



la aventura
de aprender

CÓMO HACER

un archivo digital



intef

INSTITUTO NACIONAL DE
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE
FORMACIÓN DEL PROFESORADO



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y FORMACIÓN PROFESIONAL

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)
Recursos Educativos Digitales



La **Aventura de Aprender** es un espacio de encuentro e intercambio en torno a los aprendizajes para descubrir **qué prácticas, atmósferas, espacios y agentes hacen funcionar las comunidades**; sus porqués y sus cómo o en otras palabras, sus anhelos y protocolos.

Este proyecto parte de unos presupuestos mínimos y fáciles de formular. El primero tiene que ver con la convicción de que **el conocimiento es una empresa colaborativa, colectiva, social y abierta**. El segundo abraza la idea de que **hay mucho conocimiento que no surge intramuros de la academia** o de cualquiera de las instituciones canónicas especializadas en su producción y difusión. Y por último, el tercero milita a favor de que **el conocimiento es una actividad más de hacer que de pensar** y menos argumentativa que experimental.

Estas guías didácticas tienen por objetivo **favorecer la puesta en marcha de proyectos colaborativos que conecten la actividad de las aulas con lo que ocurre fuera del recinto escolar**.

Sin aventura no hay aprendizaje, ya que las tareas de aprender y producir son cada vez más inseparables de las prácticas asociadas al compartir, colaborar y cooperar.

<http://laaventuradeaprender.intef.es>

Proyecto concebido y coordinado por

Antonio Lafuente

para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0



Licencia Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Derechos de uso

El texto de esta guía ha sido creado expresamente para este artículo.

Portada: 404 Archivo no encontrado. Autor: Montera 34 con licencia [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

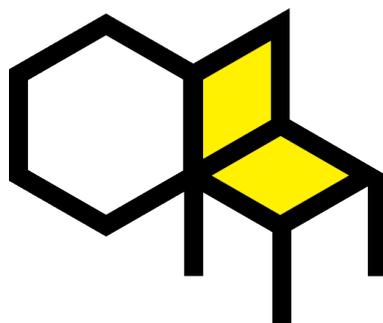
Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09
Correo electrónico: lada@educacion.gob.es

ÍNDICE

Introducción.....	4
Materiales.....	6
Pasos.....	7
Consejos.....	22
Recursos.....	23

QUIÉN HACE ESTA GUÍA

Esta guía ha sido elaborada por [Alfonso Sánchez Uzábal \(@skotperez\)](#) y [Pablo Rey Mazón \(@numeroteca\)](#) que forman el colectivo [Montera34 \(@montera34\)](#). En Montera34 analizamos y visualizamos datos para intentar entender transformaciones urbanas, sociales y culturales; programamos y ponemos en funcionamiento infraestructuras digitales para la colaboración; habilitamos espacios de encuentro y producción, temporales y permanentes, para compartir aprendizajes tecnológicos, necesidades, dudas, datos y análisis. Intentamos hacer todo esto usando datos y herramientas libres, y nos gusta hablar de por qué no siempre es posible.



<https://montera34.com>

INTRO DUCCIÓN

Si la memoria humana es mentirosa e infiel, la memoria digital es frágil y volátil. La información desaparece de la web: páginas web que cierran y con ellas todo su contenido desaparece, sitios web que cambian de dirección y extravían todo lo que contienen, servicios que cambian sus condiciones de uso y con el cambio todo lo que era abierto se vuelve exclusivo. Lo digital trajo un espejismo de archivo perfecto, de almacenamiento fácil, inmaterial y barato. Sin embargo los frecuentes [errores 404](#) que encontramos cuando recorremos la web nos muestran su volatilidad.

En esta guía contamos cómo hacemos archivos digitales en Montera34, para qué los usamos y por qué nos parecen herramientas valiosas. En definitiva, queremos transmitir los aprendizajes que hemos ido destilando en nuestra actividad personal, en proyectos comunitarios y también

en nuestra práctica profesional. Para ello vamos a basarnos en varios archivos que hemos realizado.

En las conversaciones que hemos tenido para preparar esta guía nos preguntábamos cómo de específica debería ser, si teníamos que centrarnos más en los conceptos o en las soluciones concretas. Nos parece fundamental a la hora de enfrentarse a la creación de un archivo tener una base conceptual sólida: saber qué es y poder usar una taxonomía, conocer las diferencias entre una base de datos y un archivo, comprender la importancia de las licencias de contenido para definir las interacciones con el archivo... Al mismo tiempo no queremos quedarnos en ese nivel conceptual y que al acabar de leer la guía uno no sepa cómo ponerse a crear su primer archivo.

Not Found

The requested URL was not found on this server.

Uno de las páginas web que hemos revisitado para preparar esta guía, y que ya no están disponibles. Cuando visitamos el [mapa de la especulación](#) que hizo hace unos años la organización Ecologistas en acción nos encontramos con este error 404. Toda la información que contenía se perdió como [lágrimas en la lluvia](#). De Montera34 con licencia [CC BY-SA 4.0](#)

Hablar de herramientas concretas tiene algunos problemas. ¿Quién no se ha encontrado leyendo una guía práctica basada en soluciones tecnológicas concretas y al ir a probar dichas soluciones el servicio en línea propuesto había cerrado, la página web ya no existía, o el proyectos de código no se había actualizado desde hacía años? En el ámbito tecnológico todo va muy rápido. Solo en el ecosistema de aplicaciones de Google han desaparecido casi 200 en los últimos 15 años, según [Killed by Google](#), un archivo en formato cementerio en el que se pueden recorrer todas ellas. Además, colocar las herramientas en el centro nos conduce fácilmente a un solucionismo que deja fuera muchos aspectos a considerar para que la construcción del archivo salga adelante.

Así que esta guía recorrerá los materiales y pasos necesarios para construir un archivo digital a un nivel conceptual. Sin embargo, para no permanecer todo el tiempo en un plano abstracto al que sea difícil hincarle el diente, veremos cómo hemos aterrizado nosotros estas ideas en los archivos que hemos llevado a cabo y qué herramientas concretas hemos usado, aunque no entraremos en cómo se usan.

Hablaremos de los tipos de archivo digital que nos interesan y dejaremos fuera de esta guía deliberadamente el resto. Archivos robustos, que siguen ahí, aunque pasen los años, aunque la comunidad que estuvo un día detrás disminuya o pare su dedicación a mantenerlos; archivos que tienen en cuenta la privacidad de las personas que los construyen; archivos más colectivos que individuales, más distribuidos que centralizados. Archivos cuyo contenido está bajo una licencia que permite compartir libremente el conoci-

miento que atesoran, como [Creative Commons License](#), [Peer Production License](#) u [Open Data Commons Open Database License](#). Archivos que funcionan usando [software libre](#).

Nos limitaremos en esta guía a hablar sobre los archivos digitales o, mejor dicho, sobre los archivos digitalizados. Un archivo digital es una organización de documentos en formato digital. El archivo digital puede contener todo tipo de elementos (artículos de prensa, imágenes de hojas de árboles, canciones, entrevistas, por poner unos pocos ejemplos) que deben compartir clasificaciones comunes.

A modo de ejemplo, las bibliotecas actuales son archivos de libros y otro tipo de documentos (CD, DVD, videojuegos) que tienen disponible en una página web un archivo digital asociado con todos esos documentos.

Archivar es una forma de documentar y almacenar información sobre una realidad de forma sistemática. Los archivos constituyen un material precioso para poder contar nuestra propia historia. La historia siempre la han escrito los ganadores, los mismos que gestionaban los archivos y dibujaban los mapas. Generar nuestro propio archivo digital nos da autonomía para clasificar la realidad con nuestras propias herramientas, según nuestros intereses, y compartirla a través de la web de modo sencillo y rápido.

Los archivos digitales son una manera de combatir esa volatilidad digital que nos recuerdan los errores 404, pero sobre todo son herramientas muy útiles para documentar lo que hacemos, contarse, y también analizar y entender realidades complejas.

The screenshot shows the 'Killed by Google' website interface. At the top, there is a search bar and a navigation menu with categories: all (196), apps (20), services (160), and hardware (16). Below the search bar, there is a grid of entries, each with a date icon, a title, and a brief description of the service and its status. The entries shown are:

- Missing something?** (February 2020): We rely on contributors to proofread, check accuracy, and keep this list up to date. The Google Graveyard is ad-free and open source. Feel free to get involved on [GitHub](#). Follow us on [Twitter](#) to get instant updates.
- AngularJS** (June 2021): Expires in over 1 year, AngularJS was a JavaScript open-source front-end web framework based on MVC pattern using a dependency injection technique. It was over 10 years old.
- App Maker** (January 2021): Will be turned off in 11 months, App Maker was a tool that allowed its users to build and deploy custom business apps easily and securely on the web without writing much code. It was about 4 years old.
- Google Cloud Print** (December 2020): Will be exterminated in 11 months, Google Cloud Print allowed users to 'print from anywhere', to print from web, desktop, or mobile to any Google Cloud Print-connected printer. It was over 10 years old.
- Google Hangouts** (December 2020): Dead as a doorknob in 11 months, Google Hangouts was a communication platform which included messages, video chat, and VOIP features. Execution scheduled "late 2020". It was almost 8 years old.
- Hire by Google** (September 2020): Expires in 7 months, Google Hire was an applicant tracking system to help small to medium businesses distribute jobs, identify and attract candidates, build strong relationships with candidates, and efficiently manage the interview process. It was about 3 years old.

