

Multimedia y cultura de archivo

La influencia del material de archivo en la
creación multimedia

MULTIMEDIA AND ARCHIVE CULTURE

THE INFLUENCE OF FOOTAGE IN MULTIMEDIA CREATION

ABSTRACT

Multimedia contents are now being comprised in files of an almost unimaginable extension, which can be endlessly reused to create new multimedia content, in a feedback process. The first film libraries appeared in the 1930s, together with the first works based on 'found footage' techniques, a term that appeared almost half a century later. There is not a process break between Joseph Cornell's films in the mid 1930s, and the popular mashups of the interview fragment to Bruce Lee ("Be water, my friend"), as can be seen on YouTube. There is the continuity of a process, or more precisely, the continuity of an idea that changes from being accepted by a minority to be accepted as normal by the majority of users.

Keywords

Multimedia, files, mashups, found footage, internet.

RESUMEN

Los contenidos multimedia conforman en la actualidad archivos de extensión casi inimaginable, pero tales contenidos pueden ser reutilizados para la creación de nuevos contenidos multimedia. Si las primeras filmotecas aparecieron en los años 1930s, también aparecieron entonces los primeros trabajos que utilizaron técnicas de *found footage*, aunque el término surgió casi medio siglo después. No hay un salto entre las películas de Joseph Cornell a mediados de la década de 1930 y los remontajes populares del fragmento de entrevista a Bruce Lee, ("*Be water, my friend*"), como puede verse en *YouTube*. Lo que hay es la continuidad de un proceso, o mejor aún, de una idea, que ha pasado de ser minoritaria a ser aceptada como algo normal por la mayoría de los usuarios.

Palabras Clave

Multimedia, archivos, desmontaje, metraje encontrado, internet..

1 DE ARCHIVOS Y MULTIMEDIA

Rick Prelinger and The Internet Archive hereby offer these public domain films from Prelinger Archives to all for free downloading and reuse.

You are warmly encouraged to download, use and reproduce these films in whole or in part, in any medium or market throughout the world. You are also warmly encouraged to share, exchange, redistribute, transfer and copy these films, and especially encouraged to do so for free.

Any derivative works that you produce using these films are yours to perform, publish, reproduce, sell, or distribute in any way you wish without any limitations. (Rick Prelinger & Internet Archive, n.d.b)

Cuando los seres humanos formaron sociedades de la suficiente complejidad puede decirse que ocurrió un cambio, podría decirse que un salto evolutivo, de gran trascendencia en lo que a la memoria (Võsu, Kõresaar & Kuutma, 2008) se refiere: empezó a ubicarse fuera del propio cuerpo. Mediante objetos y dibujos, principalmente, aquellos seres humanos trasladaban partes de su memoria al exterior, sobre soportes que fueran duraderos en la medida de lo posible. Cada cultura en cada momento desarrolló sus propios medios para externalizar la memoria de sus individuos. Un factor inevitable que acompañó este proceso desde su mismo inicio fue que esta memoria externalizada quedara accesible para otros individuos capaces de interpretarla si contaban con las claves adecuadas. Con el paso del tiempo esta memoria externa al individuo se fue acumulando y superando, en cierto momento, la capacidad memorística del individuo medio.

El incremento incesante de la cantidad y complejidad de esta memoria externa requeriría, con el paso del tiempo, de lugares específicos donde ubicarla. Bien fuera en cajas, arcones, armarios o habitaciones o edificios, estos lugares adquirieron las características que asociamos al concepto de archivo. Estas son básicamente tres: recolectar, catalogar y consultar sus fondos. Si la palabra archivo resultase demasiado específica podemos considerarla como el hiperónimo¹ de términos tales como museo, biblioteca, filмотeca, fonoteca, mediateca, etc. Todos estos términos aluden a entidades que cumplen las tres funciones primarias antes citadas. Es fácil percibir una secuencia entre ellas, pues se cataloga y consulta lo que se ha recolectado previamente. Sin la catalogación, y sin sus correspondientes índices, la labor de acceder a los contenidos de cualquier forma de memoria sería imposible en la práctica. Nuestra propia memoria personal es un ejemplo de ello, como demuestra el hecho de que a menudo ocurre que no resulta posible acceder a recuerdos que se sabe seguro que se poseen, fenómeno que implica el fallo del sistema de índice-búsqueda.

Por otra parte el mero hecho de recolectar elementos implica guardarlos en algún lugar, lo que plantea al menos un cierto grado de interés por preservarlos, que a su vez presupone un interés por consultarlos.

Si se asume el ámbito genérico para el término archivo, podría decirse que biblioteca es un archivo de libros y fototeca un archivo fotográfico, por no mencionar otros ejemplos. Probablemente los más importantes archivos de la antigüedad hayan sido bibliotecas, tales como la *Biblioteca de Asurbanipal*, hacia el siglo VII a.C (Fincke, 2004), cuya colección de tablillas cuneiformes supone el archivo más antiguo que se ha conservado. Resulta interesante que se trate de un material tan sólido, tan objetual, porque evidencia que esta es una faceta que comparte con los museos,

que básicamente son colecciones de objetos. Sería necesario llegar a la desobjetualización característica de muchos archivos actuales para apreciar esta característica objetual de los archivos anteriores.

Resulta interesante contemplar la obra *Gabinete de curiosidades*, de Domenico Remps (circa 1690), que ilustra esa tendencia a la desobjetualización (Figura 1). Se trata de una pintura en *trampantojo*² de un pequeño gabinete de curiosidades, también llamado de maravillas, tan pequeño que en realidad es un armario. Puede apreciarse la coexistencia, algo caótica, de objetos procedentes de la naturaleza, así como artificiales y aún de dibujos y pinturas que, a su vez, son pintados con gran verismo en la propia pintura de que estamos hablando. Pintura dentro de la pintura. Objetos que se representan por sus imágenes.



