

archivamos

ācal
asociación archivadora catalana

Revista Trimestral de Actualidad de Archivos y Documentos | 04/2016

ACTUALES

Aprueban la búsqueda de documentos del robo de bebés

MÉTODOS

El almacenamiento del futuro: átomos, diamantes y ADN

CULTURAS

Fotografiando el presente, evocando el pasado



102
av

Las voces dormidas

El futuro incierto de los archivos de radio en España

Olympic records

Río de Janeiro archiva sus Juegos

DIAGO VIVAS

Los Juegos Olímpicos, cuyos registros más antiguos están fechados en el 776 a.C., tuvieron origen en Grecia, en las competiciones organizadas en Olimpia (Peloponeso) dedicadas a Zeus, el rey de los dioses, cada cuatro años. Además de en Olimpia los Juegos también se celebraron en lugares como Delfos, Nemea o Istmia. A estos se les llamaba Juegos Panhelénicos



La celebración se realizó durante más de mil años, pero el programa desarrollado y los deportes que se incluían variaron considerablemente, a lo largo del tiempo. Después de un período de gran prestigio, los Juegos empezaron a perderlo y fueron finalmente abolidos en el año 393 d.C., con el emperador romano Teodosio I, que tras su conversión al Cristianismo y no toleraba la realización de actos paganos.

Durante mil y trescientos años fueron olvidados. Pero en el siglo XVIII, con el descubrimiento de la antigua ciudad de Olimpia y el inicio de las excavaciones en el siglo XIX, suscitaban de nuevo el interés por los Juegos Olímpicos de la Antigüedad. A lo largo del siglo XIX fueron varios los intentos de recuperarlos pero se quedaron en simples eventos locales. Sin embargo, la simiente esta-

ba sembrada y un barón francés, Pierre de Coubertin quiso divulgar los beneficios del deporte para los jóvenes. Su genialidad fue rescatar del olvido los Juegos Olímpicos y darle inmediatamente una dimensión moderna e internacional, insertos en una estrategia de educación a través del deporte. Pierre de Coubertin, seguro de sus convicciones y contra todos los contratiempos, consiguió cumplir su objetivo, creando, con el griego Dimitrios Vikelas, el Comité Olímpico Internacional (COI), el 23 de junio de 1894 y, celebrando dos años después, los primeros Juegos Olímpicos de la modernidad, en Atenas, en 1896.

En los ciento veinte años de Juegos de la modernidad, los cambios han sido muchos desde el formato de los Juegos y de los acontecimientos deportivos, hasta el equipamiento y la indumentaria de los deportistas.

Pero, ¿cómo estamos manteniendo la memoria olímpica?

En Lausanne, ciudad que alberga desde 1915 la sede del

Comité Olímpico Internacional (COI), se encuentra también el Museo Olímpico.

La idea de un espacio que conservase todo el patrimonio olímpico se remonta al fundador del COI. Sin embargo, fue el español Juan Antonio Samaranch quién desarrolló el proyecto de construcción del Museo Olímpico. El espacio, situado cerca del Lago Lemán, fue inaugurado el 23 de junio de 1993, albergando, en actualidad, más de diez mil piezas.

Las extraordinarias y ricas colecciones del Museo incluyen desde documentación, fotos y películas, hasta los propios objetos de los juegos, que abarcan desde la Antigüedad hasta nuestros días. La difusión de las colecciones se hace a través de exposiciones permanentes, organizadas en tres temas principales: el Mundo Olímpico (un recorrido acerca de la historia de los Juegos antiguos y el nacimiento de los modernos, documentando momentos importantes de las ceremonias de apertura), los Juegos Olímpicos (enfocado en la diversidad de deportes, introduce también los





Juegos Paralímpicos a través de más de mil videos) y el Espíritu Olímpico (incorpora al visitante al ámbito de una Villa Olímpica). Además, el Museo también incluye un espacio de exposición temporal. El Museo encabeza una red que agrupa otros museos olímpicos del mundo con el objetivo de encontrar formas de desarrollar sinergias y proyectos conjuntos, mejorando la calidad y compartiendo costes.