At the bottom of the grid, there are three more entries partially visible: Fabric, One Today, and Google Correlate.

Captura de pantalla de [Killed by Google](#), un cementerio de aplicaciones y servicios cerrados por Google. De [Montera34](#) con licencia [CC BY-SA 4.0](#)

MATERIALES

DATOS

Nuestro archivo necesita datos, que son el reflejo de las cosas físicas o digitales que vamos a archivar.

UNA ESTRUCTURA PARA ALMACENAR LOS DATOS

Para almacenar la información hace falta definir una estructura, esto es, ordenar los datos. Consiste en elegir los tipos de registros (cada una de las unidades mínimas que conforman el archivo), su clasificación y los campos que contendrán la información asociada a cada registro.

INTERFAZ

Interfaz es una manera de llamar al entorno que permite interactuar con la información que contiene el archivo. La interfaz del archivo debe permitir añadir y editar la información, así como navegar por el archivo y encontrar lo que se está buscando.

COMUNIDAD, NORMATIVA DE USO Y GOBERNANZA

Las personas detrás del archivo, aquellas que lo cuidan, editan y lo nutren. También las que lo consultan.

INFRAESTRUCTURA DIGITAL

El archivo necesita un software, o varios, para almacenar la información, para crear la interfaz y que sea accesible, para activar y organizar la comunidad que esté detrás. También tiene dependencias materiales: servidores, electricidad...

COPIA DE SEGURIDAD

Este apartado podría estar incluido dentro de la infraestructura digital, pero le dedicamos una sección exclusiva porque es imprescindible guardar al menos una copia del archivo.

LICENCIA DE CONTENIDO Y LICENCIA DE SOFTWARE

Van a definir cómo se interactúa con el archivo. ¿Se puede copiar su contenido? ¿Se puede reutilizar el software con el que está gestionado? ¿Cómo se reconoce a las personas que lo nutren y lo editan?

PASOS

Vamos a contar los pasos para construir un archivo apoyándonos en el proyecto colectivo Cadáveres Inmobiliarios, del que formamos parte. Usaremos también brevemente otros proyectos de archivos que nos hemos ido encontrando a lo largo de los años.

Antes de empezar con los pasos, queremos aterrizar los conceptos que hemos listado en la sección materiales, que pueden resultar muy abstractos, vamos a usar el ejemplo de [Internet Archive](#) y su *Wayback Machine*, un archivo digital de páginas web, una especie de “máquina del tiempo” que permite ver cómo era tal o cual web en varios momentos de su historia.

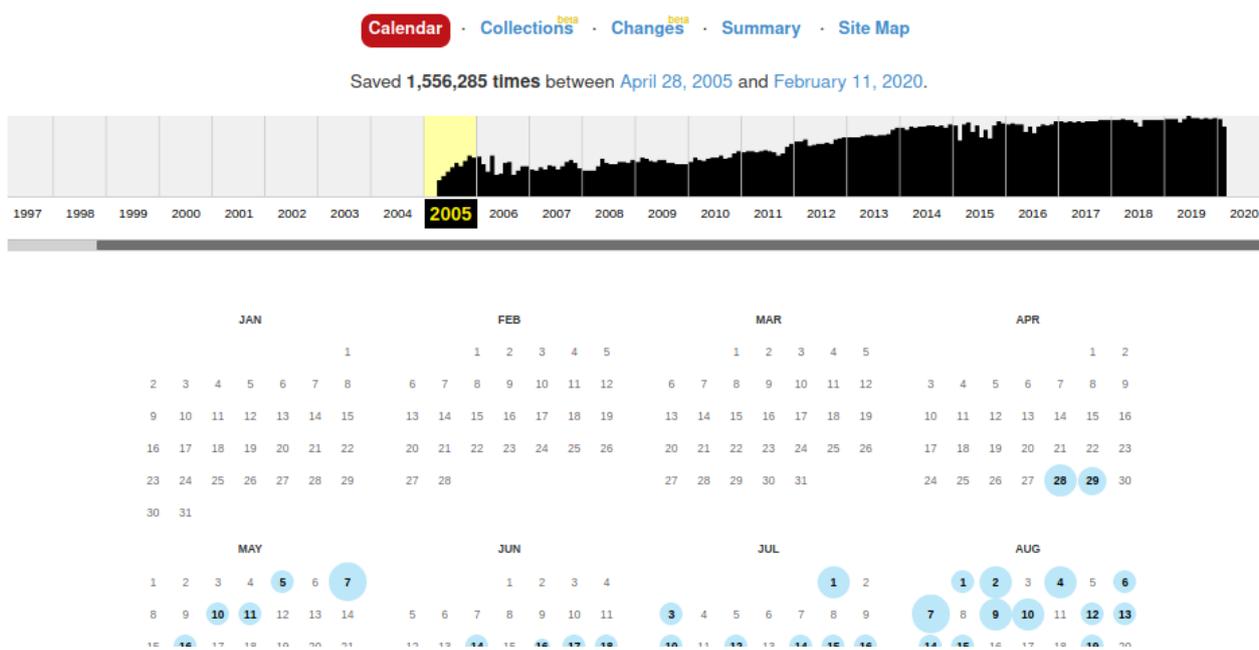
Siguiendo el esquema marcado en la sección materiales, empezamos con los **datos**. La *Wayback Machine*, es un archivo de páginas web que guarda todo lo necesario para poder reconstruirlas y que sigan estando navegables. Cada página web

tiene asociados una serie de datos: la url (dirección web), la fecha y hora de cuando fue archivada y todos los archivos necesarios para recomponerla (imágenes, HTML, javascript, CSS, etc.).

En cuanto a la **estructura de la información**, en la *Wayback Machine* los registros son páginas web clasificadas cronológicamente. Cada página tiene asociadas los campos url original y la url bajo la que está disponible en la *Wayback Machine*.

La *Wayback Machine* tiene una interfaz que permite salvar el estado de un sitio web en cualquier momento de manera manual. De esta manera cualquiera puede añadir un registro al archivo. Una vez que un sitio web está indexado en la *Wayback Machine*, un programa lo visita regularmente y va guardando copias.

La **interfaz** para navegar por el archivo de sitios web consiste en un buscador y una vista en for-



Captura de pantalla de la *Wayback Machine* del Internet Archive (<https://web.archive.org>), un archivo de sitios web. En la imagen se puede ver un calendario y una línea del tiempo con capturas de Youtube. Con la *Wayback Machine* podemos viajar atrás en el tiempo y ver cómo eran las webs en el pasado, o visitar dominios que ya desaparecieron. De Montera34 con licencia [CC BY-SA 4.0](#)

mato calendario, de manera que se puede ir recorriendo la historia una sitio web a través de las capturas almacenadas a lo largo de los años.

En el caso de la *Wayback Machine*, la **comunidad** es potencialmente enorme ya que cualquiera puede añadir sitios web y el archivo es usado por millones de personas. La institución detrás de la *Wayback Machine* se llama [Internet Archive](#), para la que trabajan personas que se encargan de mantener el archivo. Está financiado mediante donaciones.

La **infraestructura digital** de la *Wayback Machine* es una de las más sofisticadas de internet: actualmente almacena ¡330.000 millones de páginas web! El archivo de sitios web no es el único que mantiene Internet Archive, que también almacena digitalmente libros, grabaciones sonoras y vídeos,

imágenes y software. El archivo completo ocupa más de 45 [Petabytes](#). Para alojar una sola copia del archivo hace falta un disco duro unas 90.000 veces más grande que el de un ordenador personal (500GB). Las millones de consultas y visitas que recibe generan mucho tráfico de información que requiere mucha electricidad y servidores potentes.

[Internet Archive](#) guarda al menos dos copias de seguridad de su archivo, según cuentan en su página web.

Todo lo almacenado por [Internet Archive](#) está disponible bajo licencias libres. La persona que añade un contenido al archivo decide la licencia libre bajo la que lo comparte, en función de las condiciones de uso que quiera para el contenido.



