



IV Encuentro Internacional de Historia del Arte y Cultura Artística Digital
Digital Art History and Artistic Culture. IV International Meeting



ORGANIZADORES



COLABORADORES



**IV Congreso Internacional en Historia del Arte y Cultura Artística
Digital**

**IV International Conference on Digital Art History and Artistic
Culture**

Libro de resúmenes / Book of abstracts

Nuria Rodríguez Ortega (ed.)
Carmen Tenor Polo (coord.)

2016

© de la presente edición: iArtHis_Lab (Universidad de Málaga)
© de los textos: sus autores
© de las imágenes: lo indicado en los pies de fotos
ISBN: 978-84-617-8282-6

BIENVENIDA

El grupo de investigación iArtHis_Lab del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Málaga en colaboración con ReArte.Dix (Red Internacional de Estudios Digitales sobre la Cultura Artística) organizó el IV Congreso Internacional en Historia del Arte y Cultura Artística Digital, que tuvo lugar los días 15-17 de diciembre de 2016, en Málaga.

Este encuentro siguió la línea de trabajo emprendida en el I International Workshop on Digital Art History, que se celebró en Málaga en septiembre de 2011, fruto del acuerdo de colaboración establecido entre la Universidad de Málaga y el Getty Research Institute. A este le siguieron el II *worskhop*, Digital Art History Lab, que tuvo lugar en Los Ángeles, en marzo de 2012, y el III encuentro, que tuvo lugar nuevamente en Málaga, en junio de 2013, bajo el título *Historia del Arte, computación y medios digitales en España. ¿Dónde estamos hacia dónde vamos?*

WELCOME

iArtHis_Lab research group at the University of Málaga Art History Department, in collaboration with ReArte.Dix (Red Internacional de Estudios Digitales sobre la Cultura Artística – Artistic Culture Digital Studies International Network) organized the IV International Conference on Digital Art History and Artistic Culture on December 15th and 17th 2016 in Málaga, Spain.

This meeting continues the work started at the I International Workshop on Digital Art History held in Málaga on September 2011 as a result of the agreement between the University of Málaga and the Getty Research Institute. Both the II *worskhop*, Digital Art History Lab, held in Los Ángeles on March 2012 and the III International Workshop «History of Art, Computation and Digital Media in Spain. *Where are we now and where are we going?* held again Málaga on June 2013, came afterwards.

OBJETIVOS / OBJECTIVES

Dos han sido los objetivos de este encuentro: dar a conocer investigaciones que se desarrollan en la zona de convergencia entre estudios histórico-artísticos, tecnología computacional y medios digitales; y configurar un foro para el intercambio de ideas y experiencias que pueda mantenerse en el tiempo como una comunidad especializada de reflexión y trabajo.

This meeting has pursued two objectives: gather in a common scenario those research initiatives developed at the intersection between art historical studies, computational technologies and digital media, as well as to develop a sustainable forum to exchange ideas and experiences in the field of digital art history and allied areas.

ORGANIZADORES / ORGANIZERS

iArtHis_Lab (Departamento de Historia del Arte)

ReArte.Dix (Red Internacional de Estudios Digitales sobre la Cultura Artística)

Proyecto Exhibitium

Proyecto ArtCatalogs (I+D HAR2014-51915-P)

COMITÉ LOCAL ORGANIZADOR / LOCAL ORGANIZER COMMITTEE

Grupo de investigación iArtHis_Lab / Research group iArtHis_Lab

Dirección académica / Academic leadership: Nuria Rodríguez Ortega (UMA)

Secretaría académica / Academic secretariat: Carmen Tenor Polo (Culturacy), Bárbara Romero Ferrón (UMA)

Secretaría técnica / Technical secretariat: Sofía López, Miguel Ángel Rivas, José Manuel Leiva, María Ortiz, José Manuel Sánchez Badillo, Mariega Jivkova.

COMITÉ CIENTÍFICO ASESOR / SCIENTIFIC COMMITTEE

Juan Luis Suárez (Universidad de Western Ontario)

Harald Klinke (Ludwig Maximilians Universität)

Béatrice Joyeux-Prunel (École Normale Supérieure de Paris)

M^a Luisa Bellido Gant (Universidad de Granada)

José M.^a Alonso Calero (Universidad de Málaga)

Fátima Díez Plata (Universidad de Santiago de Compostela)

Martine Denoyelle (Institut National d'Histoire de l'Art, París)

Pau Alsina (Universitat Oberta de Catalunya)

Greg Niemeyer (Universidad de Berkeley)

PROGRAMACIÓN

JUEVES 15 DICIEMBRE

17.00. **Inauguración oficial**

17.30-18.30. **Conferencia inaugural:** *From Hands-on Art History to Cultural Science.* Miximilian Schich (Texas University, EE. UU.)

19.00-20.30. **Sesión I. Archivo, documentación y acceso (I)**

- *The Digital Pilgrim Project.* Amy Jeffs (University of Cambridge, UK)
- *Collecting and Conserving Digital Art History.* Yasmin A. Railton (Sotheby's Institute of Art, UK)
- *Archiving and Saving of Digital Objects at the Mediatheque National Centre for Contemporary Art.* Olga Dementyeva (NCCA, Moscú)

VIERNES 16 DICIEMBRE

9.30-10.30. **Conferencia:** *Palabras, cables y museos, o cuando la literatura digital deja la pantalla.* Alexandra Saum-Pascual (Berkeley University, EE. UU.)

10.30-11.00. **Descanso**

11.00-14.00 **Sesión II. Metodologías digitales y transformaciones epistémicas en la investigación histórico-artística**

- *Not words, Images. Pattern Recognition from Cinema to Digital Age.* Emanuelle Pellegrini (IMT- School for Advanced Studies Lucca)
- *Project Cornelia Meets Unbalanced Panel Data. A Case Study on the Curation of Missing Data in the Registers of the Brussels Corporation of Painters 1600-1700.* Koenraad Brosens, Klara Alen, Rudy Jos Beerens, Cara Pelsmaekers y Fred Truyen (University of Leuven, Bélgica)
- *Computational Analysis of Provenance, Collecting, and Historical Art Markets Data.* Sandra van Ginhoven (Getty Research Institute, EE. UU.)

- *Exploring digital resources to map art, counterculture and politics during the Cold War.* Juliane Debeusscher y Paula Barreiro López (Universitat de Barcelona, España)

- *Describing the value of art through autoregressive conditional heteroscedastic models.* Julianna Bark y Anders Sandholm (Webster University, Suiza)

- *Ovidiuspictus: representación, transformaciones y nuevas vías de acceso a la información para la investigación histórico-artística en la Biblioteca Digital Ovidiana.* Fátima Díaz Platas (Universidad de Santiago de Compostela, España)

14.00-16.00. **Comida**

16.30 -17.30. **Presentación.** *El proyecto Exhibitium: el sistema expositivo español desde la perspectiva del análisis de datos*

17.30 -18.00. **Descanso**

18.00 - 20.30. Sesión **III. Archivo, documentación y acceso (II)**

- *Modernisme: Accés Obert. Una iniciativa para mejorar la visibilidad del patrimonio modernista catalán.* Esther Solé y Aina Borràs (Universitat de Barcelona, España).

- *Az infinitum. Azulejo Indexation and Referencing System.* Inês Aguiar y Rosario Salema de Carvalho (Universidad da Lisboa, Portugal).

- *Augmenting the Alhambra: augmented reality in Western Islamic art monuments and museums.* Elettra La Duca (Universidad de Granada, España).

- *Long Time Gone, but Vivid Again? New Approaches to Urban History.* Kristina Friedrichs (Julius-Maximilian-Universität Würzburg).

- *Nuevas tecnologías aplicadas al análisis, documentación y difusión del arte maya.* Cristina Vidal Lorenzo y Patricia Horcajada (Universidad de Valencia, España).

- *Digital Tvrda. New ways of representing historical buildings.* Margareta Turkalj Podmanicki y Toni Podmanicki

SÁBADO 17 DE DICIEMBRE

9.30-12.00. Del mercado del arte a la mediación museística: contextos heterogéneos para el desarrollo digital de la cultura artística

- *Interacción con la cultura artística contemporánea. La mediación y el museo virtual en la Colección del Museo Ruso San Petersburgo Málaga.* Jaime Mena, José Manuel Moreno, Alba Mateo, Lucía Karapetyan y Ekaterina Yashina (Colección del Museo Ruso en Málaga, España)

- *Proyectos de bases de datos en línea sobre Picasso.* Pilar Rodríguez Martínez, Salvador Bonet Vera y Carlos Ferrer Barrera (Fundación Picasso Museo Casa Natal, España)

- *Compilación de un corpus paralelo y electrónico de textos museísticos (inglés-español): dificultades y (algunas) soluciones.* Jorge Leiva Rojo (Universidad de Málaga, España)

- *Mapa sonoro binaural de Málaga.* Carmen Rosas (Universidad de Málaga, España)

- *El proyecto ARTAPP: Artes visuales, gestión del talento y marketing cultural.* Amalia Belén Mazuecos Sánchez, Ana García López y César González-Martín, (Universidad de Granada)

- *Virtual Gallery: un ecosistema completo para la venta de arte online.* Natividad Guil Grund (Comisaria de arte y blogger)

12.00-12.30 Descanso

12.30-13.30 Revisión del encuentro, conclusiones finales y líneas futuras de actuación

PROGRAM

THURSDAY 15TH DECEMBER

17.00. Official Opening

17.30-18.30. **Opening Lecture:** From Hands-on Art History to Cultural Science.
Maximilian Schich (Texas University, USA)

19.00-20.30. Session I. Archive, documentation and access (I)

- *The Digital Pilgrim Project*. Amy Jeffs (University of Cambridge, UK)
- *Collecting and Conserving Digital Art History*. Yasmin A. Railton (Sotheby's Institute of Art, UK)
- *Archiving and Saving of Digital Objects at the Mediatheque National Centre for Contemporary Art*. Olga Dementyeva (ROSIZO-NCCA, Moscú)

FRIDAY 16TH DECEMBER

9.30-10.30. **Lecture:** *Words, Wires and Museums, or When Electronic Literature Escapes the Screen*. Alexandra Saum-Pascual (Berkeley University, USA)

10.30-11.00. Break

11.00-14.00. Session II. Digital Methodologies and Epistemological Transformations in Art-Historical Scholarship

- *Not Words, Images. Pattern Recognition from Cinema to Digital Age*. Emanuele Pellegrini (IMT- School for Advanced Studies Lucca)
- *Project Cornelia Meets Unbalanced Panel Data. A Case Study on the Curation of Missing Data in the Registers of the Brussels Corporation of Painters 1600-1700*. Koenraad Brosens, Klara Alen, Rudy Jos Beerens, Cara Pelsmaekers y Fred Truyen (University of Leuven, Belgium)
- *Computational Analysis of Provenance, Collecting, and Historical Art Markets Data*. Sandra van Ginhoven (Getty Research Institute, USA)
- *Exploring Digital Resources to Map Art, Counterculture and Politics During the Cold War*. Juliane Debeusscher y Paula Barreiro López. (Universitat de Barcelona, Spain)

- *Describing the value of art through autoregressive conditional heteroscedastic models.* Julianna Bark y Anders Sandholm (Webster University, Switzerland)
- *Ovidiuspictus: representación, transformaciones y nuevas vías de acceso a la información para la investigación histórico-artística en la Biblioteca Digital Ovidiana.* Fátima Díez Platas, M^a Luisa Díez Platas y Paloma Centenera Centenera (Universidad de Santiago de Compostela, Spain)

14.00-16.00. Lunch

16.30-17.30. Presentation. *Project Exhibitium: The Spanish exhibition system from the perspective of data analysis*

17.30-18.00. Break

18.00-20.30. Session III. Archive, documentation and access (III)

- *Modernisme: Accés Obert.* Una iniciativa para mejorar la visibilidad del patrimonio modernista catalán. Esther Solé y Aina Borràs (Universitat de Barcelona, España)
- *Az infinitum. Azulejo Indexation and Referencing System.* Inês Aguiar y Rosario Salema de Carvalho (Universidad da Lisboa, Portugal)
- *Augmenting the Alhambra: augmented reality in Western Islamic art monuments and museums.* Elettra La Duca (Universidad de Granada, España)
- *Long Time Gone, but Vivid Again? New Approaches to Urban History.* Kristina Friedrichs (Julius-Maximilian-Universität Würzburg)
- *Nuevas tecnologías aplicadas al análisis, documentación y difusión del arte maya.* Cristina Vidal Lorenzo y Patricia Horcajada (Universidad de Valencia, España)
- *Digital Tvrda. New ways of representing historical buildings.* Margareta Turkalj Podmanicki y Toni Podmanicki

SATURDAY 17TH DECEMBER

9.30-12.00. From the art market to the museum mediation: heterogeneous contexts for digital developments of the artistic culture

- *Interacción con la cultura artística contemporánea. La mediación y el museo virtual en la Colección del Museo Ruso San Petersburgo Málaga.* Jaime Mena, José Manuel Moreno, Alba Mateo, Lucía Karapetyan y Ekaterina Yashina (Colección del Museo Ruso en Málaga, Spain)

- *Proyectos de bases de datos en línea sobre Picasso.* Pilar Rodríguez Martínez, Salvador Bonet Vera y Carlos Ferrer Barrera (Fundación Picasso Museo Casa Natal, Spain)

- *Compilación de un corpus paralelo y electrónico de textos museísticos (inglés-español): dificultades y (algunas) soluciones.* Jorge Leiva Rojo (Universidad de Málaga, Spain)

- *Mapa sonoro binaural de Málaga.* Carmen Rosas (Universidad de Málaga, Spain)

- *El proyecto ARTAPP: Artes visuales, gestión del talento y marketing cultural.* Amalia Belén Mazuecos Sánchez, Ana García López y César González-Martín, (Universidad de Granada)

- *Virtual Gallery: un ecosistema completo para la venta de arte online.* Natividad Guil Grund (Art curator and blogger, Germany)

12.00-12.30 Break

12.30-13.30 Wrap-up session: conclusions and future developments

RESÚMENES / ABSTRACTS

JUEVES, 15 DICIEMBRE / THURSDAY, 15TH DECEMBER

19.00-20.30. **Sesión I. Archivo, documentación y acceso (I)**
Session I. Archive, documentation and access (I)

1. The Digital Pilgrim Project

Amy Jeffs
aj383@cam.ac.uk

Gabriel Byng
gb332@cam.ac.uk

Paul Mellon Centre. United Kingdom

Phase I

Over the course of 2016, the Digital Pilgrim Project has made thirteen 3D models of objects in the British Museum's collection of over 680 medieval badges and is scanning the rest for a comprehensive online catalogue. With the technical expertise of Rob Kaleta, a UCL archaeology PhD candidate and the permission of the collection's curator, Lloyd de Beer, the 3D models are being produced and uploaded to the Museum's Sketchfab page: www.sketchfab.com/britishmuseum. These high quality models showcase the objects' beauty and are easy to share online, to embed in external websites and to link back to the main collection on the museum's database. They are accompanied by interactive annotations - a curator-led virtual tour - that encourages reading and looking, enhancing the models' educational and aesthetic impact. It is being supported by a digital projects grant from the Paul Mellon Centre for Studies in British Art.

Most of the badges in the BM's collection were found in the Thames, deposited during the Middle Ages with other items of urban refuse. They date from the 12th to the 16th centuries. While many are badges with pins on the reverse, others are tokens or pendants. Pilgrim souvenirs, which make up the majority of the collection and were sold at holy sites across Europe, can also include ampullae, vessels for holy water or oil.

The low-relief images on badges were meant to be seen and felt. Today, this opportunity is only available to the lucky few. Digital technologies enable these small and fragile objects to be seen and 'handled' by greater numbers of virtual visitors than will ever be possible in real life. Sketchfab offers viewing and pseudo-handling of the object, blown up to a large scale. The historical lack of interest in these objects, moreover, makes it a

good case study for exploring how 3D-imaging can increase interest in and the study of this object type. One purpose of the PMC's new digital projects grant is to test the potential of digital technologies for the study of History of Art. The aim of the first phase of this project has been to experiment with medieval badges and digital technologies to find out how they can improve the accessibility of large collections of miniature, decorative objects, especially those that are relatively unknown, understudied or inaccessible.

For small objects of art – whether intaglio rings, medieval badges, prayer beads, netsuke – 3D imaging is an excellent way of allowing an infinite number of people to freely and non-invasively undertake similar processes of looking and handling as those enjoyed by the objects' original owners. The annotations are calls to action, which, as well as providing information about the object, invite the viewer to prolong and deepen their interaction with it.

The seven models uploaded since July have received about 2500 views. In addition to individual viewers, they are also being used for such purposes as teaching in universities, to complement courses on the Middle Ages, by craftspeople, interested to discover more technical details of the badges' creation, and even by writers of historical fiction. Our own promotion of the resources on social media, the support of the BM and Cambridge, and the platform offered by the Paul Mellon Centre are further increasing the models' reach.

Phase II

Digital Pilgrim II is focussed on building a large dataset of pilgrim badge find-spots and origins across Britain, in order to create an innovative, national-level picture of the purchase, transport and disposal of badges. We will analyse our data using Geographic Information System software, creating illustrative maps for future publication. These will give us new insights into cultures of travel and pilgrimage throughout the Middle Ages, by identifying how finds correlate with known pilgrimage routes, the distribution of wealth and population, the location of shrines and our understanding of the reach and significance of individual cults. This in turn will allow us to ask new questions about not only the accessibility and sociology of medieval visual culture across a broad range of the population but also about the practice of lay religion itself – away from, or rather between, the cathedral, the abbey and the parish church. The pilgrim badge could well prove to be as revealing, and as controversial, as the prayer book in the study of lay religiosity.

To suggest some important questions – did wealthier pilgrims travel further poorer ones? Or to different shrines? Or by different means – land or maritime? Did familiarity with trading routes stimulate pilgrimage journeys or vice versa? Did methods of transport reflect only wealth or other cultural indicators? What happened to pilgrim badges after the pilgrims returned home, or after they died? Why and how were they disposed of? How great was popular familiarity with shrines, saints and their visual cultures? Were there misconceptions – whether visual or theological?

We will begin with data already compiled by the Portable Antiquities Scheme, the Continental badge project Kunera, and the collections at the museums of London, Salisbury, Bristol, Kings Lynn and other smaller museums around Britain. We anticipate

that the dataset could eventually contain some 2,000 items. We will then use other datasets, particularly those owned by the Cambridge University Geography Faculty, in order to quantify the relationship between the location and transport of badges, and taxation data, major road and maritime networks, areas of settlement and topography. In the very long-term, we hope to take this methodology to mainland Europe, where similar research is already being carried out by Kunera and other institutions. This will allow an investigation into patterns in international, and indeed inter-diocesan, pilgrimage, relative to movement within national borders.

We anticipate the data collection part of this project will take about a year, beginning in January 2017. The final phase, lasting about two years from January 2018, will include the analysis of our dataset and the compilation of a series of short films, and culminate in a day-long conference. The films will help to share our findings with a broader non-academic audience, and we plan to host them both on YouTube and on the website of a major public institution, whether Cambridge University or the British Museum. We will publish the conference transactions with a leading academic publisher, including chapters on medieval visual culture, iconography, the making of badges, and the sociology of pilgrimage and travel.

Sobre los autores / About the authors

Amy Jeffs

BA History of Art, University of Cambridge

MA History of Art, Courtauld Institute of Art

Current roles

2016 – on-going: Lecturer and supervisor at the University of Cambridge

2016 – on-going: Editor of Mausolea and Monuments Trust Magazine, *Mausolus*

2015 – on-going: Convenor of Paul Mellon Centre-funded Digital Pilgrim Project

2015 – on-going: AHRC-funded PhD in History of Art with Prof P. Binski

2015 – on-going: Intern in Britain, Europe & Prehistory dep. at the British Museum

Gabriel Byng

Gabriel's doctorate concerned the relationship between parish church building and social change in the later Middle Ages. He will be widening the scope of this research to study patterns of authority in the late medieval and early modern parish.

