E_news2004/p23_2004-4.pdf> Formato PDF [acceso 15/08/06]

JAMIESON, Chris, “Collections and the Community”, *ICOM NEWS: Museums Bridging Cultures*, nº1, 2005, p. 8 [publicación en línea] Disponible en: http://icom.museum/pdf/E_news2005/p8_2005-1.pdf> Formato PDF [acceso 10/08/06]

JATCZAK, Mirosław, “Une aventure personnelle: de gardien de nuit à webmestre”, *Study Series*, Committe for Audiovisual and Image and Sound New Techonologies (AVICOM), nº5, abril 1998, p. 31.

JENKINS, Tiffany, “A Formula for Indifference: Why “Cultural Diversity” Arts Policies Are

Condescending and Do Not Enlarge the Understanding of Other Cultures”, *The Art Newspaper*, Londres, vol. 13, nº127, julio-agosto de 2002, p.8.

KARP, Cary, “The Legitimacy of the Virtual Museum”, *ICOM NEWS: Virtual Museum*, nº3, 2004, p. 5 [publicación en línea] Disponible en: http://icom.museum/pdf/E_news2004/p8_2004-3.pdf Formato PDF [acceso 15/08/06]

-----, “Digital Heritage and Future Museums. Issues and Methods in the Presentation and Preservation of Digital Heritage”, *ICOM NEWS: Museums and Intangible Heritage*, nº4, 2004, p. 23 [publicación en línea] Disponible en: http://icom.museum/pdf/E_news2004/p23_2004-4.pdf Formato PDF [acceso 15/08/06]

KEENE, Suzanne, “The Future of the Museum in the Digital Age”, *ICOM NEWS: Virtual Museum*, nº3, 2004, p. 4 [publicación en línea] Disponible en: http://icom.museum/pdf/E_news2004/p4_2004-3.pdf Formato PDF [acceso 15/08/06]

-----, “Museums in the Digital Space”, *Cultivate Interactive*, nº2, 2000 [wen en línea] Disponible en: <http://www.cultivate-int.org/issue2/space/> [acceso 15/08/06]

-----, “Becoming Digital”, *Museum Manegement and Curatorship*, Elsevier Science, vol. 15, nº3, septiembre de 1996, pp. 299-313.

KIM, Hongnam, “Intangible Heritage and Museums Actions”, *ICOM NEWS: Museums and Intangible Heritage*, nº4, 2004, pp. 18-20 [publicación en línea] Disponible en: http://icom.museum/pdf/E_news2004/p18_2004-4.pdf Formato PDF [acceso 15/08/06]

KNELL, Simon, “Museum Studies: Past, Present, Future”, *ICOM NEWS: Professional*

Orientations, n°4, 2005, p.3 [publicación en línea] Disponible en: <http://icom.museum/pdf/E_news2005/p3_2005-4.pdf> Formato PDF [acceso 15/08/06]

KURIN, Richard, “Museums and Intangible Heritage: Culture Dead or Alive?”, *ICOM NEWS: Museums and Intangible Heritage*, n°4, 2004, pp. 7-9 [publicación en línea] Disponible en: <http://icom.museum/pdf/E_news2004/p7_2004-4.pdf> Formato PDF [acceso 15/08/06]

LANDRY, Pierre B., “Access to Images, Access to Documentation, What Levels?”, *Study Series*, Committe for Audiovisual and Image and Sound New Techonologies (AVICOM), n°5, abril 1998, p. 27 [publicación en línea] Disponible en: <http://icom.museum/study_series_pdf/5_ICOM-AVICOM.pdf> Formato PDF [acceso 10/08/06]

MATSUZONO, Makio, “Museums, Intangible Cultural Heritage and the Spirit of Humanity”, *ICOM NEWS: Museums and Intangible Heritage*, n°4, 2004, pp. 13-14 [publicación en línea] Disponible en: <http://icom.museum/pdf/E_news2004/p13_2004-4.pdf> Formato PDF [acceso 15/08/06]

MENDIZABAL, Amaya, “Patrimonio cultural de videoarte: <40yearsvideoart.de>”, *Restaura. Bitácora sobre Arte y Restauración*, 5 de junio de 2005 [web en línea] Disponible en: <<http://www.restura.net>> [acceso 04/08/06]