QUIZÁS NO NECESITES UN ARCHIVO

Muchos proyectos empiezan desde una solución que hace olvidar la necesidad a la que se está respondiendo: “vamos a hacer una página web”, “voy a crear una cuenta en tal red social y conseguir seguidores”, “vamos a construir un archivo digital”.

Una buena manera de empezar un archivo digital quizás sea dar un paso atrás y pensar “Quizás no necesito un archivo digital”, y es que nos gusta siempre empezar un proyecto dejando a un lado la solución y pensando en el problema. Necesito un espacio para publicar lo que escribo, ¿puede un sitio web responder a esta necesidad? Quiero entrar en contacto con personas de mi ámbito profesional, ¿lo podré hacer creándome una cuenta en una red social? Necesito compartir experiencias y proyectos sobre el tema que estoy investigando, ¿podría ayudarme organizar esas experiencias en un archivo digital?

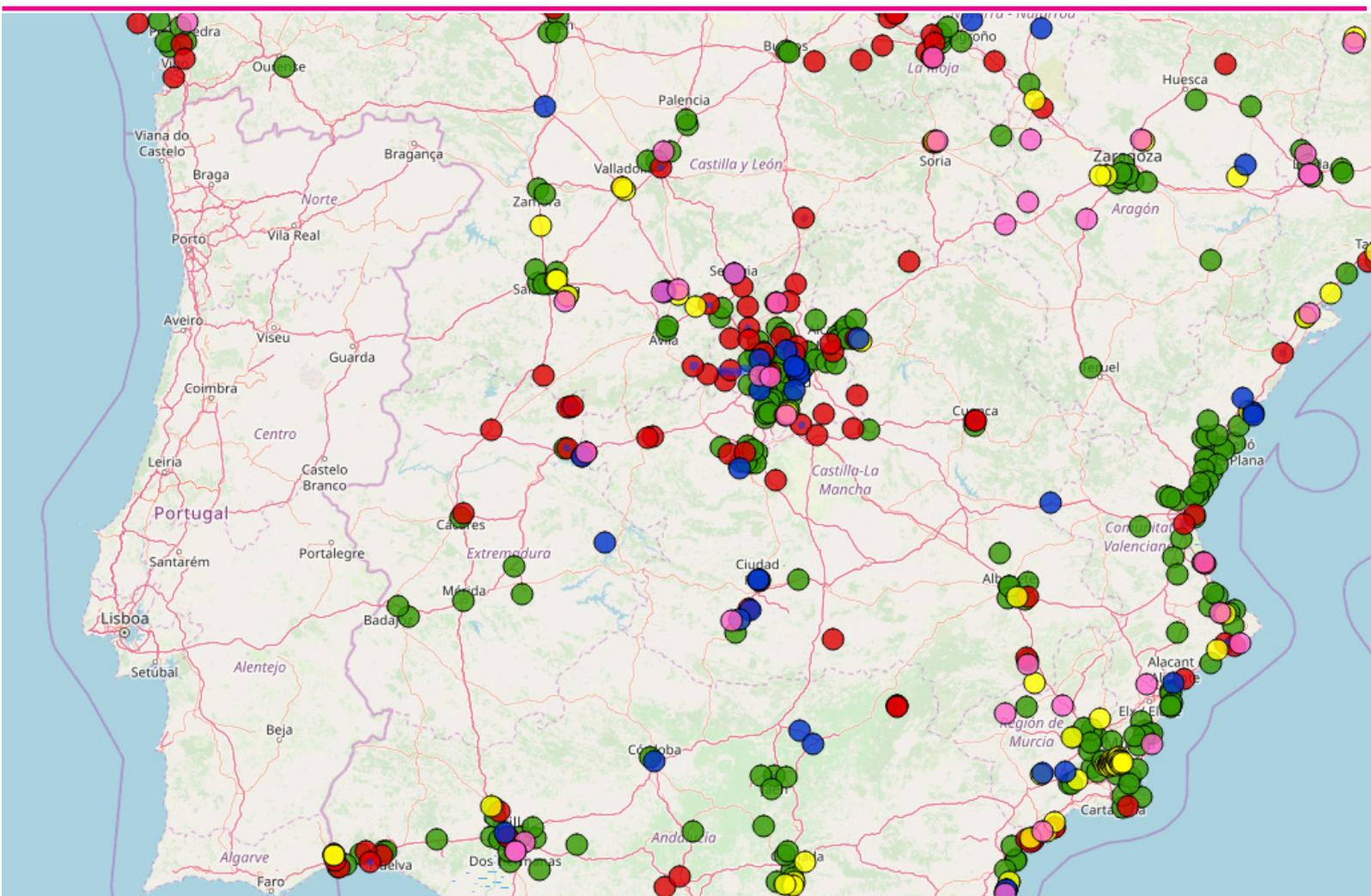
Centrarse en el problema al inicio abre muchas posibilidades y abre el proyecto en sí. Quizás sea esto último lo más importante, que no limita las visiones o los imaginarios que pueda despertar el proyecto. En todo proceso colectivo hay una primera fase complicada e ilusionante que es la de crear un imaginario colectivo común que va a guiar y unir el desarrollo del proyecto. Este imaginario va a hacer que más personas conecten y se sumen, y que cada cual se sienta identificado y representado personalmente con lo que se está impulsando colectivamente. Una solución es más excluyente que un problema: muchas personas con el mismo problema probablemente no estén de acuerdo a priori en la solución a poner en marcha. A esto nos referimos cuando decimos “quizás no necesites un archivo”.

¿Y cómo empezar entonces? Hay una palabra muy bonita que define la actitud con la que comenzar: deambular. Animamos a dedicar un poco de tiempo a vagar en torno al problema. Empezar con un

periodo de exploración, de búsqueda, de conexión con otras personas con la misma inquietud, con colectivos que ya estén trabajando en ello.

Hacer una rápida búsqueda en la web, preguntar a otras personas que sepan sobre el tema, consultar archivos y webs oficiales, ir a bibliotecas, comprobar si hay experiencias similares a las que sumarse o con las que aunar esfuerzos. Muchas veces es mejor unir esfuerzos que empezar de cero.

Este deambular irá construyendo ese imaginario común. Pero también permite ponerse en marcha inmediatamente, “comenzar haciendo” desde el principio, en un contexto que necesita muy poca coordinación y en el que todo el mundo puede sumar: cada cual empieza su exploración sin necesidad de llegar a un acuerdo previamente. Ese “aprender haciendo” tan utilizado en *hacker spaces*, espacios de fabricación digital o laboratorios ciudadanos.



La primera versión del archivo de Cadáveres Inmobiliarios fue una [cartografía colectiva](#), resultado de la puesta en común de bases de datos parciales de distintas investigaciones llevadas a cabo previamente por Basurama, Ecologistas en Acción, Medit Urban, Nación Rotonda, Neoruinias y Ruinas modernas. De Montera34 con licencia [CC BY-SA 4.0](#)

¿Dónde puede llevar este deambular inicial? Durante este periodo de exploración quizás se encuentre ya activo el archivo que se tenía en mente y el proyecto se enfoque en sumar a lo ya existente., quizás se encuentre que existen varias experiencias similares y que el trabajo consiste en federarlas o coordinarlas en lugar de crear una nueva.

En 2014, desde el [Festival Arquinet](#) nos invitaron para analizar la huella en el territorio producida por la actividad inmobiliaria durante los diez años previos al estallido de la burbuja en España, concretamente para cuantificar la proliferación de proyectos arquitectónicos y desarrollos urbanísticos inacabados, infrautilizados o vacíos. Empezamos la deriva.

Lo primero que hicimos fue ponernos a buscar. Sorprendentemente, ninguna administración local, regional o estatal tenía una base de datos o un registro, ni siquiera parcial. Ante la inexistencia de un inventario oficial, 'Hacia una base de datos pública de cadáveres inmobiliarios' nació como un proyecto colectivo que perseguía la localización y documentación de todos estos desarrollos que murieron antes de tiempo.

Esta ambiciosa recopilación solo podía hacerse colectivamente. La búsqueda, aunque no sirvió para encontrar bases de datos oficiales, permitió conectar varias experiencias que casi siempre desde la sociedad civil inventariaban parcialmente, cada una desde el enfoque que les interesaba, consumos de territorio durante el periodo de la burbuja inmobiliaria. El colectivo Basurama y su proyecto [6.000km](#), un estudio de paisajes-territorios relacionados con la producción, consumo y desecho de materiales y energía. Ecologistas en Acción y su [Mapa de la especulación](#), un inventario de unos 250 casos georreferenciados. El grupo de investigación Medit Urban y su [estudio sobre las posibilidades de reciclaje de desarrollos urbanísticos suspendidos](#), que reunía decenas de casos de estudio. Nación Rotonda y su [inventario visual del cambio de uso en el territorio](#), con centenares de localizaciones. El colectivo [Neo-ruinas](#) y su catalogación de construcciones inacabadas de la isla canaria de Tenerife. Julia Schulz-Dornburg y Ruinas Modernas, su [inventario fotográfico de la construcción especulativa abandonada en España](#).