His PhD was supervised by Prof. Paul Binski, with scholarships from the Lightfoot, Ellen McArther and Ochs Trusts. He completed his MA at the Courtauld Institute, where he won the Director's Prize, and his BA at Cambridge. He won the Reginald Taylor and Lord Fletcher Essay Prize in 2014.

2. Collecting and Conserving Digital Art History

Yasmin A. Railton
y.railton@sothebysinstitute.com
Sotheby's Institute of Art, UK

This paper addresses the collecting and conservation of Thomson & Craighead's digital artistic practice. Collaborating since 1993, Jon Thomson (b. 1969) and Alison Craighead (b. 1971) have worked with video, sound, Internet, sculpture and installation to create a body of artwork that 'explores how technology changes the way we perceive the world around us'.¹

The artists' collaborations have ranged from process-driven videos of computer coding to participatory videogames.²

Focusing on the physical history of net art and post-internet works by Thomson & Craighead in public and private collections, this paper investigates the care, administration, and institutional support available for net art in differing exhibition and collecting models. Case studies will catalogue their conception, acquisition, condition issues and conservation, identifying various models of institutional support that encompass archival repositories, preservation and conservation. At the intersection of art historical studies, museumology, art business, and digital media, this paper forms part of on-going research which analyses the impact of inherent vice and conservation on the meaning and value of net art within the art market and museums.

Thomson & Craighead represent a pertinent case study for Digital Art History Researchers, as the rapidly changing aesthetic of the Internet and the integration of technology are central to the logic of their varied explorations into new media. Evaluated from an art-historical perspective, Thomson & Craighead's digital narratives and new media practices will briefly be situated within the dialogue of post-Fluxus and Net art discourse. With respect to institutional strategies, Thomson & Craighead's artworks are particularly susceptible to the obsolescence of technology. Their digital artworks provide a timely inquiry given the evolution of software and hardware components.

A review of different models for disseminating digital art in the market will be introduced, including new strategies for traditional galleries, e-commerce marketplaces, as well as some recent developments with social media, artist run websites, and new funding platforms. While some of Thompson & Craighead's post-internet artworks such as BEACON and London Wall operate like a regular form of commodity within advanced capitalism and are distributed through their primary brick and mortar gallery, their net artworks circumvent the market by creating freely available online artwork, and one that arguably provides a critique of capitalism itself. By destabilising art-world hierarchies through the use of the Internet, Thompson & Craighead illustrate how contemporary art

¹ 'Thomson & Craighead Biography', Carroll/Fletcher Website, London 2013 <<http://www.carrollfletcher.com/artists/27-Thomson-%26-Craighead/biography/>> [accessed 1 July 2013].

² 'A Brief History of Working with New Media Art: Conversations with Artists', ed. by Sarah Cook, Beryl Graham, Verina Gfader, and Axel Lapp, CRUMB (Berlin: The Green Box, 2010), p. 46.

can function as a tool to communicate the relationship between artistic labour and the market, highlighting their labour and that of others who contribute to their collaborative practices, such as coders but also viewers as participants.

Today, many of Thomson & Craighead's new media artworks have found their way into museums, thus elevating both the institutionalised state of cultural capital and artistic pluralism. Examples of eclectic acquisitions include a video projecting live-feed, *A Live Portrait of Tim Berners-Lee* (an early warning system), 2012, by the National Media Museum, London; a wall-based gallery projection, *The distance travelled[...]*, by the Harris Museum, Preston; *London Wall*, by the Museum of London; and an interactive video game installation, *Trigger Happy, Short Films about Flying*, by the Arts Council Collection, London. Further works have included site-specific commissions, including *BEACON*, BFI Southbank, London, 2007, and *Decorative Newsfeeds*, an installation that streams live Internet feeds as commissioned by Forest Hill, London, (2006) and *The Junction Theatre*, Cambridge, UK (2008).

With respect to the conservation of their works, at present, Thomson & Craighead tend to be actively involved in the conservation decision-making of their works in private or public collections, and they continue to provide instructions and replacements to the owners of their works.³ However, many artists do not have an over-arching documentation practice such as the Variable Media Initiative by Jon Ippolito in their studio. This suggests the need for a cornerstone for future strategies that will ensure that artworks remain displayable once the original technology becomes obsolete. As Thomson & Craighead themselves noted in 2013, conservators 'are just beginning to explore research funding opportunities in relation to our academic institutions to start addressing the archival of media objects, not least of which because so much of our work is already served from there'⁴

As the era of Post-Internet Art becomes more established and moves from the fringe to the mainstream of consumerism, a noticeable shift has taken place in institutional logic, from acquiring artworks with a material presence to those that exist solely online. This leads to questions: what does one acquire when purchasing a Thomson & Craighead, and what will remain of the net art and post-internet art works in the future. This case study illustrates the challenges of documenting and replicating ephemeral artworks, and provides a timely example of the complex decisions that institutions are frequently faced with when dealing with Internet art. While the artworks discussed represent a selection of Internet artworks that have been created in the last twenty years, technological obsolescence can already clearly be seen in retired Internet artworks and sculptures that have been placed in storage owing to their out-dated or incompatible components. A long-term examination of the ways in which Thomson & Craighead's work continues to deteriorate is a subject of ongoing research.

³ Author's interview with Thomson & Craighead, 31 October 2013.

⁴ *Ibid.*

Sobre la autora / About the author

Yasmin A. Railton

Dr Yasmin Railton Lecturer, MA in Art Business PhD, Courtauld Institute of Art, London; MA, Sotheby's Institute of Art, London Railton is a Lecturer on the Masters of Art Business programme at Sotheby's Institute of Art, London.

She holds an honours BA in Art History, an MA in Art Business, and a PhD in Contemporary Art / Conservation from the Courtauld Institute of Art, London. She has over ten years' experience working in blue chip Post-war & Contemporary galleries and auction houses.

She specialises in contemporary art and its market, with a focus on the conservation, new media, and critical theory. Bridging art business, history of art, objectbased studies, and conservation, her interdisciplinary research focuses on the impact of ephemerality on the value of contemporary art within the art market and public museums.

She has lectured extensively to both academic and collector groups and has given papers at several international conferences in English and French.

3. Archiving and Saving of Digital Objects at the Mediatheque National Centre for Contemporary Art

Olga Dementyeva
o.dementyeva@ncca.ru

ROSIZO – NCCA. Moscow

The National Centre for Contemporary Arts (NCCA) was founded in 1992 in Moscow and it has become a large organization, whose representations have been opened in many important cultural centers of our countries: Saint Petersburg, Nizhny Novgorod, Ekaterinburg, Kaliningrad, Vladikavkaz, Tomsk. NCCA develops and represents Russian and foreign contemporary arts in the whole territory of Russia and abroad considering social and cultural distinctive features of each region. In 2016 it was re-organized in ROSIZO Museum and Exhibition Centre.

NCCA has gained a reputation of a significant museum and exhibition center and a serious research center. It is cooperating with the biggest Russian and foreign Universities and research organizations.

The Mediatheque at the NCCA was founded in 2004. Archive is a part of the Mediatheque department at the NCCA that determines its fate.

The main purpose of the activity that Mediatheque pursues working on setting up and functioning of the archived collection was made on the same basis as its projects, namely, preservation of the historical memory of culture and Russian contemporary arts starting from the second half of the 20th century up to now.

The formation of a digital collection of the archive in the Mediatheque

The objective of the archives is to create a representative set of documents which would represent the contemporary artistic process.

The types of digital materials in the archives of the NCCA's Mediatheque are the following:

- Texts
- Audio files
- Video files
- Photo files
- Electronic publications

This objective, both currently and in its development, looks like setting up in its fund of a certain amount of information both in physical form (mini-DV, DVD, VHS) and in the form of a digital content, the latter in the due course will be the main one. That, in prospect, means a distinctive change of the archives from a physical collection of documents as material evidences to the electronic bank of virtual information.

In many aspects, the technical base of the information fixation process has determined not only the distinctive features of the subject of its activities but also the structuring of the internal work of the archives. Currently the digital technology for processing audiovisual information takes a leading place both at the stage of fact fixation and at the stage of fact communication and at the stage of its archiving.

Instead of the traditional structure, proposing to place the archives as its final link, conducting selection, and preservation of a document (information) after some time, comes the position of an active participant of the process that is constantly staying within it in a situation equal to the other participants.

The main principles of completion are following

1. Photo and video documentation of the artistic process:

In 2005 the Mediatheque set up the Video Laboratory sector which, within the framework of its activities, carries out projects related to video documentation. For these purposes, we have been filming exhibitions, festivals, Moscow Biennale, Biennale of Young Artists, performances, master classes of artists, lectures of art historians, culturologists, philosophers, interviews with various characters of the art stage.

The most important element in the activities of the archive has become an opportunity to set up institutional archives at the NCCA and to develop it dedicating a significant amount of time to archiving photo and video documentation related to the history of the Centre and its exhibitions. At the institutional archives of the Mediatheque has been created an electronic depository for the setting up of centralized administration for the processes of obtaining and storing digital archive data from the branches of the NCCA.

2. The research investigation method has allowed accumulating a certain amount of information which later becomes part of the archived collection.

The Mediatheque department has issued a DVD-disc named «5 Hours of Contemporary Arts». This disc includes archival video interviews, photographs, fragments of video art and video documents of actions of 20 Russian artists who were active at the Moscow art stage in the 1990s. The main accent in the interviews is made on the analysis of how they are influenced by mass culture, mass media and the new post-Soviet reality.

The Mediatheque department has carried out «The Russian Emigration Today» research project Its objective is to collect and systematize information on Russian artists living and working abroad. The implementation of the project assumes a comprehensive research of the specifics of such a phenomenon as the art emigration of the last quarter of the 20th century in the changing cultural, economic and political realities of Russia and the whole world. Within the framework of the project, video interviews have been recorded with nearly a hundred of artists who left Russia from the 1970s up to now. The interviews were recorded in the artists' shops in the USA, France, Germany and

Moscow. The artists answered questions on the reasons of their emigration, their anticipations and plans regarding the West and forms of their participation in the life of the Russian art-diaspora.

3. From outside via completion channels – exchanges, gifts.

Within the framework of the «Contemporary Arts from A to YA» public program of the Mediatheque department, meetings with artists, artistic parties, round tables, documentary film shows, video documentations, catalogue presentations, one day exhibitions of works and archived documents have been held. We have been given as gift a great number of photographs of artists and exhibitions which were held in Moscow at the stage of the unofficial arts, archived video materials dedicated to the unofficial arts and the perestroika arts of the 1970s to the beginning of the 1990s.

4. Digitization of traditional documents:

In 2014 we received and digitized the gift of Marat Guelman's Gallery for the whole period of its existence that includes 115 files of artists who were cooperating with the Gallery during the last twenty years, as well as 40 files of group exhibitions and festivals. This is an irreplaceable resource on the history of Russian actual arts of the 1990s and 2000s.

Storage of the digital collection in the archives of the Mediatheque

The internal activities of the archives, while using digital technologies, acquire a new quality, firstly, in ensuring that the fund is preserved. The archives of the Mediatheque preserves digital materials in a prompt manner. Prompt preservation is a support for the actual state of digital materials in the existing technologies and formats.

The objective of the prompt preservation is to withstand such threats as local calamities, deterioration and damaging of media.

5. **Web-archiving:** keep information from the sites of artists, because archive has become an artistic practice by artists.

Current projects on preservation of digital objects:

1. Setting up of a special repository or separate premises providing security and fire alarm systems and firefighting facilities.
2. Using technical equipment required for accessing, controlling safety and re-recording.
3. Appointing people responsible for storage: there are 2 archivists working in the multimedia sector.
4. Actions for preservation of electronic information:

- digitization of video materials from old VHS, DVD, mini DV media.
 - refreshment, copying onto a similar medium;
 - replication, creation of another or a few full copies of digital materials on different media.
5. Setting up of an electronic depository for achieving a single system of proper storage and usage. Implementation of the electronic depository is carried out taking into consideration the specifics of the existing and newly created digital resources.

Sobre la autora / About the author

Olga Dementyeva

Archivist, head of Mediatheque of the National centre for contemporary arts (ROSIZO, Moscow). Graduate from Institute for history and archives Russian State University for the Humanities, Moscow. Works with organization of scientific research and practical work related to the collection, accounting, and scientific processing of video and photo archive, works with archival exhibition in NCCA. Curator of the program "The Experience, knowledge, archive" which includes organization of international conferences devoted the specifics of archive formation in contemporary art: Russian and international experience.

VIERNES, 16 DE DICIEMBRE

4. *Words, Wires and Museums, or When Electronic Literature Leaves the Screen*

Alexandra Saum-Pascual
saum-pascual@berkeley.edu

Berkeley University, EE. UU

Although there is not a set definition for what electronic literature (e-lit) is, it has widely been described as a type of literary text that has been created in and/or by computers, and which is meant to be performed and read in those machines. Hybrid texts such as hypertext fictions, twitter bots, kinetic poetry, computer generated texts, blog novels, art-text installations, would be some of its most characteristic genres, establishing a type of literature that is not bound to the book object, but destined to be read digitally and, in most contemporary cases, online.

As a digital object, e-lit faces many specific challenges that come with the medium that cannot be explored from literature's conventional standpoints and theoretical approaches, because these literary works that incorporate the media affordances of digital devices require precise practices for their study and teaching. Apart from requiring specific considerations and media contextualization to understand its aesthetic dimension (kinetic, visual, aural, verbal), other emerging issues of obsolescence of both software and hardware have made e-lit difficult to preserve and archive, making it hard to access for readers and scholars. For example, some early works of e-lit were published in floppy disks that are now unreadable by most machines, and most of the 90s production was based on Flash software, now in quick disappearance from the Web.

Obsolescence and preservation are hardly traditional literary concerns that have come to the forefront of e-lit preoccupations, together with the need to expand our definition of the literary in works that understand it in visual, kinetic or aural terms. Works that incorporate extra-linguistic features in their poetics are more suitable to travel across languages and cultures, helping to reinforce the claim that electronic literature is one of the world, and not one of individual cultures. However, the literary field's emphasis on regional literary theories, as well as some other discipline specific limitations, have made it difficult for world e-lit to become truly global. E-lit exhibits propose an ideal space to project these technical and cultural issues and help their theorization.

This talk will discuss a series of recent, topic specific exhibits (eight shows, 2013 to 2016) of electronic literature emerging around the world, looking particularly at how e-lit has been treated in relation to the literary and the art field that would come along its exhibition in museums and galleries. Paradoxically, even if e-lit has remained outside or at the edge of literary histories and studies, its works were included in art exhibits as objects of digital art—albeit not treated as *literature*—from quite early on. On the one hand, I am interested in looking at the particular considerations that arise when a work of literature is put in

dialogue with artistic developments instead of literary traditions, and vice versa. On the other, it is fascinating to see how literary conventions are forced into the museum rhetoric and logic when e-lit specific exhibitions take place in the space of a library or a university.

Finally, I will present the No Legacy: Literatura electrónica exhibit (Doe Library, UC Berkeley, March-Sept 2016) as a proposal to incorporate the logic of the museum and the gallery visit into the library space. By reimagining the library as a gallery where e-lit works are intervened as art installations that require full body engagement, this exhibit forces us to change our conventional definitions of reading. Further, by bringing together a collection of print and digital works, from different times and in different languages without translation, No Legacy proposes to unfasten ideas of influence and evolution—as the basis of literary history—that connect the works' materialities and temporalities, while compartmentalizing their global geographies and languages.

If electronic literature is a different type of literature that moves in between the literary field and many other disciplines, this talk argues that its teaching, public showcase and dissemination, as well as its scholarship should also embrace other approaches, like the material discourses that come along an exhibition, instead of perpetuating the essay as the main cultural form in literary studies. Our digital condition has changed the way we read, write, and communicate, and our traditional academic fields should rise up to the challenge.

[This talk will be delivered in Spanish, with some topic clarifications in English]

Sobre el autor / About the author

Alex Saum-Pascual imparte asignaturas de literatura y cultura españolas (siglos XX y XXI) y literatura electrónica (humanidades digitales).

Es también parte del comité ejecutivo del Berkeley Center for New Media.

Su trabajo ha sido publicado en España, México y Estados Unidos en *The Journal of Spanish Cultural Studies*, *The Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies*, *Letras Hispanas*, and *Caracteres: Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, entre otros.

<http://www.alexsaum.com/>

5. Not Words, Images. Pattern Recognition from Cinema to Digital Age

Emanuele Pellegrini
emanuele.pellegrini@imtlucca.it

IMT – School for Advanced Studies

After WWII what plotters and IT machines were able to accomplish is exactly what was being asked by art historians of the cinematographic camera. The camera's movements on images sought to reconstruct the language of the artwork, its compositional rules and the solutions employed by the artists, gauging them with the movement of the eye. This is using an image to explain another image. So the computer becomes a tool capable of providing art historians with an "objective" analytical survey, furnishing proof to support the procedure carried out by the expert's eye and thereby delving into the compositional structure of the artwork. Art experts started to exploit the potential of the computer as a sophisticated movie camera to be applied to works of art. These experiments primarily generated graphics, geometric structures and virtual reconstructions of the spaces inside works of art. It was precisely the computer's ability to delve into the space of an artwork that was recognized as an entirely innovative step as compared to film. This was different from cinema by virtue of the fact that, while the camera lens is only able to move on the surface of the image and thus sets up a two-dimensional relationship with it, the computer can probe into the work of art, reconstructing its interior spaces and, in so doing, providing a range of additional information about the artist's creative process.

The aim of my paper is to describe this crucial shift from image analysis through camera lens to modern pattern recognition systems and image tagging, and to discuss this process as a premise of the present debate on pattern recognition. In a word, a possible brand new perspective on connoisseurship.

In fact, these early attempts to establish a dialogue between the universe of the arts and computer science moved along two distinct lines: the first sought to create works of art with the use of the computer and the second, more specifically the object of my focus here, sought instead to use the technological medium to read works of art. These two paths were closely related and often displayed cross-contamination, especially in the early stages, in which experiments often pursued both goals simultaneously.

At the very beginning of this process, especially during the Forties, as the main focus was telephone technology, scientists granted most of their attention to the linguistic message (text). Nonetheless, experiments soon began to engage with visual language as well in order to assess the possible applications of cybernetics to figurative arts (image). Indeed, the field of artistic production offered a fitting terrain for man-machine engagement. Since works of art, and especially painting, sculpture and music, are messages produced by human minds and hands, they involve a process of decoding that other humans can perform on various levels through their sensory perceptions (especially sight and hearing), thereby triggering a series of reactions.

Cinema started to be employed in relation to the figurative arts in ways that are somewhat similar to the computer: on one hand, scholars questioned cinema's artistic nature and in particular its status as figurative art through an extensive and well-known debate

involving some of the best art historians of the time (Arnheim, Panofsky and Focillon). On the other hand, however, some of these scholars focused on the possibility of using this new visual tool to interpret works of art (art documentary or film on art). There was a dynamic relationship between the moving image, represented by film, and the act of reading a work of art, an aspect that had yet to be fully investigated. Just as in the case of the computer, while the first aspect has been granted a great deal of attention and given rise to a substantial bibliography, this second aspect appears less fully analyzed and, more importantly, has never been linked to the shift from studying the image through the tool of cinema to studying the image on the computer monitor. Indeed this process brings to the present paradigm of pattern recognition, which has to be considered as a research tool by art historians too.

