



iArtHis_lab



iArtHis_Lab

Laboratorio de investigación, innovación y formación centrado en el estudio de la cultura artística desde perspectivas digitales, computacionales y tecno-críticas. Disponible en: <https://iarthis.iarthislab.eu/>



Pilar Belderrain Domínguez

Investigadora independiente, España

pilarbd@live.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9057-0992>

Resumen

El laboratorio Art_his lab, de la Universidad de Málaga, está dedicado a la investigación, innovación y formación para conseguir un mejor conocimiento de la cultura artística desde perspectivas digitales, computacionales y tecno-críticas. Los proyectos e investigaciones que abordan problemáticas específicas de historia del arte desde las humanidades digitales, sin todavía muy pocos y existe muy pocas publicaciones sobre el tema. El laboratorio se guía por cinco ejes de trabajo: investigación e innovación, formación, pensamiento crítico, emprendimiento y transferencia y, finalmente, disrupción académica. A día de hoy, es uno de los laboratorios de referencia en humanidades digitales en España.

Palabras Clave:

Humanidades Digitales, Historia del Arte.

Resumo

O laboratório Art_his lab da Universidade de Málaga está dedicado a pesquisa, inovação e formação para aprimorar o conhecimento da cultura artística por meio de perspectivas digitais, computacionais e tecnocríticas. Os projetos e pesquisas deste laboratório abordam questões específicas da história da arte a partir de humanidades digitais, mas ainda são poucos e há pouca publicação sobre o assunto. O trabalho do laboratório é guiado por cinco eixos: pesquisa e inovação, formação, pensamento crítico, empreendedorismo e transferência, e, finalmente, desrupção acadêmica. Atualmente, é um dos laboratórios de referência em humanidades digitais na Espanha.

Palavras-chave:

Humanidades Digitais, História da Arte.

Desde la Universidad de Málaga (España) encontramos uno de los grandes laboratorios de investigación, formación e innovación centrando en el estudio artístico desde la perspectiva digital: iArtHis_Lab. Sus investigaciones abordan la convergencia entre el lenguaje computacional y el mundo cultural artístico, aplicando principalmente una serie de analíticas de datos para crear sistemas culturales complejos.



iArtHis_Lab es un laboratorio centrado en el estudio de la cultura artística desde perspectivas digitales, computacionales y tecno-críticas, como puede verse en su página web. Este laboratorio busca la aplicación de nuevas metodologías de análisis que hacen falta en el campo artístico cultural, pero también aspiran a desarrollar modelos interpretativos basados en la tecnología digital y en el pensamiento computacional, siempre considerando las estrategias de conocimiento abierto y colaborativo de forma transdisciplinar. También apuestan por un nuevo paradigma social superando los propios límites de la academia, promoviendo la creación de redes de trabajo mediante la formación híbrida de profesionales de la cultura artística con una reflexión crítica de las nuevas tecnologías aplicadas a la producción de contenido artístico y los nuevos discursos que surgen con estas narrativas digitales con el objetivo de tener una cultura globalizada interrelacionada.

La creación de este laboratorio es novedosa dentro del mundo de la Historia del Arte, pero también de las Humanidades Digitales, teniendo integrantes con perfiles mixtos que aportan conocimientos teórico-prácticos en el campo de la Historia del Arte, y también cuentan con profesionales de otras disciplinas. Entre los profesionales que configuran el grupo destaca la participación no solo del personal de la Universidad de Málaga (de departamentos como Historia del Arte o Económica y Empresariales), sino también de investigadores posdoctorales del *Humanities Advanced Technologies and Information Institute* (Universidad de Glasgow), profesionales formados en Humanidades Digitales, *Machine Learning*, entre otros. Este laboratorio trabaja o ha trabajado con el tratamiento de imágenes estáticas o en movimiento para la detección de elementos singulares o significativos como respaldo para el análisis, identificación de patrones o trazados ocultos, también con la comparación de firmas o marcas de autorías, con el empleo de metadatos en archivos de imágenes, y en paralaje o tridimensionalidad de imágenes 2D y 3D. Adicionalmente, el laboratorio trabaja con proyectos en la creación de diseños y desarrollo de bases de datos, repositorios o bibliotecas digitales para la Historia del Arte mediante técnicas de procesamiento de datos y desarrollando textos enriquecidos mediante XML-TEI, con el *Proyecto Atenea*.¹

También está trabajando con el desarrollo e implementación de ontologías de metadatos, desarrollando plataformas semánticas y análisis de procesos de documentación y catalogación digital. Crea análisis de datos y visualización mediante la indagación y experimentación de nuevas preguntas con la teoría del Actor-Red,² los análisis de Redes, la visualización heurística, minería de datos, georreferenciación y localización. El punto fuerte de este laboratorio es el uso de estas herramientas en un campo donde no se tiene en cuenta estos sistemas de nuevas tecnologías, pero a su vez también de exponerla de forma libre y abierta para todos los usuarios,

¹ Proyecto Atenea es un proyecto de I+D donde se desarrolla la idea de un corpus informatizado de textos teóricos-artísticos y la convergencia entre lenguajes computacionales entre los medios digital y la Historia del Arte. Disponible en: <http://www.proyectoatenea.es/>

² Teoría del Actor-red es una teoría de Bruno Latour que designa la relación sin separación de lo social con lo no-social, es decir, de las personas y las máquinas. Esta es una teoría de relaciones de ensamblajes entre los elementos que componen la sociedad: es la unión entre las relaciones de los humanos y las tecnologías. Todo esto con el fin de reformular la investigación social. Larrión, Joséan. *Teoría del actor-red. Síntesis y evaluación de la deriva postsocial de Bruno Latour / Actor-Network Theory. Synthesis and Evaluation of Bruno Latour's Post-Social Drift*. Revista Española de Sociología (RES) 2019 © Federación Española de Sociología doi:10.22325/fes/res.2019.03

desde aficionados hasta investigadores, para que sirvan como referentes para muchos otros proyectos; lo que al crecimiento de este campo.