La primera versión de la base de datos de Cadáveres Inmobiliarios consistió en juntar todos estos inventarios parciales y hacer una cartografía

colectiva que tenía ya más de mil registros. Esto fue antes incluso de adoptar la denominación de cadáver inmobiliario. Cómo llegamos a llamar a todos estos consumos de territorios "cadáveres inmobiliarios" es otra historia que abrió muchas posibilidades para el proyecto, y que os contamos en el paso "Define qué vas a archivar".

Quizás explorando, se reconoce archivo donde antes no se había visto, y surge la posibilidad de transformar en archivo algo que no lo era del todo. Las redes sociales tienen mucho potencial como archivo, pero no lo son. Son una vasta acumulación de información, suponen una manera de recopilar dicha información sin esfuerzo. Sin embargo, no son archivo. Carecen de un enfoque, de la idea de colección o inventario concreto que es un archivo, y no disponen de herramientas eficaces para navegar por la información. Publicar algo en redes sociales es como echar una botella con mensaje al río. Los que estén en la orilla río abajo en el momento adecuado la verán pasar, el resto no sabrá ni que existe. Una vez en el mar, encontrarla será difícil. Es más, desde hace unos años se está generalizando la práctica de publicar contenido efímero que deja de estar disponible al cabo de un tiempo, como pueden ser las *stories* de *Instagram* o los mensajes de *Snapchat*.

En algunos casos, sin embargo, las redes sociales son una buena fuente de datos para un eventual archivo. En 2012 tras participar en varios eventos empezamos a reflexionar sobre la manera de capturar esta información. Hablábamos mucho sobre el valor como espacios de encuentro de las jornadas, congresos o talleres en los que participábamos. Lo que surgía alrededor de la programación establecida del evento [las charlas o conferencias que sí se grababan], era inaccesible una vez acabado el evento o para las personas que no habían podido asistir. Conversaciones, comentarios, ideas surgidas al haber creado un ambiente en el que tratar entre personas con intereses confluentes ciertos temas. Otra cosa que nos inquietaba era que solo quedaba registrada la participación de las personas que estaban incluidas en el programa. ¿Cómo saber cuál había sido la comunidad formada en torno al evento?

Por entonces todavía nos seguía fascinando cómo parte de la conversación en torno al evento se desarrollaba en redes sociales.

Con Twitter pasaban dos cosas interesantes: el evento se alargaba en el tiempo, ya que una vez terminado los participantes seguían conectados, y en la conversación asociada al hashtag del evento participaban personas que no asistían presencialmente. Esto es algo muy asumido hoy pero entonces, al menos en nuestro contexto, no lo era tanto.

Necesitábamos una manera de poder archivar y luego visualizar toda esa red de personas que gravitaban alrededor de un evento, y tener acceso a las conversaciones que se habían producido

durante y después del evento. Con esta idea creamos [Eventweet](#).

Eventweet recopilaba toda esa actividad que bordea las fronteras "oficiales" de un evento, recopilando y haciendo accesible esa documentación colaborativa. Lo único que hacía la herramienta era recuperar lo ya publicado en Twitter y clasificarlo para hacerlo accesible. Además, añadía una interfaz para poder navegar por las conversaciones por temáticas y participantes.

#MEET COMMONS

**Asistentes al encuentro e integrantes de la red
#thinkcommons**

Home

Timeline

Thinkcommons



A través del menú de la izquierda puedes acceder a la información de cada uno de los asistentes al encuentro Meetcommons.

La información de cada persona está extraída de twitter: todos los tweets con el hashtag **#meetcommons** se analizan en busca de otros hashtag "hijos" que clasifican la información:

#bio. Presentación en pocas palabras o usando diferentes hashtags.

#pasta. Métodos de financiación.

#ref. Referencias (links) relacionadas con tu actividad.

#col. Personas con las que se colabora.

#will. ¿Con quién te gustaría colaborar?

Cualquier otro tema.

Captura de pantalla de [Eventweet](#), herramienta para archivar y luego visualizar la red de personas que gravitan alrededor de un evento, y tener acceso a las conversaciones que se producen durante y después del evento. De Montera34 con licencia [CC BY-SA 4.0](#)

PERO... QUÉ VAS A ARCHIVAR

La world wide web es realmente volátil. Preparando esta guía hemos revisitado sitios web creados en 2014 que ya no están disponibles. En muchos casos podemos recurrir a la máquina del tiempo del Internet Archive para recuperar webs que ya no están accesibles bajo su dominio original. Sin embargo, no todas las páginas están disponibles.

Con esta inquietud siempre presente hemos creado el Cementerio de páginas web. Cada vez que en nuestro entorno alguien decide no renovar un dominio hacemos los honores: crionizamos el sitio web, convirtiéndolo en una copia estática, y le damos sepultura en el cementerio.

Pues bien, llamar a este archivo cementerio no es para nada lo mismo que llamarlo catálogo de sitios web abandonados.

Cada archivo digital es una representación de la realidad que va recopilando. Dos archivos que trabajan con los mismos materiales pueden arrojar miradas completamente diferentes en función de cómo denominen y clasifiquen los objetos que coleccionan. Cuando estamos empezando a construir un archivo es el momento de pensar qué va a contener, qué se va a archivar. Y sobre todo cómo vamos a denominar los objetos archivados. Esta búsqueda a través del lenguaje va a ayudar a construir el imaginario en torno al archivo del que hablábamos antes, y va a definir la representación de la realidad que estamos capturando.





Cementerio de páginas web

Como todo en esta vida las páginas web tienen una muerte anunciada. Para mantenerlas vivas hay que pagar su hosting, dominio y asistirlas técnicamente.

Para los proyectos que ya no están activos su trágico final es la desaparición. Siempre nos quedará archive.org y su waybackmachine pero a veces eso no es suficiente.

Para ello hemos creado un cementerio de páginas web donde alojar proyectos difuntos cuyas webs merecen persistir.

Sections

Páginas difuntas



Borobilbi

16/08/2019

DEP

∞ +



L'espagnole

06/06/2016

DEP

∞ +



Red 2011.pro

05/04/2016

DEP

∞ +



Eventweet

30/05/2018

DEP

∞ +



Desarrolladores en red

15/05/2016

DEP

∞ +



Spain Lab

31/03/2016

DEP

∞ +



Sauropixels

21/11/2016

DEP

∞ +



Lanave

05/04/2016

DEP

∞ +



Laboratorio urbano

2011

DEP

∞ +



Occupy Research

10/10/2016

DEP

∞ +



Laguna

05/04/2016

DEP

∞ +



Acinco magazine y El libro más barato del mundo es esta revista

2007

DEP

Dónde van las páginas web cuando mueren? Algunas al [Cementerio de páginas web](#). De Montera34 con licencia [CC BY-SA 4.0](#)

Las diferentes iniciativas de las que partió la base de datos de Cadáveres Inmobiliarios [Del proyecto que hemos mencionado en la sección anterior], las organizaciones que aportaron sus bases de datos parciales, archivaban más o menos la misma cosa, con matices, pero la llamaban de maneras diferentes.

En el proceso de creación del archivo de Cadáveres Inmobiliarios fue un gran logro acotar exactamente lo que queríamos documentar: 6.000km archivaba "paisajes-territorio", Ecologistas en acción "amenazas urbanísticas", Medit Urban "procesos de desarrollo territorial suspendidos", Nación Rotonda "territorios que habían cambiado de uso" y Julia Schulz-Dornburg "ruinas modernas". Cada proyecto tenía un imaginario propio y arrojaba una mirada diferente sobre el impacto de la actividad inmobiliaria en el territorio.

Tardamos unos meses en encontrar la denominación de cadáver inmobiliario. Fue en el primer encuentro presencial que hicimos en Barcelona en 2014, donde dedicamos gran parte del tiempo a consensuar el imaginario común, incluso cuando las visiones de partida eran bastante similares.

Hablar de cadáveres permitió a cada cual dejar atrás la denominación que había usado hasta ese momento y empezar a construir desde un concepto neutro que no pertenecía a ninguno de los proyectos anteriores.

¿Y qué era un cadáver inmobiliario? ¿Qué no lo era? Nos teníamos que poner de acuerdo sobre qué queríamos archivar. Acordamos que la unidad mínima para nuestro archivo sería la parcela, por lo tanto pisos y apartamentos quedarían fuera de esta base de datos. Delimitamos también temporal y geográficamente el contenido de la base de datos: solamente se incluirían los cadáveres del periodo de la burbuja inmobiliaria antes de su estallido (1996-2008) y únicamente del territorio español.