Although these efforts, however, the results of many of this research on images didn't allow further development in the field of Art History, meanwhile text analysis proved to be much more useful (i.e. on line sources from Vasari to Lanzi). It is true that art historians have scarcely been considering the increasing capability of information technology to improve attribution methods, through image search and eventually thorough image tagging (words on images). Indeed, recent fast development of pattern recognition system and image analysis allow new perspectives in the field of Art History too. From a more general point of view, my aim is to discuss this new relationship between text and image in the field of Digital Art History.

Sobre el autor / About the author

Emanuele Pellegrini

I am Associate Professor of Art History and director of the PhD track in Analysis and Development of Cultural Heritage at IMT School for Advanced Studies, Lucca (Italy). I have been a Chercheur Invité at INHA Paris, and visiting professor at Renmin University Beijing. I have been researcher at Ca' Foscari University of Venice (I organized the international conference *Digital Humanities: a Dialogue between Visual Arts and Sciences*), Scuola Normale Superiore, University of Udine (I worked on www.docart900.memofonte.it database dealing with visual and verbal sources). I am the director of the international magazine "Predella. Journal of Visual Arts" (<http://predella.it>).

6. Project Cornelia Meets Unbalanced Panel Data. A Case Study on the Curation of Missing Data in the Registers of the Brussels Corporation of Painters 1600-1700

Koenraad Brosens

koen.brosens@kuleuven.be

Klara Alen

Rudy Jos Beerens

jos.beerens@kuleuven.be

Cara Pelsmaekers

cara.pelsmaekers@kuleuven.be

Fred Truyen

fred.truyen@kuleuven.be

University of Leuven, Bélgica

In this paper we argue that Project Cornelia (www.projectcornelia.com; @projectcornelia), a digital, international and interdisciplinary research project, can help to refine and transform traditional art historical approaches and both traditional and new qualitative and quantitative research questions. We will do so by developing a case study – one that focuses on the population of painters in seventeenth-century Brussels.

Project Cornelia addresses a basic yet complex question: how can we reconstruct and analyze the social structure and social dynamics of early modern creative communities and industries so that we can understand the interplay between the social fabric and artistic developments? We believe we can answer this question (1) by collecting a wide array of attribution and relational archival data shedding light on the people shaping the art worlds; and (2) by arranging the findings in our custom-made database Cornelia on which we can unleash a young conceptual and methodological framework, that is, formal historical social network analysis.

Given Project Cornelia's overarching ambition to reconstruct seventeenth-century art worlds, we process different kinds of archival sources. Key among those are the registers of the Brussels *corporation of painters, goldbeaters and glaziers*. These registers, kept at the National Archives in Brussels, list the year in which children and adults were enlisted as apprentice and/ or master in the corporation. Like many important sources, the registers of the corporation were published in the late nineteenth century, by Alexandre Pinchart between 1877 and 1879. Pinchart was head of the National Archives and he produced what seems to be a fair copy of the registers – or to be more precise: he was only interested in Brussels *painters*, so he did not copy the names of the goldbeaters and the glaziers. Pinchart's publication quickly gained iconic status. (Art) Historians relied and still rely on Pinchart and do not go to the archives to check the original source.

Project Cornelia, however, is all about archival data. So rather than falling back on Pinchart, we processed the registers. In doing so, we found that, rich as they are, the registers often present incomplete – unbalanced – data. Throughout the seventeenth century many people tried to keep the registers up to date, yet, unfortunately, not all of the scribes were equally meticulous. For example, sometimes they wrote down only the

names of new apprentices without detailing if they were painter, goldbeater or glazier. While processing the data, we also checked Pinchart's work. In all, he did a great job – which is not to say that he was flawless. Pinchart made typos. He overlooked and omitted data. He edited and added data. Thanks to our slow digital approach, Cornelia now houses a far more refined and trustworthy 'edition' of the registers. This 'edition' allows us (and in the near future other art historians) to ask and answer a wide variety of questions that are driven by datavis, as we demonstrate in this paper.

We can ask quantitative, longitudinal questions; questions that learn us more about the composition of the corporation throughout the seventeenth century. About the number of apprentices and master painters; about fluctuations in the number of apprentices and masters; about the number of apprentices and master painters that were born in Brussels or moved to Brussels. All these and related insights can help us and indeed other art historians to revisit quantitative questions, such as: how many painters were active in the Netherlands in the seventeenth century, and how many paintings did they make? The insights can also help art market researchers in their attempts to understand the growth and decline of European cities as art production and art market centers. We can also zoom in on the development of careers. We can ask, for example, how long it took for apprentices to become masters; how long it took before a master engaged his first apprentice; if a master had few or many apprentices; and if these parameters changed over time.

We also demonstrate that our approach allows us to acknowledge and deal with the incompleteness of the registers. The way we processed the data gave us a clear insight into the different types of missing data. This is crucial, as we need to establish what kind(s) of missingness we are facing, as this is the first step in trying to complete missing values. We are currently collaborating with statisticians from the *L-BioStat* group at KU Leuven, and we hope to present the first results in the near future. Meanwhile, Cornelia also allows us to deal with missing data in an empirical way. As Project Cornelia aims to reconstruct social networks, Cornelia is inclusive, i.e., we mine and process different archival sources in our search for attribution and relational data. These include baptism, marriage and notarial records, and these sources provide a lot of additional information about the people mentioned in the registers of the corporation. This means that, as our dataset continues to grow, data extracted from the registers will be enriched automatically. Notarial records, for example, will make it possible to complete missing values pertaining to occupation and the mobility of members of the corporation. This in turn will sharpen our understanding of some of the quantitative issues mentioned above.

We will also be able to go beyond the registers themselves. Marriage and baptism records, for example, will shed light on marriage and godparenthood and network strategies devised by apprentice and master painters. In the near future we will also be able to go beyond Brussels and develop comparative analyses. We are now processing the registers of the Antwerp guild of painters; the Bruges and Ghent registers are also on the to-do list.

Sobre el autor / About the author

Koenraad Brosens

Koenraad Brosens is an Associate Research Professor in the History of Art Department at the University of Leuven, Belgium (KU Leuven). He has published widely on early modern Flemish and French tapestry (see kuleuven.academia.edu/KoenraadBrosens). In addition to tapestry studies, he is developing Digital Art History at KU Leuven. Project Cornelia, embracing the international and interdisciplinary research projects MapTap and Coral, aims not only to further the young field of formal (art) historical social network analysis, but also to interface qualitative and quantitative approaches.

7. Computational Analysis of Provenance, Collecting, and Historical Art Markets Data

Sandra van Ginhoven
svanginhoven@getty.edu

Getty Research Institute, EE. UU

The Provenance Index of the Getty Research Institute (GRI) is a set of databases that contain records from varied sources such as inventories, sales catalogs, dealer stock books, public collections and payments to artists, covering roughly four centuries. As the scope and scale of the Index increased to now over 1.5 million records, it has become a major source for studying not only the provenance of individual artworks (its initial purpose), but also the history of private and public collecting, and of the art markets broadly defined and from an aggregate perspective. Indeed, while the scholarly interest in the formation and dispersal of art collections is not new in art history, it has increased remarkably in the last years as art market studies have taken center stage in scholarly debates. Thus, new areas of scholarly inquiry have emerged, alongside an increasing availability of data for analysis and the possibilities that data science has introduced to the humanists' toolkit, i.e. the digital humanities. As part of these developments, the GRI has embarked on a redesign process of the Index towards linked open data (LOD) to better serve the needs of researchers in the digital humanities, particularly concerning this aggregate analysis of thousands or millions of records at a time while still preserving its original functionalities.

Prior art historical literature has traditionally focused on biographical work, for instance studies of a single collector or art dealer, or on cases such as the history of famous artworks. By contrast, large datasets that go beyond the individual and the outstanding promise new avenues for research as alternative perspectives offered by data driven research put to the test our existing assumptions and prior arguments. The computational analysis of these new data also brings forth methodological needs so the question becomes: how do data-driven methods change the way we “do” art history, particularly history of collecting and art markets? Until now, most research into long series of art-related market data has been carried out by economic historians and cultural economists. However, they have mainly focused on art as an asset class and on the return on investment of artworks and collectible goods using contemporary data. These studies, by definition, do not necessarily address issues that concern scholars of the history of collecting and art markets. Moreover, despite what the statistical and econometric methods applied in those studies can contribute to the study of art markets from a historical perspective, they remain for the most part underutilized and their potentials little understood among art historians. By focusing on the computational, aggregate analysis of provenance, collecting, and historical art markets data of Provenance Index of the Getty Research Institute (GRI), this project seeks to bridge the gap between art historical conceptions and computational tools from the social and information sciences, and provide concrete examples of these methods' uses in the context of art historical study.

This presentation focuses on the research conducted at the GRI by Christian Huemer, Matthew Lincoln and Sandra van Ginhoven on the Getty databases in connection to the Provenance Index remodeling process. The research project is organized around five keywords that touch on areas of concern to the study of art markets and collecting, which similarly constitute focal points in the disciplines of computing and information science – from network, spatial, and textual analysis, to the statistical analysis of quantities like price and time: People, Objects, Prices, Places, and Time. This presentation draws on initial exploratory analysis of one of the databases of paintings handled between 1875 and 1970 by the art dealer M. Knoedler & Co., who had galleries in New York, London and Paris, and focuses on how computationally-intensive methods stimulate the study of the markets for artworks during this period and beyond. The raw data for this database are Knoedler’s 11 stock books where they registered their purchases and sales of paintings in Europe and America, recording dates, prices paid, as well as the names of the sellers and buyers, with their location. We explore questions around prices, observed preferences for certain artists or genres, competition among dealers, and dealer-buyer relationships at both sides of the Atlantic.

The relevance of these questions rests in the fact that Knoedler, as well as other dealers involved in paintings sales to American collectors particularly between 1875 and 1930, effectively mediated between a supply of paintings in Europe, particularly London, and a demand for them in the United States, mainly New York, resulting in what has been identified as the emergence of the American art market in the early years of the twentieth century. From a data-driven perspective, what exactly marked the emergence of this new artistic center, which pulled the gravitational pull away from Europe? Using the R programming language and environment, we explore methods and tools to gauge the role of dealers in cultivating art collectors and shaping the tastes of buyers, such as by actively promoting certain types of paintings. This in fact informs what we study as fashions and taste in art history. Computational methods also allow us to assess the stability (or lack thereof) of particular artists in value and presence in the market, in order to contrast this observed behavior with the art historical narratives constructed around those same artists and styles. Additionally, in inquiring about competition and collaboration between dealers, new partnership configurations emerge as both a strategy for art dealers to access otherwise unaffordable works by sharing the investment necessary to acquire them for resale, and as a mechanism to establish long term, mutually advantageous relationships. Finally, this preliminary analysis also proposes different types of collectors over time—and therefore collecting patterns—as well as some level of adaptation from the part of the dealer to their clientele. This leads to question our existing assumptions about who leads the markets and what that means for our understanding of art consumption and ownership that would not have been possible without computational methods.

Sobre la autora / About the author

Sandra van Ginhoven Sandra van Ginhoven (Ph.D., Duke University 2015) is Research Associate II at the Getty Research Institute for the project “Art Dealers and the Making of the American Market, 1885-1930,” also working in collaboration with the Provenance Index and the Provenance Index Remodeling Project. In 2016 she was Visiting Assistant Professor at Erasmus University Rotterdam. She has published articles on the art trade and the role of art dealers, and her research at the intersection between art history and economics engages tools for data analysis and visualization. Her dissertation on a seventeenth-century Flemish art dealer will be published by Brill in December 2016 as part of the series Studies in the History of Collecting & Art Markets.

8. Exploring Digital Resources to Map Art, Counterculture and Politics During the Cold War⁵

Juliane Debeusscher
juliane.debeusscher@gmail.com
Paula Barreiro López

Universitat de Barcelona

Decentralized Modernities: Art, Politics and Counterculture in the Transatlantic Axis during the Cold War [MoDe(s)] is an international research project based at the Department of Art History at the University of Barcelona.² Launched in 2015 with the participation of scholars from Europe and the Americas, it aims to configure a new cartography of artistic and countercultural practices during the Cold War and highlight their relation with extra-institutional, institutional and political processes. Focusing mainly on cultural exchange around the transatlantic axis, MoDe(s) seeks to decenter the normative and colonialist discourse of modernity and question the predominance of Cold War polarized narratives, still divided between two ideological blocs. As such, it pays special attention to non-canonical, dissident and resistant art practices, as well as to the circuits through which cultural agents from both sides of the Atlantic could get in contact and exchange with pairs from, for instance, Eastern Europe or countries associated with the Non-Aligned Movement.

MoDe(s) considers digital resources as a crucial complement to art historiography and its established methods based on bibliographical, archival and field research. While circulation and exchange in the cultural field, as well as its interplays with social and political events that both reflected and affected Cold War politics are at the core of MoDe(s)'s field of enquiry, how can digital humanities and their methods, not only serve the project's purpose, but also open new lines of exploration?

This paper presents and problematizes two facets of MoDe(s)' activity that directly engage with technology and digital means.

The first one is a relational database launched in July 2016, aiming to collect information from the individual research projects involved in MoDe(s) and, thanks to a specific structure of insertion and organization, allow data crossings. The process of identification and building of an appropriate structure responding to the objectives of the project and its particular approach to a situated history of art will be exposed, as well as some of the technical and methodological issues raised by its elaboration and use. Among them, the cohabitation of fields aiming at collecting, on one side, accurate historical data about artistic events or production, publications and historical occurrences and, on the other side, additional information involving the researchers' personal approach and interpretative grid. How to build a structure able to gather and intersect different sorts of

⁵ An earlier version of this paper was presented at the International Colloquium in Geohumanities (Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, 19-21 October 2016), with contributions by MoDe(s) researchers Pablo Santa Olalla and Oscar Cambra-Moo.

⁴ See www.mondernidadesdescentralizadas.com. MoDe(s) research project is funded by the Spanish Ministerio de Economía y Competitividad (I+D HAR2014-53834-P).

data, keeping its scientific validity but also the ability to articulate critical views? How can we work with this data and to what extent can this structure activate new connections and spaces of reflection?

The second facet of MoDe(s)' digital activity engages with data visualization through Geographic Information Systems (GIS). Relying on contents from the Database, filtered and organized by thematic searches, programs like QGIS make possible to map cultural facts and analyse them from a geospatial perspective. GIS programs allow visualizing data both diachronically and synchronically, according to the purpose and questionings that lead each single enquiry. In our presentation at the conference, we will focus on the first case of study addressed by MoDe(s), still at an early stage of development: "International Mail Art Exhibitions in the 1970s decade". As an artistic practice that surged during the Cold War period and had its greatest development between the late 1960 and the 1980s, Mail Art present a number of characteristics that make it a particularly fascinating case of study: it was an inclusive practice, accessible to anybody, which expansion relied on transnational networks; its propagation occurred out of the main artistic centres; in the particular case of authoritarian political regimes, like in Latin America and Eastern Europe, it operated as an alternative system of communication and exchange, slipping through the cracks of the system. Mail Art also strongly depended on immaterial factors like friendship, solidarity and community feelings expressed across the borders and ideological determinations. Facing such a moving and ephemeral practice, exhibitions appear as focal points, which allow to – at least temporarily – fix them with geographical coordinates. Combined with the collection of two sorts of data – factual and interpretative -, the mapping of Mail Art exhibitions through GIS can contribute to producing a multifaceted and rich analysis of such an unconventional art historical object. Following Anna Brzyski's reflection on the potential of considering art history as "a synchronic and diachronic mapping system" rather than a narrative, we are also interested in theorizing the process through which these particular maps could become complex visual and conceptual alternatives.⁶

The use of geographic data and their analysis through the lens of different theoretical frameworks and critical methodologies – such as those introduced by cultural and postcolonial studies, decolonial thinking, or feminism – allows us to plot complex information concerning artistic tendencies and their social and ideological backgrounds in the context of the Cold War, and introduce further levels of analysis. If the recourse to digital means undoubtedly raises some pitfalls or questions that cannot be overlooked, like for instance the risk to convert these tools into new authoritarian systems of classification that created new categories of exclusion and inclusion (Irit Rogoff), we argue that a cautious and situated use can bring significant and unforeseen results, encouraging to explore the challenging process of mapping and crossing cultural historical data.⁷

⁶ Brzyski, Anna (ed.), *Partisan Canons*, Durham: Duke University Press, 2007, p.18

⁷ Rogoff, Irit. *Terra Infirma. Geography's Visual Culture*, London: Routledge, 2000.

Sobre las autoras / About the authors

Juliane Debeusscher

Is a PhD candidate at the University of Barcelona, under the supervision of Paula Barreiro López (UB) and Jonathan Harris (Birmingham City University, UK), with a predoctoral fellowship from the Ministerio de Economía y Competitividad (MINECO) associated with the Research Group Decentralized Modernities [(MoDe(s)]. Art, politics and counterculture in the transatlantic axis during the Cold War. Her research addresses the circulation of unofficial art from Central Europe between 1970 and 1989, through the lens of the exhibitions and networks of artistic collaboration that contributed to its public visibility across the Iron Curtain. She is author of articles, reviews and interviews about artistic production in Eastern Europe published in magazines, edited books and exhibition catalogues, and participated in international conferences and seminars.
<http://modernidadesdescentralizadas.com/en/juliane.debeusscher@ub.edu>

Paula Barreiro López

Is a lecturer at the Art History Department of the University of Barcelona (Ramón y Cajal program) and head of research of MoDe(s). Her research focuses on artistic practices, art criticism, cultural networks and politics in Spain and Latin America during the Cold War as well as the diverse and divergent developments of modernity reflected in the art historic accounts within an increasingly globalised world. Her publications include *Modernidad y vanguardia: rutas de intercambio entre España y Latinoamérica*, 2015 (edited with Fabiola Martínez); *Crítica(s) de arte: discrepancias e hibridaciones de la Guerra Fría a la globalización*, 2014 (edited with Julián Díaz) and *La abstracción geométrica en España*, 2009 (as a sole author). paula.barreiro@ub.edu

9. Describing the Value of Art Through Autoregressive Conditional Heteroscedastic Models

Julianna Bark
bark@webster.ch
Anders Sandholm
anders.sandholm@gmail.com

Webster University, Suiza

How is value assigned to art? Ask an art historian or museum employee this question, and most likely you will hear about how an artwork's value grows as it moves through its lifecycle from studio to gallery to museum – that final resting place where the artwork becomes consecrated as a part of the art historical canon. Ask an art market expert the same question and most likely you will be told that the quality of an artwork is validated in the marketplace through the price it fetches at art auction.

The view of art as investment, which gained currency during the eighteenth century, has become increasingly significant from the 1970s onwards. Today art is understood as a new asset class for the well-diversified portfolio. Since 2006 we have witnessed two significant boom periods in the art market – the first during 2007 and the second between 2011 and 2013 – with sales, number of transactions, and average prices all increasing, especially in the contemporary art segment of the market. The expansion of the global art market has sparked great interest in the development of art market analytics tools to support art investment decisions.

Thus far the research on art finance and art investment has been fairly minimal. These include studies on the calculation of the rate of return on investing in paintings were carried out by Anderson (1974), Stein (1977), and Baumol (1986). Their conclusion was that the financial rate of return on paintings is lower in comparison with an investment in financial assets, because paintings also provide a psychological return from owning and viewing the paintings. In 1993 a study by Goetzmann investigated the relation between stock and art markets and concluded that booms in stock markets could create booms in art markets, but not the reverse. De la Barre et al (1994) and Chanel et al (1995, 1996) were the first to use the alternative hedonic regression technique to calculate a return for a selection of groups of major painters classified by school. Higher returns were found when data sets focused on relatively shorter time periods and specific styles. The most recent study from Kraeussl and Elsland (2008) presented a novel two-step hedonic regression approach, which was used to construct a price index for the German art market.

