

COLECCIONES DIGITALES DE REPRODUCCIONES ARTÍSTICAS: BANCOS DE IMÁGENES

Antonio López Jiménez

Universidad de Murcia

Los nuevos tiempos han traído al coleccionismo de imágenes nuevos modelos de gestión, uso, administración y divulgación. Sobre estos cuatro pilares se asientan las bases del funcionamiento de los bancos de imágenes digitales, empresas, que adaptadas a nuestra estricta actualidad, cumplen con las exigencias de una sociedad que, cada vez más, se apoya en la cultura visual, en los *mass media* y en Internet.

Los bancos de imágenes digitales pueden ser considerados un paradigma de la adaptación y de evolución y como tal han de ser entendidos, como una nueva forma de coleccionismo de imágenes con fines lucrativos que se asienta en los inicios del siglo XXI preparada para circular por las vías de Internet. ¿Pero por qué surgieron y desde dónde? y ¿cuál fue el detonante que les hizo dar el salto al mundo digital?

Entre sus funciones destaca la de contener imágenes que son ofertadas a un sistema que las necesita para hacer funcionar a la sociedad diariamente. Tal demanda sólo puede ser cubierta con unas colecciones enormes que se nutren más cada día y que están preparadas para llegar al consumidor en un tiempo excepcionalmente rápido, otrora impensable. ¿Por qué se incrementan las colecciones?, ¿a que se debe la velocidad referida?

Pero las ventajas de las novedades han llegado con sus contras en la retaguardia, problemas que se suman a los que permanecen del mundo analógico. Así, la red ha hecho vulnerables las colecciones de imágenes, dejándolas a merced de usos ilícitos, plagios y publicaciones fraudulentas. ¿Cuáles son las herramientas de que se sirven para luchar contra esto?, ¿son realmente las adecuadas?

La década de los noventa del pasado siglo fue la que alumbró el nacimiento de los primeros bancos de imágenes digitales, gestación que estuvo abrigada al amparo de las nuevas exigencias de una sociedad que cada vez requería mayor cantidad de documentos icónicos y mejor calidad de visionado de los mismos.

Estas reclamaciones remitidas con anterioridad provenían de los círculos editoriales, revistas, estudios y libros en general que requerían de material icónico para

ilustrar sus obras y que cada vez que intentaban localizarlo sufrían verdaderos quebraderos de cabeza solucionando cuestiones como el dónde conseguir la imagen, cómo realizar las gestiones necesarias para obtener el permiso de los autores o herederos para publicarlas, amén de la incomodidad de tener que desplazarse al lugar donde se encontrase la imagen con un equipo fotográfico adecuado para lograr una instantánea con la calidad mínima necesaria.

Ante semejante panorama, un grupo de personas entre las que deseo destacar a Lady Harriet Bridgeman, presidenta y fundadora de The Bridgeman Art Library, -banco de imágenes pionero en la digitalización de las colecciones-, se hizo rápidamente eco del panorama cambiante y tomaron medidas al respecto. Así, de un modo casi visionario iniciaron un proceso de migración hacia el ámbito informático que hacia finales de la década daría sus primeros frutos, con colecciones de imágenes digitalizadas que estaban a punto de cambiar dando el gran salto hacia Internet. Lady Bridgeman afirmaba en una entrevista: “Yo no hablaría de un cambio absoluto sino de un cambio gradual, todos recordamos que el sistema en un principio no daba un buen servicio, que muchas veces no era capaz de proporcionarnos una buena imagen. Fue un comienzo duro. No tenía ni idea de la evolución que estaba por suceder”. (Entrevista que nos concedió el 28 de Marzo de 2006, Londres).

Al concepto de digitalización se le debe sumar el de migración, entendido como migración digital, que en términos más generales “ha comenzado a transformar la dinámica social de forma tan masiva como lo fueron las migraciones del campo a la ciudad (Vilches, 2001: 38)”. Ambos términos van de la mano en lo que respecta a la gestación de los bancos de imágenes digitales. La migración digital es el periodo de transformación del documento analógico al archivo digital, para lo que se requiere de herramientas afines a la informática tanto en el ámbito del software como del hardware. Por lo general es un proceso lento que, aún hoy día, ocupa gran parte del trabajo de los bancos de imágenes digitales.