Figura 1. *Gabinete de curiosidades* (1690s) por Domenico Remps, óleo sobre lienzo. (Opificio delle Pietre Dure, Florencia. <http://www.wga.hu/frames-e.html?/html/r/remps/cabinet.html>)

Este indicio de desobjetualización prologa la llegada de la fotografía, a principios del siglo XIX. Posteriormente, la llegada de la representación del movimiento con el cinematógrafo, fenómeno que se produce en nuestra percepción, y algo después la transformación de las imágenes y los sonidos en impulsos eléctricos. Impulsos que, desde fines del siglo XX, se convierten y se guardan como números mediante el proceso de numerización o digitalización.

Si se retrocede a la mencionada pintura de Domenico Remps puede apreciarse que en ella se reproduce un contenedor lleno de múltiples objetos cuyas diferentes naturalezas permiten considerarlos como medios diferentes. Podría decirse que el gabinete de maravillas es una forma de archivo multimedia, siempre que no se emplee una versión restringida a lo informático de dicho término. Lo característico de un archivo multimedia sería, de acuerdo con lo dicho, aquél que reúne medios diversos. Muchas bibliotecas contemporáneas, como la *Biblioteca Nacional de España* (Estatuto de la Biblioteca Nacional de España, 2009) o la *Library of Congress* (EE.UU.) entre muchas otras, conciben que su campo de acción supera el de los libros o las publicaciones impresas, abarcando también registros sonoros, grabados, mapas, fotografías, etc.

Todo lo anterior puede conducir a una reflexión sobre la dicotomía entre *Archivos multimedia* y *Archivos de multimedia*, que plantea dos realidades diferentes. En el primer caso se tendrían archivos que contendrían *múltiples medios*, mientras que en el segundo se trataría de archivos que almacenarían contenidos de *naturaleza multimedia* (audiovisuales, interactivos, etc.). Si consideramos a los medios audiovisuales como los primeros de naturaleza multimedia, entonces hasta la llegada del cine sonoro hacia 1927 (Gubern, 2012) no podrían haber existido auténticos archivos de multimedia. Esto convertiría a los archivos de las propias productoras cinematográficas (más bien almacenes, donde se guardaba lo que no se tiraba directamente) y a las Filmotecas, surgidas a principios de los años 30 del siglo XX, poco después del comienzo del cine sonoro, en los primeros archivos *de multimedia*.

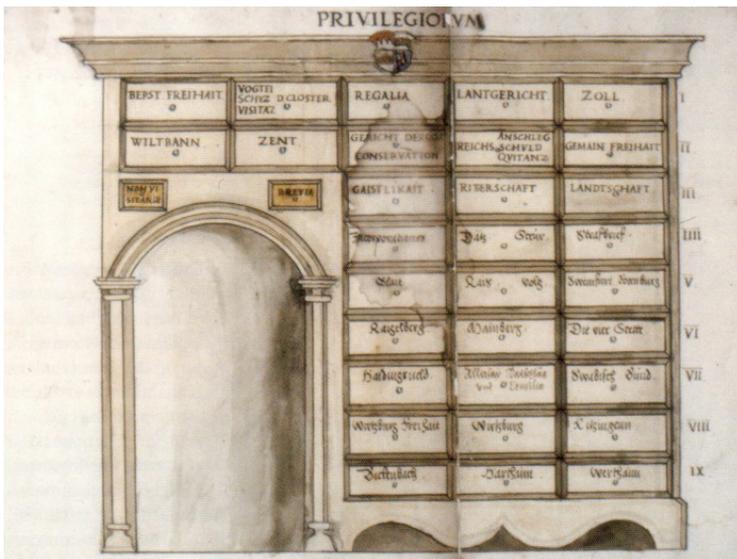


Figura 2. Archivschrank, Zeichnung im Staatsarchiv Würzburg MS 43, Bl. 4r (Residenzenforschung Bd. 15.II, 2005, Farbtafel 58, <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Archivschrank.jpg>)

No pueden concebirse los archivos como lugares fuera del mundo, pues forman parte del mismo. Es cierto que lo documentan, lo complementan y lo ilustran, pero siguen siendo parte del mundo. De un modo similar al relato de Jorge Luís Borges *Del rigor en la ciencia*³ el mapa del territorio puede llegar a ser tan grande como el mismo. Por tanto si los contenidos de un archivo, de todos los archivos del mundo son parte de él, entonces son también materia prima para ulteriores realizaciones. El proyecto *Culturas de Archivo* (<http://www.culturasdearchivo.org/>) que lleva funcionando desde 2000, año en que inició su trayectoria en la Fundación Tàpies, para luego tener lugar en otras ciudades, reflexiona sobre las realidades de los archivos, tal y como puede leerse en el texto “Notas sobre la posibilidad de un archivo-expuesto” (Blasco Gallardo, 2005). Los archivos están para usarse, pero también para ser analizados y comprobados; revisados sus contenidos, sus criterios de selección y su forma de catalogación. Para ser exhibidos y recibir el escrutinio de todos.

Los archivos, en particular los de documentos y aquellos ligados a la burocracia, arrastran una imagen de lugares inaccesibles, laberínticos y polvorientos, que recuerdan los kafkianos escenarios de *El proceso*, lugares donde lo que entra ya no sale. Este estilo de archivos ha

sido fruto de una archivística⁴ (Fuster Ruiz, 1999) orientada a las funciones de preservación y catalogación, más de que a la accesibilidad. Usuarios corrientes o investigadores han encontrado grandes dificultades para acceder a los elementos de los archivos clásicos. Como imagen ilustrativa de esta situación, puede mencionarse que, hacia 1800, museos como el *British Museum* podían hacer esperar a los visitantes incluso dos semanas para obtener un pase, previa solicitud del mismo.

A lo largo del siglo XX los archivos han tendido a ser más accesibles, pero puede decirse que hasta la llegada de las redes informáticas no se ha generalizado dicha tendencia. En el momento presente se hace raro que un archivo, del tipo que sea, no permita alguna clase de acceso telemático, hasta el punto que un archivo que no lo hiciese parecería no existir en absoluto, al menos a los ojos de los no especialistas.

