



MIDAS

Museus e Estudos Interdisciplinares

21 | 2025

Dossier temático "Museus de arte moderna/
contemporânea do séc. XXI"

Las colecciones de arte contemporáneo portugués: hacia el museo digital sin arte digital

*Portuguese contemporary art collections: towards the digital museum without
digital art*

Luis D. Rivero Moreno



Edición electrónica

URL: <https://journals.openedition.org/midas/6462>

DOI: 10.4000/155h9

ISSN: 2182-9543

Editor

CIDEHUS - Centro Interdisciplinar de História Culturas e Sociedades da Universidade de Évora

Referencia electrónica

Luis D. Rivero Moreno, «Las colecciones de arte contemporáneo portugués: hacia el museo digital sin arte digital», *MIDAS* [En línea], 21 | 2025, Publicado el 24 octubre 2025, consultado el 16 noviembre 2025. URL: <http://journals.openedition.org/midas/6462> ; DOI: <https://doi.org/10.4000/155h9>

Este documento fue generado automáticamente el 16 de noviembre de 2025.



The text only may be used under licence CC BY-NC-SA 4.0. All other elements (illustrations, imported files) may be subject to specific use terms.

Las colecciones de arte contemporáneo portugués: hacia el museo digital sin arte digital

Portuguese contemporary art collections: towards the digital museum without digital art

Luis D. Rivero Moreno

NOTA DEL EDITOR

Artigo recebido a 15-09-2024

Aprovado para publicação a 04-04-2025

Introducción

- 1 La digitalización del ámbito museístico en Portugal ha avanzado de manera irregular pero inexorable en las últimas décadas.¹ El uso de aplicaciones y recursos digitales ha transformado el modo de trabajar general en los museos, principalmente en la gestión y comunicación de los mismos (Cordeiro, Sousa y Carvalho 2021, 3). Dentro de una corriente que puede considerarse global y que no solo atañe al área dedicada al arte contemporáneo, las instituciones museísticas en el país se han visto obligadas a digitalizar sus recursos y utilizar *websites* y redes sociales a la hora de difundir su programación e informar de sus actividades. A ello se ha sumado la necesidad de hacer pública la consulta de sus fondos y colecciones. Todo enmarcado en corrientes de más amplio calado internacional, denominadas con diferentes términos como *digital turn* o *digital transition*. Una discusión tanto teórica como práctica que ha derivado en políticas concretas como el “Action Plan for the Digital Transition”, aprobado el 5 de marzo de 2020² por el Gobierno luso.

- 2 Sin embargo, estas políticas no parecen haber conseguido sacar al país de un cierto letargo en la incorporación de herramientas digitales en el ámbito cultural. La falta de presupuesto debido a sucesivas crisis económicas y políticas (desde la financiera de 2008 a la pandémica de 2020) y el carácter conservador de las estructuras del sistema artístico portugués han llevado a que un porcentaje significativo de museos aún no hayan terminado la labor de digitalización y acceso público de sus colecciones. Resulta significativa la falta de publicaciones, informes y estadísticas que permitan un análisis más pormenorizado de la situación. Aún así existen indicios que revelan la ausencia de atención que museos y colecciones portuguesas han demostrado a este tema en los últimos años. Es evidente, por ejemplo, su escasa contribución en *Europeana*³, líder en la difusión *online* del patrimonio cultural en Europa. Tan solo la Biblioteca Nacional aparece con claridad en esa plataforma y en otras como la *Biblioteca Digital del Patrimonio Iberoamericano*⁴. Es también indicativo que sean muy pocas las instituciones o proyectos que se hayan incorporado a otras plataformas internacionales como *The Culture Index*⁵, dedicada al análisis del uso de las herramientas *online* por parte de las instituciones culturales y a la diseminación de buenas prácticas por parte de las mismas. En ellas tan solo la Galería Municipal do Porto y el Maat (Museu de Arte, Arquitectura e Tecnologia) establecido en Lisboa aparecen representando el ámbito portugués y con *performances* muy bajas (una puntuación de 52 y 61 sobre 100).
- 3 Este estudio parte de un análisis del estado de la producción, distribución y exhibición del arte *new media* en Portugal en las últimas décadas. Para ello, y ante la ausencia de una bibliografía y datos estadísticos al respecto, se han rastreado pormenorizadamente las colecciones de arte contemporáneo del país, desde la Coleção de Arte Contemporânea do Estado⁶ hasta los museos y centros asociados a las ciudades de Lisboa y Oporto (Museu Nacional de Arte Contemporânea – Museu do Chiado, MNAC), Coleção Berardo, Maat, Museu de Arte Contemporânea da Fundação de Serralves, entre otros). También se ha procedido al análisis de la actividad de instituciones más periféricas como el Museu de Arte Contemporânea de Elvas (MACE) – Coleção António Cachola. A ello se une la información recabada en entrevistas a artistas y trabajadores culturales y visitas de campo a estudios y centros diversos. Por último, se ha procedido a la investigación arqueológica de las jornadas, festivales y demás eventos dedicados a las interrelaciones entre arte y nuevas tecnologías en las últimas décadas.
- 4 Las limitaciones son muchas debido a que estas informaciones son difíciles de encontrar y contrastar, y cuando aparecen lo hacen de forma parcial, mayoritariamente en colecciones personales y físicas y como noticias en prensa, *websites* o folletos divulgativos o carteles. El rastro digital sobre el que reconstruir la historia y acceder a las obras arte digital portugués es prácticamente inexistente. Las noticias sobre eventos y las *webs* de artistas apenas dan referencias básicas o permiten la visualización de imágenes estáticas sobre obras digitales en la mayor parte de los casos dinámicas e interactivas. Ninguna institución ha archivado esta información. Sin embargo, y a pesar de su precaria situación, ha sido posible trazar una cartografía inicial de la cuestión, muchas veces basada en referencias generales que atestiguan la existencia de una red alternativa y paralela de producción, distribución y muestra que hasta el momento ha sido incapaz de permear en el sistema artístico oficial portugués.
- 5 Ante un ámbito de estudio extremadamente dinámico y, en ocasiones, confuso, el esfuerzo por aclarar una taxonomía y clasificación del arte asociado a las nuevas tecnologías sigue vigente a nivel global. Sin la normalización que proporciona la

aplicación de estándares, el paraguas del arte digital o *new media art* sigue siendo el más estable y capaz de aglutinar términos, técnicas y medios que aluden al uso de internet, código, programación o *softwares* diversos hasta la realidad virtual o la inteligencia artificial. Todo ello refleja la apertura constante a la inclusión de nuevos conceptos que traten de adaptar el rápido avance de nuevas tecnologías y mecanismos computacionales al ámbito artístico, algo debatido por Carvalhais (2022) recientemente. La reciente y creciente multiplicación del uso de herramientas computacionales tanto en el ámbito social como creativo han incrementado si cabe la dificultad a la hora de establecer los propios límites de este tipo de creaciones (Lee y Carvalhais 2024).