Terminado este proceso ya se puede hablar de bancos de imágenes digitales como ejemplos de un nuevo tipo de coleccionismo multidisciplinar que abarca campos que van desde la historia del arte hasta la informática, pasando por la catalogación, la fotografía, el derecho etc.

Para evitar la complejidad y caer en la arbitrariedad de dar una definición que no está completamente estandarizada se apuntará que los bancos de imágenes digitales son: “colecciones organizadas de contenido digital puestas a disposición pública. Éstas

pueden consistir en colecciones de material que ha sido digitalizado, como copias digital de libros u otro material físico que provengan de bibliotecas y archivos. Alternativamente, éstas pueden basarse en información producida originariamente en formato digital” (Comisión de las Comunidades Europeas del proyecto *i2010 Digital Libraries Initiative*, 2005: 3).

Entre sus características principales, según enuncian Codina y Palma, hay que destacar: el contener el material gráfico primario original, propio o de colecciones cuyo contenido, previo acuerdo-convenio, suman al suyo propio; el contener material secundario como descripciones, títulos, fechas, materiales, autores, ubicaciones etc. de las imágenes que ofertan; el hecho de que el material documental sea gráfico-icónico; y el que la empresa propietaria del banco de imágenes actúe como mediadora entre los propietarios de las imágenes y/o colecciones y los clientes. (2001: 254). A lo que cabría añadir: que la empresa propietaria del banco de imágenes se responsabiliza de la gestión del copyright de los trabajos artísticos que oferta; que se encarga de la correcta acreditación de cada imagen vendida; que facilita por medio de recursos web o de personal experto la localización de la imagen correcta al cliente y que en algunos casos la empresa garantiza la exclusividad del uso de la imagen adquirida durante un periodo de tiempo determinado.

El afán de ir a más impulsado por la competitividad entre las distintas compañías esta haciendo que los bancos de imágenes digitales crezcan de modo imparable, este afán ha hecho que en el seno de los bancos de imágenes digitales se creen las mayores colecciones de la historia de ilustraciones, cuando se trata de bancos de carácter general, y de reproducciones artísticas, cuando precisamos en temáticas anejas a la Historia del Arte. Hablamos, en algunos casos, de millones de elementos icónicos, lo cual en última instancia se debe a la fotografía digital. De lo dicho es ejemplo *Corbis Coporación* con más de cien millones de ilustraciones, o de *Getty Images* con más de setenta millones (Wikipedia: <http://en.wikipedia.org/wiki/Corbis> y http://en.wikipedia.org/wiki/Getty_Images).

Si tradicionalmente “coleccionar arte era símbolo de prestigio y poder, y por supuesto sinónimo de riqueza” (Villalba, 2006: 3), en la actualidad las colecciones de reproducciones artísticas de los bancos de imágenes digitales no se alejan demasiado de las finalidades de antaño. En el fondo, atienden a los mismos principios, aunque en la forma hoy es la propia colección la herramienta utilizada para incrementar la riqueza que eleva el prestigio de cada compañía. Siendo así causa y origen del lucro de los

bancos de imágenes digitales y parte de una serpiente que se muerde la cola, en el sentido de que a mayor colección mayor oferta, y a mayor oferta mayor clientela y riqueza para adquirir nuevos fondos.

¿Qué ha sucedido con la figura del gran coleccionista? Cuando hablamos de colecciones de imágenes digitales el término coleccionista, entendido al modo clásico-tradicional, es de difícil aplicación, quien coleccionaba por placer ahora lo hace presionado por mejorar el rendimiento de una compañía. Adriano, Cosme de Medicis o el Archiduque Leopoldo Guillermo se han convertido en empresarios que utilizan sus colecciones atendiendo a fines económicos. Este ánimo de lucro es la piedra angular donde se bifurcan los sentidos del coleccionismo clásico y el actual aplicado a los bancos de imágenes digitales, diferencia que se apoya en la propia evolución de una sociedad cada vez más dinámica y competitiva.