What these different studies seem to indicate is that the returns on investment over time are closely linked with genres, the period being looked at, art market segment, and the methodology used. During our research we wanted to investigate if this was true or if art prices had an autoregressive part, i.e. if they depended on past price events. In order to do this we used the Blouin Art Sales Index, a listing of over 6 million lots, dating back to 1922 from 1380 auction houses. The scope of the data covered the most established artists who are represented on the secondary market. One of our main challenges was to collect the raw data. This is due to the fact that the Blouin Art Sales Index did not provide data export or other systematic means of filtering and downloading the raw data. Therefore

we used an approach called web scraping, which uses a normal web browser to access the data. Unsold artworks alongside artworks that have questionable attribution or are accredited to the “school of” were excluded from our sample. The downside to this data capture approach is that data collection takes a very long time. Several datasets were composed which included several artists and several mediums from these artists. In order to compare different sales prices from different years a new derived dataset was created where each sales price was recalculated to present value using inflation as the discounting factor. For artworks which have well defined properties, such as size (as in the case of oil paintings, watercolors, prints or photographs), another derived parameter, “price per square centimeter” ($\$/\text{cm}^2$), was calculated. In order to evaluate if art prices contain a price correlation factor (i.e the price data can be explained by price pattern in previous sales plus a pure stochastic part) then this would lead us to conclude that the time series has a serial autocorrelation. In order to investigate if serial autocorrelation existed, several models were constructed, optimized and tested, such as the Autoregressive Moving Average model (ARMA) and Autoregressive Integrated Moving Average model (ARIMA). However, the problem with the ARMA and ARIMA models is that they do not model conditional heteroskedasticity also known as volatility clustering. This means that the volatility is not constant in time but rather that it fluctuates with time and the market. In order to take this into account two other models were used, the Autoregressive Conditional Heteroskedastic (ARCH) and the Generalised Autoregressive Conditional Heteroskedastic (GARCH) model. Each model uses several parameters that need to be optimized, in order to do so we used the Akaike Information Criterion. The last step of this study involved evaluating if a time series contained an auto correlation part and if it would significantly differ from zero; in order to do so we used the Ljung-Box Test.

Sobre los autores / About the authors

Julianna Bark

Julianna Bark is an Assistant Professor at Webster University, Geneva, Switzerland. Her current research interests include value creation in the art market. She holds a Ph.D. from the Institute of Fine Arts, New York University and a licence es lettres in English literature from the University of Geneva.

Anders Sandholm

Anders Sandholm is a big data and machine learning specialist with an interest in quantitative studies. He holds a Ph.D from the École polytechnique fédérale de Lausanne (EPFL), Switzerland and a Certificate in Quantitative Finance (CQF) from Fitch Learning.

10. *Ovidiuspictus*: representación, transformaciones y nuevas vías de acceso a la información para la investigación histórico-artística en la Biblioteca Digital Ovidiana

Fátima Díez Platas

fatima.diez@usc.es

María Luisa Díez Platas

ml.diezplatas@gmail.com

Paloma Centenera Centenera

Paloma.centenera@gmail.com

Universidad de Santiago de Compostela

La Biblioteca Digital Ovidiana (BDO) es un proyecto patrimonial sobre la obra ilustrada de Ovidio, cuyos resultados y avance se encuentran alojados en el sitio web www.ovidiuspictus.es, que incorpora el estudio de cada uno de los ejemplares de las ediciones ilustradas de Ovidio impresas desde el siglo XV al XIX que se conservan en las Bibliotecas españolas de las comunidades autónomas. Las fichas que detallan cada uno de estos ejemplares incorporan, además, su contenido gráfico: portadas e ilustraciones. La información que contienen sobre las obras ilustradas y todo el aparato visual que lleva aparejado, constituyen un enorme reservorio de datos para la investigación de la figuración del mito, de las relaciones texto e imagen, de la configuración visual del libro, del libro ilustrado en sí, además de para los aspectos obvios relativos a la edición y la ilustración de la obra impresa de Ovidio hasta el final del siglo XIX. En esta comunicación se exponen las transformaciones y el desarrollo de nuevas herramientas para la representación, visualización y recuperación de todos estos datos y propiciar, de este modo, nuevas vías para la investigación histórica y artística en el entorno de la BDO.

Los métodos gráficos de representación han sido utilizados tradicionalmente para modelar sistemas complejos, debido a su alta capacidad de expresión, lo que facilita la comprensión y análisis de los sistemas. En el contexto de las humanidades, la creciente aplicación de las tecnologías de la información y las comunicaciones en los trabajos de investigación ha dado lugar a estudios cada vez más complejos, que generan un gran volumen de información.

El estudio atomizado de los datos, que es el que tradicionalmente se ha venido aplicando, proporciona una información relevante y de interés en sí misma, pero revela solo una pequeña parte del potencial que los datos encierran. Sin embargo, el análisis agregado de los datos y sus relaciones proporciona un conocimiento de valor cuantitativo y cualitativo que permite extraer resultados y conclusiones novedosas de la investigación.

Las representaciones visuales, asimismo, permiten un acercamiento intuitivo que facilitan una comprensión global y relacional de los datos. Esta visión abre nuevas perspectivas al proporcionar nuevas percepciones de la realidad. Además, ofrecen un nuevo camino de navegación sobre los datos que va de lo general a lo particular, lo que permite analizar la realidad en varios niveles de detalle, aprovechando al máximo el potencial de los datos.

La base de datos de la BDO consta de 24 tablas, 23 del modelo más una de noticias. Las dos tablas principales del modelo son Edición y Ejemplar. Actualmente se encuentran

registrados un total de 103 ediciones y 241 ejemplares, impresos en 18 ciudades europeas entre los siglos XV y XIX, que pertenecen a 70 bibliotecas de cuatro comunidades autónomas: Galicia, Cataluña, Castilla y León y Madrid. En este momento alberga, además, información acerca de un total de 2.569 ilustraciones pertenecientes a estos ejemplares. En el interior de estas ilustraciones se han identificado hasta 464 temas referentes al mito.

Para el acceso y la mejor comprensión de estos datos, se ha incorporado al sitio web tres tipos de representaciones visuales: mapas geográficos, líneas temporales y nubes de palabras.

Los mapas geográficos se han aplicado para la visualización de la localización de los ejemplares y para los lugares de publicación de las ediciones. El análisis de la agrupación geográfica de estos sucesos muestra una nueva perspectiva que abre nuevos interrogantes y nuevos caminos en la investigación. Cabe preguntarse cuál es la razón de estas agrupaciones y sus consecuencias. Por ejemplo, respecto a los lugares de publicación, permite extraer conclusiones sobre los principales focos culturales en Europa y estos datos combinados con una visión temporal permitiría el análisis de su evolución. En la visión de los ejemplares en las bibliotecas nos da información sobre la orientación de la cultura clásica, que tipos de bibliotecas cuentan con más fondos de estas ediciones. Esto, en un futuro, podría llevar a abrir nuevas vías de investigación sobre la relación de los fenómenos de agrupación con los tipos de instituciones. Los mapas geográficos proporcionan, además, una nueva forma de navegación a los ejemplares.

Las líneas temporales, que permiten ordenar los eventos en el tiempo, en la BDO se han aplicado para mostrar de manera visual la ordenación temporal de las ediciones y los temas más representados en cada época. Esta visualización de tipo diacrónico, que es una ordenación clásica de los estudios históricos, constituye una valiosa aportación además para los estudios sincrónicos sobre ediciones y ejemplares que se están llevando a cabo para la realización de tesis doctorales que ponen en relación ediciones y lugares con la incidencia de la creación de nuevas versiones figuradas para temas que se comienzan a contemplar en determinados momentos y se perpetúan.

Las nubes de palabras, por su parte, constituyen una de las formas más potentes y significativas para visualizar contenido textual. La identificación de los temas representados en las ilustraciones de las obras de Ovidio analizadas en la BDO, se revela como una de las principales novedades y como una alternativa a la búsqueda clásica que recupera los resultados relacionados, pero de una manera estática y que no muestra el valor cuantitativo de la incidencia del número de representaciones o de la repetición de un tema o un personaje en el conjunto de la ilustración de la obra ovidiana en el tiempo, que es difícil de abarcar por su enorme envergadura. La nube generada en el sitio web muestra dos visiones de los temas según la frecuencia de aparición de las palabras significativas de los temas y la frecuencia de aparición de temas en las ediciones. El valor para el análisis de la iconografía del mito es evidente y además se materializa de manera visual al permitir la navegación hacia las ilustraciones de las ediciones.

Sobre la autora / About the author

Fátima Díez Platas

Profesora contratada doctora, departamento de Historia del Arte de la Universidad de Santiago de Compostela. Licenciada en Historia Antigua y Filología Clásica, doctora en Filología Clásica y DEA en Historia del Arte por la Universidad Complutense de Madrid. Su investigación se centra en el arte y la iconografía griegas, en la transmisión y recepción de la figuración mitológica y en la ilustración de Ovidio. Autora de libros y artículos sobre imágenes y mitología e investigadora principal del proyecto Biblioteca Digital Ovidiana (www.ovidiuspictus.es).

Algunos trabajos relacionados con este tema: La BIBLIOTECA DIGITAL OVIDIANA y el patrimonio bibliográfico español (en fase de revisión). *Et per omnia saecula imagine vivam: The completion of a figurative corpus for Ovid's Metamorphoses in the XVth and XVIth century book illustrations.*

11. Modernisme: Accés Obert. Una iniciativa para mejorar la visibilidad del patrimonio modernista catalán

Esther Solé
esther.sole@gmail.com
Aina Borràs
aborrasbou@gmail.com

Universitat de Barcelona, España

La presente comunicación ofrece resultados preliminares del proyecto «Modernisme: Accés Obert», desarrollado por el Grup de Recerca en Història de l'Art i el Disseny Contemporani (Gracmon) de la Universitat de Barcelona y financiado por el programa recerCaixa 2014. La constatación de la escasez y la irregularidad de la transferencia a la ciudadanía de los resultados de años de investigación realizada sobre el patrimonio del modernismo —en su mayor parte sostenida por fondos públicos— desencadenó este proyecto, que tiene como objetivo principal la creación de un recurso abierto que dé respuesta al reto social del acceso universal al conocimiento disponible sobre el patrimonio del modernismo en Catalunya.

Este enfoque es un paso más dentro de un proceso de renovación de las prácticas de Gracmon, que se ha caracterizado por dos tendencias que, pese a desarrollarse por vías distintas, presentan una relación innegable. Por una parte se encuentra la incorporación progresiva de varias herramientas digitales en las fases de visualización y difusión de resultados de sus proyectos — véase GracmonDocs: www.ub.edu/gracmon/docs—; por la otra, la incursión del grupo en la filosofía open, que lo llevó a liderar uno de los primeros wikiproyectos a gran escala realizados en el ámbito universitario catalán («Viquimodernisme», curso 2012-2013: <https://ca.wikipedia.org/wiki/Viquiprojecte:Viquimodernisme>). «Modernisme: Accés Obert» profundiza en ambas tendencias y apuesta por ceder el protagonismo a los metadatos disponibles sobre el patrimonio material del modernismo en Catalunya con la intención de realizar un ejercicio de aprovechamiento y visualización de esta información.

Ciertamente, esta decisión ha comportado un choque entre la visión tradicional de la investigación en humanidades y la visión que se ha venido gestando desde la irrupción del uso de nuevas tecnologías en este ámbito. Este choque implicó la introducción de nuevos conceptos, nuevos modelos y hasta nuevas metodologías de trabajo, unas transiciones que no siempre han estado libres de tensiones pero de las que sin duda se han extraído aprendizajes muy valiosos para el futuro.

El proyecto se inició en la primavera de 2015 y está previsto que finalice durante la primavera de 2017. El plan de trabajo se ha articulado en cinco fases, habiéndose completado las tres primeras. Éstas se han centrado en la compilación, procesado e importación a Wikidata de metadatos sobre el patrimonio del modernismo en Catalunya —mayormente localizados en catálogos de colecciones y museos, así como en catálogos e inventarios elaborados por los mismos miembros del grupo en sus investigaciones— y

en el desarrollo de un sitio web adaptado a dispositivos móviles donde dichos metadatos serán explotados a partir de una base cartográfica o de la geolocalización del usuario final.

La primera fase se ejecutó entre septiembre de 2015 y octubre de 2016, y consistió en la identificación de colecciones, catálogos e inventarios susceptibles de incorporar al proyecto, la presentación de la iniciativa a los responsables de dichas colecciones, catálogos e inventarios y la solicitud de los metadatos en un formato aprovechable para su posterior tratamiento e importación a Wikidata. Se identificaron 66 colecciones, catálogos o inventarios que podrían incorporarse al proyecto, de los cuales 32 respondieron positivamente a nuestra solicitud facilitando los metadatos que desearan compartir sobre el patrimonio del modernismo que conservaban o sobre el cual habían investigado. Habitualmente, éstos correspondían a los metadatos presentes en las fichas básicas de catalogación de cada elemento, en ocasiones acompañados de información sobre la historia del elemento, sujetos representados, bibliografía de referencia o inscripciones. Una vez recibidos, estos datos pasaron por un proceso semiautomático de depuración y acondicionamiento a los formatos empleados por Wikidata para ser posteriormente importados y debidamente referenciados (véase <https://www.wikidata.org/wiki/Help:Statements/es>). En total se importaron a Wikidata metadatos sobre más de 24.000 elementos del patrimonio material del modernismo en Catalunya, con unas 20 propiedades de media cada uno.

Paralelamente a la realización de esta fase se procedió a definir las especificaciones del sitio web y su ontología mediante sesiones de card sorting y dinámicas de grupo con usuarios de perfiles diversos y a la vez usuarios potenciales del recurso web que nos disponíamos a elaborar. Estas sesiones —algo completamente nuevo en el entorno de Gracmon— se realizaron por triplicado (con miembros del mismo Gracmon, con historiadores del arte ajenos al grupo de distintos perfiles y edades y finalmente con público ajeno al ámbito de la historia del arte, también de edades y perfiles diversos) y los resultados se aplicaron en la definición de la taxonomía del recurso web y su interfaz de usuario.

Finalmente, y con la intención de dar a conocer tanto el proyecto como el esfuerzo de liberación de datos se realizaron dos sesiones de datathon. La primera consistió en una sesión de trabajo creativo, donde se facilitó una selección de los datos importados a Wikidata a equipos de participantes de perfiles no técnicos para que éstos sugirieran posibles nuevos análisis y visualizaciones de la información disponible; mientras que en la segunda sesión el trabajo realizado tuvo un cariz más técnico, pues en ella participaron analistas de datos y dedicaron la jornada a refinar los datos disponibles, analizar tendencias y visualizar sobre bases cartográficas distintas selecciones de datos.

A falta de finalizar el desarrollo del sitio web y la visualización y análisis de datos que éste tiene asociados, la valoración que emitimos del proyecto es muy positiva, tanto por los resultados obtenidos (liberación e interrelación de gran cantidad de metadatos sobre el patrimonio del modernismo en Catalunya, constatación que dicho patrimonio presenta una densidad que claramente trasciende los principales puntos de atracción patrimonial y se extiende por todo el territorio y desarrollo de una herramienta con vocación informativa y participativa), como por la bocanada de innovación y nuevas perspectivas sobre la investigación en historia del arte que este proyecto ha insuflado en el entorno de Gracmon y, por extensión, las instituciones y particulares participantes de esta iniciativa.

Sobre las autoras / About the authors

Esther Solé

Esther Solé i Martí es doctora en historia del arte por la Universitat de Lleida (2015) y wikipedista activa desde 2006. Responsable de la primera fase de «Modernisme: Accés Obert», está especialmente interesada en facilitar el acceso de la ciudadanía al conocimiento mediante iniciativas vinculadas al open access

Aina Borràs

Aina Borràs Bou es estudiante de doctorado en información y documentación con beca FI en la Universitat de Barcelona desde 2016. Participa en el proyecto «Modernisme: Accés Obert» en la gestión de información, user experience y algunas actividades de comunicación del proyecto.

12. Az infinitum. Azulejo Indexation and Referencing System

Inês Da Silva Aguiar
inesaguiar@campus.ul.pt
Rosario Salema de Carvalho
rscarvalho@letras.ulisboa.pt

Universidade da Lisboa, Portugal

The *azulejo* has been used in Portugal mainly from the 16th century to the present day. During this time, it acted as an interface where artistic influences from different parts of the world were combined, transformed and exported. Its lasting presence in architecture tells, therefore, a multicultural and dynamic story, which places the *azulejo* at the centre of Portugal's cultural identity.

However, despite the importance of this cultural practice, a global inventory or a systematic documentation of all (or nearly all) the different kinds of *azulejos* was never undertaken. The last decades have seen a significant increase of academic interest in this topic, but historiographers still base their global perspectives on an incomplete overview of *azulejo* production. Much more data is required for the research and study of the *azulejo* in Portugal. Many items are left to identify, document, map and catalogue, if one is to obtain a systematic knowledge of the different tilework, and to address wider questions related to the context of each covering and its place within each historical-artistic period. For all of these reasons, the study of the *azulejo* poses a great challenge – and one which would greatly benefit, due to its global scale, from the advantages offered by a digital environment.

Indeed, the exclusive use of traditional research methods appears unable to match the large-scale results offered by a systematized, interconnected and permanently actualized information system, organized into a single database.

Created in 2011, the project *Az Infinitum* aims to provide an adequate tool for the study of more than five centuries of Portuguese *azulejo* coverings, a good part of which are still found *in situ* (a fundamental aspect of this art form, specifically conceived for the area where it is applied).

Az Infinitum is both a research-oriented scholarly tool and a DAH project, developed by the group *Az – Azulejo* Research Network in collaboration with the National *Azulejo* Museum and the company *Sistemas do Futuro*. Researchers, students and institutions use the system to record, organize and interrelate data from their individual research, as well as from collaborative and institutional projects. This platform enables users to interrelate data concerning the locations where the *azulejos* were applied, the decorative motifs (either the iconography or the patterns), the authorship, the chronology, the inspirational sources, old photographs, materials, techniques, the documentation related to each example, and so on.

With the aim of highlighting the different challenges faced by the study of *azulejos* and the advantages of using a digital framework to document this specific cultural heritage, the *Az Infinitum* will be presented by focusing on one of its main sections, namely *Patterns and Frames*.

Patterned *azulejos* constitute one of three main developmental axis in the history of Portuguese tile decorations, along with figurative compositions (explored in the iconography section and catalogued with *Iconclass*) and, in a smaller scale, ornamental compositions. The *Az Infinitum*'s *Patterns and Frames* section is simultaneously where patterned ceramic coverings are classified and it is a catalogue framework, acting as a specific controlled vocabulary, where the image is assumed as a significant visual argument.

This catalogue attributes a number to each pattern or frame and labels it according to the decorative motifs (with *Iconclass*) and other formal characteristics, the colours, the chronologies, the authors (including workshops and factories), and so on. Besides, each item is accompanied by at least three digital images of the decorative pattern, from an isolated module to the simulation of the pattern expanded along a wider surface.

In this sense, images play a double role in *Az Infinitum*. More traditionally, they reproduce each work of art, constituting valuable documents, especially important in the case of *azulejos* still found *in situ*, particularly prone to degradation, transformation, displacement and disappearance.

The creation of a large photographic database is therefore essential, along with the retrieval of old photographs from archives and private collections, in order to visually map the “life” of each covering. Although a collection of photographs taken *in situ* poses specific lighting and spatial challenges, to name only a few, the task of cataloguing *azulejo* patterns and frames from different centuries is necessarily dependent on the possibility of comparing different examples under similar conditions. To this end, the photographs are used to create digital surrogates of the original items, retaining their main features while enabling the full reconstruction of their graphic elements. Only in these conditions can patterns and frames be catalogued and studied individually without the loss of their interconnection.