- 6 Teniendo en cuenta las recomendaciones internacionales, que incluyen la *Recommendation Concerning the Preservation of, and Access to, Documentary Heritage Including in Digital Form* por parte de la UNESCO en 2015, no deja de ser sorprendente que la digitalización no se haya visto acompañada de un movimiento paralelo de apoyo e incorporación de creaciones digitales a las colecciones de arte contemporáneo en el país. La llamada a la necesidad de preservar patrimonio digital como parte fundamental de las sociedades contemporáneas ha sido desoída. La incorporación de herramientas digitales ha sido tomada de forma simple y casi nunca aplicada en un sentido creativo e innovador (Santos-Silva et al. 2021). Los museos portugueses se han mantenido así ajenos a las nuevas estrategias de exhibición y comisariado *online* lanzadas desde mediados de los años 90 del siglo XX (Dekker 2021).
- 7 La principal hipótesis de este artículo se basa en esta sorprendente invisibilidad del arte digital en las colecciones de arte contemporáneo portugués, un hecho ya señalado por Barranha (2019) previamente. Más allá de las palabras clave y motores de búsqueda apuntados por la autora, el objetivo aquí es ahondar no solo en la ausencia de lo digital, sino en la ausencia de todo rastro de una escena de arte digital portugués en un país más decidido a trasladar y adaptar visiones y narrativas externas sobre la historia del arte contemporáneo que a construir una propia. O, como señala Veiga, empeñado en menospreciar de modo recurrente la cultura propia (Veiga 2017). Los museos portugueses se han negado así a abrir de forma clara una reflexión y análisis profundo sobre el impacto de una cultura global y en red sobre el territorio local o nacional.
- 8 Es posible afirmar que la red oficial de museos de arte contemporáneo del país ha obviado de forma general la existencia, calidad y dinamismo de este tipo de creaciones en los últimos tiempos. Tanto es así que si utilizáramos la referencia de las colecciones de museos de arte contemporáneo portugueses podríamos llegar a la rápida conclusión de que el arte digital o *new media* no haya tenido lugar en el país en los últimos años. Es significativo que incluso cuando el término aparece en las palabras clave, como es el caso de la *web* de la Rede Portuguesa de Arte Contemporânea⁷, no se produzcan resultados reales en la búsqueda. Un hecho sorprendente que corrobora lo paradójico de la situación: mientras es reconocida la existencia innegable de ese tipo de obras, se constata su ausencia en los museos, centros y galerías que forman la red.
- 9 Debido a ello, parece lógico que los artistas hayan desviado la producción, distribución y muestra del arte digital o bien hacia otro tipo plataformas independientes; o bien hacia el uso de redes sociales, festivales internacionales como *File*⁸, bienales *online* como *Wrong*⁹ o plataformas comerciales de venta directa *online* de arte digital, todos ellos externos al contexto nacional y con poca o nula repercusión en el mismo. La citada red alternativa, si bien perfectamente válida como medio de difusión de las obras, no

asegura la pervivencia de las mismas a medio y largo plazo, dejando caer la responsabilidad de la conservación de éstas en última instancia a los propios artistas.

Digitalizar el pasado

- 10 Desde sus inicios, la cultura digital ha estado asociada a aspectos muy amplios, tanto sociales como políticos y económicos, que sobrepasan los límites de lo meramente artístico. La irrupción de las herramientas digitales facilitó el acceso a la información y la creación, producción, edición y distribución de materiales multimedia en lo que vino a llamarse la “sociedad red”. Este hecho se vio multiplicado sobre todo desde mediados de los años 1990 en que Internet terminó por popularizarse y extenderse a amplias capas de población en el mundo occidental. Desde entonces los usuarios pudieron incorporarse a una nueva cultura abierta y participativa. Esta abundante producción de contenidos, principalmente en forma de imágenes, aunque también en otros formatos multimedia, permitió extender una cultura donde los no profesionales disfrutaban del derecho a publicar sus propios contenidos.
- 11 En este contexto, la cultura popular ha conseguido abrirse paso poniendo en jaque el estricto control en la producción y difusión de la cultura ejercida desde instituciones como los museos. En la red, los propios usuarios además de convertirse en potenciales productores de contenidos creativos (Steyerl 2015) pueden también generar su propia colección de materiales gracias a la fácil copia y guardado de documentos digitales en sus discos duros (Quaranta 2014). Potenciales pequeños museos privados en el gran museo en red o, aún más, un hipotético museo de todo en cualquier lugar (*The Everywhere Museum of Everything*) tal y como es planteado por Veiga (2020). Algo parecido a lo que algunos llamaron una “memoria digital universal” (Lèvy 2013).
- 12 El miedo a la pérdida de información y a una hipotética “Edad negra” (*Dark Age* en inglés) de la cultura (Kuny 1998; Brand 1999) ha alimentado este proceso en un contexto en que parece que todo aquello no digitalizado esté en peligro de desaparición por el mero hecho de no ser visible en esa ingente biblioteca universal que es Internet. El acento sobre el acceso ha sido puesto con claridad dejando claro, de un modo más o menos explícito o implícito, que lo inaccesible no existe *de facto*.
- 13 En las últimas décadas, principalmente desde proyectos auspiciados por instituciones como la UNESCO, la Comisión Europea o las principales bibliotecas nacionales, este enorme esfuerzo por digitalizar los elementos patrimoniales del pasado se ha visto ampliado y continuado. Todo ello gracias a la constante aparición de nuevas herramientas de búsqueda, recopilación y análisis de datos, en los últimos tiempos potenciadas por el avance de la Inteligencia Artificial o el *Big data*. Insertos pues en una fase avanzada, y a pesar de la normativización o normalización de las herramientas digitales, es posible afirmar que el debate sigue abierto, y los retos y dificultades a la hora de implantar su aplicación en los museos continúan (Nikolaou 2024).
- 14 En el caso portugués los primeros esfuerzos en la digitalización de las colecciones de los museos datan de la aparición del programa Matriz allá por 1993 (Cordeiro, Sousa e Carvalho 2021). Sin embargo, este programa ha estado más dedicado a la armonización del inventario de fotografías y otros tipos de imágenes sobre patrimonio sin incluir tampoco ninguna clase de patrimonio nativo digital. Centrado en la gestión de los fondos fotográficos de la *Dirección General del Patrimonio Cultural* en forma de base de