El ámbito de aplicación en el que más se han dejado ver esos cambios sociales ha sido en el campo de la tecnología de la información y la imagen. “En el mundo la cantidad de imágenes creadas en un solo día hay que contarla por millones de documentos” (Rodríguez y del Alamo, http://fesabid98.florida-uni.es/Comunicaciones/a_angel/a_angel.htm).

Los cambios se han sucedido al mismo tiempo en que las personas empezaban a asimilar los avances y conseguían mimetizarlos en sus vidas. Estos mismos avances y cambios sociales han sido a la vez los que han dado lugar al nacimiento de los bancos de imágenes digitales y los que posibilitan su uso, administración y gestión, en aplicación directa a la imagen digital.

De los muchos avances tecnológicos el más importante para el caso que nos ocupa ha sido Internet, pues se ha metido de lleno en el ámbito de aplicación y el campo de trabajo de las colecciones de imágenes digitales. Sólo gracias a él las diferentes compañías pueden hacer una oferta efectiva de sus colecciones en la red, pues de otro modo sería imposible que se pudiese acceder a tanto material en un tiempo razonable para realizar una selección. Únicamente Internet va a posibilitar el envío de imágenes de modo inmediato mediante sistemas como el sistema FTP (*File Transfer Protocol*) que remite imágenes en de alta resolución a partir de una hibridación entre el correo electrónico y las páginas web. Del mismo modo sólo mediante Internet se pueden indizar colecciones con millones de documentos para que sean consultadas por clientes y no sólo por personal interno de la agencia en cuestión.

De la mano de Internet han ido avances en otras tecnologías de hardware y software como los escáneres de tambor, los sistemas de almacenamiento masivos o los programas específicos para la gestión archivos y recuperación de imágenes digitales a partir de *keywords* o palabras clave.

Todo ello, en su conjunto, ha dado lugar a la existencia de una enorme capacidad de acceso a la información, lo que ha conllevado una facilitación de la localización de datos-imágenes y, en consecuencia, una fácil manipulación, rayana en la ilegalidad, que no ha sido beneficiosa para los repositorios icónicos de la red gestionados a través de Internet. Por estos motivos, los bancos de imágenes digitales debieron de recurrir a herramientas que les valiesen de armas para combatir los usos ilícitos y fraudulentos que se hacen de las imágenes digitales, para ello se dieron soluciones informáticas de una parte y, de otra, una serie de respuestas enmarcadas en el ámbito del derecho.

Directamente relacionado con lo digital, el modo de protección más significativo ha sido el *watermarking* digital, que consiste en aplicar digitalmente sobre las imágenes que se muestran gratuitamente en Internet un tampón con el logotipo o nombre de la compañía y que “reduce enormemente las ocasiones en que alguien interviene y toma los contenidos como suyos, mediante la limitación o eliminación de la capacidad de estas terceras partes para descifrar el contenido elegido” (<http://www.forensics.nl/digital-watermarking>). De la misma manera y desde los primeros años de la actual década existen softwares informáticos del tipo *Picscout*, cuya principal función consiste en localizar en Internet imágenes con las que se está cometiendo un uso fraudulento rastreando sistemáticamente la red.

En el ámbito del derecho las medidas de protección se han volcado más hacia las competencias de la propiedad intelectual, que debe ser entendida según la definición que de ella da la OMPI (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual): “La propiedad intelectual tiene que ver con las creaciones de la mente: las invenciones, las obras literarias y artísticas, los símbolos, los nombres, las imágenes y los dibujos y modelos utilizados en el comercio. La propiedad intelectual se divide en dos categorías: la propiedad industrial [...] y el derecho de autor, que abarca las obras literarias y artísticas, tales como las novelas, los poemas y las obras de teatro, las películas, las obras musicales, las obras de arte, tales como los dibujos, pinturas, fotografías y esculturas, y los diseños arquitectónicos”.(OMPI: <http://www.wipo.int/about-ip/es>).