Cuando empezamos a hablar de cadáveres se desplegó todo el potencial de la metáfora. ¿Podía resucitar el cadáver? ¿Había desarrollos urbanísticos zombies? Fue entonces cuando empezamos a hablar de desenterrar y adoptar cadáveres. Pero eso lo contaremos en el paso de cómo Cuidar la comunidad en torno al archivo.

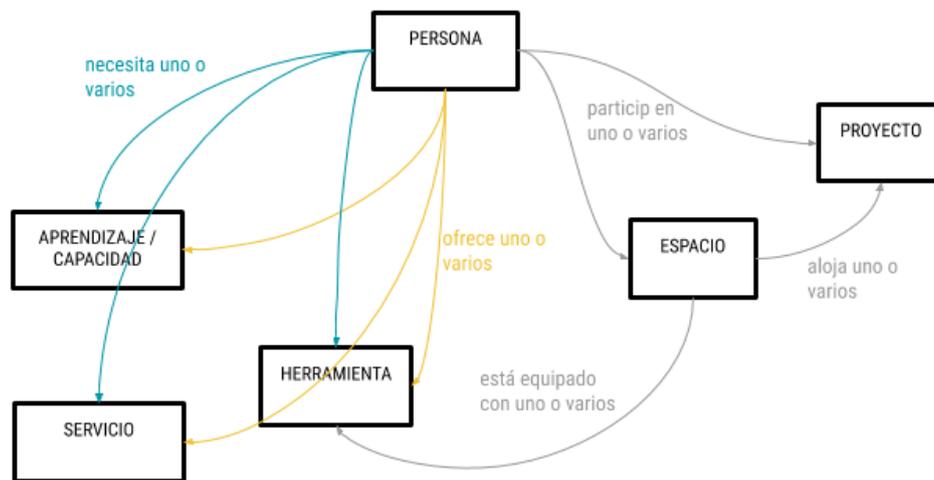
CÓMO ESTRUCTURAR EL ARCHIVO

El archivo es información convenientemente ordenada. Este orden se consigue estructurando cuidadosamente la información del archivo, lo que permitirá almacenar los *registros* -los elementos que componen el archivo- con todos sus *campos* -las informaciones asociadas a cada registro- y facilitará poder encontrarlos después.

Trabajar la estructura de la información es difícil porque hay que pensar en abstracto y encontrar un modelo genérico que luego sea válido para cada caso concreto. Requiere analizar la realidad que queremos archivar y descomponerla en distintas *entidades*, cada cual con sus *atributos y relaciones* entre ellas, de manera que creamos un modelo que permita representarla y almacenarla.

Hay muchas maneras de hacer esto. Una de ellas es usar los conceptos de la [programación orientada a objetos](#) en la que se manejan conceptos como *clase* -plantillas en las que se definen atributos y otras características de un tipo de objeto- y *objeto* -cada una de las entidades de una clase. Las clases son en la programación orientada a objetos esas entidades en las que vamos a descomponer la realidad, y los objetos lo que llamamos registros del archivo. Para familiarizarse con esta manera de descomponer la realidad, recomendamos leer la lista de conceptos fundamentales de la programación orientada a objetos.

Para aterrizar todos estos conceptos abstractos, os contamos el proyecto Réseau de compétences (Red de competencias). Ariège es una provincia del Pirineo francés, una zona montañosa organizada por valles que, aunque estén geográficamente cercanos, funcionan como territorios independientes y autónomos en muchos sentidos: cada valle tiene sus mercados, su red de colegios, sus centros de salud o sectores de actividad diferentes. También los colectivos ciudadanos son diferentes. Sin embargo, muchos de los objetivos y necesidades que tienen son comunes y hay cuestiones que se trabajan mejor si hay una coordinación entre los diferentes valles. La Red de competencias nace como un espacio de encuentro e intercambio entre valles para conectar iniciativas, necesidades, capacidades, espacios, herramientas y aprendizajes.



ESTRUCTURA DE LA BASE DE DATOS
RELACIONES Y CAMPOS DE CADA TIPO DE REGISTRO

PERSONA	PROYECTO	ESPACIO	HERRAMIENTA	CAPACIDAD	SERVICIO
NOMBRE, APELLIDOS BIOGRAFÍA FOTO TWITTER FACEBOOK LINKEDIN MASTODON PROFESIÓN, OFICIO O DEDICACIÓN	NOMBRE DESCRIPCIÓN IMAGEN REPRESENTATIVA ESTADO FECHA DE INICIO FECHA DE FIN DOCUMENTACIÓN	NOMBRE DESCRIPCIÓN IMAGEN REPRESENTATIVA TIPO	NOMBRE DESCRIPCIÓN IMAGE REPRESENTATIVA TIPO ESTADO	NOMBRE DESCRIPCIÓN IMAGEN REPRESENTATIVA TIPO DEPENDENCIAS	NOMBRE DESCRIPCIÓN IMAGEN REPRESENTATIVA TIPO FECHA PERIODICIDAD

Hay algunos ejercicios que ayudan a descomponer la realidad a archivar y transformarla en estructura de la información. En Montera34 usamos mucho dos: los diagramas de relaciones y los listados de tipos de contenido y sus atributos. La imagen muestra el diagrama de relaciones y el listado de entidades y sus atributos para el proyecto Red de competencias en Ariège desarrollado junto a Lab Place. De Montera34 con licencia CC BY-SA 4.0

La realidad con la que trabajamos en Ariège la definimos de la siguiente manera para poder construir el archivo de la Red de competencias:

Entidades. Cada uno de los tipos de contenido que almacenamos. Las entidades de la Red de competencias son: persona, proyecto, espacio, herramienta, capacidad y servicio.

Atributos. Cada una de las informaciones asociadas a una entidad. Los atributos definen características y estados de la entidad. La entidad Espacio de la Red de competencias tiene como atributos Nombre, Descripción, Modelo de gestión y Tipo.

Registros. Cada uno de elementos almacenados en el archivo que se guardan usando una entidad. Hay varios espacios que forman parte de la Red de competencias (registros almacenados usando la entidad Espacio):

Nombre	Descripción	Modelo de gestión	Tipo
Lab Place	Espacio de fabricación digital.	Asociación	Fablab
La Ressourcerie d'Oust	Espacio de recuperación y reparación de objetos.	Asociación	Ressourcerie
Le Galopin	Bar restaurante, sala de conciertos.	Empresa	Bar

Relaciones entre las entidades. En la Red de competencias, una persona participa en uno o varios proyectos (relación entre las entidades *Persona* y *Proyecto*), o un proyecto está alojado en utiliza uno o varios espacios (relación entre las entidades *Proyecto* y *Espacio*), o un espacio está equipado con una o varias herramientas (relación entre las entidades *Espacio* y *Herramienta*). Por ejemplo, Lab Place tiene las siguientes herramientas: impresora 3D, cortadora láser e impresora.

Los archivos digitales abren nuevas posibilidades de clasificación de la información con respecto a los archivos físicos. En el pasado, las bibliotecas, además de ordenar los libros físicamente en baldas, según una clasificación preestablecida, guardaban la información sobre cada libro en fichas. Cada ficha de papel contenía los datos de un libro y sus atributos (autor, año de publicación, temática, ISBN, dimensiones, etc.). Para encontrar un libro se tenía que ir a buscar en los ficheros hasta encontrar la ficha que contenía sus datos para luego encontrarlos físicamente en la biblioteca. Con la aparición de las bases de datos computarizadas esa búsqueda en ficheros se transformó en escribir el nombre del libro o del autor en un software de gestión en un ordenador. Esto agilizó enormemente las búsquedas, haciéndolas casi inmediatas.

En las bibliotecas hacía falta duplicar las fichas en papel para ordenarlas de dos formas diferentes (temática y alfabéticamente, por ejemplo). Ocurría lo mismo si una ficha se quería clasificar en dos categorías temáticas, por ejemplo urbanismo y sociología. En un archivo digital hacer varios listados temáticos u ordenar los registros con distintos criterios no requiere ningún esfuerzo adicional.

Una forma sencilla de trabajar la estructura de la información es pensar en una estructura de tabla. Cada fila será un registro del archivo y cada columna un atributo del registro. Puede haber más de una tabla: normalmente es necesaria una tabla por cada entidad, ya que los atributos, y por tanto las columnas, varían.

Definir las preguntas a las que el archivo debe responder es una buena forma de pensar la estructura de la información: ¿cómo se va a clasificar la información?, ¿se van a querer mostrar listado de registros?, ¿según qué criterios?, ¿con un orden particular?