Para el entorno académico, revistas de investigación y también para programas informáticos, vídeos, imágenes, música, etc. se ha ido consolidando un modelo particular de archivo: el repositorio. Aunque no es un término moderno su uso en los ámbitos mencionados enfatiza la accesibilidad a sus contenidos. En los casos más radicales tanto el acceso como la aportación de nuevos materiales son libres. Los repositorios son archivos (no necesariamente físicos, pues puede que sus contenidos estén distribuidos mediante una red informática) concebidos para que sus materiales queden disponibles a los usuarios que lo deseen del modo más rápido y sencillo y están mostrando un crecimiento importante en los últimos años. Los repositorios pueden considerarse como una forma de bases de datos y de hecho necesitan sus funcionalidades para una completa operatividad.

Las tipologías posibles de archivo son muy variadas. Pueden ser públicos o privados, según quién pueda acceder a los mismos. También pueden categorizarse en institucionales, empresariales, particulares o incluso anónimas, según quiénes las organicen. Obviamente la más significativa de las clasificaciones sería en función de sus contenidos, mencionada al inicio del artículo: archivos documentales, bibliotecas (temáticas o generales), museos (de arte, de historia, de ciencia, etnográficos, etc.), pinacotecas, filmotecas, fototecas, fonotecas y otras especialidades a veces verdaderamente especializadas.

De acuerdo con la orientación del artículo se revisarán significativos archivos que cuenten con importantes fondos multimedia, agrupándolos en los siguientes apartados: archivos institucionales, no institucionales, servicios o redes sociales en línea y archivos comerciales.

2 ARCHIVOS INSTITUCIONALES

Los archivos institucionales están ligados a entidades internacionales, nacionales, regionales o locales y también frecuentemente a universidades y otros centros de investigación, tanto públicos como privados. En muchos casos cuentan con una importante financiación que se refleja en instalaciones, recursos y en sus propios fondos. En el caso de entidades públicas el acceso a sus fondos suele estar garantizado incluso por leyes, si bien la casuística es extremadamente variable. Los ejemplos mejor conocidos y más importantes son las bibliotecas nacionales, que acumulan fondos en ocasiones de varios siglos de antigüedad, y una gran diversidad de documentos.

La *Library of Congress* (Figura 3), la biblioteca nacional de los EE.UU, mantiene desde 1999 una sección denominada *American Memory* centrada en aquellos documentos que no son estrictamente libros o revistas, tales como fotografías, películas, mapas o fonogramas. Tales documentos son accesibles en línea, permitiendo en muchos su descarga y uso posterior, al tratarse de materiales para los que han prescrito los derechos de autor. El interés por tales tipos de documentos ha crecido en importancia hasta el punto de que la web principal de la *Library of Congress* facilita ya el acceso a algunas de estas colecciones, que frecuentemente conducen a la mencionada sección *American Memories*, que no ha experimentado grandes cambios desde sus inicios. Varias de las colecciones están acompañadas de una introducción o guía, como la que acompaña a la colección *Origins of American Animation*⁵ o a *Inventing Entertainment: The Early Motion Pictures and Sound Recordings of the Edison Companies*.⁶ Cada ítem cuenta con una prolija ficha y permite la descarga en varios formatos. Muchas otras colecciones funcionan de un modo semejante, y recientemente se han integrado a la sección *Digital Collections & Services*, al extremo de que es previsible que todos los contenidos de *American Memories* migren al nuevo servicio.



Figura 3. Thomas Jefferson Building, edificio principal de la Library of Congress (1890-1897) (Carol M. Highsmith, 2011. http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Thomas_Jefferson_Building_Aerial_by_Carol_M._Highsmith.jpg)

En Europa funcionó la red de archivos *APEnet* desde 2009 hasta 2012, siendo relevada por *APEx* que soporta el *Portal Europeo de Archivos*. En su página de información expresa que:

Las fronteras entre los países europeos a menudo han cambiado durante el curso de la historia. Los Estados europeos se han fusionado y separado, y son estos patrones cambiantes los que han conformado un substrato común a todos ellos y unas diferencias en su evolución como estados. Es esta tensión entre historia compartida y diversidad lo que hace aún más interesante la historia europea. Al recopilar material de archivo que se ha creado durante estas evoluciones históricas y políticas, el Portal Europeo de Archivos tiene como objetivo proporcionar la oportunidad de comparar los desarrollos nacionales y regionales y comprender su unicidad, al tiempo que los sitúa dentro del contexto europeo más amplio.

El portal ayudará a los visitantes no sólo a profundizar más en sus campos de interés, sino también a descubrir nuevas fuentes dando una visión general de los rompecabezas que son los archivos en toda Europa con toda su diversidad. (Archives Portal Europe, 2013)

Afín a este proyecto e interconectado con él está *Europeana* que declara en su página de FAQs: “Europeana is a single access point to millions of books, paintings, films, museum objects and archival records that have been digitised throughout Europe. It is an authoritative source of information coming from European cultural and scientific institutions” (Europeana FAQs, n.d.). Propiamente sin fondos, para acceder a los contenidos que el buscador ofrece en sus resultados es necesario acceder a los archivos donde realmente están ubicados. El uso o descarga de dichos contenidos está regulado por sus propias condiciones y las de los archivos en que estén ubicados

Como muchas otras bibliotecas nacionales, la *Biblioteca Nacional de España* cuenta con fondos no sólo bibliográficos. La digitalización progresiva de los contenidos condujo en 2008 a la creación de un servicio en línea denominado *Biblioteca Digital Hispánica* (<http://www.bne.es/es/Catalogos/BibliotecaDigitalHispanica/Inicio/>), que “en enero de 2008, contó con unas 10.000 obras, seleccionadas por expertos en distintas materias como representativas del patrimonio bibliográfico y documental custodiado por la BNE. Hoy en día ya incorpora casi 100.000 títulos, de todas las temáticas y tipos documentales, disponibles para todos, y desde cualquier lugar” (Biblioteca Nacional de España, 2013).