MICHARD, Alain, “Les projets CHIO et AQUARELLE des normes pour le partage de la documentation muséale”, *Study Series*, Committe for Audiovisual and Image and Sound New

Techonologies (AVICOM), nº5, abril 1998, pp. 28-30 [publicación en línea] Disponible en: http://icom.museum/study_series_pdf/5_ICOM-AVICOM.pdf> Formato PDF [acceso 10/08/06]

MONTESINOS, Fernando, “Inversiones de alto riesgo (1): Video arte”, *Arte-Net*, 13 de agosto de 2004 [web en línea] Disponible en: <http://www.arte-net.org/>> [acceso 09/08/06]

MORENO, Isidro, “Nuevas tecnologías, nuevas formas de difusión del conocimiento”. *Museo* (Madrid), núm. 10, 2005.

-----, “De Mesopotamia a Jerez: el Museo del Enganche”, *Revista de Museología* (Madrid), núm. 26, septiembre 2003.

-----, “Genoma digital”. *Analisi* (Barcelona), núm. 27, 2001 (publicación en línea) Disponible en: www.bib.uab.es/pub/analisi/02112175n27p101.pdf Formato PDF [acceso 15/08/06]

-----, “El relato del arte, el arte del relato”. *Museo* (Madrid), núm. 5, 2000 (publicación en línea) Disponible en: www.ucm.es/info/arte2o/documentos/isidro.htm [acceso 15/08/06]

-----, “El relato del arte, el arte del relato”. *Museo* (Madrid), núm. 5, 2000 (publicación en línea) Disponible en: www.ucm.es/info/arte2o/documentos/isidro.htm

-----, “Proyecto museológico: Parque Arqueológico de la Cueva pintada de Gáldar” (Conjuntamente con Jorge Onrubia y Víctor Antona). *Museo* (Madrid), núm. 4, noviembre, 1999.

MURPHY, Bernice L., “From Specialist Reference to Social Recognition and Service”, *ICOM NEWS: The Definition of the Museum*, n°2, 2004, p.3 [publicación en línea] Disponible en: <http://icom.museum/pdf/E_news2004/p3_2004-2.pdf> Formato PDF [acceso 13/08/06]

-----, “ICOM's Evolving Perspectives on Ethics and Museums”, *ICOM NEWS: Ethics and Heritage*, n°3, 2005, p.3 [publicación en línea] Disponible en: <http://icom.museum/pdf/E_news2005/p4_2005-3.pdf> Formato PDF [acceso 15/08/06]

PARDO, Jordi, “Audiovisual Installations as a Strategy for the Modernisation of Heritage Presentation Spaces”, *Study Series*, Committe for Audiovisual and Image and Sound New Techonologies (AVICOM), n°5, abril 1998, pp. 17-20 [publicación en línea] Disponible en: <http://icom.museum/study_series_pdf/5_ICOM-AVICOM.pdf> Formato PDF [acceso 10/08/06]

PETSCHAR, Hans, “A CD-I of Prestige: The Multimedia Encyclopedia of the Australian National Lybrary”, *Study Series*, Committe for Audiovisual and Image and Sound New Techonologies (AVICOM), n°5, abril 1998, pp. 23-24 [publicación en línea] Disponible en: <http://icom.museum/study_series_pdf/5_ICOM-AVICOM.pdf> Formato PDF [acceso 10/08/06]

POLVERONI, Adriana, “La videoarte ha 40 anni ma è ancora avanguardia”, *La Repubblica*, 1 de mayo de 2002.