datos, la falta de diversidad del material se constata en una estructura que apenas distingue entre “Artes Plásticas/Artes Decorativas”, “Arqueología” y “Etnología” como categorización y filtro de búsqueda.

- 15 La digitalización en sí misma no es una metodología definitiva, pues los documentos digitales requieren también de ser preservados en un esfuerzo continuado debido a su rápida obsolescencia. Las colecciones digitales no aseguran la conservación del patrimonio (Kuny 1998). La ingente cantidad de energía, tiempo y dinero necesarios para conformar estos repositorios chocan con el interés público y con la falta de fondos que sufre la cultura de forma crónica, más en entornos y golpeados por las crisis como el portugués. Ello ha hecho que las empresas privadas (*Google* es sin duda el caso más evidente) aparezcan como colaboradores, a veces indispensables, en este tipo de proyectos en una tendencia que apunta a la mercantilización de la cultura.
- 16 La digitalización ha llevado a la posibilidad de realizar visitas virtuales y acceder a un gran número de información sobre sitios patrimoniales del pasado de todas las épocas y en todo el mundo. En algunos casos permitiendo el disfrute de aquello que sería de otro modo imposible de conocer en directo. Una nueva especie de turismo virtual. No es casualidad que sea en el proyecto *Google Arts and Culture* donde sí es posible acceder a la visita 3D de un buen número de museos, colecciones y sitios patrimoniales portugueses (desde Monasterios como el de Batalha hasta museos como Museu Nacional de Arte Antiga en Lisboa o el Museu Serralves en Oporto, entre muchos otros).

¿Digitalizar el presente?

[...] Descrever e distinguir, do ponto de vista estético, é já um trabalho de teorização. (Melo 2016, 14)

- 17 La cultura digital parece haber permeado todos los ámbitos no solo de la creación artística, sino de la interacción rutinaria de los ciudadanos, que se comunican, compran o consultan datos médicos o bancarios mediados por *apps* y diversos dispositivos. En una cultura ya post-digital según algunos (Cramer 2015), el uso de los nuevos medios por parte de los artistas continua una tradición vanguardista de riesgo que hace del *new media art* un género inevitablemente periférico respecto al arte más institucionalizado (Lee y Carvalhais 2024). La necesidad de la “novedad” marca, por definición, esta posición. Los nuevos medios son externos, *outsiders*, a la espera de ser normalizados y superados por otros aún más novedosos.
- 18 Es así que llegamos a entender, en oposición a toda esta enorme corriente de digitalización, la paradójica situación de un arte digital que tiene enormes dificultades a la hora de entrar en el museo si no es en formatos ya ampliamente aceptados como la fotografía, el vídeo o la instalación. La cultura “nativa digital” más apegada a medios no tan fácilmente relacionables con la tradición artística anterior no se ha visto correspondida en esa tarea de aceptación y normalización de la cultura digital. Mientras los esfuerzos se han redoblado a la hora de migrar a formato digital pedazos del pasado, se ha obviado la necesidad de reflexionar, analizar y preservar los documentos que muestran otras formas de entender el mundo y la creación desde los nuevos medios, elementos potencialmente patrimoniales del presente de cara al futuro.
- 19 Que desde el inicio de la discusión sobre el museo digital se haya hablado de términos como el museo virtual, inmaterial o el museo “sin lugar” (Barranha et al. 2015) quizás haya permitido generar un imaginario en los museos tradicionales en que se hayan

creído ajenos al lenguaje y a las producciones estéticas de los nuevos medios. Mientras se adopta el uso de herramientas de gestión o de difusión, los museos obviaban el uso creativo de esos mismos medios en manos de los artistas del presente. El arte digital se ha movido en una idea utópica y sintópica (Giannetti 2002), supuestamente ajeno a condicionantes de espacio y tiempo. Centrado en un presente líquido y en la diversidad de futuros proyectados, ni tan siquiera ha parecido tener el tiempo ni el interés de reclamarse como potencial patrimonio venidero.