Sin embargo, a diferencia de muchas otras instituciones, como la *Library of Congress*, no facilita la descarga legal de contenidos, ni siquiera hace mención del estado de los derechos de autor para cada obra. Esta actitud proteccionista muestra un deseo de controlar sus contenidos, ofrecidos sólo para consulta, al estilo clásico de las bibliotecas tradicionales, y aleja a los usuarios de posibles usos derivados de las mismas.

1 ARCHIVOS NO INSTITUCIONALES

Organizaciones promovidas por fundaciones o particulares, de carácter no institucional, almacenan grandes cantidades de contenidos accesibles telemáticamente. En muchos casos se trata de archivos cuyos contenidos son exclusivamente digitales, que existen sin sedes físicas pues no tienen objetos materiales que conservar. Puede objetarse que el que los contenidos sean digitales no implica que no estén almacenados en lugares físicos, comúnmente llamados *datacenter* o centros de datos. (Figura 4)



Figura 4. Datacenter-telecom (Gregory Maxwell (2005) <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Datacenter-telecom.jpg>)

Aunque dicha observación es técnicamente correcta, el archivo como tal carece de sede física, y probablemente sus contenidos digitales estén distribuidos, y multiplicados, en varios servidores ubicados en centros de datos de los que puede ignorarse su localización geográfica.

Una de las características más frecuentes en este tipo de archivos es que funcionan habitualmente como repositorios que facilitan el depósito de nuevos contenidos tanto como el acceso y uso posterior de dichos contenidos.

El *Archivo de Internet (Internet Archive)*, también conocido por su dirección web *Archive.org*, es el más emblemático de estos servicios. Desde su fundación en 1996 ha consistido en un servicio en línea, siempre en constante crecimiento, manteniendo una clara posición respecto del acceso a sus contenidos como el aspecto fundamental de su existencia. Como declara explícitamente:

The Internet Archive is a 501(c) (3) non-profit that was founded to build an Internet library. Its purposes include offering permanent access for researchers, historians, scholars, people with disabilities, and the general public to historical collections that exist in digital format.

Founded in 1996 and located in San Francisco, the Archive has been receiving data donations from Alexa Internet and others. In late 1999, the organization started to grow to include more well-rounded collections. Now the Internet Archive includes: texts, audio, moving images, and software as well as archived web pages in our collections, and provides specialized services for adaptive reading and information access for the blind and other persons with disabilities. (Rick Prelinger & Internet Archive, n.d.a)

Una de las secciones más interesantes de *Archive.org* es la “*máquina de ir hacia atrás*” (la *wayback machine*, provista por la compañía *Alexa*⁸), que permite retroceder en el tiempo y ver cómo era una web específica en aquél momento.⁸ En muchos casos los enlaces resultan funcionales, al menos parcialmente si parte de la estructura de enlace y contenidos se ha mantenido intacta. En cuanto a las secciones del archivo actualmente son las siguientes: web, video, textos, audio y software, cada una de las cuales está compuesta por varias colecciones procedentes de diversos donantes. También hay dos proyectos relacionados: *TVNews* y *OpenLibray*.

Sin minusvalorar los otros contenidos, los correspondientes a las secciones de vídeo y audio resultan más pertinentes para el tema tratado. En ambos casos *Archive.org* ofrece colecciones temáticas, cada una con un variable número de contenidos. Una vez seleccionado un contenido, localizable de varias formas, se ofrece al usuario una ficha (Figura 5) que presenta una sinopsis así como datos sobre la pieza, incluidos los relativos a su tipo de licencia. Es posible previsualizar el contenido y además se ofrecen varios formatos de descarga, con resoluciones y tamaños diferentes, y en algunos casos también comentarios sobre la obra por parte de otros usuarios. Para aquellos contenidos cuyas licencias lo permiten, que son mayoritarios dentro de *Archive.org*, se estimula su uso como fuentes de imágenes y sonidos para usos creativos, entendida que una función prioritaria del archivo es servir como una herramienta de desarrollo cultural.

Archive.org ha representado una importante fuente de información y contenidos aunque principalmente lo haya sido para especialistas e investigadores, y algún otro usuario circunstancial. Es por esto que no se ha visto afectado dramáticamente por servicios web posteriores como *YouTube*, que han experimentado un ascenso fulminante.

The screenshot shows the Internet Archive interface for the movie "Leave It to Roll-Oh (1940)". The main content area features a video player with a play button and a thumbnail of a man and a woman. Below the video, there is a description: "Tongue-in-cheek film showing a domestic robot being housewives of their chores (and intimating that their work is hardly necessary), actually a promo showing how relays and switches function in the modern automobile. Shown at the New York World's Fair in 1940." The page also lists the producer (Handy (Jam) Organization), sponsor (Chrysler Division, General Motors Corporation), and audio/visual details (Sd. B&W). A table of individual files is provided below, listing various formats and their sizes.

Movie Files	Cinepack	MPEG2	Ogg Video	512kb MPEG4	HiRes MPEG4
LeaveIt1940.avi	25.1 MB				
LeaveIt1940.mpeg		230.2 MB	35.4 MB	35.3 MB	
LeaveIt1940_vstl.mpd					77.2 MB
Image Files	Animated Gif	Thumbnail			
LeaveIt1940.mpeg	201.6 KB	6.4 KB			
Information	Format	Size			
LeaveIt1940_bis.xml	Metadata	20b			
LeaveIt1940_meta.xml	Metadata	2.4 KB			
LeaveIt1940_reviews.xml	Metadata	13.8 KB			
Other Files	2500k Real Media	640b Real Media	Archive BitTorrent		
LeaveIt1940_2500k.rm	67.8 MB				
LeaveIt1940_640b.rm		35.4 MB			
LeaveIt1940_archive.torrent			23.2 KB		

Figura 5. Leave It to Roll-Oh (1940) Handy (Jam) Organization, en Internet Archive (<https://archive.org/details/LeaveIt1940>)

En un apartado posterior se efectuará un análisis más detallado sobre uno de las colecciones más importantes de *Archive.org*, los *Archivos Prelinger*.