INTERACTÚA CON EL ARCHIVO

Una vez hemos definido qué compone el archivo y cómo se clasifica necesitamos un software que permita gestionar la información digitalmente. Este apartado cuenta cómo las personas que interactúan con el archivo pueden: añadir y editar contenido y extraer información haciendo búsquedas y navegando en él.

La interfaz es una manera de llamar al entorno que permite interactuar con el archivo. En este sentido, todo puede ser una interfaz: una hoja de cálculo, la línea de comandos, phpMyAdmin o un sitio web. Entonces, ¿cómo elegir la interfaz adecuada? Una buena manera es pensar la interfaz en función de los conocimientos, accesibilidad y capacidades de las personas que vayan a interactuar con el archivo. La interfaz puede entenderse como una intérprete de la información contenida en el archivo: si la interfaz no habla el idioma de las personas que interactúan con ella, no sirve de mucho.



En el caso de Cadáveres Inmobiliarios el archivo se gestionó mediante una hoja de cálculo en línea. Los programas de edición de hojas de cálculo son una de las formas más básica y común de interfaz: permiten añadir y editar información y consultar registros, reordenando y filtrando. Los miembros de la comunidad de Cadáveres se manejaban bien en ese entorno para editar y añadir información, pese a las incomodidades de editar una hoja con muchísimas filas y columnas.

Adopta un cadáver inmobiliario. Base de datos										
File Edit View Insert Format Data Tools Add-ons Help Last edit was made on 21 July 2017 by José Luis Sánchez										
38.02771,-1.340289										
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1	Murcia	CAMPOS BASE PARA ADOPTAR UN CADÁVER INMOBILIARIO								
2	nombre del proyecto	Ubicación								
3	Promocional*	Urbanístico*	Latitud, Longitud*	Dirección	Municipio*	Provincia*	Comunidad Autónoma*	Tipología de asentamiento principal (ver pestaña ayuda)*	Tipología del asentamiento secundario (ver pestaña ayuda)	FUENTE (nación rotonda, 6000km, etc)*
4	Fortuna Hill Nature and Residential Golf Resort	SU "las Lamparillas"	38.150486, -1.114678	Carretera C-3223 y A5, Lamparillas	Fortuna		Región de Murcia	NEU - Nueva entic	DEO - Desarro	Ruinas Modernas-Mediturban-
5	Isla del Fraile Resort	sector "Niagara"	37.418071, -1.552746	Ctra. de Calabardina, 30880	Águlas		Región de Murcia	NOE - Nuevo desz	DEN - Desarro	Ruinas Modernas-Mediturban-
6	Marina de Cope	AIR (Actuación de Interés Regional) Marina de Cope	37.451286, -1.494312	Cabo Cope,	Águlas y Lorca		Región de Murcia	NEU - Nueva entic	DEO - Desarro	Ruinas Modernas-Mediturban-Ecologías en Acción
7	Monte Aledo Resort	sector 6 "Cabezo de Molino"	37.785097, -1.568683	polígono 6, paraje Cabezo del Molino,	Aledo		Región de Murcia	NEU - Nueva entic	DEO - Desarro	Ruinas Modernas-Mediturban-
8	Trampolin Hills Golf Resort	Paraje "El Barril"	38.02771, -1.340289	El Barril,	Campos del Río		Región de Murcia	NEU - Nueva entic	DEO - Desarro	Ruinas Modernas-Mediturban-Nación Rotonda
9	Campo de Vuelo Residencial La Loma Golf Resort	sector US 14-01 "Ciudad de Vuelo"	37.753005, -1.302395	Ctra. Alhama-Cartagena, km 31.300, Pedanía Los Martínez del Puerto, partido de Baisicas	Alhama de Murcia		Región de Murcia	NEU - Nueva entic	DEO - Desarro	Ruinas Modernas-Mediturban-
10	Zu-SP-MP5 "La Loma"		37.850933, -1.06079		Murcia		Región de Murcia	DEO - Desarrollo I		Ruinas Modernas
11	Camposol?	Zu-SP-GT9 "Camposol"	37.852086, -1.043015	La Tercia-Gea y Truyols	Murcia		Región de Murcia	NEU - Nueva entic		Ruinas Modernas

Parte de la extensa hoja de cálculo que contiene todos los registros del archivo de Cadáveres inmobiliarios. De Montera34 con licencia [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

La interfaz además define las posibilidades para interactuar, limita lo que una persona puede y no puede hacer con el archivo. Limitar ciertas acciones puede ayudar a evitar errores humanos o a organizar el trabajo por roles o tareas. En este sentido se puede pensar la interfaz como una guía que va marcando el camino en el desarrollo del proyecto.

La hoja de cálculo de Cadáveres permitía asignar permisos de consulta y de edición para cada usuario. Sin embargo, la edición de contenido no estaba guiada como lo puede estar en un formulario web. Las personas con capacidad de edición podían modificar todo. La interfaz no impedía acciones como borrar todo el contenido, así que el archivo estaba muy expuesto al error humano.

Hay dos buenas alarmas que alertan de que posiblemente la interfaz es inadecuada para un proyecto determinado: la incomodidad a la hora de interactuar con el archivo y un bajo ratio de participación de las personas que forman parte de la comunidad que gestiona el archivo.

Muchos proyectos de archivo no llegan a tener una interfaz más sofisticada y amigable que una

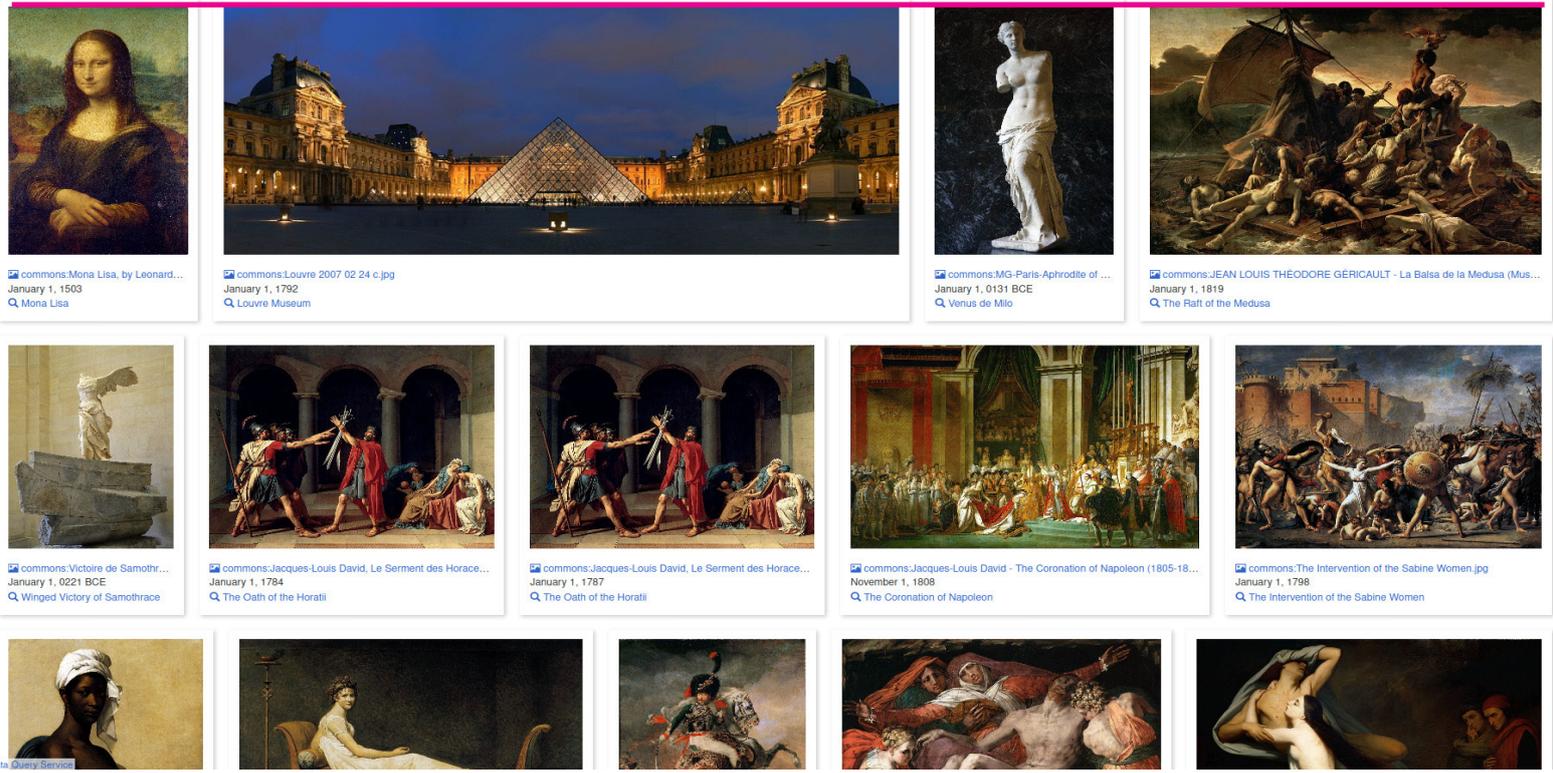
hoja de cálculo. Desde nuestro punto de vista las hojas de cálculo no llegan a cumplir todo lo que le pedimos a un archivo en cuanto a interacción y accesibilidad. Aun así, tienen muchas funcionalidades que ayudan a empezar a archivar de manera inmediata. Otro factor a tener en cuenta para elegir la interfaz es si la comunidad con la que se quiere trabajar se puede permitir esperar a tener operativa una interfaz mejor. Quizás durante la espera la comunidad se desactiva, quizás se pierde la motivación colectiva.