- 20 El *new media art*, capaz de moverse con rapidez y diseminarse en redes globales a través de Internet, rompió desde el primer momento con el control del sistema artístico por parte de mediadores tradicionales como los museos y galerías. Fue, al menos en ciertas épocas, como la de la gloriosa democratización de Internet en los años 1990, un espacio de autogestión y “contrapoder” en palabras de artistas como Miguel Leal (2003). El arte de los nuevos medios desconfió y ha seguido desconfiando de unos mecanismos institucionales conservadores y anquilosados. En el sentido inverso, las instituciones renegaron, salvo contadas excepciones, de un tipo de arte rebelde y crítico, capaz de generar espacios de producción y distribución de arte alternativos e insumisos al control de éstas.
- 21 Como elemento rebelde o disruptor, un paso más hacia una crítica institucional, el arte de los nuevos medios reclama un espacio abierto y tan solo dependiente de las condiciones de conexión de las que dependen nuestros ordenadores y teléfonos móviles. Estas nuevas circunstancias de la cultura sin duda superan las tradicionales limitaciones del marco institucional. Más allá de la concepción de un arte físico y objetual, las nuevas formas de arte tecnológico exploran los límites de la autoridad que siempre marcó la institución museística sobre el sistema artístico. En otros términos, parece claro que los nuevos tipos de creaciones digitales han sido muy difíciles de rastrear y aceptar por parte de los museos (Stallabrass 2010), acostumbrados a las largas digestiones históricas basadas en juicios realizados desde una óptica estética reducida y aparentemente inamovible.
- 22 En esta línea es posible afirmar que los museos portugueses de arte contemporáneo han sido seguidores de corrientes históricas aferradas a la jerarquía de las bellas artes y poco permeables a lo inter o pluridisciplinar. Alejado del árbol genealógico de las corrientes artísticas anteriores, el *new media art* puede ser entendido como un elemento externo a ellas, autónomo, difícil de emparentar. Derivado del uso de plataformas y herramientas digitales, los museos podrían aferrarse a la visión de estas creaciones como una práctica social y no tanto una práctica artística. El desencuentro entre la cultura elitista y popular se hace evidente en ese cisma.
- 23 La crítica abierta a la institución museística se puede apreciar en proyectos de arte digital como el *Museum of Modern Strategy* (1997) de Miguel Leal. O en estrategias que se mueven en la búsqueda de mecanismos al margen de las fronteras de lo público y lo privado, de la autoría individual o colectiva, o que se afirman como lúdicas, en un juego más o menos simple o naif. Así podríamos entender obras de artistas como André Sier, Susana Mendes Silva, Felipe Vilas-Boas, Patrícia Albuquerque, Sandra Araújo o el colectivo CADA, entre otros. El uso de mecanismos de apropiación, de adaptación o “hacking” de aspectos de la cultura popular como los videojuegos, la estética meme, o la comunicación en redes sociales o uso de aplicaciones y *software* variados aparece en ellos de forma más o menos compleja. Dadas sus características, estas estrategias muchas veces no han sido tenidas en cuenta por el sistema artístico oficial debido a sus

dificultades de concepción como obra única, completa y acabada, al menos desde su perspectiva. Las obras *new media* juegan, en muchos casos, a alimentar la confusión e indistinción entre el maremágnum de creaciones que pueblan la red. Si es la interacción con el usuario *online* la que las activa y completa en cada *performance*, ¿tiene sentido que sea el museo el que se haga cargo de ellas, momificándolas?

- 24 A pesar de todo, es posible rastrear iniciativas de apoyo al arte tecnológico por parte de los museos portugueses: el Museu Nacional de Arte Contemporânea – Museu do Chiado, ha acogido premios como el *Sonae*, dedicado a creaciones que relacionan arte y tecnología. Este mismo museo promovió la apertura de la galería *Site-specific* entre 2002-2007 como proyecto pionero de apoyo al *net art* en el país. Sin embargo, estos proyectos se han demostrado de corta duración y abrupto final. La galería *online Site-specific*, alojada temporalmente en la web oficial del museo, apenas alojó una obra, a día de hoy inaccesible (Ponte 2024, 44). En los últimos tiempos, la inauguración del Maat de Lisboa sí ha llevado a la aparición de exposiciones importantes sobre arte tecnológico, un hecho que, no obstante, no ha sido sostenido con coherencia en su programación ni ha llevado a la incorporación de este tipo de arte a sus fondos. Esfuerzos que podríamos considerar aparte de las grandes instituciones, como el de la reciente exposición *Net Arte no Triângulo das Bermudas* en el CAAA (Centro para os Assuntos da Arte e Arquitectura) de Guimarães¹⁰, si bien manteniendo un pequeño formato, marcan una interesante línea a seguir en el futuro.
- 25 Entendido el *new media art* como una vanguardia en un sentido técnico y conceptual, podemos entender mejor sus dificultades de acceso al sistema. Históricamente, los problemas para la acogida de los movimientos de vanguardia en Portugal son bien conocidos y han sido tratados por diversos autores. El arte contemporáneo portugués se vio tradicionalmente arrastrado por su posición periférica y dependiente de visiones, tanto estética como económicamente hablando, provenientes de otras latitudes. En ese sentido, la modernidad se vio, por factores de todo tipo entre los que se encuentra la situación política hasta la llegada de la democracia en 1974, “retrasada” o “aplazada” (Nogueira 2008) ya desde esa época. Este factor de algún modo sigue marcando la situación hasta nuestros días, también a la hora del desarrollo y acogida de movimientos artísticos más ligados a las nuevas tecnologías. De hecho, como han señalado algunos autores, en Portugal nunca hubo movimientos clave en este sentido como el llamado “computer art” (Oliveira 2021). Un hecho que no puede justificarse simplemente desde el sentido de la periferia, ya que otros países como España, países balcánicos o iberoamericanos sí tienen importantes ejemplos al respecto. Por tanto, esta situación parece aludir a factores más profundos del sistema artístico portugués.
- 26 En un contexto diverso y globalizado, el sistema artístico portugués parece no haber admitido la idea de las prácticas artísticas más allá de la idea de las bellas artes. Así, mientras es relativamente habitual que hayan aparecido museos o centros que exploran las interrelaciones entre arte y tecnología en otros contextos del mundo occidental, Portugal permanece ajeno a esa corriente y tan solo la aparición del Museu Zer0¹¹ en las cercanías de Tavira, en el Algarve, parece querer romper el hielo en esa dirección. Sin embargo, éste es un proyecto por consolidar y del que aún se desconoce cuál podrá ser su alcance a medio y largo plazo.
- 27 Los casos de la Tate Modern en Londres, el ZKM en Karlsruhe o el Whitney Museum en Nueva York son paradigmáticos, pero también podríamos encontrar un buen número de centros de arte que han ido apareciendo en torno al desarrollo de la cultura digital

tanto en Asia, como en Europa o América en todas sus latitudes. Incluso museos relativamente tradicionales en su concepción como el Museo Reina Sofía de Madrid sí acogen obras de arte digital con normalidad, si bien no sean su principal foco de atención. Tampoco han aparecido en Portugal *labs*, asociaciones o plataformas dedicadas al estudio, conservación o exhibición del *new media art* con proyección a medio plazo siguiendo los ejemplos de lugares como *Li-ma* Amsterdam, Matadero Madrid o Laboral Gijón, por señalar algunos casos cercanos.