Si preservar y difundir la memoria son importantes, el estudio del olimpismo también

se encuentra presente con un Centro de Estudios Olímpicos, que acoge investigadores y estudiantes y les facilita el acceso a la documentación. Más que preservar la memoria, el Museo y el Centro de Estudios participan activamente en la difusión del olimpismo y de sus valores, acercándolos al público.

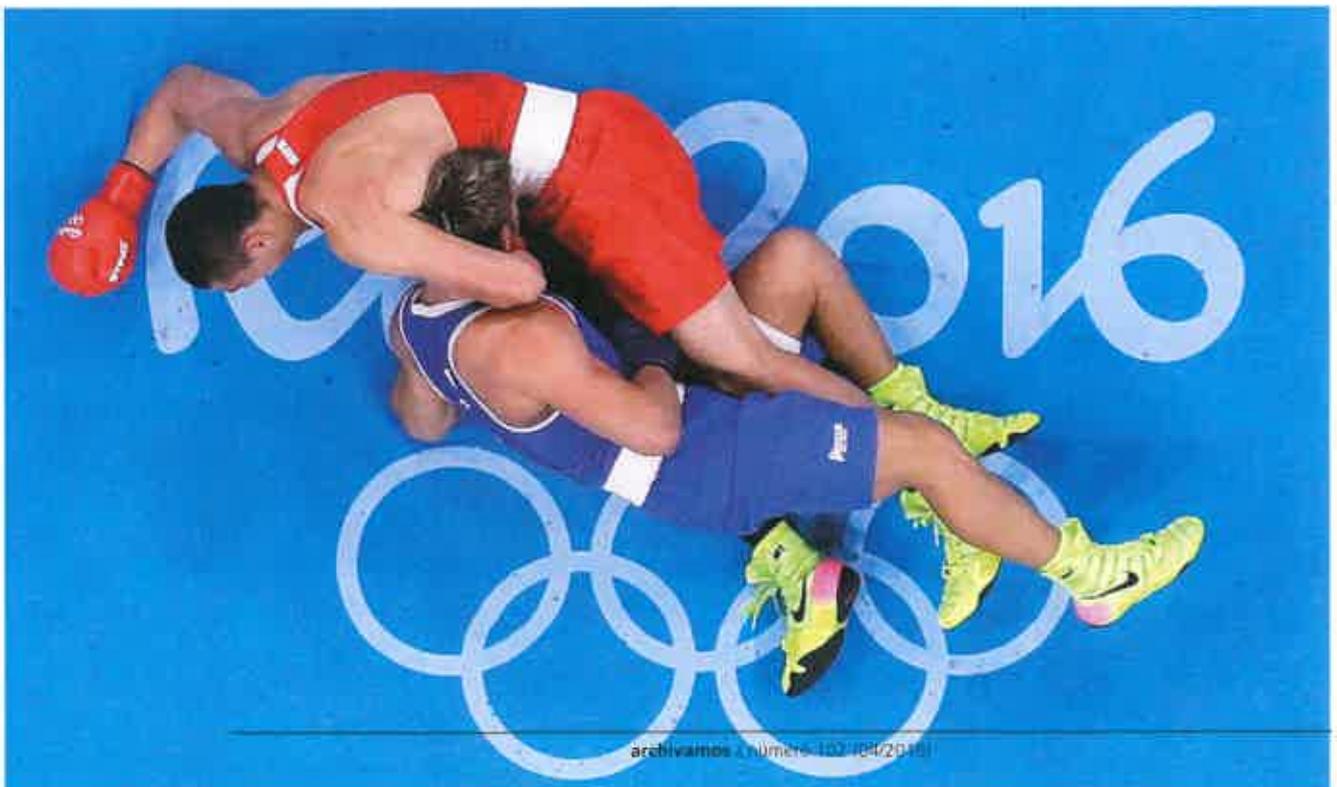
Y Rio 2016, ¿qué memoria tenemos de los últimos juegos?