In short, *Az Infinitum* is concerned with Art History's “traditional” questions (authorships, chronologies...), uses and research materials (documents, signatures...). Simultaneously, however, it also introduces an innovative approach to academic research, by using images as epistemological tools and by processing visual and textual information in ways that allow to new modes of visualizing data, encouraging new questions and thus producing new knowledge.

This project is a work in progress. Still, for example, as soon as *Az Infinitum* manages to accumulate information about a sufficiently large number of 17th century patterns, it will be possible to associate colour schemes with exact chronologies (found in records or *in situ*) and thereby confirm or refute some researchers' beliefs about the use of a specific colour during a specific period. The project will also enable the creation of geographic profiles for each decorative pattern, which will then be related to the information regarding the different workshops based in Lisbon, Coimbra and Oporto/Gaia, in the hope of determining the exact origin of some of the models. Furthermore, we will be able to determine which patterns were most popular and for how long, as well as the different styles favoured by the commissioners and the different networks of commission and production.

By resorting to digital frameworks and aiming to expand in connection with other databases (of documents or images, such as engravings), *Az Infinitum* introduces new methodologies for the study of *azulejos*, encouraging to pose questions considering a

much wider context (*distant viewing*, as opposed to *close viewing*). In this sense, *Az Infinitum* will indeed allow for a renewed perspective on Portuguese *azulejos*.

Sobre las autoras / About the authors

Inês Aguiar

Inês Aguiar is researcher at ARTIS – IHA/FLUL and collaborator of the Az – Azulejo Research Network, where she works mainly on the project Cataloguing Portuguese Azulejo patterns and in the development of Az Infinitum – Sistema de Referência e Indexação de Azulejo with a FCT grant. Currently, she is finishing a Master's thesis in Arts, Heritage and Restoration Theory (Faculty of Letters - UL) about the role of photography in the context of DAH. Her main research interests are Photography, Digital Art History and Azulejo

Rosario Salema de Carvalho

Rosário Salema de Carvalho is researcher at ARTIS – IHA/FLUL, and executive coordinator of the Az – Azulejo Research Network. She has a PhD in History / Art History (2012), from the Faculty of Letters (UL) and a Master's Degree in Art, Heritage and Restoration Theory from the same Faculty (2007), both with theses about Baroque Azulejos. Currently developing a post-doctoral research (awarded by FCT), dedicated to the issue of frames in Baroque tile decorations, hosted by ARTIS (Az) and the National Azulejo Museum, Rosário Salema de Carvalho is the author of several articles published in national and international scientific journals.

13. Augmenting the Alhambra: augmented reality in Western Islamic art monuments and museums

Elettra La Duca
elettraladuca@gmail.com

University of Granada

In the past decade, Augmented Reality (AR) has revealed itself as a powerful communication tool for the cultural heritage, presenting the public with engaging and personalized contents.

Western Islamic art institutions have particularly benefitted from the novel technology, allowing curators to offer clear explanations on a topic of which most visitors may have no previous knowledge. Because of the array of media AR applications can present, they can guide the public in the discovery of the historical and cultural context, as well as of the art styles and techniques, through text, archive images, videos or digital reconstructions. The options provide a high level of personalization and, at the same time, interactivity, for users can choose the content they are most interested in.

Several museums have experimented with Augmented Reality in recent years, generally with great success among the public.

One of the first examples in the field of Islamic art was the application developed in 2008 by the Louvre-DNP Museum Lab. The AR guide, destined to a six-month exhibition on the most significant pieces of the Louvre Islamic art collection, had two main objectives: directing visitors to see the artwork in the intended order and providing background knowledge on it. AR animations showed the public the correct route and offered explanations in front of the showcases, where, thanks to information layers, specific pieces were used as models to describe artistic procedures and restoration history. Visitors perceived the application as particularly useful, as it also permitted to observe details more closely and to digitally view the reverse side of ceramics. The successful results of the guiding system created for the exhibition were adapted to the permanent collection, reorganized in 2012.

In 2013, In 2013 the Sackler Museum in Harvard, Cambridge, Massachusetts, opened the exhibition “In Harmony: the Norma Jean Calderwood Collection of Islamic Art”, using the application Layar to offer additional information for six pieces. By analyzing each object, the AR application provided access to supplementary content, including photographs of the conservation process, comparative images and videos of the techniques employed to create the artwork. According to Jennifer Novak, digital communication manager at the Harvard Art Museums, the information not only increased the public’s knowledge, but also allowed to create a more meaningful relationship with the artwork, due to the interactive component of the guide.

In 2014, the Metropolitan Museum of Art of New York proposed to visitors the use of Augmented Reality to explore the galleries of its Department of Islamic Art. Because the majority of the ceramic exhibited consists of fragments or single tiles, a software was created to visualize the original effect of such pieces, when they combined in patterns that

covered large areas. The AR application identified artwork thanks to object recognition programs and offered the possibility to explore the creation of the designs: through a simple graphical user interface, the algorithmic equations used to construct each tile were provided to the public, who could change their parameters and watch the design evolve accordingly. Engaging with the art on display in a fun and educational way, visitors could understand the complex mathematical process needed to generate tiles and patterns.

Western Islamic monuments have also begun taking advantage of AR applications to better connect with the public. A few examples can be found in Granada, Spain, where Moorish art is still present in the Albaicín district and in the monumental complex of the Alhambra.

In three of the heritage sites included in the “Dobla de Oro” route, the Agencia Albaicín provides geolocalized digital reconstructions of the original aspect of the monuments. While visiting the thermal baths of the Bañuelo, or the aristocratic residences of the Casa de Zafra and the Casa Horno de Oro, the public can observe how the sites looked in the Zirid or Nasrid period and read about the characteristics of the buildings.

Another option offered by the Agencia Albaicín is the “Casa Zafra” app, available for download, which provides users with different contents, such as an interactive map of the district, different tour routes for adults and children, and an AR tour. Thanks to this, the public has access to historic photographs of the Albaicín landmarks, which can be superimposed on the physical environment to highlight differences.

In 2013, the Alhambra started using Augmented Reality as well, participating in the 36-month-long “Tag Cloud” project. This application guided visitors through the monument, offering practical information and content uploaded by other users, such as photographs and comments, emphasizing the social aspect of the experience.

Lately, the Council of the Alhambra and Generalife started developing another AR application, “La Alhambra Oculta”. Thanks to this new tool, users would be able to virtually see parts of the monuments which are normally excluded from the visit due to conservation issues.

To further the research on Augmented Reality as an ideal instrument for Islamic art institutions in the Western world, we propose a more systematic and complete approach to an AR application for the Alhambra, as the historical and artistic richness of such monument provides a variety of contents that can be explored and communicated through several media.

In addition to an interactive map, the guide would provide visitors with the option to view geolocalized digital reconstructions of the monument through different phases of its evolution, similarly to what is offered in the Albaicín sites, while documents from the archive and the museum would be superimposed to the physical reality, expanding on the model of the “Casa Zafra” application. Users would be able to explore interdisciplinary connections, underlined through comparisons with other historical buildings, artwork inspired by the Alhambra, reconstructions of artisanal techniques and mathematical and scientific processes used in its construction. Finally, an additional option would be dedicated to the epigraphy of the monument, highlighting and translating the poems that can be found in its halls.

Such application is conceived not only as a guide for the general public, but also as a scholarly tool, due to the practicality of having direct on-site access to documents. It would therefore constitute an improvement for the digital humanities, incrementing the

transmission and generation of knowledge and thus the valorization and conservation of the monument.

Sobre la autora / About the author

Elettra La Duca

Bachelor's and Master's degrees in Communication and Valorization of the Contemporary Artistic Heritage from the Academy of Fine Arts of Rome, with Erasmus experience at the University of Granada and research collaborations with the Italian Ministry of Cultural Heritage and Activities. Ph. D. candidate in History and Art at the University of Granada, focusing on augmented reality for the cultural heritage and the Alhambra as a case study of such applications for visitors and researchers.

14. Long Time Gone, but Vivid Again? New Approaches to Urban History

Kristina Friedrichs
kristina.friedrichs@tu-dresden.de

Universität Würzburg. Institut für Kunstgeschichte

Dresden is a city with a history that hardly could be more variable throughout the decades. Our new project group chose this special city as an example for the research on urban development processes. At the turn of the century the city was characterized by its baroque court buildings and opulent bourgeois houses, until the severe damages caused during World War II put an abrupt end to this slowly grown cityscape. The following clearance of the ruins and the rebuilding campaigns during the 50s and 60s changed Dresden profoundly, forming a modern socialist city. Apart from that the latest reconstructions of the post-reunification years try to regain aspects of historic Dresden, to restore its identity as an old city of long history.

Due to the extensive devastation and the following wide-ranging changes most of the original building structures are not accessible anymore. For that reason research is mainly undertaken by means of contemporary photographic evidence. The data resources available for this purpose include the extensive holdings of digitized historical photographs of Dresden on the “Deutsche Fotothek” (German Photographic collection) platform. More than 200.000 pictures from approximately one century depict the city center during its various stages of development. Supplementary material such as plans, maps and written sources from the archives is used to complete the picture.

Due to this large quantity of research material different strategies for assessing the sources and contained information need to be developed. One possibility to gather, structure and transfer information consists in the visualization through a digital 3D model. In general, such models include on the one hand several advantages, as they may help to image historic structures, raise new research questions and validate theories. On the other hand in most cases the sources used for creating a model have been interpreted, for example in order to close knowledge gaps or to decide between different alternatives. This, of course, has to be looked at critically.

Against this background, our aim is to investigate methods and technologies to transfer extensive repositories of historical media and their contextual information into a digital 3D model, but without having to interpret and thus eventually to distort them. The starting point will therefore be the sources themselves, the historic photographs and maps. They will be organized by an additional temporal component and incorporated into a geometrical reconstruction by means of photogrammetry.

The information from multiple 2D images will be used to acquire 2D and 3D object geometries, resulting in a three-dimensional spatial visualization. Traditionally the geometrical analysis of historic photography is undertaken manually, which may easily apply to a manageable quantity of sources. Working with large-scale image

repositories an automated image analysis is highly desirable, although currently only recent, already digitally acquired photos are utilized in an automated way. Scanned analogue images usually pose different problems for such an approach as having

unknown camera metrics, absent or only few object information and a low resolution. One focus is to develop tools for a photogrammetric analysis of historical photographs, to introduce them into the art historical image analysis as well as to create a spatial model as a basis for research and dissemination.

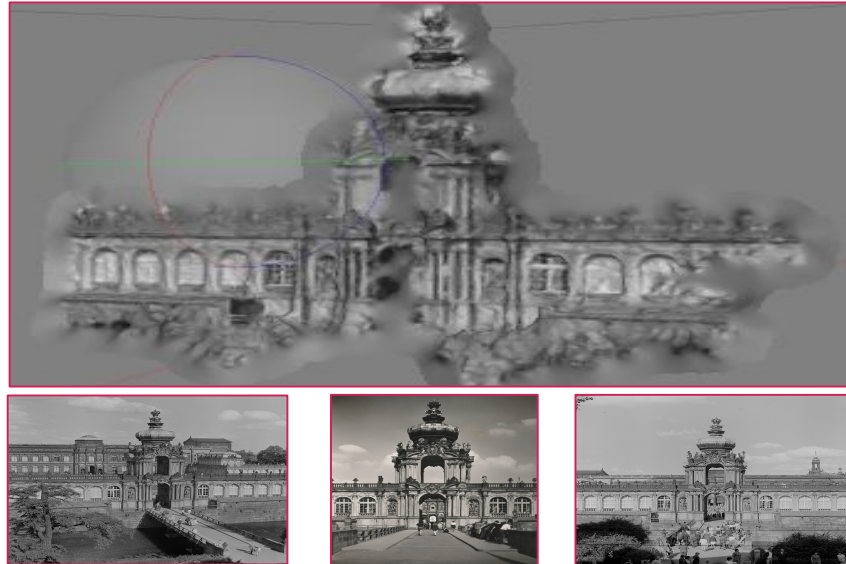


Fig. 1. Retrieval of geometrical information by photogrammetry

Via a 4D browser the obtained information and content will be accessible for different target groups, researchers and public. In this application several tools may lead to a facilitated use of large-scale image repositories, such as semantic data linking or the visualization of temporally and spatially arranged information, for example the current and original location of the object in question. Further features like image rectification tools and overlays which combine several pictures from different periods will support scholarly users for example to detect changes in a building. Statistical analyses of photographed objects may provide information on the significance of a building in the course of time.

Furthermore one important aspect is the transfer of research results, making art historical facts and ideas understandable for a general public. The prototype 4D model and the historical photographs, drawings, plans, and their context information will be made accessible via a location-dependent augmented-reality representation. This technology describes the enrichment of the real world through virtual data, which can include 3D models, texts, pictures, films or audio data. Enriching the reality can help to bridge the gap between our daily life experience of a cityscape and its depiction in historical photographs. By this the viewer is able to interactively receive visual and textual information about objects in their historical setting. Our investigation will focus on the accessibility of historical data, how interaction with virtual buildings can be designed and how augmented reality can support education.



Fig. 2. Presentation of historic media through an augmented reality application

Although this approach offers many opportunities for the research and communication of historical knowledge, there are also difficulties and restrictions: With regard to different addressees – scientists or general public – which model design seems recommendable? In which exact form can sources, further literature or pedagogic explications be incorporated? Which challenges arise concerning the scientific exactness, possible knowledge gaps or the comparability through a scientific community?

With the new technical access via a 4D city model, allowing a broader use of image data, new research methods and of course new questions will arise. With regard to our specific example, the city of Dresden, on the one hand the topographic mapping of the city and the changes it underwent are one field of interest. This includes surveying the different buildings, their architectural analysis and dating of the structures. Another field of interest could be on the other hand the question of the reception of the city. How does the cityscape influence its portraiture and, vice versa, how does photography support the evolution of a specific urban image? Which buildings were essential for the idea of Dresden as a city? Did they change during time or are there several buildings that always remained important in the eye of the beholder? Does for example during the times of socialism the perception differ between the baroque – but feudal – heritage and the large housing estates who were ideologically supported by the authorities?



Fig. 3. Perception of the cityscape throughout time

To research questions like the ones mentioned above a large quantity of material is necessary. As a result of huge and concerted digitization efforts, extensive digital repositories of historical photographs have been created in the past few decades. This volume of data presents a major challenge to support search, access and information enrichment for users. In August 2016, our research group started examining scientific methodological requirements and intuitive user interfaces for dealing with massive media repositories from a multidisciplinary perspective.

Sobre la autora / About the author

Kristina Friedrich

As a practicing artist and scholar, Friedrich holds an undergraduate degree in studio art from Thompson Rivers University (2005), a graduate degree in visual arts from Emily Carr University of Art + Design (2012) and is a 2015 MA candidate at Simon Fraser University's School for the Contemporary Arts. Friedrich's studio practice focuses on the medium of drawing, in its various forms and materialities. Her work explores the body, its failures and adaptabilities, and the impact of technologies on physical and embodied representations, engaging a phenomenological approach toward an evolving and adaptable investigation of bodily possibilities.

In 2011, Friedrich was awarded the Canadian Institutes of Health Research Graduate Student Award for her thesis titled *The Fashionable Prosthetic: investigating the visibility and new fashion of prosthetic research*, investigating the relationship between technological advancements of prostheses and the emergence of prosthetics as a means to transform identity and the body itself. A current MA candidate at SFU's School for the Contemporary Arts, Friedrich is the recipient of a SSHRC Graduate Scholarship for her ongoing research about the living body, its relationship to socio-cultural systems and structures, the mediation of life via technological means and advancements in biomedical

research. This research further examines corporeality through the lens of biometrics, as instrument and subject in image-making, its reflection on contemporary culture, and the forming of identit(ies) within the proliferation of technological and social interventions. With an interest in both studio and research-based approaches, Fiedrich explores the various tangents of transformation, visibility and representations of the body through both her writing and art practices.

Fiedrich has earned diplomas in photography and printmaking, and degrees in studio and visual arts. She has exhibited in Canada and the USA and received awards for excellence in academics, printmaking and photography. Alongside her art practice, Fiedrich is an independent arts administrator, sessional faculty at Emily Carr University of Art + Design, founding member of the Journal of Comparative Media Arts Editorial Committee and produces work as part of Vancouver-based artist collaborative Lucida Lab.

<http://kristinafriedrich.com>

15. Nuevas tecnologías aplicadas al análisis, documentación y difusión del arte maya

Cristina Vidal Lorenzo

Cristina.vidal@uv.es

Patricia Horcajada Campos

Patricia.horcajada@uv.es

Departamento de Historia del Arte-Universidad de Valencia

El Proyecto La Blanca, formado por un equipo interdisciplinar que incluye arqueólogos, arquitectos, historiadores del arte, restauradores, ingenieros, físicos y químicos de la Universidad de Valencia, la Universidad Politécnica de Valencia, la Universidad San Carlos de Guatemala y la Universidad de Florencia, bajo la dirección de Cristina Vidal Lorenzo y Gaspar Muñoz Cosme, viene realizando desde el año 2004 la investigación arqueológica y puesta en valor de las antiguas ciudades mayas de La Blanca y Chilonché, ubicadas ambas en el Departamento de Petén, en Guatemala. Estos trabajos han permitido descubrir vestigios artísticos, tanto muebles como inmuebles, muy interesantes que son testimonio del gran desarrollo sociocultural de esta milenaria civilización de la América precolombina. Entre éstos destacan dos excepcionales piezas escultóricas, una estancia cubierta con pinturas murales, así como numerosos objetos cerámicos y líticos recuperados en las dos ciudades, entre los que sobresalen varias figurillas de barro. Una de esas piezas escultóricas es un relieve de casi 5 metros de largo y 1,5 de altura que presenta una compleja iconografía y que está tallado en piedra caliza en la parte central de un basamento sobre el que se asienta un edificio perteneciente al Clásico Tardío (600-850 d.C.), situado en el corazón de la Acrópolis de la ciudad de La Blanca. La otra es una escultura de grandes dimensiones, aproximadamente 3 metros de ancho y 1,5 metros de alto, que representa un ser sobrenatural y que forma parte de la decoración de la fachada de un edificio fechado para el Preclásico Tardío (300 a.C.-250 d.C.), localizado en la Acrópolis Central de Chilonché. En esa misma Acrópolis se encuentra la estancia cubierta con pinturas murales de carácter figurativo que pertenece a un palacio construido en el Clásico Tardío.

En esta comunicación presentamos la metodología empleada por el Proyecto La Blanca para el análisis, documentación, estudio y difusión de estas importantes manifestaciones artísticas. Dicha metodología incluye el levantamiento digital 3D mediante escáner, empleando el escáner laser *Faro Focus 3D S120* para el arte inmueble (relieve, escultura y cámara de las pinturas) y el escáner de mano *Artec Spider* para los objetos de pequeñas dimensiones, combinando en ambos casos con la fotogrametría digital, utilizando una cámara Canon EOS 70D con dos objetivos distintos: 18-55 mm y 18-135 mm IS-STM. El empleo conjunto de estas dos técnicas nos permite obtener modelos digitales tridimensionales de muy alta precisión en los momentos inmediatamente posteriores a su hallazgo y poder proseguir su investigación en profundidad desde la distancia, durante los trabajos de gabinete llevados a cabo en Valencia y Florencia, sin necesidad de tener que estar frente a la obra real, desde el momento que podemos analizar y medir de forma detallada su volumetría. Esto es de suma importancia si tenemos en cuenta que el proyecto

desarrolla su trabajo en intensivas temporadas de campo anuales cuya duración oscila entre uno y tres meses. Además, al finalizar cada temporada, el arte monumental es nuevamente cubierto con el fin de garantizar su preservación, pues las condiciones medioambientales propias del clima tropical imposibilitan por el momento su musealización. Asimismo, el tiempo disponible para llevar a cabo el registro, documentación y análisis *in situ* de los objetos muebles se limita también al período en el que se desarrolla cada temporada de campo. Por todo ello, resulta fundamental realizar un exhaustivo y preciso proceso de documentación y a partir del mismo continuar avanzando la investigación los meses posteriores a la finalización de cada temporada de campo. En este sentido, estas herramientas de documentación digital facilitan enormemente esta tarea con resultados muy positivos que contribuyen a avanzar en la comprensión del arte maya, donde una exhaustiva documentación es crucial para poder analizar e interpretar correctamente cada uno de los complejos elementos iconográficos que forman parte de sus excepcionales manifestaciones artísticas.