Sobreproducción, validación y consenso social

Dissemos que qualquer coisa pode ser arte e não que qualquer coisa é arte. Porque, para que o que quer que seja passe do poder ser arte ao ser arte, tem que ser socialmente reconhecido como arte pelo conjunto da sociedade, ou pelos específicos círculos de especialistas em que a sociedade informalmente delega a competência para a concessão e reconhecimento do estatuto artístico. (Melo 2016, 27)

- 28 En la nueva condición digital (Stalder 2017) en la que vivimos, la cultura ha sido claramente tecnologizada. Parece obvio pensar que, al menos en el mundo occidental, ha habido una proliferación de herramientas creativas que facilitan la producción de material susceptible de ser entendido como patrimonio realizado por colectivos y usuarios no profesionales. Es difícil encontrar bases de datos o museos que se hayan dedicado a esta complicada labor. En este contexto, la opinión de los museos a la hora de filtrar los productos culturales parece haber perdido peso, inmersos en una sobrecarga informacional que ha roto sus obsoletas costuras. En ella la visión maquínica y la capacidad algorítmica parecen las únicas capaces de poder filtrar esa ingente cantidad de datos, también en el ámbito cultural.
- 29 En un mundo altamente tecnológico, las artes se han visto envueltas en una diversidad técnica que obliga a una rápida, compleja y, muchas veces, confusa distinción. Ello pone en tensión a la propia clasificación de las artes y también el papel de las instituciones como los museos a la hora de entender y adaptarse a la rápida evolución tecnológica y los dinámicos factores sociales a ella asociados. El museo adquiere una posición que tiende a jerarquizar, filtrar y escoger los tipos de arte que considera adecuados para su colección. El caso portugués parece especialmente restrictivo en su capacidad de dar cabida a esta diversidad, centrando su interés en una visión aún objeto-céntrica y basada en la idea de bellas artes. En una lógica jerarquizada (Melo 2016, 15-16), el arte digital portugués no ha tenido acceso a ningún nivel superior de valoración económica, mediática o prestigio en la cultura portuguesa oficial.
- 30 En este contexto, las imágenes de la cultura en red han quedado en una situación de vulnerabilidad y precariedad (Steyerl 2009). La defensa de este proletariado cultural ha sido realizada por usuarios de forma anónima y en gran parte desinteresada. Las instituciones culturales en este sentido no han sabido leer el dinamismo de la cultura en la época de las redes sociales. Y frente a la adversidad (técnica o económica) han optado por no enfrentarse a las problemáticas de la conservación de la información digital que, curiosa y paradójicamente, utilizan como método de preservación en forma de copia supuestamente inmaterial de una cultura material original.
- 31 La generación de un gusto “oficial” por parte de los museos marca en gran parte las estrategias de conformación de las colecciones privadas. Que ambos elementos se retroalimentan es evidente en el caso portugués, donde la mayor parte de las

colecciones de museos de arte contemporáneo provienen “de facto” de colecciones privadas cedidas a la institución pública (Duarte 2013).

- 32 Los museos portugueses parecen haber permanecido ajenos a la cultura computacional de su tiempo. Alejados de ella, quizás hayan pensado que será la perspectiva histórica y el alejamiento temporal los que permitirán distinguir y discernir qué fue lo que aconteció con valor artístico en los años pioneros del impacto de las herramientas digitales y de Internet. Sin embargo, sin un seguimiento cercano de lo acontecido en ella, las dificultades para una posterior investigación y análisis se multiplican. Quién podrá hacerlo cuando los restos de la misma sean mínimos, pequeños porcentajes de todo lo producido. Quién valorará si lo sobrevivido fue realmente significativo en su momento, qué impacto tuvo tanto social como culturalmente.
- 33 Lo que está claro es que las redes internacionales que conforman la información y la cultura hoy son lugares de profunda confusión y perturbación. Quizás el problema es que los museos contemporáneos sean conscientes de su incapacidad de navegar en ese tipo de aguas turbulentas. O quizás no hayan sabido escudriñar con claridad las relaciones entre arte y tecnología. Han confundido contenido y continente y han otorgado más importancia a las limitaciones del medio que a las posibilidades del arte, Arte con mayúsculas más allá de la materia en que se sustente. Los museos podrían haberse dejado engañar por el enorme número de imágenes operacionales, según los términos utilizados por Farocki y retomados por Parikka (2023). Imágenes que tienden al pragmatismo y que suplantán de alguna manera, o se hacen indistinguibles, de las imágenes artísticas.

Conclusiones ¿Qué quedará del arte digital portugués en el futuro?

[...] the more science and technology succeed, the more opaque and obscure they become. (Latour 1999, 304)

- 34 A día de hoy, en Portugal es prácticamente imposible rastrear ejemplos de arte digital o *new media* en las colecciones de sus museos. Cuando encontramos excepciones, éstas se refieren a formatos ya ampliamente aceptados como el video o la fotografía digitales.¹² Esta ausencia se ahonda aún más si nos referimos a obras de artistas portugueses y todavía más si nos referimos a tipologías de obras más directamente conectadas con los aspectos más innovadores del uso de Internet, *software*, redes sociales o inteligencia artificial como sustento creativo.
- 35 Esta política de falta de apoyo al arte digital no es un hecho anecdótico ya que implica que un enorme número de obras artísticas actuales se vean destinadas a su irremediable pérdida, más aún debido a la probada obsolescencia de estos medios (Brabazon 2013). En última instancia, esta situación lleva a la posible generación de un vacío histórico-cultural que dificulta la comprensión del uso creativo de los nuevos medios de comunicación por parte de los artistas portugueses entre finales del siglo XX e inicios del XXI.
- 36 La actual investigación corrobora que los museos portugueses de arte contemporáneo han sido resistentes al cambio demandado por el impacto de las nuevas tecnologías. La capacidad disruptiva de las nuevas tecnologías (Peacock 2008) aún no ha provocado un cambio profundo de paradigma en su organización institucional y la aplicación de

nuevas metodologías de trabajo. Como ya señalaba Dekker, los profesionales de los museos han preferido mantener una posición de estabilidad en la zona de confort de lo ya conocido, tratando de evitar el riesgo de zambullirse en aquello que no ha sido validado históricamente (Dekker 2018). Esta inflexible posición tiene que ver no solo con las problemáticas técnicas y económicas que esta adaptación supone, sino que incluye también la necesidad de una formación en competencias digitales por parte de los trabajadores culturales (Carvalho y Matos 2018). Los retos son muchos e imposibles de afrontar de forma sencilla. Las nuevas tecnologías ahondan en la necesidad de replantearse en profundidad el papel del museo en el mundo actual, un debate aún no afrontado en Portugal.