Según el periódico brasileño "Época", Rio 2016 fue una

Olimpiada que permanecerá en la memoria de todos los brasileños, pues Brasil tuvo su mejor papel en unos Juegos Olímpicos. Pero, ¿qué preocupación tuvo la organización con la salvaguardia de la memoria de los primeros juegos olímpicos organizados por Brasil?

El Ministerio de Cultura, a través de la Fundação Casa de Rui Barbosa, en colaboración con la Autoridade Pública Olímpica, asumió el reto de preservar la memoria de todo el proceso de los Juegos. El proyecto (desarrollado entre mayo y diciembre de 2016), titulado: *Preservação da Memória das Olimpíadas: processos e ações*, contó con 22 becas con el objetivo de preservar y recoger documentación, que abarca desde el diseño del proceso de construcción de la sede del evento, en la ciudad de Rio de Janeiro, hasta el desarrollo de los Juegos Olímpicos y Paralímpicos. El preservar la memoria del proyecto de construcción de la ciudad olímpica, la grabación y análisis del impacto del evento en la ciudad y en Brasil, se realizó a partir de tres temas: el deporte, la cultura y la ciudad.

La actividad central del proyecto fue la reunión, sistematización y producción de información



que servirá como fuente para nuevos estudios. Toda la información, documentos y registros orales recogidos, estarán a disposición de los investigadores en un sitio web, que se creará específicamente. Serán, de igual modo, organizadas algunas jornadas dedicadas a la presentación de estudios sobre el olimpismo y realizadas diversas muestras documentales.

Otro proyecto, iniciado en 2011, fue el proyecto *Memória do Esporte Olímpico Brasileiro*. Se trata de una iniciativa sin precedentes en Brasil y tuvo como objetivo recuperar la historia(s) de los grandes atletas, que representaron el país en los Juegos Olímpicos. Con cinco ediciones (la primera, en 2011 y la última en 2015), el proyecto recibió más de seiscientas inscripciones para la realización de documentales de veinte y seis minutos, siendo considerados cuarenta y siete documentales. Si el deporte es el foco del documental, muchas otras cuestiones emergieron con la historia de los atletas como, por ejemplo, el racismo o la desigualdad social. En el ámbito de los Juegos Olímpicos de Rio 2016, se organizaron diversas exposiciones, y exhibiciones en la televisión y en el cine y distribuidas en DVD en las escuelas y bibliotecas públicas. Todo el material recogido, se encuentra depositado en la Cinemateca Nacional de Brasil y esta accesible.

Otra iniciativa muy interesante es el *Observatorio 2016*. Se trata de un portal web des-



tinado a la visualización, colecta y análisis de los comentarios y fotos sobre los juegos a partir de grandes volúmenes de datos (*Big Data*) provenientes de las redes sociales. Conscientes de la importancia histórica de Rio 2016 para Brasil y para el mundo, el laboratorio Visgraf, perteneciente al Instituto Nacional de Matemática Pura e Aplicada, desarrolló este proyecto, que procuró unir el rigor científico y la relevancia para la comunidad no académica. El objetivo fue proporcionar un espacio que permitiese la observación de los preparativos, la realización de los Juegos y, finalmente, la pre-

servación de su memoria de acuerdo con una filosofía de presentación que uniese diseño, tecnología y matemáticas. La ventaja del proyecto es que, concluidas las Olimpiadas, el portal web continuará en línea, constituyendo una memoria digital del evento.

Si estos proyectos, financiados con dinero del Estado, constituyen la *memoria oficial* del Olimpismo, también es necesario rescatar del olvido muchas otras fotografías, registros de video y audio, miles de documentos y pequeñas historias, que se encuentran dispersas en manos de particulares. ■