Surgido casi al mismo tiempo que *Archive.org*, el proyecto *UbuWeb* es un caso de inesperado y creciente éxito. Creciente también es su campo de acción, lo que conlleva un mayor número de usuarios interesados en sus contenidos. No se trata de un éxito multitudinario, pues su público es bastante especializado, pero ha sabido irse abriendo su propio nicho en el complejo ecosistema de la red de redes. Puede decirse que sus fundadores fueron visionarios, pues en 1996, Internet acababa de llegar al público en general, y aun era poco conocida y sus contenidos bastante escasos, fuera quizá del entorno académico. De hecho el primer navegador abierto al público (*Mosaic*) que tuvo algo de éxito había aparecido en 1993 y su sucesor (*Netscape Navigator*) en 1994, aunque habría que esperar hasta 1997 para que *Netscape v2.0*, el primer navegador realmente popular, acompañase el despegue de Internet a nivel de usuarios no especialistas.

En sus inicios era un *website* dedicado a la poesía visual y concreta, hasta que la llegada de los navegadores gráficos permitió una ampliación de su campo de acción. Un extracto de un texto de su fundador Kenneth Goldsmith nos ilustra dicho proceso:

UbuWeb began in 1996 as a site focusing on visual and concrete poetry. With the advent of the graphical web browser, we began scanning old concrete poems, astonished by how fresh they looked backlit by the computer screen. Shortly thereafter, when streaming audio became available, it made sense to extend our scope to sound poetry, and as bandwidth increased we later added MP3s as well as video. Sound poetry opened up a whole new terrain: certain of John Cage's readings of his mesostic texts could be termed "sound poetry," hence we included them. As often, though, Cage combined his readings with an orchestral piece; we included those as well. But soon, we found ourselves unable to distinguish the difference between "sound poetry" and "music." (Goldsmith, 2011)

Actualmente *UbuWeb* alberga las siguientes colecciones: *365 Days Project*; *Aspen Magazine*; *Bidoun Presents*; *Conceptual Writing*; *Contemporary*; *Dance*; *Electronic Music Resources*; *Ethnopoetics*; *Film & Video*; *Historical*; *Outsiders*; *Papers*; *UbuWeb Radio*; *Sound*; *Ubu Editions*; *Visual Poetry*. El conjunto de colecciones pretende satisfacer la declaración inserta en su página principal:

UbuWeb is a completely independent resource dedicated to all strains of the avant-garde, ethnopoetics, and outsider arts.

All materials on UbuWeb are being made available for noncommercial and educational use only. All rights belong to the author(s).

UbuWeb is completely free. (Goldsmith, 2011a)

En cuanto a lo relativo a publicar obras con derechos de autor, *UbuWeb* mantiene como política que

Si está descatalogado, creemos que es justo. Si algo está publicado pero tiene un precio exagerado o es increíblemente complicado de conseguir, nos arriesgamos. Si está publicado y al alcance de todo el mundo, no lo tocamos. Lo último que queremos es sacar ni la más mínima cantidad de dinero de los bolsillos de quienes publican materiales de vanguardia generalmente mal vendidos. *UbuWeb* funciona como centro de distribución de materiales difíciles de encontrar, descatalogados y poco conocidos, transferidos digitalmente a la web. Por ejemplo, nuestro escáner de una poesía concreta histórica no rebaja en ningún sentido el valor físico de ese objeto en el mundo real; de hecho, es probable que lo mejore. (Goldsmith, 2011b)

Y con respecto al espinoso asunto de usar contenidos de *UbuWeb* para trabajos o proyectos propios, responden que

Claro. Publicamos muchas cosas sin permiso; también publicamos muchas cosas con permiso. Por lo tanto, te damos permiso para coger lo que quieras, aunque en muchos casos no nos hayan dado permiso para publicarlo. Hemos seguido adelante y lo hemos hecho de todas formas. Tú también deberías. (Goldsmith, 2011b)

Para terminar, cabe destacar que *UbuWeb* ha lanzado un servicio nuevo llamado *UbuWeb: TV*, accesible pero al parecer aún inoperativo (<http://www.ubuweb.tv/>).

En Europa la iniciativa *European Archive* (<http://www.europarchive.org>), dependiente de una fundación europea sin ánimo de lucro, está evidentemente inspirada en *Archive.org*. De acuerdo con su breve declaración programática, en su página principal, “European Archive es una biblioteca digital de elementos culturales en formato digital. Proporcionamos acceso gratuito a investigadores, historiadores, estudiantes y al público en general” (European Archive, n.d.). Desde su página principal se pueden acceder a los tres grandes apartados que la componen: películas, grabaciones sonoras y web. La similitud con *Archive.org* se constata cuando al acceder a uno de los contenidos del archivo aparece una ficha con datos sobre la obra, previsualizaciones y varios formatos de descarga.

No obstante sus fondos son muy escasos, aún más al compararlos con los de *Archive.org*. Quizá porque sus expectativas no se hayan cumplido, recientemente se ha transformado en la *Internet Memory Foundation* (<http://internetmemory.org/en/>), que aún no es operativa totalmente, y que ha implicado el abandono del mantenimiento del *website* original del *European Archive*. Queda por ver la política que la nueva fundación seguirá y cuáles serán sus fondos.

4 SERVICIOS O REDES SOCIALES EN LÍNEA: YOUTUBE, VIMEO, FLICKR, INSTAGRAM Y OTROS

Durante 2004 cristalizaron los cambios que configurarían el paso a una nueva fase de Internet, la *Web 2.0*.⁹ En ese año nació *Flickr*, la conocida red social que toma como base compartir imágenes fotográficas. Aunque existían precedentes, hizo falta el desarrollo de nuevas tecnologías de la red y una masa crítica suficiente de usuarios para que se diera el fenómeno *Flickr*. Ese año se popularizó también el mencionado término de *Web 2.0*, gracias a Tim O'Reilly (Ribes, 2007). Por entonces empezó a incrementarse sustancialmente el ancho de banda medio de acceso a Internet que, en un proceso de retroalimentación, llevó a que iniciasen su andadura servicios cada vez más exigentes en cuanto a tráfico de datos.