- 37 En el mundo digital actual, el conocimiento de lo acontecido en el arte a nivel internacional es prácticamente total en tiempo real. En un momento de enorme diversidad de técnicas y propuestas creativas es imposible contestar que la exclusión de alguna de estas se produzca por mero desconocimiento. Por ello la ausencia de arte *new media* en las colecciones portuguesas solo puede entenderse como una elección consciente y que tiene consecuencias profundas en lo que se refiere al análisis de los objetivos del sistema artístico portugués en su elección de lo que será valorado como patrimonio en el futuro.
- 38 Todas estas circunstancias nos invitan a entender el caso de estudio portugués como paradigmático. El *new media art* portugués ha permanecido en el tiempo como un tipo de creación alternativa, *outsider*, sin voluntad de entrar o incapaz de entrar en la rueda que marca el reconocimiento en el sistema artístico. Teniendo en cuenta los pasos señalados por Bowness en su libro sobre las condiciones del éxito artístico (1989), podemos afirmar que el arte digital luso no ha superado ningún estadio de reconocimiento: no ha sido valorado ni reivindicado de forma firme no solo por los museos, sino tampoco por los galeristas, críticos, curadores o por los propios artistas del país. Por ello nunca ha llegado a tener un reconocimiento social amplio.
- 39 El difícil reto que supone la preservación del arte digital solo puede ser superado utilizando mecanismos colectivos, protocolos claros y un esfuerzo técnico y económico prolongado en el tiempo y que, a día de hoy, solo parece asumible por instituciones de gran formato. Como avisa Depocas (2002), el reto no es solo técnico o económico, sino que para la correcta conservación patrimonial se requiere de la investigación, conocimiento e interpretación de un contexto no solo creativo, sino histórico, político y social, una tarea a la que debe contribuir el museo de forma inequívoca.
- 40 Como instituciones de autoridad, los museos no solo tienen el deber de conservar elementos materiales e inmateriales, sino que también tienen la responsabilidad de mostrar narrativas que, de algún modo, legitiman identidades y realidades sociales y construyen una proyección muy influyente sobre la cultura. Siguiendo esa línea, obviar la producción realizada por un área de la sociedad de un tiempo supone una peligrosa exención de responsabilidad. Supone juzgarla de manera implícita como inadecuada o no válida y anularla como potencial patrimonio que nos haga entender ese tiempo en el futuro.
- 41 Si bien es cierto que los museos de arte contemporáneo portugueses carecen, al menos hasta el momento, de un equipo técnico y humano adecuado para la realización de un trabajo sistemático de conservación de *new media art*, también es cierto que algunas de las tareas que esos mismos museos ya realizan de forma digital podrían adaptarse para la conservación de la documentación e información de las obras. La creación de bases

de datos al respecto sería un primer paso asequible y ampliaría las opciones de una posterior copia, emulación o migración de datos, así como aseguraría el conocimiento de una información básica de las obras, en gran parte basado en datos y metadatos no siempre de gran tamaño ni complejidad. La realización de entrevistas y cuestionarios, además, se ha demostrado como uno de los métodos más eficaces utilizados en la conservación del *new media art* a nivel global desde la creación del *Variable Media Questionnaire* (Ippolito 2005).

- 42 El trabajo del museo es filtrar y seleccionar las imágenes necesarias de una (o de varias) cultura(s), separarlas del resto, de lo que podríamos llamar las imágenes potenciales, “posibles” (Castro e Mire 2021). Siguiendo esa línea: ¿dónde están esas primeras imágenes necesarias para conocer y valorar el impacto de la cultura digital en Portugal? ¿Están *offline*? ¿Perdidas? Desde luego parece claro que en los museos no. Y recuperarlas desde los *back-ups* personales de los artistas no es tarea fácil, puede que directamente sea imposible.
- 43 La desaparición del arte digital se puede entender en sí misma como representativa de una cultura que tiende a la impaciencia, precariedad y falta de tiempo. Debemos permanecer entonces abiertos ante la posibilidad de restauro de una hipotética y sugerente “biblioteca de imágenes no vistas” (Perniola 2002, 59) que es, aún a día de hoy el *new media art* en Portugal. Puede que un próximo ejercicio de arqueología y documentación sea el que rescate un arte misterioso, infravalorado y que hasta el momento ha permanecido esencialmente oculto en el imaginario del país. Habrá quien piense que siguen siendo los museos las instituciones encargadas de velar por él; otros quizás aboguen por la necesidad de crearse nuevas plataformas, se llamen como se llamen.
- 44 Si bien el dato sobre su ausencia actual en colecciones es taxativo y evidente, no debemos dar por muerto aún al arte digital luso. A pesar de no haber obtenido aún la certificación de los museos, la escena del *new media art* portugués ha mostrado una sorprendente (si bien precaria e intermitente) vitalidad en las últimas décadas.