El citado entorno de la propiedad intelectual se concreta en el copyright y el derecho de autor. Sus diferencias van a radicar fundamentalmente, aparte del origen de

cada uno, en los derechos que a ellos se vinculan. Así, el copyright se liga desde el punto de vista jurídico con los derechos patrimoniales como los derechos a la reproducción, distribución, comunicación pública o explotación (<http://es.wikipedia.org/wiki/Copyright>) y el derecho de autor contempla los derechos morales como el derecho a la paternidad e integridad de la obra, el derecho a que no sufra trato despectivo, etc. (VV. AA, 1994:7).

Con todo, copyright es el término que se ha oficializado, usándose en los niveles legislativos de la *common law*, aplicado desde los entornos de la *Commowearth*, cuyo radio de acción impera en materia de bancos de imágenes digitales y que protege toda creación del intelecto humano hasta setenta años después de la muerte del autor (no todos los países tienen el mismo tiempo de protección). Entre las creaciones se encuentran textos, películas, mapas, planos, pintura, escultura, arquitectura y una larga lista que no se incluirá aquí, matizando que, como se señala en *The law of Copyright & Rights in Performances (The Britihs Copyright Council guide)*, los trabajos artísticos no bidimensionales como edificios, esculturas o cualquier tipo de monumento ubicados en la vía pública y que puedan ser fotografiados libremente quedan exentos de la protección del copyright (Freitas, 1998: 33).

Llegados a este punto deberíamos preguntarnos, si realmente la aplicación de las viejas leyes de copyright de los diferentes países al ámbito del hipermedia-Internet, ha sido realmente efectiva y eficaz o si por el contrario se deberían haber creado nuevas legislaciones para regular el uso de los documentos digitales, tanto de texto como de software o imágenes. Desde que se inventase el copyright hacia 1709 con el estatuto de la Reina Ana de Inglaterra (López y Estrada, http://www.edicion.unam.mx/html/3_1.html), ha tenido una evolución histórica entre antagonismos, intereses opuestos que se debatirán hasta nuestros días entre partidarios y detractores, quienes entenderán la esencia del copyright en pro de la protección de las invenciones del intelecto y quienes lo harán en pro de intereses personales y políticos.

En nuestros días, este eterno debate ha dado lugar a licencias reactivas bajo las que ya empiezan a agruparse un número importante de bancos de imágenes digitales, estos suponen la contrapartida de los bancos de imágenes digitales vinculados al copyright, pues, fruto de una filosofía cambiante, se amparan en licencias de tipo *copyleft*, *creative commons* o Licencias de Arte libre... Los motivos de esto tienen que buscarse en lo legítimo o ilegítimo “de querer poseer las ideas o a la innecesidad de

aplicar estas medidas (de copyright) si se encuentran en incapacidad de alcanzar sus supuestos fines y suponen costos altísimos para la sociedad. (Pasquel, 2004:1).

Habría que destacar otras posibilidades que, junto con las medidas que intentan enfrentarse a los sistemas establecidos de copyright, permiten usar imágenes sin someterse a las legislaciones establecidas. En un primer momento se tendría que destacar el dominio público, estado en el que cae la obra una vez expirado el plazo de protección dado por la ley de cada país. Además, para las obras que aún están bajo copyright, hay que tratar otras cuestiones. Por el ámbito en que se desenvuelven los bancos de imágenes digitales debe señalarse el *fair use* o uso legítimo, pero esto es un aplicativo exclusivo de la legislación estadounidense, recogido en los *Derechos del discurso libre* de la Primera Enmienda de la Constitución de los Estados Unidos y en su Ley de Copyright (<http://www.copyright.gov/title17/92chap1.html>) y no ahondaremos en ello para hacerlo en el caso paralelo español: el derecho de cita. Por el artículo 32 de la Ley de Propiedad Intelectual 1/1996 de 12 de Abril, “...es lícita la inclusión en una obra propia de fragmentos de otras ajenas [...] siempre que se trate de obras ya divulgadas y su inclusión se realice a título de cita o para su análisis, comentario o juicio crítico. Tal utilización sólo podrá realizarse con fines docentes o de investigación [...] e indicando la fuente y el nombre del autor...”. (Artículo 32 punto 1 de la Ley de Propiedad Intelectual 1/1996 de 12 de abril. <http://civil.udg.es/normacivil/estatal/real/Lpi.html#a032>. Revisado por la Ley 23/2006 de 7 de Julio http://noticias.juridicas.com/base_datos/Privado/123-2006.html).