Por otro lado, cabe destacar además que estas herramientas están siendo aplicadas por primera vez coincidiendo con el proceso de excavación arqueológica, lo que permite adoptar estrategias de intervención en el día a día que facilitan y agilizan el avance en las excavaciones, lo que es algo totalmente innovador en el ámbito de la arqueología maya.

Otra de las ventajas de estas nuevas tecnologías es que posibilitan la realización de trabajos de restitución ideal o restauración virtual sin intervenir de forma directa en las obras artísticas, así como proceder a su difusión social con la misma información que la obra original pero sin poner a ésta en riesgo. Además abre la posibilidad de emprender estudios comparativos virtuales con otras obras artísticas que por distintas razones no pueden hacerse coincidir físicamente en el mismo espacio y tiempo.

Por todo lo expuesto, estas herramientas abren un mundo de posibilidades para la investigación y la difusión del arte maya que hace pocos años eran impensables, pues con los modelos tridimensionales obtenidos es como si guardásemos estas obras artísticas en una “cápsula del tiempo” a la que podemos acceder en cualquier momento y desde cualquier lugar.

Sobre las autoras / About the authors

Cristina Vidal Lorenzo

Doctora en Geografía e Historia por la Universidad Complutense de Madrid y Profesora Titular del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Valencia, acreditada al cuerpo de Catedráticos de Universidad por la ANECA. Es autora de numerosas publicaciones sobre arte, arquitectura y arqueología maya. Actualmente dirige los siguientes proyectos “Arte y Arquitectura maya. Nuevas tecnologías para su estudio y conservación” financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad, “Nuevas tecnologías aplicadas al patrimonio cultural precolombino: la civilización maya” patrocinado por la Generalitat Valenciana, así como el “Proyecto La Blanca” del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Patricia Horcajada Campos

Doctora en Historia del Arte por la Universidad de Valencia e Investigadora Doctora Contratada en el Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Valencia. Como investigadora del “Proyecto La Blanca” ha participado desde el año 2007 en las excavaciones arqueológicas llevadas a cabo en los sitios mayas de La Blanca y Chilonché (Petén, Guatemala) y es miembro del proyecto de investigación “Arte y Arquitectura maya. Nuevas tecnologías para su estudio y conservación”. Asimismo, es autora de varias publicaciones sobre arte y arqueología maya y ha participado en más de una treintena de congresos internacionales.

16. Digital Heritage Sites – Representing Historical Buildings Via Mobile Application on Example of Osijek’s Fortress Tvrđa (Croatia)

Margareta Turkalj Podmanicki
margareta.turkalj@uaos.hr
Toni Podmanicki
toni.podmanicki@gmail.com

University of J.J.Strossmayer in Osijek, Croatia

Introduction

Paper discusses about advantages of the digital toolsets in the presentation and valorization of specific Heritage building characteristics in order to preserve authenticity in the sense of dating, historicity, and architectonic relevance on the example of the Croatian City of Osijek and its historical nucleus—Tvrđa.

Osijek is eastern Croatia’s regional hub (with approximately 100,000 inhabitants), a city of rich historical and cultural heritage, in which Osijek’s historical nucleus—Tvrđa—represents the most valuable urban part. As a cultural and historical entity, Tvrđa is a protected cultural wealth, whereby its protection, as well as the development of cultural tourism of the city and of the region, greatly depends on its appropriate valorization and presentation. In this sense, proposed is a model of a mobile app that would provide a new experience of city’s historical nucleus via augmented reality and interactivities, as well as through a more direct introduction to its history and cultural values.

Tvrđa - History and Context

Tvrđa was established subsequent to the liberation from the Turks (1687) in the area of the previous medieval and Turkish Osijek. Due to the specificities of a baroque city’s adaptation to an older medieval historical stratum, it represents a typologically characteristic urban form of a baroque fortified city of the 18th century, being a monument of exceptional importance. It is one of the best preserved baroque urban nuclei in Croatia, comprised of the edifices having a military, profane, and sacral purpose. Nowadays, multiple educational, universitarian, scientific and cultural institutions are operational in Tvrđa.

Additionally, Osijek’s Tvrđa is a part of a system of baroque fortified cities, erected by the Habsburg Monarchy in the first half of the 18th century in the Danubian area on strategically significant positions beside the fluvial waterways along the borderline to the then Ottoman Empire in accordance with an idea and order by Prince Eugene of Savoy. According to the latest researches (art historian Zlatko Uzelac) these fortifications’ layouts are a synthesis of precepts of the well-known French (Vauban’s) and the Dutch fortification school. This monumental fortification complex (that was extended on the territories of the present-day states of Hungary, Croatia, Serbia and Rumania), represents

the largest system of baroque fortified cities of Europe, following the fortified cities of France.

Osijek's Tvrđa assumes the aforementioned characteristics of a modern fortification through an invaluable 1712 design by Petis de la Croix. As Osijek's Tvrđa is one of the first fortified cities of the adduced great fortification complex, its layout represents a template for the future fortified cities of that system. Construction was continued in the 1730s and the 1740s in conformity with the 1712 blueprint, with an amendment by the distinguished military engineer Nicolaus Doxat de Demoret, frequently nicknamed the "Vauban of Austria" due to his merits in the development of fortification construction industry.

However, the bastions were demolished in the 1920s due to a change in historical circumstances and because of a development and modernization of city. Though the structure of a planned baroque city within a fortress remain preserved, the fortress has remained without its most pronounced feature—a fortification complex (bastions) with which it comprised an integral entity. "By the demolition of bastion, Tvrđa has not only lost its integrity but the quality of historical architecture presentation is significantly reduced" (Vladimir Bedenko, Conservation study of Tvrđa – Osijek, 2003.) Out of the imposing fortifications, merely the elements toward the Drava River and the crownwork (the Kronwerk) on its left bank have been partially preserved. Moreover, the area that was previously occupied by fortifications has remained urbanistically insufficiently expressed so far.

Recently, a solution to the restoration of a part of the original ambience of city's historical nucleus is being searched for. A study encompassing a historical and spatial context, valorization, problem definition and problem-solving through a "modern approach while reminiscing a historical paragon" is devised (study is ordered by Agency for Restoration of the Osijek's Fortress, authors are Zlatko Uzelac and Studio X, Zagreb, Croatia). In a part of the fortification of the so-called "Lunette", in front of the Water Gate, the first phase of the original ambience restoration has been already accomplished. Nonetheless, such an approach to the revitalization of historical surroundings is a complex and financially demanding process and its realization is time-consuming.

Smartphone App

A part of the original baroque ambiental values could be replaced by the digital augmented reality tools in order to present the primordial relation between a city tissue and its functional surroundings, bastion, via augmented reality on one side, and to present the value of Tvrđa by interactive contents in a modern way on the other side.

The innovative technologies, i.e., multimedia and augmented reality, may contribute to a better heritage buildings/heritage sites integration into its urban surroundings. This paper presents two main advantages.

First is that the digital toolsets pertaining to visualization and augmented reality, in this case, will facilitate a better presentation of the pre-existent research results in heritage buildings. In other words, the project planned would rely on the existent recent studies and Osijek's Tvrđa-related projects in visualization and the collection of all necessary materials and at the same time visualizations, augmented reality sensation, and interactivities are a value-added complementing an already explored material.

The objective is to present the Tvrđa values in an amusing and educative way. On one hand, to raise the citizens and visitors' awareness about an original ambience of a well-preserved historical nucleus and about a significance of a fortified city throughout history. On the other hand, to increase location attractiveness and utilization for the sake of cultural tourism. In that way, a presentation of the specific and the historical in a modern way contributes to a better comprehension of heritage and simultaneously to its appropriate valorization and preservation.

Second advantage is that the smartphone app facilitates that the existent results of a research in heritage buildings be more easily accessible to a wider audience (citizens, tourist, etc.). Modern technologies facilitate that the numerous and versatile results of a research in heritage buildings may assume a new form and become accessible to a large number of people, being aggregated and more comprehensible. For example, the archival and historical research, old photographs, culture, arts and architecture may be integrated in a mobile app that is easily accessible which makes it a medium suitable for a wide usage.

Conclusion

Suggested mobile app it may significantly contribute to necessary historical core interpolation into its surroundings because of the two reasons. First, a better presentation of the already explored materials improves the understanding and raises awareness of a large number of people about the significance of a historical site and the preservation of its values. Besides, it contributes to a smarter management and to a more critical relation to the possibilities of its integration into an urban tissue (as well into the urbanistic solutions of its surroundings). Second, alleviated access to a desirable heritage buildings interpretation via mobile app may contribute to the historical site attraction and its involvement into a cultural tourism offer but also to maintaining an interest in the city's historical core and Tvrđa's sustainability as a tourist destination that promotes historicity and specificity. That is additional motivation not to detriment the specifics and values of Tvrđa, i.e., to integrate the historical core in its urban surroundings in a high-quality way.

Sobre los autores / About the authors

Margareta Turkalj Podmanicki

PhD is an Assistant Professor of Art History at the University of J.J.Strossmayer in Osijek, Croatia. She publishes publication in domestic and in the international journals. She is an editorial Board member of an online magazine „Artos“, representative to the DARIAH-EU (Digital Research Infrastructure for the Arts and Humanities) and in a COST Action „Innovation in Intelligent Management of Heritage Buildings“ she is working group member and coordinator of topic Virtual Heritage Buildings/Sites – Augmented Reality and 3D Reconstructions. Recently, within the framework of COST Action she was on Universidad Rey Juan Carlos, Madrid for an exchange visit on same topic.

Toni Podmanicki

Toni Podmanicki, university specialist in economics (univ. spec. oec.) and Microsoft Certified Specialist for computer programming. Works as programmer at Informatics Institute Osijek and lecturer of IT at Department of cultural studies at the University J.J. Strossmayer in Osijek, Croatia. His professional interests include Web and Graphic Design. He is active member of Microsoft Community and last eight years member of organization team of international IT KulenDayz conference in Croatia.

SÁBADO 18 DE DICIEMBRE

17. Interacción con la cultura artística contemporánea. la mediación y el museo virtual en la colección del Museo Ruso San Petersburgo / Málaga

Jaime Mena
José Manuel Moreno
Alba Mateo
Lucía Karapetyan Harutyunyan
Ekaterina Yashina

Departamento de Mediación/Educación de la Colección del Museo Ruso
responsablemediacion.agcn@malaga.eu

El programa de mediación de la Colección del Museo Ruso San Petersburgo / Málaga se fundamenta en acciones pedagógicas acordes con la realidad contemporánea. El Constructivismo, las Metodologías Artísticas y la Pedagogía Crítica nos permiten desarrollar programas y actividades basadas en procesos dinámicos, creativos y lúdicos a través de los cuales estimular la vinculación cotidiana con las artes. Cada una de las propuestas dirigidas, en este caso al público infantil y familiar, son planteadas a partir de la interacción con distintas disciplinas y prácticas artísticas. Este procedimiento, basado en planteamientos contemporáneos propios de la realidad en la que habitan los visitantes del museo, favorece el establecimiento de vínculos con las piezas expuestas, así como la inclusión progresiva de los soportes digitales como formato de mediación cultural.

Si bien en los museos se están introduciendo progresivamente instrumentos y estrategias digitales (códigos QR, pantallas interactivas o realidad virtual) que cohabitan con modelos tradicionales (cartelas, hojas de sala, audioguías), es imprescindible que desde los departamentos de mediación y educación se diseñen, implementen y evalúen recursos educativos que mantengan el equilibrio entre las prácticas artísticas tradicionales y la nueva cultura digital. En este caso, el Museo Virtual de la Colección del Museo Ruso representa un recurso fundamental ya que es entendido como venta de acceso a culturas y prácticas distantes geográficamente, pero también como instrumento de conexión e interacción entre las obras de arte expuestas físicamente y la generación digital. Los creadores contemporáneos y la cultura digital nos permiten diseñar acciones educativas coherentes y acordes a las necesidades y exigencias de los nuevos públicos.

La Colección del Museo Ruso y su Museo Virtual

La Colección del Museo Ruso es la primera sede del Museo Estatal Ruso establecida fuera de su territorio nacional. Inaugurado en 2015, este modelo de museo se centra en el contenido de sus exposiciones (una colección anual y entre dos y cinco temporales

anualmente) y en la estimulación del tejido social y cultural a través de su programa de actividades.

Esta doble naturaleza se materializa en la exhibición de una selección de piezas de los fondos del Museo Estatal, cuidadosamente escogida con la finalidad de cuestionar, explorar y argumentar en torno a una cuestión determinada. Hasta la fecha, las diferentes exposiciones han promovido una reflexión en torno al desarrollo artístico ruso, las vanguardias históricas, el paisaje urbano y natural, la presencia de la obra de Cervantes en el arte ruso o el desarrollo del arte contemporáneo. A partir de estas cuestiones, se ha desarrollado una amplia programación cultural y pedagógica cuya finalidad es acercar estas cuestiones, extendiéndolas a las propias del entorno malagueño y nacional.

De esta manera las colecciones del museo pasan de una noción del espacio museístico como gabinete o estudio, es decir, como un espacio privado, a convertirse en un espacio abierto y dinámico donde el visitante adquiere un papel proactivo promovido tanto por su rol como espectador, como por su participación en actividades (Dewey, 2008; Eco, 2014; Gardner, 1994). En este contexto, el museo se revela como un espacio de interacción cultural donde las obras expuestas, las acciones artísticas realizadas in situ, y el programa de educación involucran a sus visitantes promoviendo una experiencia activa del patrimonio.

Esta preocupación por el fomento de estrategias que favorezcan un acceso significativo con el arte se materializa en el año 2003 con la creación del Museo Virtual del Museo Ruso y el establecimiento de una de sus sedes en Málaga. Uno de los objetivos fundamentales de este espacio es hacer más accesible la colección del Museo Estatal. Este proyecto, de carácter internacional permite que a través de la utilización de las nuevas tecnologías digitales se creen diferentes centros de educación artística interconectados. Representa un modelo que permite que se puedan acceder a los fondos desde cualquiera de las sedes del Museo Virtual, pero también promueve el desarrollo conjunto de seminarios, conferencias y talleres a tiempo real entre las diferentes sedes del museo virtual.

Interactividad y recursos digitales: nuevas formas de acceso al patrimonio

En el siglo XXI, los museos y su gestión se han abierto de forma manifiesta a las nuevas necesidades de la sociedad en materia de inclusión de la cultura digital, manifestada en la utilización de recursos digitales como herramientas de aprendizaje en el museo (m-learning y e-learning), así como la progresiva aparición de museos virtuales (Correa e Ibáñez, 2012; Hernández Perelló, 2012). Junto a esta inclusión de la cultura digital, los museos están protagonizando un nuevo cambio en las estrategias educativas. La mediación cultural representa un nuevo paradigma metodológico en el que el sujeto y su experiencia singular del arte se convierten en el eje del proceso educativo (Joli-Coeur, 2007; Paquin, 2015).

Esta nueva mediación-digital nos permite introducir aspectos y cuestiones propias de la creación y la historia del arte desde una perspectiva horizontal. Atender al nuevo modo digital en que un alto porcentaje de las personas se relaciona con el mundo, nos posibilita acercar la brecha existente entre los públicos y los museos. Concretamente, en los programas de mediación de la Colección del Museo Ruso San Petersburgo/Málaga la inclusión del Museo virtual en las acciones de mediación representa una herramienta

significativa. Desde aquí, se genera una ventana a otros espacios museísticos donde los visitantes pueden encontrar diferentes muestras y tipologías artísticas. Igualmente, el Museo Virtual nos permite introducir la práctica artística digital como un medio de aproximación a las colecciones. Cuando un niño de 11 años se autorretrata en un papel, modifica esta imagen con un programa de edición digital y reflexiona sobre el proceso con el resto de participantes, está desarrollando un proceso de vinculación con el museo. Es a partir de esta experiencia basada en un elemento cotidiano como es su vinculación con las imágenes y la producción digital, cuando el niño, nativo digital, puede construir un contexto adecuado a su realidad, capaz de promover un acercamiento significativo a la colección expuesta físicamente en las salas del museo.

Por lo tanto, a partir la exploración virtual de la museografía de otros centros, del contexto de otros museos, del cuestionamiento de las diferentes piezas, así como la referencia a la producción de contemporáneos, se pueden establecer conexiones que permitan una reflexión significativa sobre la obra expuesta físicamente en las salas de la sede malagueña.

Conclusiones

Podemos señalar que la inclusión de este espacio como un elemento del museo permite el desarrollo de prácticas educativas acordes a la realidad digital contemporánea de la sociedad. El Museo Virtual fortalece la relación de los visitantes con las salas del museo ya que permite contextualizar la colección desde la posición activa del visitante ya que es él o ella quién selecciona y conduce su propio acercamiento a las colecciones. Esta forma de participación, junto con la inclusión de la cultura digital estimula la experiencia activa del visitante del museo. Así mismo, la utilización de dispositivos digitales, en equilibrio con las prácticas analógicas, favorece el aprendizaje significativo del arte.

Referencias bibliográficas

- CORREA, J. M. E IBÁÑEZ, A. (2005). Museos, tecnología e innovación educativa: aprendizaje de patrimonio y arqueología en territorio menosca. *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, Vol. 3, No. 1, pp. 880-894.
- DEWEY, J. (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós.
- ECO, U. (2014). *El museo del tercer milenio*. EN ECO, U. Y PEZZINI, I. *El museo* (pp. 15-42). Madrid: Casimiro.
- GARDNER, H. (1994). *Educación artística y desarrollo humano*. Barcelona: Paidós
- HERNÁNDEZ PERELLÓ, M. C. (2012). El museo ¿Sin museo?: El arte digital en el museo virtual. Nuevos recursos para la Educación Artística. *EARI Educación Artística Revista de Investigación*, No. 3
- JOLI-COEUR, S. (2007). *Définition des termes et des concepts. Lexique et bibliographie*. Montréal: Groupe de recherche sur la médiation culturelle.

PAQUIN, M. (2015). Médiation culturelle au musée: essai de théorisation d'un champ d'intervention professionnelle en pleine émergence. *Animation, territoires et pratiques socioculturelles*, 8, 103-115

Sobre los autores / About the authors

Los autores de esta comunicación integran el Departamento de Mediación de la Colección del Museo Ruso. Su variada formación (Doctor Europeo en Artes y Educación, Licenciados en Historia del Arte, Bellas Artes e Historia, así como especializaciones en arte y educación obtenidas en Másteres Oficiales), junto a su trayectoria profesional, permite que se desarrollen e implementen acciones educativas acordes con las realidades sociales, económicas y culturales contemporáneas.