A finales de 2004 surge *Vimeo*, con planteamientos hasta cierto punto similares a *Flickr*, aunque centrado en el vídeo, ya que ambos se orientaron desde su inicio hacia la difusión de contenidos creados por los propios usuarios de sus respectivas redes, lo que en principio simplificaba mucho lo relativo a los derechos de autor, pues se suponía que se subían materiales sobre los que no tenían derechos terceras personas. Pronto empezaron a surgir problemas por otro lado, ya que muchos usuarios, incluso que no formaban parte de las redes correspondientes empezaron a bajarse los contenidos que les interesaban o a enlazarlos sin ningún control.

Esta situación condujo a progresivas revisiones de las condiciones de uso, que en último extremo descansaban sobre la buena voluntad de los usuarios a quienes poco menos que se les pedía que no abusaran de los contenidos. Todos estos servicios *2.0* coinciden en ser a la vez *redes sociales*, por cuanto fomentan el contacto entre sus usuarios, y ser *repositorios*, con extremadamente sencillos métodos para subir o descargar contenidos.

Un nuevo servicio llegó a principios de 2005, *YouTube*, y pocos habrían esperado el imparable y enorme desarrollo que le esperaba, salvo quizá *Google* que lo compró en 2006. Este servicio se orientó a un público aún más general que los anteriores y el resultado de sus características y condiciones fue que muchos de los contenidos subidos al mismo pertenecían a terceros, incluso con *copyright*. Con mucha frecuencia se subían (y se siguen subiendo) vídeos productos de remezclas (*mashups*). Los mismos vídeos subidos una y otra vez; algunos vídeos desapareciendo por reclamaciones de derechos de autor. Podría decirse que *YouTube* se comporta como si estuviera vivo, en constante movimiento y mutación. No cabe ninguna duda de que ahora mismo no existe un archivo multimedia del calibre de *YouTube*, y no para de crecer a cada minuto que transcurre. No es extraño que resulte tan tentador acudir a él para la elaboración de nuevos contenidos, ignorando cualquier licencia que limite su uso, aunque mucho del material existente, sobre todo el más antiguo, sea de baja resolución y muy dudosa calidad técnica. Por todo ello este servicio es en la actualidad uno de los principales consumidores de ancho de banda de Internet a nivel mundial.

El panorama de los servicios que implican compartir contenidos entre usuarios no ha dejado de aumentar: *Scribd*, *Pinterest*, *Instagram* y otros muchos son repositorios mantenidos y actualizados por los propios usuarios, que crean sus propias etiquetas para clasificar los contenidos o que utilizan buscadores para localizar los que desean.

Paralelamente están los servicios que sólo crean redes de usuarios, normalmente por medio de herramientas como foros, blogs o wikis, que proporcionan los enlaces para acceder a

contenidos almacenados en servicios de almacenamiento en línea, que ni catalogan ni tienen conocimiento de lo que guardan, ni lo conservan por tiempo indefinido, que no pueden ser considerados archivos pues incumplen aspectos principales de éstos. La combinación de ambos tipos de servicios funciona como repositorios inestables, cuyos contenidos son perecederos, lo que quizá pueda considerarse en sí mismo como una nueva tipología de archivo.

5 ARCHIVOS COMERCIALES

Una última categoría a revisar sería la de los archivos comerciales. El precedente serían las agencias de fotografía que contaban con los fondos acumulados de los fotógrafos que trabajaban para ellas¹⁰ y que catalogadas y anotadas con palabras clave podían ser vendidas bajo demanda a periódicos, revistas y editoriales. Sin duda se trataba ya de auténticos archivos, aunque su intención no era tanto conservar como obtener el máximo rendimiento de inversiones previas.

Ya desde hace algunos años el principal servicio comercial multimedia es *Getty Images* (<http://www.gettyimages.es>), que almacena un extenso contenido multimedia. Parte de él está libre de *royalties*, lo que no significa que sea gratuito, sólo que se paga una vez tan sólo, ya que los contenidos con *royalties* implican desembolsos por cada vez que sean utilizados. Estos servicios resultan costosos y normalmente los emplean empresas de producción de contenidos multimedia.

No obstante es destacable una iniciativa que *Getty Images* desarrolló entre 2004 y 2005, denominada *The Big Idea* (y *The Next Big Idea*). En la primera edición un grupo de autores, mayormente relacionados con el mundo de la publicidad, fueron invitados a crear una breve pieza cada uno, utilizando material de archivo de los fondos de *Getty Images* en exclusiva o al menos tanto como fuese posible, con el fin de demostrar la potencia y versatilidad de dichos fondos, obviamente. La segunda edición adoptó la forma de un concurso, pero básicamente las reglas eran las mismas. Aunque tuvo un éxito relativo y quedó demostrada la posibilidad de elaborar piezas íntegramente con material de archivo no se continuó con la iniciativa. Todavía hoy, casi una década después es posible localizar las webs originales¹¹ de ambas experiencias, aunque para ello sea necesario recurrir a un buscador, pues sus enlaces directos dentro de *Getty Images* han desaparecido. Quizá pueda considerarse como una metáfora sobre los archivos el que parte de su contenido se extravió por dejarlo fuera de los índices. Perdido dentro del propio archivo.

6 UN CASO ESPECIAL: LOS ARCHIVOS PRELINGER

Los *Archivos Prelinger* más que un caso especial son un punto y aparte. Su fundador, Rick Prelinger (Figura 6), comenzó a coleccionar hacia 1982 un tipo de películas genéricamente denominadas *ephemorals* (publicitarias, educativas, industriales y de aficionados) que creció hasta llegar en 2002 a los 60.000 films, distribuidos entre Nueva York y San Francisco, momento en que la *Library of Congress (Motion Picture, Broadcasting and Recorded Sound Division)* adquirió la colección.