La existencia de estas alternativas siempre va posibilitar al usuario de colecciones de imágenes digitales no recurrir a ellas e intentar localizar la ilustración por otros medios, con la consideración de que a la postre, dicho usuario se replantee la posibilidad de acudir a uno de ellos en pro de la comodidad que ofrecen evitando la molestia de tener que buscar y garantizando que se adquiere una imagen con el copyright correctamente gestionado.

Es precisamente debido a estos menesteres que las colecciones de los bancos de imágenes digitales tienen un ánimo de lucro muy marcado. La comodidad se paga, y al fin y al cabo la Historia del Arte siempre ha estado ligada a contratos de compraventa.

Queda por ver dónde está el reflejo de esa actividad mercantil que ejercen los repositorios de imágenes digitales. Éstas tienen múltiples aplicaciones y reflejos en nuestro día a día, usos que van de la mano de clientes y usuarios y, aunque son de lo más variado, todos tienen en común que lo adquirido es una imagen artística o

reproducción de una obra de arte que forma parte de una colección. Se trata, pues, de un reflejo en nuestra vida cotidiana de la actividad de las mayores colecciones del siglo XXI y lo encontramos materializado en múltiples objetos que circundan, visten, complementan y/o decoran nuestros entornos ciudadanos, personales y profesionales.

Su reflejo en la sociedad también se manifiesta en los clientes que, a expensas de que sean personas físicas o jurídicas o empresas, son los verdaderos motores y en cierto modo, salvando todas las distancias temporales, los mecenas de estas grandes colecciones. Como se dejaba entrever a la sazón de lo anteriormente expuesto, los clientes potenciales de las colecciones de imágenes digitales son las casas editoriales, museos, empresas y departamentos de marketing, compañías relacionadas con el merchandising, la publicidad, televisión, etc., y son en última instancia los que mantienen con su consumo todo el sistema interno de estos enormes repertorios.

En conclusión, cabe decir que los bancos de imágenes digitales, a expensas de que sean empresas privadas o pertenezcan a algún tipo de institución sin ánimo de lucro, se presentan hoy por hoy como la única herramienta capaz de controlar la producción icónica generada en un mundo que puede crear millones de imágenes en una sola hora. Surgieron desde las fototecas analógicas aprovechando la llegada de la era de las telecomunicaciones y el *boom* de Internet para adaptarse a los cambios a los que le obligaba la sociedad, y son el ejemplo de cómo la Historia del Arte y con ella las humanidades en su conjunto están aprendiendo a sacar el mejor partido a la red de redes.

Su evolución lógica, dado su carácter empresarial, ha hecho, en la mayoría de los casos (y cuando no, por el simple ánimo de mejorar), que día a día se vayan incrementando sus colecciones y dando lugar a importantes repositorios objeto de y para estudio. A estas colecciones, que quedan a disposición de una clientela de carácter global, se accede mediante Internet, lo que les da a su vez una capacidad enorme de gestión de datos y una velocidad aún mayor para realizar envíos de ilustraciones a cualquier parte del mundo con un solo clic. Internet es tan importante para estas colecciones que sin ésta perderían la mayor parte de su sentido.

Pero como no hay bien que cien años dure, Internet también ha planteado verdaderos problemas, su universalidad ha hecho que las imágenes queden desprotegidas a merced de usos fraudulentos o ilegales, que violan los principios de la propiedad intelectual. Para combatir esto hay que destacar la importancia de las herramientas que el derecho da a las colecciones de imágenes digitales, el copyright,

cuya aplicación, no exenta de problemas, es la única arma de que disponen para punir un uso ilícito. Junto con el copyright existen otros métodos de protección que intentan defender la imagen mediante *watermarks*, sólo que únicamente son válidos si se aplican antes de que ésta haya sido utilizada.