BIBLIOGRAFÍA

- Barranha, Helena, Susana S. Martins, y Pinto Ribeiro, eds. 2015. *Museus Sem Lugar: Ensaíos, Manifestos e Diálogos em Rede*. Lisboa: Universidade Nova de Lisboa.
- Barranha, Helena. 2019. “Fora do Algoritmo. A Relativa (in) Visibilidade da Arte Digital nos Museus de Arte Contemporânea.” *Revista de Museus* 2: 94-109.
- Bowness, Alan. 1989. *The Conditions of Success: How the Modern Artist Rises to Fame*. London: Thames and Hudson.
- Brabazon, Tara. 2013. “Dead Media: Obsolescence and Redundancy in Media History.” *First Monday* 18 (7). 1-6.
- Brand, Stewart. 1999. “Escaping the Digital Dark Age.” *Library Journal* 124 (2): 46-48.

- Carvalhais, Miguel. 2022. *Art and Computation*. Rotterdam: V2_Publishing.
- Carvalho, Ana, e Alexandre Matos. 2018. "Museum Professionals in a Digital World: Insights from a Case Study in Portugal." *Museum International* 70 (1-2): 34-47.
- Castro, Aida, y Maria Mire. 2021. "Dead Link: Mediações das Práticas Artísticas," *Interact* 34. <https://revistainteract.pt/34/dead-link-mediaco-es-das-praticas-artisticas-ii/>
- Cordeiro, Patrícia A. N., João P. Sousa, e Aida Carvalho. 2021. "Digitization and Gamification in Cultural Heritage: The Portuguese Context in the Framework of National and International Policies and some Practical Examples." Comunicación presentada en 2021 *16th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)*, Chaves, 23-26 junio 2021. <https://ieeexplore.ieee.org/document/9476328>
- Cramer, Florian. 2015. "What is 'Post-digital'?" En *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design*, editado por David M. Berry, y Michael Dieter, 12-26. London: Palgrave Macmillan UK.
- Dekker, Annet. 2018. *Collecting and Conserving Net Art: Moving Beyond Conventional Methods*. London: Routledge.
- Dekker, Annet. 2021. *Curating Digital Art: From Presenting and Collecting Digital Art to Networked Co-curation*. Amsterdam: Valiz.
- Dépcas, A. 2002. "Digital Preservation: Recording the Recoding." En *Ars Electronica 2001 Takeover: Who's Doing the Art of Tomorrow/Wer Macht die Kunst von Morgen*, 334-340. Wien: Springer.
- Duarte, Adelaide. 2013. "Da coleção ao Museu: o Coleccionismo Privado de Arte Moderna e Contemporânea em Portugal." *Revista Vox Musei Arte e Património. Tema Arte Património e Museus* 1: 17:31.
- Giannetti, Cláudia. 2002. *Estética Digital: Sintopía del Arte, la Ciencia y la Tecnología*. Barcelona: L'Angelot.
- Kuny, Terry. 1998. "The Digital Dark Ages? Challenges in the Preservation of Electronic Information." *International Preservation News* 17: 8-13.
- Latour, Bruno. 1999. *Pandora's Hope: Essays on the Reality of Science Studies*. Cambridge: Harvard University Press.
- Leal, Miguel. 2003. "O fim da Net.Art?" *Ciberscopio*, 1-7.
- Lee, Rosemary, y Miguel Carvalhais. 2024. "Repensar a Media Art na Era da Computação Pervasiva." *Vista* 14, e024013.
- Lèvy, Piere. 2013. "Building a Universal Digital Memory." En *Museums in a Digital Age*, editado por Ross Parry, 94-106. Londres: Routledge.
- Melo, Alexandre. 2016. *Arte e Poder na Era Global*. Lisboa: Documenta.
- Nikolaou, Polina. 2024. "Museums and the Post-Digital: Revisiting Challenges in the Digital Transformation of Museums." *Heritage* 7 (3): 1784-1800.
- Nogueira, Isabel. 2008. "Artes Plásticas e Pensamento Crítico em Portugal nos Anos Setenta: Aspectos de uma Modernidade Adiada." *Intellèctus* 7 (2). <https://www.e-publicacoes.uerj.br/intellectus/article/view/27644>
- Oliveira, José. 2021. "Computer Art in Portugal." En *Art, Museums and Digital Cultures*, editado por Helena Barranha, y Joana S. Henriques, 94-106. Lisboa: IHA – NOVA.

- Parikka, Jussi. 2023. *Operational Images: From the Visual to the Invisual*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Peacock, Darren. 2008. "Making Ways for Change: Museums, Disruptive Technologies and Organisational Change." *Museum Management and Curatorship* 23 (4): 333–351.
- Perniola, Mario. 2002. *El Arte y su Sombra*. Madrid: Cátedra.
- Ponte, Sofia. 2024. "Net Art, o Lado B da Arte Digital: Reflexões sobre a sua Exposição e Coleção." En *Arte, Digital, Academia, Museu Zero*, organizado por Miguel Carvalhais e Luísa Ribas, 37-53. Porto: FBAUP/Tavira: Museu Zero.
- Quaranta, Domenico. 2014. "Saved by Copying. Web Collecting and the Preservation of Digital Artworks." En *Possible Futures: Art, Museums and Digital Archives*, editado por Giselle Beiguelman, y Ana Gonçalves Magalhães, 224-238. [s.l.]: Editora Peirópolis.
- Santos-Silva, Dora, Ana Marta Flores, y Maria João Centeno. 2021. *Inovação Digital nos Museus Portugueses: Um Estudo de Plataformas, Formatos e Narrativas*. Lisboa: ICNOVA – Instituto de Comunicação da Nova.
- Santos, Jorge, Conceição Serôdio, e Fernanda Ferreira, eds. 2017. *Diagnóstico aos Sistemas de Informação nos Museus Portugueses*. Edição do Grupo de Trabalho Sistemas de Informação em Museus (GT-SIM). https://www.bad.pt/noticia/wp-content/uploads/2017/06/GTSIM_DSIM_RelatórioFinal.pdf
- Stalder, Felix. 2017. *The Digital Condition*. [n.p.]: John Wiley & Sons.
- Stallabrass, Julian. 2010. "Can Art History Digest Net Art?" *netpioneers*, editado por Dieter Daniels, y Gunther Reisinger, pages. London: Sternberg Press.
- Steyerl, Hito. 2009. "In Defense of the Poor Image." *e-flux journal* 10: 86-92.
- Steyerl, Hito. 2015. "Too Much World: is the Internet Dead? En *The Internet does Not Exist*, editado por Julieta Aranda, Anton Vidokle, y Brian Kuan Wood, 10-26. London: Sternberg Press.
- UNESCO. 2015. *Recommendation Concerning the Preservation of, and Access to, Documentary Heritage Including in Digital Form*. Paris: UNESCO. <https://www.unesco.org/en/legal-affairs/recommendation-concerning-preservation-and-access-documentary-heritage-including-digital-form>
- Veiga, Pedro. 2017. "Experiência e Atenção: Construção e Construção de Ecossistemas de Média-Arte Digital." Tesis doctoral, Universidade Aberta e Universidade do Algarve.
- Veiga, Pedro. 2020. "Curating the Everywhere Museum of Everything". *Digital Creativity* 31 (3): 171-180.