Hasta ahora hemos comentado interfaces para que las personas interactúen con los archivos, pero los archivos también interactúan entre ellos. Las interfaces que permiten a unos archivos comunicarse con otros son en esencia entradas y salidas masivas de datos de un sistema, maneras automatizadas de mover contenido de un archivo a otro, de disponer de todo el contenido "en bruto" de un archivo para mostrarlo en otra parte con una estructura y una interfaz quizás diferente a la utilizada en el archivo original. Una de las interfaces más utilizadas para comunicar dos archivos son las [interfaces de programación de aplicaciones \(API\)](#).

```
{
  "batchcomplete": "",
  "warnings": {
    "main": {
      "*": "Subscribe to the mediawiki-api-announce mailing list at <https://lists.wikimedia.org/mailman/listinfo/mediawiki-api-announce> for deprecations and breaking changes. Use [[Special:ApiFeatureUsage]] to see usage of deprecated features by your API. The legacy format has been used for the output. This format is deprecated, and in the future the new format will always be used."
    }
  },
  "pageid": 24768,
  "ns": 0,
  "title": "Pizza",
  "revisions": [
    {
      "contentformat": "text/x-wiki",
      "contentmodel": "wikitext",
      "text": "
        Pizza Margherita, the archetype of [[Neapolitan pizza]]\n| alternate_name =\n| country = [[Italy]]\n| dinner_type = [[Flatbread]]\n| served = Hot or warm\n| main_ingredient = Dough, sauce (usually tomato)\n| panzerotti, [[Stromboli (food)|stromboli]]\n| calories =\n| other =\n| pizza =\n| Pizzeria =\n| description|Usually savory dish of flattened bread and toppings}}\n\nIn casual settings, pizza is often served by hand.\n\nThe term 'pizza' was first recorded in the 10th century in a [[Latin]] manuscript from the [[Southern Italy|Campania]].\n\nModern pizza was invented in [[Naples]], and the dish and its variants have become popular worldwide.\n\nAmerican Pie\n\nmost popular foods in the world and a common [[fast food]] item in Europe and North America, available at [[List of pizza toppings|pizza toppings]], and via [[pizza delivery]].\n\nTowards a New Theory of Ingredients and Techniques | publisher=Cambridge Scholars Publisher | year=2013 | isbn=9781107021163 | page=281 | access-date=2016-01-08 | archive-url=https://web.archive.org/web/20160603185605/https://books.google.com/books?id=...
      "timestamp": "2016-01-08T00:00:00Z"
    }
  ]
}
```

Esta imagen muestra la entrada Pizza de la Wikipedia, tal como lo ven otras máquinas que la consultan. El formato es muy diferente del que vemos los humanos, casi ilegible para nosotros. Sin embargo, es muy útil para comunicar unos archivos con otros de manera automática. De Montera34 con licencia [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Wikidata es un servicio que permite acceder masivamente a todos los datos de Wikipedia mediante consultas. Para entender la utilidad de las API vamos a dar algunos ejemplos de datos que se pueden obtener usando Wikidata y que sería tedioso obtenerlos navegando manualmente por Wikipedia. Haciendo consultas a Wikidata se puede obtener un [listado y una visualización de las series y temporadas más vistas](#). ¿Cuánto tiempo le llevaría a un ser humano confeccionar esta lista? Wikidata lo hace, una vez que le hemos dado las órdenes adecuadas, en cuestión de segundos. Con Wikidata se puede obtener [una tabla con todos los Pokemon ordenados alfabéticamente](#), un [mosaico de todas las obras de arte del museo del Louvre](#) que aparecen en el [vídeoclip "Everything is love" de Beyonce y Jay Z](#), o un [listado de todos los grupos que tocan rock y cuyo nombre empieza por M](#).

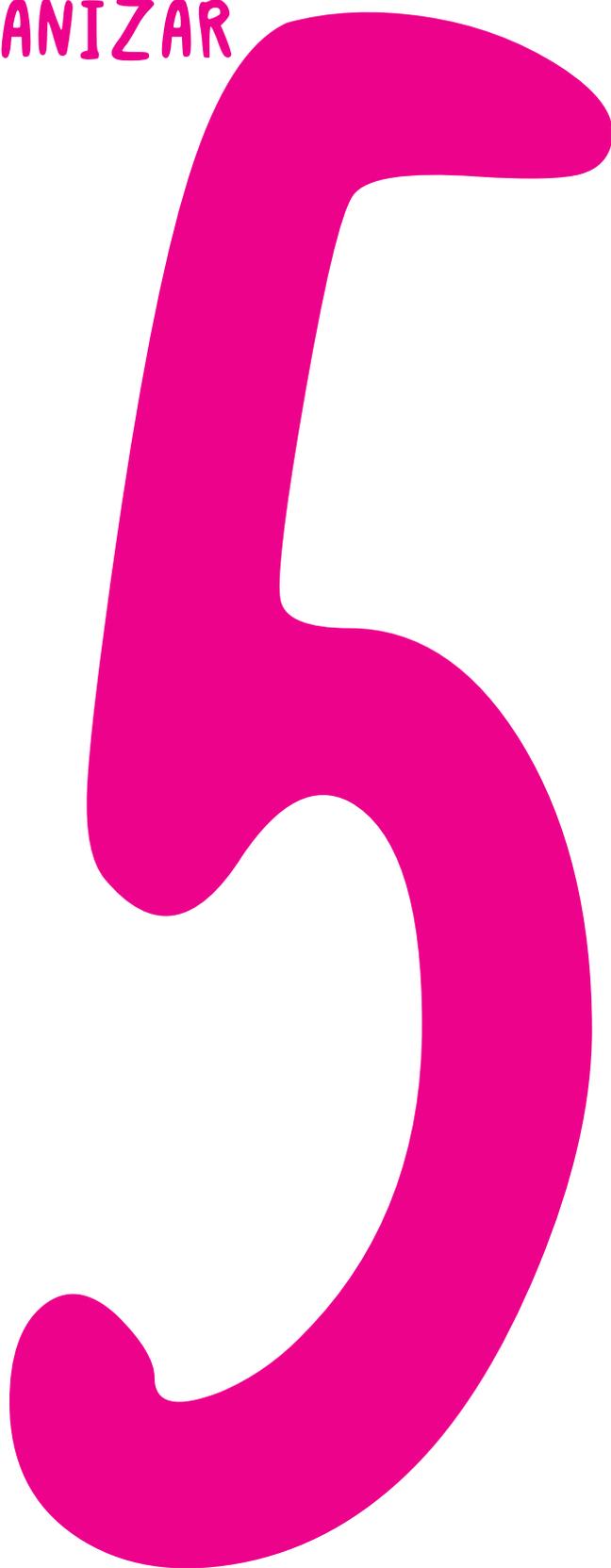


¿Cuántas obras de arte del Museo del Louvre y cuáles aparecen en el vídeo Everything is love de Beyonce y Jay Z? Wikidata es capaz de [responder esta pregunta en formato mosaico](#) en cuestión de segundos. De Montera34 con licencia [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