En iArtHis_Lab desarrollan varios proyectos de forma paralela donde usan las técnicas anteriormente citadas. Por una parte, *Exhibitium*³ —un proyecto que se centra en los mecanismos de producción y distribución de información cultural desde Internet, y en la reutilización de esta información mediante el uso de las técnicas de procesamiento cultural— tiene como objetivo el análisis de las exposiciones temporales de temática artística concretamente. Por otra parte, *Andalex*⁴ (en este caso concretamente) es un proyecto que trata de extraer conocimiento descriptivo sobre el sistema expositivo andaluz a partir de un repositorio de datos de las exposiciones artísticas celebradas en Andalucía desde el año 2000, con el fin de lograr una comprensión del sistema cultural andaluz, tener un diagnóstico de la situación actual y disponer de instrumentos que sirvan como estrategias expositivas en el futuro dentro ámbito geográfico en Andalucía.

*Artcatalog*⁵ es otro proyecto que pretende proyectar una nueva luz sobre los catálogos artísticos en su condición de dispositivos discursivos y espacio de interacción social, para ello aplican tecnologías computacionales. *Imagomaquia*⁶ es un proyecto cuyo objetivo es llevar a cabo un mapeado de las condiciones de uso y reutilización de las imágenes de la cultura artística en las instituciones culturales; reunir y producir materiales que sirvan de guía a las personas interesadas en el uso en entornos digitales. También encontramos el proyecto *De Reaedifica3D*⁷ que busca trazar unos estudios de investigación sobre la problemática de la virtualización del patrimonio, llevar a cabo experiencias en este marco, y crear una nueva línea de conocimiento con repositorios 3D. Por último, el laboratorio tiene en sus manos el proyecto *Isoc-Arte* que consiste en un análisis dinámico de las redes de conocimiento de la Historia del Arte y la Cartografía mediante la base de datos ISOC-ARTE del CSIC.

Sin embargo, el laboratorio no solo tiene proyectos de investigación, sino que también propone formaciones específicas que tienen como objetivo formar a humanistas digitales, por ejemplo, el DAHSS es un curso de verano que se realiza entre la Universidad de Málaga y la de Berkeley para formar dentro del ámbito de las Humanidades Digitales, concretamente la Historia del Arte con bases digitales. También cursos para el Arte Digital, talleres experimentales de investigación con metadatos, proyectos de estudios mediante minería de datos, laboratorios sobre las narrativas dentro de la realidad virtual y un largo etcétera de actividades formativas adaptándose siempre a las nuevas tendencias imperantes en la sociedad del siglo XXI.

³ *Exhibitium* es un proyecto de investigación donde se usa la reutilización de contenidos culturales digitales de las exposiciones temporales artísticas que mediante minería de datos proporciona nuevos conocimientos, de carácter estratégicos y ayudan a la toma de decisiones. Disponible en: [Exhibitium – Generación del conocimiento sobre instalaciones artísticas temporales](#)

⁴ *Andalex*, proyecto financiado por el Centro de Estudios Andaluces de la Junta de Andalucía. Disponible en: [andalexproject.es](#)

⁵ *Artcatalog*, catálogos artísticos creado con una análisis crítico y computacional. Disponible en: [www.artcatalog.es](#)

⁶ *Imagomaquia* aspira a producir estudios y materiales que faciliten un mejor conocimiento de las posibilidades y problemáticas asociadas al uso y reutilización de imágenes artísticas en entornos digitales. Disponible en: [Imagomaquia – iArtHIS_lab \(iarthislab.eu\)](#)

⁷ *De Reaedifica3D* tiene como objetivo trazar líneas de investigación y formación que permitan indagar sobre las posibilidades teóricas y prácticas asociadas a las tecnologías de modelado 3D y realidades mixtas. Disponible en: [De Reaedifica3D – iArtHIS_lab \(iarthislab.eu\)](#)



iArtHis_Lab cuenta con proyectos de investigación y formación lo que hace que sea más que un simple laboratorio de investigación. Este espacio cuenta con un servicio de asesoría y consultoría en el que resuelven dudas sobre cómo llevar proyectos, cuáles son los costos, cuáles son las herramientas, dónde buscar información sobre Humanidades Digitales —concretamente sobre Historia del Arte Digital—. También ofrecen formaciones de dichas herramientas, y asistencia en la elaboración de memorias y desarrollo de prototipos. Todo ello lo convierte en un proyecto global muy novedoso. Desde el laboratorio ofrecen una serie de recursos que pueden ser muy útiles para muchos humanistas: una plataforma que permite crear visualizaciones a partir de un conjunto de datos propios como *Manyeyes*, un proyecto de IBM mediante el cual podremos crear infografías; o *Palladio*, un software diseñado para crear una base de datos 3D, algo más avanzado en las visualizaciones y la creación de tablas.

iArtHis_Lab nace con el objetivo de insertar los estudios de la cultura artística en general y de la Historia del Arte dentro de las nuevas corrientes donde las barreras entre lo científico-tecnológico, las artes y las humanidades se difuminan, afrontando nuevos retos dentro del mundo digital.