La reciente aparición de licencias reactivas a los sistemas de copyright hace pensar en la eficacia de las viejas legislaciones aplicadas al ámbito de Internet, y plantearse la posibilidad de que quizá la red necesite una legislación propia, pensada para ella, y no reformulaciones de las anteriores. Si esto es o no así el tiempo lo dirá, pues es difícil enunciar cómo será la evolución de las legislaciones aplicadas a Internet, quedando enmarcadas en un futuro que puede resultar imprevisible en algunos aspectos.

Derivado de los servicios que los bancos de imágenes digitales ofrecen, se encuentra el ánimo de lucro de estos repertorios icónicos. Capitales generados gracias a los clientes y que dejan abundantes reflejos de la actividad de las colecciones icónicas en nuestra vida cotidiana, aunque las más de las veces nos pasen desapercibidas.

La presencia de la imagen es tan habitual en nuestras vidas que nunca nos cuestionamos su origen o el recorrido que ha hecho una determinada obra de arte para acabar plasmada en la alfombrilla del ratón de nuestro ordenador. Pero lo cierto es que detrás de esa aparente ausencia, justificada con un porque sí, hay una cadena de relaciones, imbricadas y complejas, que al amparo de la legislación, gestiona, usa, administra, y divulga un desbocado torrente de imágenes en el que cada gota es una imagen, y que es necesario llevar a su cauce.

BIBLIOGRAFÍA

CODINA, L. & PALMA, M. Del V. (2001), “Bancos de imágenes y sonido y motores de indización en la WWW”, *Revista Española de Documentación Científica*. Vol. 24. Nº3. pp. 251-275.

COMISIÓN DE LAS COMUNIDADES EUROPEAS. Comunicación de la comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de la Regiones. “I2010: Bibliotecas Digitales”. SEC(2005)1194/1195. Bruselas. 30 de Noviembre de 2005.

<http://www.ua.es/personal/salva.sanchez/JBIDI/i2010%20bibliotecas%20digitales.pdf>

FREITAS DE, D. (1998), *The Law of Copyright & Rights in Performances*. Londres.

LÓPEZ GUZMÁN, C. & ESTRADA CORONA, A. (2007). *Edición y derechos de autor en las publicaciones de la UNAM*. Libro on-line: http://www.edicion.unam.mx/html/3_1.html. México.

MINISTERIO DE CULTURA. 8930 Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de Abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia.

http://www.mcu.es/propint/files/LeyProp_Intelectual_mod172.pdf

MINISTERIO DE CULTURA. Ley 23/2006, de 7 de julio, por la que se modifica el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, aprobado por el Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril.

http://noticias.juridicas.com/base_datos/Privado/l23-2006.html

PASQUEL, E. (2004), “Una visión crítica de la propiedad intelectual. Por qué eliminar las patentes, los derechos de autor, y el subsidio estatal a la producción de información”. *Revista de economía y derecho*. Vol. 1. Nº 3.

RUIZ RODRÍGUEZ A. A. & DEL ALAMO FUENTES, I. (1998). “La integración de los archivos de imágenes en el entorno ciudadano. La normalización de los procesos descriptivos”. *VI Jornadas Españolas de Documentación. Los Sistemas de Información al Servicio de la Sociedad*. Fesabid.

http://fesabid98.florida-uni.es/Comunicaciones/a_angel/a_angel.htm

UNITED STATES COPYRIGHT OFFICE. (2008). *Copyright Law of the United States of America and Related Laws Contained in Title 17 of the United States Code*.

<http://www.copyright.gov/title17/92chap1.html#107>

VILCHES, L. (2001), *La migración digital*. Barcelona.

VILLALBA, J. (2006), “De Grecia al s. XXI. Coleccionistas”. *Descubrir el arte*. N° 83. pp. 3.

VV. AA. (1994). *The ABCD of UK Photographic Copyright. British Photographers Liason Committee*. Londres.

RECURSOS WEB

<http://en.wikipedia.org/wiki/Corbis>

http://en.wikipedia.org/wiki/Getty_Images

<http://es.wikipedia.org/wiki/Copyright>

<http://www.forensics.nl/digital-watermarking>

<http://www.wipo.int/about-ip/es>