18. Estructuración del conocimiento en torno a Picasso: una propuesta de bases de datos en línea

Pilar Rodríguez Martínez
prodriguez@malaga.eu
Salvador Bonet Vera
sbonet@malaga.eu
Carlos Ferrer Barrera
cferrer@malaga.eu

Fundación Picasso Museo Casa Natal, España

El Museo Casa Natal de Picasso se inauguró en 1988 como organismo autónomo del Ayuntamiento de Málaga, con el Centro de Documentación como uno de sus pilares. Dedicado a la recopilación y puesta a disposición de los usuarios de toda la información y documentación relativa a Picasso, ha reunido a lo largo de su existencia una importante colección bibliográfica y documental sobre el artista y su contexto histórico-artístico. Dada la relevancia actual de los estudios en humanidades digitales, se plantea ir más allá de la gestión de sus fondos y acometer el diseño de tres bases de datos de libre acceso (citas, fotografías e iconografía) que organicen la información y el conocimiento sobre el pintor malagueño y sirvan de herramienta a la investigación.

Citas de Picasso

El Centro de Documentación recibe con frecuencia consultas acerca de declaraciones de Picasso sobre un tema determinado, o la confirmación de la veracidad de alguna cita atribuida. Y aunque es fácil encontrar en Internet recopilaciones de frases célebres, rara vez se acompañan de las fuentes de las que han sido tomadas.

El establecimiento de un corpus de citas de Picasso con rigor científico, no sólo será útil para particulares, sino también para instituciones, empresas e investigadores que hacen uso de ellas en exposiciones, catálogos o medios de comunicación. También servirá como apoyo a la crítica y el estudio de su obra, pues las opiniones del artista pueden arrojar luz sobre el discurso articulado en torno a su figura.

Existen publicaciones de citas y declaraciones con sus pertinentes referencias bibliográficas, pero no siempre son exhaustivas o satisfactorias para responder de forma ágil y rápida al usuario. Con este fin se reunirá, digitalizará y organizará la información extraída de fuentes fiables y se facilitará el acceso a la misma mediante una base de datos. Esta base de datos añadirá al repositorio una catalogación bibliográfica de cada documento, una estructuración en párrafos o frases destacables y una asignación de descriptores relativos a conceptos abstractos, nombres propios, obras artísticas, topónimos...

Las estrategias de búsqueda posibles serán tres: a partir de una nube de etiquetas (de temas genéricos), por búsqueda simple (que buscará tanto en los campos de la base de datos

como en el texto libre de los documentos completos) o por búsqueda avanzada (que permitirá la combinación de palabras del texto y/o descriptores con fechas de publicación, idiomas, etc.).

Al final de su consulta, los usuarios podrán visualizar las citas en su contexto (el párrafo que la contiene), así como su referencia bibliográfica y cualquier observación añadida por el documentalista.

Recursos fotográficos

Pablo Picasso ha estado en el punto de mira de numerosos fotógrafos. Con frecuencia, el Centro de Documentación necesita localizar instantáneas que se ajusten a demandas concretas de la Fundación Picasso y otras instituciones, de investigadores, editoriales... La búsqueda de dichas fotografías se hace directamente sobre la ingente bibliografía disponible; para facilitar esta labor se ha experimentado con la construcción de una base de datos de uso interno en la que se describen fotografías publicadas en dichos libros. Pero es una labor de largo recorrido que está muy lejos de concluirse y cuyo acceso público se enfrentaría además con problemas derivados de los derechos de autor.

Sin embargo, sí es posible acometer un proyecto de base de datos en línea de recursos fotográficos ya existentes en Internet. Dada la amplia colección de imágenes que hay en acceso libre (aunque de uso restringido), publicadas en fuentes como la agencia Magnum, el archivo Lee Miller, la Réunion des musées nationaux o la revista LIFE, la creación de un *meta-catálogo* hará confluír toda la información en un solo lugar y el usuario podrá localizar rápidamente imágenes que combinen determinadas condiciones: fotógrafos, fechas, personas, lugares o acciones. Los resultados enlazarán con recursos web originales donde el usuario encuentre la propia imagen e información sobre su uso (formas de pago, limitaciones por derechos de autor...).

Iconografía

Gran parte de las consultas recibidas en el Centro de Documentación de la Casa Natal tienen como fin el estudio de un tipo iconográfico, una escena o un personaje determinados: mujeres leyendo en los años 50, los alter ego del pintor, retratos de Olga, animales en imágenes domésticas, mitología en escenas de tauromaquia, etc.

La complejidad y ambigüedad de numerosas obras de Picasso hace que ciertas figuras actúen de manera distinta según el momento, la puesta en escena y otras circunstancias. La base de datos de iconografía pretende servir de instrumento para conocer en profundidad los elementos representados, sus interconexiones y momentos de mayor o menor protagonismo.

Este análisis no puede ser exclusivamente formal, genérico o descriptivo. Debe enfocarse a ayudar en la comprensión del corpus de las imágenes picassianas, teniendo siempre en cuenta lo que ya se ha estudiado en la extensa bibliografía dedicada al pintor.

Para contextualizar cualquier figura u objeto presente en una obra es necesaria una preparación previa, puesto que no se trata únicamente de describir la escena, sino de desenmarañar sus múltiples significados y conexiones. Así, por ejemplo, el Minotauro

puede ir disfrazado de Arlequín, y éste a su vez ser un retrato o un autorretrato, con lo que habrá que prestar atención a distintos elementos imaginados o biográficos.

Por poner un ejemplo, en *La minotauromaquia* (1935) Picasso condensa un mensaje de difícil lectura, y para facilitar la labor investigadora nuestra base de datos puede aportar una serie de referencias: hay temas recurrentes como la muerte de la torera; personajes mitológicos (Minotauro) y reales (Marie-Thérèse Walter), citas veladas a la iconografía religiosa (Cristo, escalera, barca, paloma); elementos simbólicos como vela, lluvia, ceguera, embarazo, ramo de flores o capote. No se trata simplemente de constatar su aparición, sino de contextualizarlos con otras obras donde aparezcan, sus influencias o citas, lo que nos permitirá una mejor comprensión de la producción picassiana.

Para ofrecer unos resultados adecuados, la estructura de análisis responderá a apartados tales como: figuras u objetos representados, lugares, acciones, temas genéricos y posibles interpretaciones o conexiones. Las búsquedas podrán combinarse entre sí y con otros ítems como títulos, técnicas o fechas, como por ejemplo: “toreras y minotauros entre 1933 y 1937, en una plaza de toros”; “saltimbanquis o cegueras en el periodo azul”; “grabados con caballos, donde no aparezca el toro”.

La recuperación de resultados ofrecerá dos posibles formas de dossier:

- Si es una obra, incluirá su imagen, ficha técnica, análisis pormenorizado y conexiones con otras obras o artistas.
- Si es un elemento iconográfico o combinación, lista de obras donde aparece y temas relacionados (por ejemplo, la búsqueda “toro” podrá asociarse a “caballo”, “torero” o “personajes autorreferenciales”).

Para optimizar los resultados se permitirá seleccionar entre los de dicho dossier con el fin de suprimir el ruido documental. Por otra parte, se prevé ofrecer representaciones gráficas: diagramas de barras o sectores (“técnicas utilizadas en un periodo determinado”), líneas de tiempo (“en qué periodos hizo más paisajes”) o mapas de calor (“qué personajes interactúan más entre sí”).

Un proyecto que surge de la realización de este trabajo es un diccionario iconográfico que resuma las conclusiones y aporte un contenido tangible a la finalización del proyecto. Dicho diccionario servirá de guía para la base de datos e incluso tener valor propio como publicación.

Dado que no existe en la actualidad ninguna herramienta que permita automatizar este tipo de búsquedas, puede ser de gran interés para particulares, empresas o instituciones interesadas en ilustrar un evento o publicitar un producto, pero sobre todo está pensada para investigadores que quieran profundizar en el conocimiento de la obra picassiana, abriendo la posibilidad de observar relaciones no establecidas anteriormente, o descartar otras sí aceptadas que no tenían base científica

Sobre los autores / About the authors

El Centro de Documentación de la Casa Natal de Picasso Está compuesto por un equipo de dos documentalistas y un Doctor en Historia del arte, todos ellos con una amplia experiencia profesional dedicada a la difusión, el conocimiento y la investigación sobre el artista malagueño, mediante publicaciones, conferencias y otras actividades. Cuenta con el respaldo de la institución y el apoyo puntual del personal del Museo. A su disposición cuentan con una biblioteca de más de 16.000 volúmenes entre monografías, obras de referencia y todo tipo de materiales centrados fundamentalmente en Picasso y el arte del siglo XX y cubre las necesidades básicas de una biblioteca de historia del arte.

19. Compilación de un corpus paralelo y electrónico de textos museísticos (inglés-español): dificultades y (algunas) soluciones

Jorge Leiva Rojo
leiva@uma.es

Universidad de Málaga, España

El presente trabajo tiene como objetivo principal describir el proceso de diseño y compilación de un corpus —definido, para los fines de nuestra investigación como «a large collection of authentic texts that have been gathered in electronic form according to a specific set of criteria» (Bowker y Pearson, 2002: 9)—. El corpus en cuestión, que es especializado y paralelo (inglés-español) y está alineado, es un corpus multilingüe de tipo A (McEnery y Hardie, 2012: 19). Por otra parte, el nombre que recibe este corpus, MUSA16 —por la suma de *museums*, *USA* y su año de compilación: 2016— se debe a que su género es el de textos museísticos escritos. Dichos textos, producidos entre los años 2000 y 2016, proceden en su totalidad de museos y centros de arte del área metropolitana de la ciudad de Nueva York. La temática en que se basa, los textos museísticos, ha sido objeto de estudio de escasas —aunque igualmente interesantes— contribuciones que tienen como fin evaluar la calidad en la traducción de este tipo de textos (Neather, 2008, 2009 y Jiang, 2010). Algunos estudios de textos museísticos traducidos, incluso, abundan en la necesidad de recurrir a corpus de textos (Neather, 2012), mientras que otros sí emplean, en efecto, corpus para el análisis (Guillot, 2014 y Valdeón, 2015), aunque no se abunda en las características de tales corpus.

Volviendo a las características básicas que presenta nuestro corpus, es preciso indicar que, al tratarse de un corpus paralelo, este consta de dos subcorpus:

- El subcorpus en lengua inglesa, MUSA16EN, que consta de 149 archivos y tiene una extensión de 374 889 tokens y 23 847 word types.
- El subcorpus español, MUSA16ES, con el mismo número de archivos, que suman un total de 409 818 tokens y 31 586 word types.

En cuanto a la manera en que se ha diseñado y compilado el corpus, podemos establecer las siguientes divisiones, que atienden a criterios tanto cronológicos como de realización de tareas:

1. Abril de 2016. Localización de museos y centros de arte para la realización de las búsquedas. Se empleó el índice temático de la 5.^a edición de la guía *Blue Guide New York* (Wright, 2016). Como resultado, se identificaron 77 instituciones museísticas distintas.
2. Abril, mayo y julio de 2016. Análisis pormenorizado de las páginas de cada museo, para localizar texto traducido a la lengua española, puesto que la compilación del corpus se planteó partiendo de la lengua de destino en lugar de la lengua de origen. Para ello, se empleó en primer lugar la navegación por la página de cada museo y los menús de búsqueda de dichas páginas. Seguidamente, fue necesario ampliar la búsqueda con la opción de búsqueda avanzada de buscadores de Internet.

3. Mayo-julio de 2016. Análisis de los resultados, con posterior descarte, solicitud de información adicional a los museos, cribado de textos y registro de metadatos. Los resultados de la búsqueda se analizaron uno por uno, ya que la búsqueda avanzada arrojó resultados que no eran pertinentes para nuestro estudio. Se descartaron los textos en español de los que no se localizó el texto origen en inglés, así como los textos en los que había indicios de que el español era la lengua origen. Igualmente, se rechazaron los textos anteriores al año 2000 o de los que no había indicios de la fecha de creación. Los textos seleccionados se registraron en un archivo de Excel, en el que, a modo de repositorio de metadatos, se han almacenado datos relevantes para la identificación de los textos.
4. Junio-julio de 2016. Los registros contenidos en el archivo de metadatos se archivaron en dos formatos: formato original y formato solo texto, para seguir con las recomendaciones de la *clean-text policy* de Sinclair (1991: 21). Para ello, además de los programas habituales (navegador de internet, lector de archivos con extensión .pdf, procesador de textos y bloc de notas), se han empleado programas y extensiones adicionales para las siguientes tareas: realización de capturas de pantalla (Greenshot), elaboración de toma de notas (Microsoft OneNote), localización de líneas de texto repetidas (Remove Duplicate Lines), descarga de múltiples enlaces (DownThemAll), fusión en un único archivo .html (HTMLMerge) y conversión de lotes de archivos en archivos con extensión .txt (AntFileConverter).
5. Desde octubre de 2016. En la actualidad se está procediendo a la alineación de los registros de cada subcorpus, para lo que se está empleado el programa SDL Trados Studio 2014. Se ha optado por emplear la herramienta de alineación de este programa por su facilidad de uso, aunque existen opciones alternativas de carácter gratuito (tales como Lfaligner).

Una vez que haya concluido la alineación de los registros que componen los dos subcorpus, se habrán obtenido dos tipos de corpus distintos. Uno de ellos será monolingüe —divididos en los dos subcorpus mencionados: MUSA16EN y MUSA16ES, con los textos originales en inglés y los traducidos al español, respectivamente—, para cuya consulta se podrán utilizar gestores de corpus tales como AntConc. El otro será MUSA16, el corpus bilingüe, paralelo y alineado, que se puede consultar mediante el empleo de herramientas como AntPConc, ParaConc o, por la que finalmente se ha optado en nuestro caso, ApSIC Xbench, cuyo uso se aplica en trabajos como el de Martínez Belchí (2015: 93).

En la línea de lo que consideran algunos autores, como House, corpus como el que presentamos en este trabajo pueden llegar a ser «an important source for translation quality assessment as they provide a reliable methodological tool for clarifying hypothesized equivalences and for establishing reliable patterns of translation regularities» (House, 2015: 107). En este sentido, el corpus MUSA16 puede permitir realizar estudios sobre detección de errores en la traducción inglés-español de textos museísticos u ofrecer soluciones a determinados problemas de traducción, entre otras posibles aplicaciones. En este sentido, hasta el momento actual se han realizado dos trabajos que se encuentran en la fase de evaluación. En ellos se ha pretendido estudiar la forma en que se han traducido las unidades fraseológicas y, adicionalmente, avanzar en el estudio de la fraseología como indicador de evaluaciones y de control de calidad de traducciones.

Referencias bibliográficas

- BOWKER, Lynne y Jennifer PEARSON (2002). *Working with specialized language. A practical guide to using corpora*. Londres; Nueva York: Routledge.
- GUILLOT, Marie-Noëlle (2014). «Cross-cultural pragmatics and translation: The case of museum texts as interlingual representation». En Juliane HOUSE (ed.). *Translation: A multidisciplinary approach*. Hampshire: Palgrave, 73-95. DOI: 10.1057/9781137025487_5.
- HOUSE, Juliane (2015). *Translation Quality Assessment: Past and Present*. Londres; Nueva York: Routledge.
- JIANG, Chengzi (2010). «Quality assessment for the translation of museum texts: Application of a systemic functional model». *Perspectives: Studies in Translatology*, 18 (2), 109-126. DOI: 10.1080/09076761003678734.
- MARTÍNEZ BELCHÍ, Evaristo (2015). «Recursos en línea sobre corpus y su utilidad para la traducción de unidades fraseológicas». En Germán CONDE TARRÍO, Pedro MOGORRÓN HUERTA, Manuel MARTÍ SÁNCHEZ y David PRIETO GARCÍA-SECO (eds.). *Enfoques actuales para la traducción fraseológica y paremiológica: ámbitos, recursos y modalidades*. Biblioteca Fraseológica y Paremiológica, 6. Madrid: Instituto Cervantes, 85-96.
- MCENERY, Tony y Andrew HARDIE (2012). *Corpus linguistics: Method, theory and practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- NEATHER, Robert (2008). «Translating tea: On the semiotics of interlingual practice in the Hong Kong Museum of Tea Ware». *Meta*, 53 (1), 218-240. DOI: 10.7202/017984ar.
- NEATHER, Robert (2009). «Translation in a "non-translation" community: Practices, ideologies and conceptualizations of translation in the PRC Museum Discourse Community». *Translation Quarterly*, 51-52, 145-174.
- NEATHER, Robert (2012). «Intertextuality, translation, and the semiotics of museum presentation: The case of bilingual texts in Chinese museums». *Semiotica*, 192, 197-218. DOI: 10.1515/sem-2012-0082.
- SINCLAIR, John. 1991. *Corpus, concordance, collocation*. Oxford: Oxford University Press.
- VALDEÓN, Roberto A. (2015). «Colonial museums in the US (un)translated». *Language and Intercultural Communication*, 15 (3), 362-375. DOI: 10.1080/14708477.2015.1015351.
- WRIGHT, Carol von Pressentin (2016). *Blue Guide New York*, 5.^a ed. Londres: Somerset.

Sobre el autor / About the authors

Jorge Leiva Rojo

Es profesor titular de Universidad del Departamento de Traducción e Interpretación de la Universidad de Málaga y doctor por la misma universidad (Premio extraordinario de doctorado 2005). Ha ejercido labores docentes como alumno colaborador en Dickinson College (Carlisle, Pensilvania), 2002-2003; investigador visitante en la Universidad Harvard (Cambridge, Massachusetts), 2008-2009; y profesor visitante en el Middlebury Institute of International Studies at Monterey (Monterey, California), 2011 y 2012. Entre sus líneas de investigación se incluyen la ortotipografía, la revisión y evaluación de traducciones y la traducción de lenguaje coloquial y unidades fraseológicas. Igualmente, es traductor profesional desde el año 2002

20. Mapa sonoro binaural de Málaga

Carmen Rosas
mapasonoromalaga@gmail.com

Universidad de Málaga, España

El sonido es la «voz» de una sociedad, de un paisaje, de un medio ambiente. Si comprendemos los significados del sonido comprenderemos lo que un lugar, una sociedad, están diciendo acerca de sí mismos.
Hildegard Westerkamp

¿A qué suena una ciudad?

Todos los sonidos de una ciudad tienen una gran influencia en el día a día de sus habitantes. Las calles, plazas, parques, e incluso los edificios y establecimientos, tienen un sello sonoro que caracterizan a cada urbe en una época determinada y, al igual que ocurre con los archivos fotográficos o escritos, cada documento sonoro nos proporciona una información muy valiosa acerca de su identidad. Sin embargo, desde el ámbito de la acústica se suelen analizar dichos sonidos bajo la premisa de que son posibles ruidos a medir y reducir, y la caracterización sonora de una ciudad se limita a la realización de un mapa en el que se exponen los niveles de los principales contaminantes acústicos.

Este hecho ha provocado quizás que el estudio de la riqueza sonora de un lugar pase a un segundo plano y se priorice la resolución de los conflictos que provocan los sonidos no deseados. En palabras del profesor de acústica Trevor Cox, «había estado tan ocupado intentando de eliminar el ruido que había olvidado escuchar los sonidos». Pero el cuidado del medio ambiente comienza con su conocimiento y valoración, y de la misma forma sucede con el medio ambiente acústico.

El paisaje sonoro

Uno de los pioneros de la ecología sonora, R. Murray Schafer, introdujo el término *soundscape* o paisaje sonoro para definir el «entorno acústico, el campo total de sonidos donde quiera que estemos. Es una palabra que se deriva del paisaje (*landscape*), aunque, a diferencia de ésta, no se limita estrictamente a los exteriores». En su obra “El Paisaje Sonoro y la Afinación del Mundo” (Shaffer, 1977), propone entender este paisaje sonoro como la composición musical que conforman todos los sonidos de un lugar, y en esta manifestación acústica se pueden encontrar diferentes elementos según su origen y su significado en la vida de los habitantes del lugar.

Así, los sonidos o instrumentos de un paisaje sonoro se pueden clasificar como tonos (keynotes), que serían los creados por su geografía y climatología –agua, viento, bosque, plantas, insectos y animales–, señales (*signals*), que son los sonidos que constituyen mecanismos acústicos de aviso –campanas, silbatos, sirenas, bocinas– y marcas sonoras

(*soundmarks*), término que se refiere al sonido de una comunidad que es único o que posee cualidades que lo hacen especialmente significativo o destacado para la gente de esa comunidad.