Aproximadamente un 10% de sus fondos están disponibles en línea a través de *Internet Archive*. La colección de los *Archivos Prelinger* dentro de *Archive.org* ha sido uno de sus puntales y probablemente una de las más visitadas y apreciadas. Las películas reunidas con paciencia a

lo largo de más de 20 años con un criterio bastante definido han permitido que sobrevivieran muchas que de lo contrario habrían desaparecido, pues nadie las tomaba en consideración ni cuidaba de ellas. No obstante el tiempo ha establecido su importancia como un material que aporta una información inestimable sobre otros tiempos, otras costumbres- Además de aportar pruebas de la existencia de autores tan desconocidos como interesantes, como es el caso de Jam Handy (y su *Organization*) que firman más de 500 piezas presentes en la colección Prelinger de *Archive.org*.



Figura 6. Rick Prelinger y el Archivo, San Francisco, CA. (2006)
(Cory Doctorow. <http://www.flickr.com/photos/doctorow/525847180/>)

Al inicio del artículo puede leerse una cita de Rick Prelinger que define perfectamente para que concibe su presencia en *Archive.org*, cómo piensa que deben funcionar los archivos: lugares a los que acudir para buscar material no sólo para verlo, sino para usarlo en nuevos proyectos. De hecho, de los *Archivos Prelinger* muchos realizadores han extraído fragmentos (*footage*), que han utilizado tanto en publicidad como en programas de televisión y en películas, pues en las últimas décadas el interés por reutilizar materiales filmicos, incluso obsoletos o desconocidos, no ha dejado de aumentar.

Dentro de *Archive.org* existe otra colección, *Prelinger Archive Mashups*, con unas 340 piezas realizadas por usuarios del *Archive* recurriendo a los materiales presentes dentro de la colección Prelinger. Rick los presenta así:

What happens when you make close to 2,000 ephemeral public domain films freely available on the Web? People make art and more films are born!
Here's a sample of films created with Prelinger Archives footage and uploaded to the Internet Archive. However, Rick Prelinger suspects thousands more are uploaded on other video sites. If you have a video you created using footage from the Prelinger Archives, please let us know so we can include it here. (Rick Prelinger & Internet Archive, n.d.c).

7 DESMONTAJE Y FOUND FOOTAGE A MODO DE CONCLUSIÓN

La presencia de contenidos propios para la creación multimedia en cualquier tipo de los archivos o repositorios tratados y la facilidad, a veces relativa, de su acceso y descarga ha permitido a numerosos creadores utilizar dichos contenidos para sus propios trabajos. Desde los autores *amateur* a los realizadores profesionales, pasando por artistas experimentales, han empleado con la mayor naturalidad dichos materiales, pues en cierta medida los perciben como parte de la naturaleza que los rodea. *YouTube* está repleto de ejemplos de ello, como el caso viral de la frase “*Be water, my friend*” pronunciada por Bruce Lee. Hace algunos años se puso de moda tomar dicho fragmento y realizar variaciones de montaje con él, añadiendo o transformando algún aspecto. A la fecha de hoy una búsqueda rápida en *YouTube* proporciona 1.680.000 resultados, y aunque la calidad del resultado varía sustancialmente de unos a otros, el número demuestra la dimensión que la idea de remontar materiales visuales y sonoros ha adquirido actualmente.

Puede decirse que repentinamente las ideas de autores como Joseph Cornell han dejado de ser minoritarias. Cornell trabajó desde los años 30 del siglo XX aplicando las ideas del *collage* plástico al cine experimental, convirtiéndose así en uno de los precursores de la tendencia que halló en los años 80 el nombre de *found footage* (traducible por *metraje encontrado*¹²).

Esta tendencia tiene en el cineasta experimental Craig Baldwin a uno de sus más longevos y destacados autores. Desde sus primeros experimentos, con la película “*Flick Skin*” (1977), hasta su última película por el momento “*Mock-Up on Mu*” (2008), Craig no ha dejado de utilizar *found footage* par sus trabajos fílmicos. Otro autor importante es Bruce Conner quien ya en 1959 realizó “*A Movie*” una película a partir de fragmentos desechados, y que ha seguido utilizando la técnica del *found footage* desde entonces.

El teórico de cine y vídeo experimental Eugeni Bonet denomina a esta tendencia “Desmontaje” (Bonet, 1993), término vinculado al concepto de deconstructivismo. Para el autor los creadores que reutilizan materiales creados por otros deben proceder a una recontextualización de los mismos, después de su extracción del contexto original. Lo sabe también porque entre 1978 y 1979 realizó un trabajo de ese tipo, titulado *133*.¹³

No es casualidad que entre los últimos años 70 y primeros 80 del pasado siglo muchos autores empezaran a usar en sus trabajos estas técnicas, de modo parcial o total. Ni por casualidad coincide que por entonces Rick Prelinger comenzase su colección de *ephemerals*. Las ideas situacionistas revalorizaron los materiales producidos sin pretensiones artísticas y los igualaron a los producidos por los artistas. De este modo muchos autores, como el mismo Bruce Conner, desarrollaron trabajos experimentales reciclando materiales encontrados (*found footage*) como los que se encontraban en los *Archivos Prelinger*.

Según las estadísticas oficiales de *YouTube* (*Estadísticas, n.d.*), cada minuto de cada día se suben 100 horas de vídeo en todo el mundo, y cada mes se reproducen 6000 millones de horas de vídeo. Ante estos números que reflejan una inmersión de usuarios en contenidos hechos por otros usuarios ¿acaso es extraño que muchos decidan usarlos en sus propios proyectos? ¿Acaso es detenible esta marea ascendente?