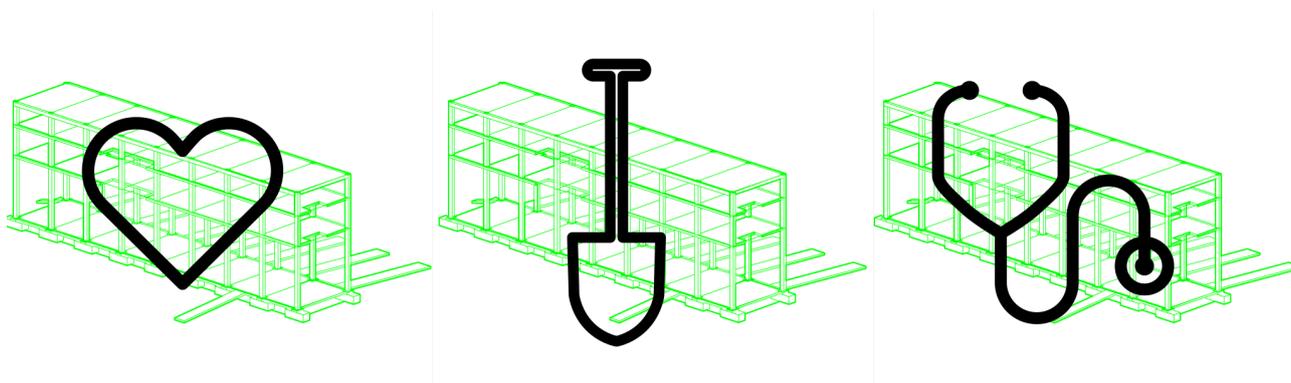
GESTIÓN. CÓMO ORGANIZAR LA COMUNIDAD

La metáfora de Silvia Nanclares en su guía LADA sobre Cómo documentar un proyecto es buena y aplicable a este caso: es "fácil" iniciar un jardín, pero es difícil mantenerlo con vida y cuidarlo. En los procesos colectivos, y también en los individuales, suele haber mucha energía al inicio, pero una vez conseguido el primer objetivo de "montar el archivo" puede que queden difuminados los roles o tareas asignados para su mantenimiento. Como en cualquier colaboración entre personas es fundamental tener unas reglas comunes y consensuadas que definan tanto el funcionamiento del archivo como los roles de quienes lo van a gestionar. La definición de patrones, reglas o protocolos no significa una organización menos horizontal o democrática; suele ser más bien al contrario. Si no se define una normativa puede ocurrir que las decisiones sean tomadas por personas o grupos autolegitimados. Esto lo explica muy bien Jo Freeman en su ensayo La tiranía de la falta de estructuras.

Los softwares de gestión suelen tener disponibles roles que se pueden usar para definir lo que puede hacer cada persona de la comunidad del archivo a la hora de interactuar con él. De este modo la persona administradora tiene capacidad de crear y cancelar usuarios, y una editora puede modificar todo el contenido del archivo, pero no podrá ocuparse de la gestión de usuarios. Las soluciones de software pueden con sus herramientas ayudar a organizar el trabajo de una comunidad, pero siempre hay que tener presente el riesgo de la tiranía de la herramienta: someter las necesidades de organización de la comunidad a las posibilidades o roles de la herramienta que se esté usando.



No profundizaremos en esta guía mucho más sobre este tema, os remitimos a la guía de *Cómo documentar un proyecto y su apartado "Administrador, colaboradoras y comunidad"*, donde se dan pistas sobre cómo cuidar y activar una comunidad en torno a un proyecto de archivo, por ejemplo creando encuentros para editar colectivamente el archivo.



Cadáveres inmobiliarios nació con la idea de que fuera la ciudadanía la que construyese el archivo. Ya que ninguna administración ni institución lo había hecho, por qué no intentarlo desde la ciudadanía. En el proceso de construcción del archivo llevamos a cabo varias acciones para activar una comunidad de contribuyentes que añadiesen nuevos cadáveres al archivo, o que revisasen y completasen los ya existentes.

Lanzamos la campaña *Adopta un cadáver* aprovechando el imaginario que habíamos creado. Animábamos a cualquiera que viese un cadáver inmobiliario en su día a día a hacerle una foto, documentarlo mínimamente y añadirlo al archivo mediante unos formularios que creamos. La idea era establecer tareas iniciales rápidas y divertidas que permitieran a cualquiera empezar a implicarse fácilmente en la comunidad de cadáveres: sacar

una foto mientras uno iba a trabajar en transporte público, al pasear por su barrio, o al ir de compras al centro. La campaña incluía otras tareas que requerían más dedicación, las que llamamos *Cuidados intensivos a un cadáver*, consistentes en completar todos los datos de un cadáver y mantenerlos al actualizados. Distintas maneras de participar según el nivel de implicación y el tiempo que quisiera dedicar cada cual.

A nivel mediático la campaña tuvo repercusión, lo cual fue un éxito. Sin embargo, los nombres que asociamos a las tareas *Desentierro un cadáver*, *adapta un cadáver*, *cuida un cadáver* eran confusas y el procedimiento para completarlas quizás demasiado complejo para muchas de las personas que quisieron participar.

3 CÓMO
ESTRUCTURAR
EL ARCHIVO

4 INTERACTÚA

5

GESTIÓN. CÓMO
ORGANIZAR LA
COMUNIDAD

2 PERO...
¿QUÉ VAS A
ARCHIVAR?

1 QUIZÁS NO
NECESITES
UN ARCHIVO



RESUMEN

CONSEJOS

EMPIEZA A ARCHIVAR AUNQUE NO LO TENGAS CLARO. Más tarde tendrás tiempo para reclasificar lo guardado, repensar la estructura. Hay cosas que si no las archivas en su momento, se pierden para siempre.

COMPORTE EL ARCHIVO, AUNQUE NO ESTÉ LISTO (NUNCA LO VA A ESTAR). Los archivos están siempre incompletos. Compartiéndolo ayudas a su preservación, aumentas la posibilidad de que se use y de sumar colaboradores.

JÚNTATE CON OTRAS PERSONAS QUE ARCHIVEN LO MISMO. Aprenderás sobre sus contenidos y métodos de archivación, y ellos aprenderán de ti.

LA COMUNIDAD VA PRIMERO, LA HERRAMIENTA DESPUÉS. Pon la comunidad detrás del archivo en el centro del proyecto, y no la herramienta o la infraestructura. Más de una vez un proyecto archivístico se ha perdido por el camino mientras refinaba o desarrollaba la herramienta perfecta.

LAS CLASIFICACIONES NO TIENEN POR QUÉ SER NI EXCLUSIVAS NI EXCLUYENTES. No es necesario acordar una única manera de clasificar el contenido. Lo explica de maravilla David Weinberger en su libro Todo es misceláneo: El poder del nuevo desorden digital.

LAS VISUALIZACIONES NO SON EL ARCHIVO. Aprende a distinguir entre el archivo (la recopilación organizada de todos los registros) y las representaciones del mismo (mapas, visualizaciones de datos).

DOCUMENTAR NO ES ARCHIVAR. Archivar tiene que ver con la catalogación sistemática de información de acuerdo a unas reglas para que estén disponibles de forma organizada. Documentar tiene que ver con cómo reunir documentos para contar un proceso. Sin embargo son acciones ambas que buscan salvaguardar información y capturar una realidad.

EL ARCHIVO NO ESTÁ TERMINADO CUANDO SE PUBLICA. Gestionar un archivo es una tarea que requiere dedicación. Una vez comenzado necesita mantenimiento para actualizar la información. Ten esto en cuenta a la hora de pensar tiempos y dedicaciones. Probablemente necesite un esfuerzo más grande poner el archivo en marcha, pero luego hará falta mantenerlo y “alimentarlo”.

RECURSOS

Nanclares, Silvia. *Cómo documentar un proyecto*. Guía dentro del proyecto La aventura de aprender.

<http://laaventuradeaprender.intef.es/guias/como-documentar-un-proyecto>

La conferencia *Everything is Miscellaneous* de David Weinberger.

https://www.youtube.com/watch?v=43DZEy_J694

El libro *The Information: A History, a Theory, a Flood* (2011) de James Gleick.

"*Investigar sin darse cuenta: archivos personales*" de la serie Investigación colaborativa, divertida, barata, transmedia. Otras formas de entender la investigación.

<https://voragine.net/cultura-libre/investigar-sin-darse-cuenta-archivos-personales>

El ensayo *La tiranía de la falta de estructuras* (1970) de Jo Freeman.

https://www.nodo50.org/mujeresred/feminismos-jo_freeman.html

The Digitautonomy catalogue. Herramientas libres para una internet más autónoma y distribuida.

<https://digitautonomy.net/>

Casos aislados: (en vista de que ningún organismo público tiene esta información) archivo de casos de corrupción en España.

<https://www.casos-aislados.com/>

InsideAirbnb: un archivo de bases de datos de anuncios de Airbnb de diferentes ciudades del mundo.

<http://insideairbnb.com/>

T-hoarder. Herramienta de captura de tuits para convertir Twitter en un archivo investigable

https://github.com/congosto/t-hoarder_kit

HomepageX. Herramienta para analizar y capturar portadas de sitios web de medios de comunicación.

<https://code.montera34.com/numeroteca/homepagex>

Choose a license. Herramienta que permite elegir la licencia que más conviene al proyecto que se esté desarrollando, tanto para el contenido como para el software.

<https://choosealicense.com/>



La aventura
de aprender