REKDAL, Per B., “Living Intangible Heritage”, *ICOM NEWS: Museums and Intangible Heritage*, n°4, 2004, p. 21 [publicación en línea] Disponible en:

<http://icom.museum/pdf/E_news2004/p21_2004-4.pdf> Formato PDF [acceso 15/06/08]

REPETTO MÁLAGA, Luis, “Diversity and Commitment”, *ICOM NEWS: Museums and Globalisation*, n°1, 2002, pp. 5-8 [publicación en línea] Disponible en:

<http://icom.museum/pdf/GB_05.pdf> Formato PDF [acceso 13/08/06]

RIPALBA, Jorge, “Independent Studies at MACBA”, *ICOM NEWS: Professional Orientations*, n°4, 2005, pp. 6-7 [publicación en línea] Disponible en:

<http://icom.museum/pdf/E_news2005/p6_2005-4.pdf> Formato PDF [acceso 15/08/06]

SANDAHL, Jette, “On the Threshold of a New Museum”, *ICOM NEWS: Museums Bridging Cultures*, n°1, 2005, p. 8 [publicación en línea] Disponible en:

<http://icom.museum/pdf/E_news2005/p8_2005-1.pdf> Formato PDF [acceso 10/08/06]

SANDELL, Richard, “Museums as Agents of Social Change”, *Museum Management and Curatorship*, vol. 17, n°4, 1998, pp. 401-418.

SCHOUTEN, Frans, “Professional and Visitors: Closing the Gap”, *Museum International*, UNESCO, n°200, 1998, pp. 27-30.

SCHWEIBENZ, Werner, “The Development of Virtual Museums”, *ICOM NEWS: Virtual Museum*, n°3, 2004, p.3 [publicación en línea] Disponible en:

<http://icom.museum/pdf/E_news2004/p3_2004-3.pdf> Formato PDF [acceso 15/08/06]

SILVERMAN, Raymond, “Bridging Theory and Practice: Learning about Museums in Museums”, *ICOM NEWS: Professional Orientations*, n°4, 2005, p.7 [publicación en línea]

Disponible en: <http://icom.museum/pdf/E_news2005/p6_2005-4.pdf> Formato PDF [acceso 15/08/06]

SWEET, Jonathan, “Imaging a Sustainable Future: Social Value and Sustainability within a Globalised Framework”, *Museums Australia Magazine*, vol. 13, nº1, agosto de 2004, p.14.

TONON, Marco, “Museum Pluriversum”, *Study Series*, Committe for Audiovisual and Image and Sound New Techonologies (AVICOM), nº5, abril 1998, p. 2 [publicación en línea]

Disponible en: <http://icom.museum/study_series_pdf/5_ICOM-AVICOM.pdf> Formato PDF [acceso 10/08/06]

TREMBLAY, François, “We Are no Longer Alone”, *ICOM NEWS: Museums and Globalisation*, nº1, 2002, p. 5 [publicación en línea] Disponible en: <http://icom.museum/pdf/GB_05.pdf> Formato PDF [acceso 13/08/06]

UNESCO, “Tema central: Diálogo entre culturas y civilizaciones”, *El nuevo correo*, enero de 2004, pp. 44-61.

VV.AA., “Museos e Internet (1)”, *Museum International*, París, UNESCO, nº204 (vol. 51, nº4) 1999, pp. 4-41.

VV.AA., “Museos e Internet (2)”, *Museum International*, París, UNESCO, nº204 (vol. 52, nº4) 2000, pp. 4-41.

VARINE, Hugues de, “Decolonising Museology”, *ICOM NEWS: Ethics and Heritage*, nº3, 2005, p.3 [publicación en línea] Disponible en:

http://icom.museum/pdf/E_news2005/p3_2005-3.pdf> Formato PDF [acceso 15/08/06]

WAGENER, Danièle, “A First-Class Means of Purveging Cultural Information”, *Study Series*, Committe for Audiovisual and Image and Sound New Techonologies (AVICOM), n°5, abril 1998, pp. 25-26 [publicación en línea] Disponible en: http://icom.museum/study_series_pdf/5_ICOM-AVICOM.pdf> Formato PDF [acceso 10/08/06]

WASHBURN, Wilcomb E., “Collecting Information, not Objects”, *Museum News*, AAM, vol. 62, n°3, febrero de 1984, pp. 5-15.