Por otra parte, según Hildegard Westerkamp, otra de las principales componentes del proyecto *World Soundscape Project*, el «medio ambiente sonoro (o paisaje sonoro), que es la suma de la totalidad de sonidos dentro de un área definida, es un reflejo íntimo de – entre otros– las condiciones sociales, políticas, tecnológicas y naturales del área. Cambios en las mencionadas condiciones implican cambios en el medio ambiente sonoro. (...) A través de los estudios sobre el paisaje sonoro podemos comenzar a entender que el problema del ruido no radica fuera de nosotros, sino que está intrincadamente ligado a nuestra relación con nuestro medio ambiente, al grado de conciencia o inconciencia con el que escuchamos y producimos sonidos».

Para preservar un paisaje sonoro, por tanto, es importante identificar sus elementos y características, y fomentar una escucha activa por parte de los integrantes de la comunidad.

El registro sonoro de Málaga

La motivación principal del presente proyecto es la de crear un registro digital de los diferentes paisajes sonoros que ofrece la ciudad de Málaga, tanto en el presente como en el futuro y, si fuera posible el acceso a archivos históricos, en el pasado. Muchos de nosotros no recordamos, por ejemplo, cómo sonaban las calles de La Coracha, las sirenas de las fábricas de la zona oeste o los parques y palmeras sin el constante bullicio de las cotorras y el tráfico.

Para la elaboración del registro sonoro se ha elegido un formato de mapa por varios motivos. En primer lugar, permite asociar fácilmente de forma visual las grabaciones realizadas con su localización geográfica, constituyendo una representación del espacio físico en el que situar los elementos del espacio sonoro. En segundo lugar, la contraposición con los mapas de ruido permite la caracterización de un mismo territorio bajo otra perspectiva, en la que es el patrimonio sonoro el que conforma la identidad de la zona representada.

En la actualidad, existen numerosos mapas y archivos sonoros de diferentes ciudades y áreas del mundo, algunos creados por instituciones oficiales y otros por colectivos independientes, y utilizando diferentes materiales y técnicas para realizar las grabaciones de campo.

En este caso, las grabaciones de campo se han realizado utilizando unos micrófonos binaurales contruidos a partir de dos cápsulas de alta calidad, y que permitirán crear un efecto de sonido tridimensional que añade un factor de naturalidad a los paisajes sonoros recogidos, dando la sensación a quien lo escucha de estar en ese mismo lugar en ese instante.

Con todo ello, se pretende crear una herramienta para reunir y tener acceso al conjunto de paisajes sonoros característicos de Málaga, para que puedan ser escuchados por personas de todo el mundo, formar parte del patrimonio cultural de la ciudad y, a la vez, ser archivados y catalogados para su conservación.

Este archivo digital no sólo permitiría el estudio de factores sociológicos, culturales y artísticos de la ciudad a través de sus diferentes paisajes sonoros, sino que, al ser un registro libre y de fácil acceso, ayudaría a la valoración y el cuidado del medio ambiente sonoro por parte de un mayor número de personas y, en general, a promover una mayor cultura de la escucha.

Cualquiera que tenga unos oídos sanos puede oír.
Escuchar requiere un cultivo y evoluciona a lo largo de toda la vida.
Pauline Oliveros

Sobre la autora / About the authors

Carmen Rosas

Ingeniera Técnica de Telecomunicación y Máster en Ingeniería Acústica, y apasionada de la fonografía, la ecología acústica y el estudio de los paisajes sonoros.

21. El proyecto artapp: artes visuales, gestión del talento y marketing cultural

Belén Mazuecos-Sánchez
bmazue@ugr.es
Ana García-López
agarcial@ugr.es
César González-Martín
cesargm@correo.ugr.es

Universidad de Granada

Actualmente el sistema del arte está experimentando un cambio de paradigma: por una parte se enfrenta a la postmodernidad, que está desmantelando las jerarquías, especialmente propulsadas por las tecnologías de comunicación en red, poniendo en entre dicho los clásicos perfiles profesionales y la especialización, abriéndose a una democratización y amateurización de las artes (Martín Prada, 2015), desbordando la saturada población artística.

Por otro lado, los históricos intermediarios, de los que dependía la legitimación del artista – hasta tal punto que como sugería Juan Antonio Ramírez, desde los años 80 los intermediarios eran los responsables de la supervivencia de las otras “especies” en el ecosistema artístico– están diversificado y multiplicado sus competencias (Lipovetsky, Serroy, & Moya, 2015), o más bien, han evolucionado hacia perfiles híbridos como: *artist-curator* –ya registrado en el glosario de términos artísticos de la Tate⁸–, *comisario-galerista*, *comisario-crítico*, *comisario-gestor*, *galerista-comisario-crítico-artista*, etc., y viceversa, haciendo más confuso el entendimiento del sistema del arte, reduciéndose así su credibilidad.

El artista-productor, por su parte, también ha experimentado en las últimas décadas una metamorfosis hacia un nuevo tipo de “artista-producto”, fruto de complicadas operaciones de marketing, que lo legitiman en el sistema del arte, facilitándole la optimización de sus recursos, asumiendo competencias más relacionadas con la industria cultural, como son la distribución, la construcción y consolidación de un capital social estable, la reputación y la gestión del branding personal.

Así el artista «sumergido»⁹ y/o emergente, ante la situación anteriormente descrita, debe adoptar un papel mucho más proactivo, desarrollando competencias para el éxito y expandiendo sus posibilidades de autopromoción y *networking* con Internet y las redes sociales, cuestiones asociadas al emprendimiento. De este modo, se empieza a hablar en términos de *artpreneur* o *art entrepreneurship*, y encontramos estudios sobre las similitudes entre el artista y el emprendedor (Scherdin & Zander, 2011; Beckman, 2007).

⁸ Véase en: <http://www.tate.org.uk/learn/online-resources/glossary/a/artist-curators> [Consultado el 12 de noviembre de 2016].

⁹ Véase en: <http://blogs.reuters.com/felix-salmon/2010/12/28/a-guide-to-the-market-oligopoly-system/> [Consultado el 20 de octubre de 2016].

Las *networks* transfieren legitimación y reputación entre las partes involucradas en las mismas, “haciendo que la percepción del mérito dependa de patrones de afiliación” (Cattani, Ferriani y Colucci, 2013). Las obras de arte, en este contexto, pueden alcanzar estatus a través de diferentes *networks* de gatekeepers, mediadores, y distribuidores que son esenciales en la generación del valor y la construcción del estatus (Currid, 2007) actuando como certificadores de calidad (Mossetto, 1993, 2002).

Para los jóvenes artistas, las redes sociales y otras plataformas digitales amplifican las oportunidades de promoción, visibilidad y *networking*, convirtiéndose en una herramienta esencial en la gestión de sus carreras, ante un sistema del arte que puede entenderse, como una estructura de red que consta de varias redes, comenzando por redes pequeñas alrededor de una galería, por ejemplo, y extendiéndose cada vez más hacia redes internacionales.

La red focal implica una estrecha relación donde los distintos agentes interactúan regularmente entre sí.

La comunidad artística se sustenta en relaciones de complicidad, confianza y lealtad, que van más allá del valor objetivo de las cosas. De esta forma, los mecanismos de legitimación de los jóvenes artistas se basan en un proceso acumulativo de relaciones y reconocimientos que sitúa al mismo nivel el capital específico y el capital relacional (Uhlener, 1989), entendiéndose por el primero el bagaje profesional, resultado de la formación y las experiencias vitales y, por el segundo, una realidad menos tangible pero igualmente decisiva para la actividad productiva, constituida por ciertos recursos de los artistas derivados de sus habilidades sociales, que son utilizados por aquellos como instrumentos con los que aumentar su capacidad de acción y satisfacer sus objetivos y necesidades (la obtención de visibilidad y reconocimiento, principalmente). De esta forma, la inversión en capital relacional resulta tremendamente rentable en la carrera de los artistas –especialmente emergentes (que participan de un contexto tremendamente competitivo y densamente poblado)-, adquiriendo casi la misma importancia que la calidad intrínseca de sus obras.

Para alcanzar el éxito, un artista debe gestionar armoniosamente sus inversiones en “capital específico” y en “capital relacional,” (Uhlener, 1989) generando un proyecto de calidad coherente pero, además, cultivando una red de contactos que le permita obtener credibilidad.

Así el proyecto que presentamos tiene como objetivo analizar los procesos de construcción del *branding* de jóvenes artistas y generar una red para su promoción y difusión, que permita la transferencia de la investigación artística a la sociedad.

ARTAPP plantea que el capital relacional influye significativamente en el éxito de los artistas emergentes, por lo que un joven artista debe invertir no solo en capital específico (generando un proyecto artístico de calidad) sino que también debe cultivar las relaciones sociales para alcanzar la credibilidad, acceder y sobrevivir en el sistema del arte. La aplicación de estrategias y técnicas de marketing cultural y el uso de las nuevas plataformas de información y la comunicación en la promoción de jóvenes artistas, con el desarrollo de una app para móviles que permita al usuario, con tecnología Visual Search Applications (VSAs), no solo acceder a información sobre la obra y el artista concreto, sino también relacionar el trabajo de dicho artista con el de otros semejantes, facilitando la relación entre los distintos agentes del sistema del arte, optimizando las carreras de los jóvenes artistas y generando nuevas oportunidades de empleo, nuevas

tendencias de mercado y una mejor comprensión del actual “ecosistema” del arte contemporáneo.

Referencias bibliográficas

Cattani, G., Ferriani, S., & Colucci, M. (2013). Creativity and social networks: A core-periphery perspective. *The Oxford handbook of the creative industries*, Oxford: Oxford University Press (en prensa).

Beckman, G. D. (2007). "Adventuring" Arts Entrepreneurship Curricula in Higher Education: An Examination of Present Efforts, Obstacles, and Best Practices. *The Journal of Arts Management, Law, and Society*, 37 (2), 87-112.

Currid, E. (2007). How Art and Culture Happen in New York. *Journal of the American Planning Association*, 73 (4), 454-467.

Lipovetsky, G., Serroy, J., & Moya, A. P. (2015). *La estetización del mundo: vivir en la época del capitalismo artístico*. Barcelona: Anagrama.

Martín Prada, J. (2015). *Prácticas artísticas e Internet en la época de la redes sociales*. Madrid: Akal.

Mossetto, G. (1993). *Aesthetics and Economics*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers. Scherdin, M., & Zander, I. (Edits.). (2011). *Art Entrepreneurship*. Edward Elgar.

Uhlener, C. J. (1989). “Relational goods” and participation: Incorporating sociability into a theory of rational action. *Public Choice*, 62 (3), 253–285.

Sobre los autores / About the authors

Belén Mazuecos Sánchez

Belén Mazuecos es artista, Profesora Titular del Departamento de Pintura y Directora del Área de Artes Visuales de la UGR. En los últimos 4 años ha dirigido 3 proyectos de I+D de ámbito nacional e internacional sobre el sistema del arte emergente en Andalucía y el mercado del arte glocal y ha participado en otros proyectos sobre transferencias culturales entre arte, artesanía y diseño y comunicación del patrimonio a través del arte contemporáneo. Actualmente es IP del proyecto de investigación “Artes visuales, gestión del talento y marketing cultural (ARTAPP)[HAR2014-58134-R]”, financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad.

Ana García López

Ana García López es Doctora en Bellas Artes, Vicedecana de Internacionalización e Investigación y docente de la Facultad de Bellas Artes de Granada. Ha participado en proyectos de investigación SPORA Arte, Ciencia y Tecnología el proyecto FP7 Marie Curie GlocalFineArt o el proyecto transnacional Transferencias Culturales entre

Artesanía, Diseño y Arte Contemporáneo (Marruecos-España). Es miembro del comité directivo de ELIA (European League of Institutes of the Arts) y de PARADOX Fine Art European Forum. Ha dirigido las muestras de Arte contemporáneo en el patrimonio de Granada SPORA Ephemeral Art (2008- 2009), la Bienal del Milenio de Granada 2011 y SPORA 2017

César González Martín

César González, licenciado en Bellas Artes, tiene un Máster en producción e investigación en Arte por la Universidad de Granada. Actualmente es doctorando en el programa Historia y Artes de la Universidad de Granada. Actualmente investigador en el proyecto de I+D+i “Artes visuales, gestión del talento y marketing cultural (ARTAPP) [HAR2014-58134-R]”, financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad. Ha sido Investigador Junior en el proyecto Europeo Marie Curie GLOCALFINEART. GLObalcOntemporary artmarket: theintrinsic and sociologicALcomponents of FINancial andartisticvaluE of ARTtworks y en el proyecto de I+D+i: “Estrategias de comunicación del patrimonio a través del Arte contemporáneo. Transferencias culturales entre artesanía, arte y diseño” del CEIBioTic de la Universidad de Granada en 2012

22. Virtual Gallery: un ecosistema completo para la venta de arte online

Natividad Guil Grund
guilgrund@gmail.com

Marketplace Virtual Gallery

El mercado del arte online ha experimentado un gran crecimiento en los últimos años. Según el último informe anual dedicado al mercado del arte en Internet, que realiza la aseguradora Hiscox, las ventas de arte a través de Internet han crecido un 24% respecto del año anterior, lo cual resulta en que el mercado *online* ya representa el 7% del valor total de las ventas de obras de arte. El crecimiento parece deberse tanto a que los coleccionistas existentes aumentan sus compras *online*, como a nuevos coleccionistas que entran en el mercado directamente a través de este canal. De acuerdo con Hiscox, el 49% de los compradores de arte confirman ya haber hecho una compra *online* y el 92% de los encuestados asegura que volverá a comprar en este entorno. Otro de los puntos de interés es la migración sostenida que se está produciendo desde los portátiles a los formatos móvil y *tablet*, el informe aporta que un 40% de los visitantes utilizan formatos móviles para acceder a las plataformas y webs de arte *online*. Entre la generación más joven, 19% de los menores de 35 años de edad ya han comprado su primera obra de arte en línea, mostrando un avance positivo hacia la creación de una nueva comunidad de compradores *online*¹⁰.

Con un mercado en crecimiento, han proliferado en los últimos años plataformas de todo tipo para la compra y venta de arte por internet. La estrategia de Virtualgallery para competir ha sido utilizar la filosofía de la web 2.0 y aplicarla al mercado del arte. El portal está concebido como un *marketplace* abierto. Cualquiera que lo desee puede registrarse, crear una galería, subir sus obras y venderlas. Existe un sistema que aprueba y cataloga las obras para comprobar que tienen la calidad suficiente para ser expuestas y si cumplen la normativa de propiedad intelectual.

Para destacar los artistas con un alto grado de calidad se creó un sello de “Artista destacado” que permite filtrar por este tipo de artista y con los que se hace un esfuerzo promocional adicional. Además, en 2014 se desarrolló una red internacional de comisarios, los cuales se encargan de seleccionar artistas para el sello de calidad y escribir sobre ellos, para que los posibles compradores tengan una mayor información. La plataforma ha generado, a través de su red de comisarios, un contenido muy valioso tanto de artistas emergentes como de aquellos ya consagrados internacionalmente.

La plataforma permite que los visitantes puedan seleccionar su tipo de perfil entre usuario, artista, comisario coleccionista, galería, museo y proyecto educativo de manera que todos los agentes del arte que participan en el mercado están representados.

¹⁰ Hiscox. (2016). *The Hiscox Online Art Trade Report 2016*. Londres.

Los elementos más destacados de Virtual Gallery son:

- Tienda de arte: Una tienda de arte donde se puede comprar desde cualquier lugar del mundo, tanto obras originales, como ediciones limitadas y láminas calidad museo. Además se ha incorporado un “asesor artístico” gratuito, para aconsejar a interesados, sobre artistas, obras y recomendaciones.
- Un lugar para disfrutar y descubrir arte. Con un sistema de catalogación de obras de arte bastante exhaustivo, con la idea de que los usuarios puedan encontrar y filtrar fácilmente las obras. Un sistema de catalogación por arte, estilo, tendencia, disciplina, técnica, pero que también permite al usuario filtrar por tema, color, tamaño o precio. El sistema además aprende de los “gustos” del usuario conforme va utilizando y buscando en la plataforma. De esta forma se realizan recomendaciones personalizadas en función de tus intereses.
- Nuevas tendencias: en la sección de “Nuevas tendencias” se sigue el rastro de artistas pujantes de todo el mundo, con especial atención a los creadores latinoamericanos. El objetivo es descubrir los rasgos que dan lugar a nuevos movimientos estéticos.
- Servicios para galerías: un lugar para promocionar y vender las obras directamente a compradores, no sólo destinado a artistas sino a galerías que quieren ampliar su presencia en internet. Con un sistema de visualización de las obras en tres dimensiones. Además se ha desarrollado un sistema de inauguraciones online, que permite a los expositores programar una inauguración y conversar con los participantes.
- Red social: un punto de encuentro con inauguraciones online en directo, blogs de artistas, sistema de comentarios y votos, reconocimiento de los gustos de los usuarios e integrada con las principales redes sociales.
- Una plataforma abierta: con un diseño y tecnologías adecuadas para albergar cualquier tipo de desarrollos futuros, como concursos, ferias de arte y eventos.

Actualmente tiene 23.468 usuarios activos y un total de 6.662 galerías creadas todo ello con un marcado perfil internacional. Los retos a los que se enfrenta la plataforma actualmente son:

- continuar mejorando el posicionamiento en buscadores de internet para facilitar que los interesados puedan encontrarnos fácilmente.
- seguir atrayendo posibles compradores de arte a través de internet.
- Mejorar nuestra reputación como prescriptores de arte de calidad.
- Adaptarnos al desafío móvil (el 40% de las visitas se realizan a través de dispositivos móviles).

Preguntas

- Cuales son los segmentos de mercado que estarían dispuestos a comprar arte online?
- Gente que ya son compradores de arte Vs nuevos compradores?
- Edades? Millenials?
- Nivel económico?
- Cómo conseguir una reputación como galería de calidad en el mundo online?
- Como llegar a los clientes potenciales?
- SEO
- Publicidad
- Colaboración con galerías

Sobre la autora / About the author

Natividad Guil Grund

Es Licenciada en Historia del Arte, especializada en arte contemporáneo, posgrado en Museografía Interactiva y Virtual, Gestión Cultural y Máster de Desarrollos Sociales de la Cultura Artística. Actualmente trabaja en Berlín como comisaria jefe del marketplace Virtual Gallery. Co-fundadora del “Festival Internacional de Video Arte Pop Kino”, un evento itinerante que va actualmente por su su décima edición y que ha sido organizado en ciudades como Nueva York, París, Buenos Aires, Madrid y Valencia. Ha trabajado para “Artconnect Berlín”, una comunidad de artistas y creativos y para “Curated-by”, ofreciendo servicios tecnológicos para galerías de arte y comisarios. Es autora del blog Musas 20, donde reflexiona acerca de las nuevas formas de hacer y entender la cultura y el arte, con especial énfasis en marketing, innovación y nuevas tecnologías. También es un espacio para compartir todo aquello que está aconteciendo en la cultura y el arte contemporáneo. Es ponente habitual en encuentros y conferencias sobre los citados temas.

www.musas20.com

<https://twitter.com/musas20>

www.linkedin.com/in/natividadguilgrund

HADDAH



IV Encuentro Internacional de Historia del Arte y Cultura Artística Digital

Digital Art History and Artistic Culture
IV International Meeting

Colección del Museo Ruso de San Petersburgo, Málaga

15/16/17 Dic 2016/Málaga

<http://historiadelartemalaga.uma.es/ehad/>