Bibliografía

Archives Portal Europe. (2013). *Acceso a los archivos europeos*. Recuperado el 13 de noviembre de 2013 de <http://www.archivesportaleurope.net/about-us>

Biblioteca Nacional de España. (2013, 3 de enero). *Acerca de la digitalización*. Recuperado el 13 de noviembre de 2013 de <http://www.bne.es/es/Catalogos/BibliotecaDigitalHispanica/Acercade/>

Blasco Gallardo, J. (2005). Notas sobre la posibilidad de un archivo-expuesto. En *Culturas de archivo = Archive cultures* [exposición] (pp. 55–73). Barcelona; Valencia; Salamanca: Fundació Antoni Tàpies, Universitat de València y Ediciones Universidad de Salamanca.

Bonet, E. (1993). *Desmontaje: film, vídeo/apropiación, reciclaje*. Valencia: IVAM Centre Julio González.

Estadísticas. (n.d.). Recuperado el 15 de noviembre de 2013 de <http://www.youtube.com/yt/press/es/statistics.html>

European Archive. (n.d.). ¡Bienvenido! Recuperado el 13 de noviembre de 2013 de <http://www.europarchive.org/index.php?language=ES>

Europeana FAQs. (n.d.). *Europeana FAQs*. Recuperado el 13 de noviembre de 2013 <http://pro.europeana.eu/web/guest>

Fincke, J. C. (2004). The British Museum's Ashurbanipal Library Project. *Iraq*, 66, 55–60. doi:10.2307/4200559

Fuster Ruiz, F. (1999). Archivística, archivo, documento de archivo...necesidad de clarificar los conceptos. info:eu-repo/semantics/article. Recuperado el 13 de noviembre de 2013 de <http://digitum.um.es/xmlui/handle/10201/3675>

Goldsmith, K. (2011a). *About UbuWeb*. Recuperado el 13 de noviembre de 2013 de <http://www.ubuweb.com/resources/index.html>

----- (2011b). *Preguntas frecuentes*. Recuperado el 13 de noviembre de 2013 de http://www.ubuweb.com/resources/faq_spanish.html

Gubern, R. (2012). El paso del cine mudo al sonoro. *Cine Mudo. El paso del cine mudo al sonoro – Conferencias • Fundación Juan March*. Recuperado el 13 de noviembre de 2013 de <http://www.march.es/conferencias/detalle.aspx?p5=2859&l=1>

Real Decreto 1638/2009, de 30 de octubre, por el que se aprueba el Estatuto de la Biblioteca Nacional de España. , Pub. L. No. Real Decreto 1638/2009 (2009). Recuperado de <http://www.bne.es/LaBNE/Docs/estatutoBNE2009.pdf>

Ribes, X. (2007). La Web 2.0. El valor de los metadatos y de la inteligencia colectiva. *Telos. Cuadernos de comunicación tecnología y sociedad.*, 73 (octubre-diciembre). Recuperado de <http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/telos/articuloperspectiva.asp@idarticulo=2&rev=73.htm>

Rick Prelinger & Internet Archive. (n.d.a). *About*. Recuperado el 13 de noviembre de 2013 de <https://archive.org/about/>

----- (n.d.b). *Rights*. Recuperado el 13 de noviembre de 2013 de <https://archive.org/details/prelinger>

----- (n.d.c). *Welcome to Prelinger Archive Mashups*. Recuperado el 13 de noviembre de 2013 de https://archive.org/details/prelinger_mashups

Võsu, E., Kõresaar, E., & Kuutma, K. (2008). Mediation of Memory: Towards Transdisciplinary Perspectives In *Current Memory Studies. Trames. A Journal of the Humanities and Social Sciences*, 12 (3), 243–267. doi:10.3176/tr.2008.3.01

NOTAS

1. Un hiperónimo es una palabra cuyo significado incluye al de otra u otras; p. ej., dedo respecto a pulgar, índice, etc.
2. Trampantojo (en francés *trompe-l'œil*, de uso muy corriente) es un procedimiento pictórico, conocido desde la antigüedad clásica, consistente en engañar a la vista haciendo creer que la imagen que se ofrece no es tal, sino un objeto o escena tridimensional, lo que suele funcionar adecuadamente sólo desde un punto de vista específico.
3. <http://www.rtve.es/alacarta/audios/escritores-en-el-archivo-de-rtve/borges-lee-poema-rigor-ciencia/1111972/>

4. La archivística es el estudio teórico-práctico de todos los aspectos concernientes al almacenamiento, conservación, clasificación y consulta de documentos en archivos.
5. Originalmente el acceso a la colección era éste: <http://memory.loc.gov/ammem/oahtml/oahtml.html>. Aún está activo, pero el sitio se ha rediseñado y se accede desde aquí: <http://www.loc.gov/collection/origins-of-american-animation/about-this-collection/#overview>
6. Web original: <http://memory.loc.gov/ammem/edhtml/edhtml.html>. También aquí se ha creado una nueva versión accesible desde: <http://www.loc.gov/collection/edison-company-motion-pictures-and-sound-recordings/about-this-collection/#overview>
7. *Alexa, The Web Information Company*, es una empresa que analiza el uso de los *websites* y el tráfico de internet. Guarda, entre otros datos, instantáneas de un gran número de *websites* a lo largo de los años. Es uno de los principales patrocinadores de *Archive.org*.
8. Por ejemplo, accediendo a esta dirección: <https://web.archive.org/web/19970126045828/http://www.archive.org/> puede verse la página principal de *Archive.org* tal como era al poco de su fundación.
9. Darcy DiNucci usó el término en 1999 por vez primera.
10. Una de las más renombradas agencias fotográficas es *Magnum Photos*.
11. The Big Idea: <http://corporate.gettyimages.com/bigidea/source/index.aspx>
The Next Big Idea: <http://corporate.gettyimages.com/TNBI/source/home.aspx>
12. *Metraje* alude al término habitual en el entorno cinematográfico para aludir a la longitud de película filmada, que en los EE.UU miden por pies (feet), de ahí el termino original *footage*.
13. Película “133” (1978-1979). Autores Eugenia Balcells y Eugeni Bonet.