WORCMAN, Karen, “The Museum of the Person”, *ICOM NEWS: Virtual Museum*, n°3, 2004, p... [publicación en línea] Disponible en: http://icom.museum/pdf/E_news2004/p4b_2004-3.pdf> Formato PDF [acceso 15/08/06]

YIM, Dawnhee, “Living Human Treasures and the Protection of Intangible Cultural Heritage: Experiences and Challenges”, *ICOM NEWS: Museums and Intangible Heritage*, n°4, 2004, pp.10-12 [publicación en línea] Disponible en: http://icom.museum/pdf/E_news2004/p10_2004-4.pdf> Formato PDF [acceso 15/08/06]

YOUNG, Linda, “Globalisation, Culture and Museums”, *ICOM NEWS: Museums and Globalisation*, n°1, 2002, p. 3 [publicación en línea] Disponible en: http://icom.museum/pdf/GB_03.pdf> Formato PDF [acceso 13/08/08]

Webgrafía

40 Años de videoarte en Alemania: <http://40yearsvideoart.de/main.php?p=3>

Information Society and Technology Programm (U.E.):

http://europa.eu.int/information_society/index_es.htm

Grupo DigiCult del IST: www.salzburgresearch.at/digicult

Fundación Telefónica: www.fundacion.telefonica.com, <http://www.arsvirtual.com/>,
www.fundacion.telefonica.com/museo/index.html

Grupo de Investigación GRIHO de la Universidad de Lleida, estudia nuevas aplicaciones informáticas para el ámbito de la difusión del patrimonio: <http://griho.udl.es>

Grupo Òliba de la Universidad Oberta de Catalunya: www.oliba.uoc.es/

Grupo de tratamiento de imágenes, Dpto. de Señales, Sistemas y Radiocomunicaciones, Escuela Politécnica Superior de la Universidad Autónoma de Madrid:
<http://www.gti.ssr.upm.es/>

ART TECH MEDIA: http://www.artechmedia.net/menu_es.htm

Museo del futuro: <http://www.aec.at/en/center/museum.asp>

Institute for Visual Media: <http://on1.zkm.de/zkm/e/institute/bildmedien/>

Grupo Intelligence, Agents, Multimedia, Electronics & Computer Science, University of

Southampton: <http://eprints.ecs.soton.ac.uk/view/groups/group-iam/>

ICOM, Comité español: www.icom-ce.org

International Council of Museums (ICOM): www.icom.org

MINOM Movimiento Internacional por una Nueva Museología:

<http://www.minom.nayar.com.mx/espanol/desc.html>

AVICOM Comité Internacional de Museos para el Audiovisual y las Nuevas Tecnologías (ICOM) <http://www.unesco.org/webworld/avicomfaimp/index.html>

CIDOC Comité Internacional para la Documentación (ICOM)

<http://www.willpowerinfo.myby.co.uk/cidoc/>

CIMAM Comité Internacional para los Museos y Colecciones de Arte Moderno (ICOM)

<http://www.cimam.org/>

Museum Computer Network <http://www.mcn.edu/about/index.asp?subkey=18>

Asociación Española de Museólogos <http://www.museologia.net/principal.asp>

Grupo Archivos y Museos: www.archimuse.com

Canadian Heritage: www.chin.gc.ca

Proyecto AMICO (U.S.A.) www.amico.org

International Council on Archives www.ica.org/

Programa de Estudios Independientes (PDI) del MACBA

http://www.macba.es/controller.php?p_action=show_page&pagina_id=33&inst_id=20580

Consortio para establecer la práctica de la conservación de *mediaproducts*, iniciativa de varios museos: <http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/majorprojects/mediamatters/>

Diálogo entre civilizaciones <http://www.unesco.org/dialogue2001/>

Virtual Library Museums Pages <http://vlmp.icom.museum/>

Media Lab del MIT <http://www.media.mit.edu/>

British Film Institute www.bfi.org.uk

AHRB Centre for British Film and TV Studies www.bftv.ac.uk/

European Audiovisual Observatory www.obs.coe.int/

Observatorio de Mercosur para el Audiovisual www.oma.recam.org/

Futuro y tecnología, reúne a pensadores y científicos anualmente para que reflexionen sobre alguno de sus aspectos(es un clásico): www.edg.org

Streaming Video Services and Streaming Video Encoding: www.cybertechmedia.com

[Live Streaming Audio & Video: www.vitalstream.com](http://www.vitalstream.com)

Semantic Web Activity: www.w3.org/sw

Enciclopedia Wiki: www.wikipedia.org