NOTAS

1. Puede consultarse más información a este respecto en informes como Santos, Serôdio e Ferreira (2017).
2. <https://digital-skills-jobs.europa.eu/en/actions/national-initiatives/national-strategies/portugal-action-plan-digital-transition> (consultado el 14 de octubre de 2024).
3. <https://www.europeana.eu/es> (consultado el 16 de octubre de 2024).
4. <http://www.iberamericadigital.net/BDPI/Inicio.do> (consultado el 16 de octubre de 2024).
5. <https://www.thecultureindex.org/> (consultado el 17 de octubre de 2024).
6. <https://colegaodoestado.pt> (consultado el 27 de enero de 2025).

7. <https://rpac.pt/rede/#colecoes> (consultado el 27 de enero de 2025).
 8. <https://file.org.br/> (consultado el 27 de enero de 2025).
 9. <https://thewrong.org/> (consultado el 27 de enero de 2025).
 10. <https://www.caaa-net.art/> (consultado el 20 de febrero de 2025).
 11. <https://www.museu0.pt> (consultado en 30 de enero de 2025).
 12. Véase a este respecto la incorporación de obras en la colección del Estado (<https://colecciondoestado.pt/missao/aquisicoes-recentes/>), donde sí aparecen obras en formato fotográfico y de vídeo digital de artistas como Alexandre Estrela, Gabriel Abrantes, Filipa César, Alice, dos Reis, Igor Jesus, o Diana Policarpo, entre otros; y donde resulta imposible encontrar obras de *net.art*, *software art* o cualquier tipo de uso de nueva tecnología interactiva más allá de una idea de la obra de arte como objeto visual a contemplar en el entorno del museo o la galería.
-

RESÚMENES

La digitalización del ámbito museístico en Portugal ha avanzado de manera irregular pero inexorable en las últimas décadas. Las instituciones de arte contemporáneo en el país se han visto así obligadas a digitalizar sus recursos y utilizar *websites* y redes sociales a la hora de difundir su programación e informar de sus actividades. A ello se ha sumado la necesidad de hacer pública la consulta de sus colecciones. Este estudio parte de un análisis del estado de la producción, distribución, exhibición y adquisición del arte *new media* en Portugal en las últimas décadas. Ante la ausencia de informes estadísticos o bibliografía sobre el tema, se han rastreado pormenorizadamente las colecciones de los principales centros de arte contemporáneo del país. También se ha entrevistado a artistas y otros agentes del *new media art* en el país. Sorprendentemente la digitalización no se ha visto acompañada de un movimiento paralelo de incorporación de arte digital a sus fondos. En este contexto, los artistas que han usado los nuevos medios en Portugal se han visto abocados al uso de plataformas alternativas para la difusión de sus obras. Esta red, sin embargo, no asegura la supervivencia profesional de los artistas ni la pervivencia de sus obras a medio y largo plazo. Esta situación implica que un enorme número de obras se vean destinadas a su pérdida, más aún debido a la probada obsolescencia de estos medios. Nadie parece poder afrontar el difícil reto de preservar este tipo de obras como patrimonio que legar a futuras generaciones.

The digitalization of the museum sector in Portugal has advanced unevenly but unstoppably in recent decades. Contemporary art institutions in the country have thus been forced to digitize their resources and use websites and social networks to disseminate their programming and inform about their activities. In addition to this, there is the need to make public the consultation of their collections. This study is based on an in-depth analysis of the state of production, distribution and exhibition of new media art in Portugal in recent decades. Due to the absence of reports or bibliography on the issue, it was necessary to trace extensively the collections of the main Portuguese contemporary art centers. Interviews to artists and cultural agents working on this realm have been also carried out. Surprisingly, digitization has not been accompanied by a corresponding movement to incorporate digital art into their catalogues. Artists who have used new media in Portugal have been forced to use alternative platforms to produce and disseminate their works. This network, however, does not ensure the survival of the artists as culture professionals, nor the preservation of their works in the mid and long term.

This situation implies that a huge number of artistic works are destined to be lost, even more due to the proven obsolescence of these media. Until now no one faced with the difficult challenge of preserving this type of works as heritage to be transferred to future generations.

ÍNDICE

Palabras claves: colecciones de arte contemporáneo – Portugal, arte digital, patrimonio digital, conservación, digitalización

Palavras-chave: contemporary art collections – Portugal, digital art, digital heritage, conservation, digitization

AUTOR

LUIS D. RIVERO MORENO

Doctor en Historia del Arte (Universidad de Granada), docente e investigador (Universidad de León). Ha trabajado para la Comisión Europea formando parte del grupo de trabajo del Año Europeo del Patrimonio Cultural 2018; también ha trabajado en el Museo Vostell de Malpartida de Cáceres y el Servicio de Archivos, Museos y Artes Plásticas de la Junta de Extremadura coordinando exposiciones y catálogos. Actualmente es miembro del grupo de investigación “Estudios Literarios y Comparados de lo Insólito y Perspectivas de Género” de la Universidad de León y del Cluster “Art Museums and Digital Cultures” de la Universidade Nova de Lisboa. Facultad de Filosofía y Letras, Campus Vegazana s/n, 24071, León, España, lrivem[at]unileon.es, <https://orcid.org/0000-0002-0494-379X>