Museum Internacional

216

Los usos del patrimonio cultural en la sociedad de información (2)

Vol LIV, n°4, de diciembre de 2002

216

Diciembre de 2002

LOS USOS DEL PATRIMONIO CULTURAL EN LA SOCIEDAD DE INFORMACIÓN [2]

4 | EDITORIAL

7 | DOMINIO PÚBLICO Y DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

¿Derechos individuales o colectivos para el patrimonio cultural en la sociedad de la información?

Lyndell Prott | **7**

Los museos y la tecnologías de gestión de los derechos digitales

Rina Elster Pantalony | **15**

Los museos, la información y la esfera pública

Barbara Lang Rottenberg | **24**

34 | EL DESARROLLO DE UN PATRIMONIO DIGITAL COMÚN: INICIATIVAS REGIONALES

La Red ILAM y la construcción de un "bien cultural común"

Georgina DeCarli | **34**

Creación de una base de datos regional sobre el patrimonio cultural mundial

Matsuda Toshinobo | **42**

Patrimonio digital y contenido cultural en Europa

Bernard Smith | **48**

El portal Web "Los Museos de Rusia"

Anna Mijhailovskaya y Kirill Nasedkin | **62**

68 | **ÍNDICE DE CUADROS**

70| **TEMA DE DEBATE ACTUAL**

La desmaterialización de la cultura y la cesión de las colecciones de los museos

Bruno S. Frey

Barbara Kirshenblatt-Gimblett | **70**

76 | **2002 – AÑO DE LAS NACIONES UNIDAS DEL PATRIMONIO CULTURAL**

77 | **CRÍTICA DE LIBROS**

Editorial

Los usos del patrimonio cultural en la sociedad de la información

El patrimonio cultural numérico se puede considerar a primera vista como un producto de la convergencia tecnológica característica de la sociedad de la información y de la atención que se ha prestado al patrimonio en las políticas de desarrollo de los últimos años del siglo XX. Habida cuenta de sus dos dimensiones, tecnológica y social, este nuevo objeto cultural es representativo de los desafíos que plantea el fenómeno de la mundialización, así como de las posibilidades que ofrece, y por eso mismo constituye una problemática reciente e importante de las políticas nacionales e internacionales. Su índole y condición siguen siendo objeto de debate, pero al mismo tiempo las estrategias orientadas hacia su desarrollo reflejan expectativas sociales muy intensas. Este doble aspecto teórico y estratégico ya se ha expuesto en el número 215 de *Museum Internacional*. En cambio, en este número se presentan otras problemáticas complementarias. En primer lugar, la problemática vinculada al valor mercantil de este nuevo objeto cultural, cuya potencialidad de intercambio se ve facilitada por su inmaterialidad, y en segundo lugar, la problemática relativa a la función que desempeña en la representación regional a escala de nuestro planeta mundializado.

La segunda parte de la encuesta que *Museum Internacional* dedica al patrimonio cultural en la sociedad de la información[1] se inicia con contribuciones relativas a las dimensiones legislativas y éticas de los contenidos digitales, ya que su utilización en el espacio social y económico es, ante todo, una cuestión que depende del derecho de propiedad intelectual. Esta cuestión, tan vasta como delicada, se está debatiendo en los organismos internacionales (OMPI y ECOSOC) y en los medios profesionales, especialmente los museísticos. Al presentar estas contribuciones, *Museum Internacional* ha querido exponer con la mayor claridad posible los términos de este debate, apoyándose en ejemplos concretos tomados en las diferentes categorías de patrimonio, tanto material como inmaterial, e interrogándose sobre la condición del museo en el espacio público. De hecho, habida cuenta de la complejidad de la reglamentación jurídica relativa a los usos del patrimonio numérico, su aplicación exige no sólo un fondo ético acorde con los derechos fundamentales, y más concretamente con el derecho al saber, sino también una voluntad para imaginar, buscar soluciones innovadoras y rechazar actitudes dogmáticas. La defensa de los intereses de una institución pública que detenta y produce contenidos numéricos mediante la limitación de su

uso puede parecer contradictoria con la misión de educación y difusión del saber que le corresponde. No obstante, sin una protección eficaz y una valorización de los productos de la actividad propia de la institución, sus medios de existencia pueden correr peligro. En efecto, cabe preguntarse cómo se pueden conseguir ingresos complementarios y suficientes para desarrollar las instituciones museísticas[2] en el actual contexto mundial de reducción de las inversiones públicas en el ámbito cultural. La utilización de los productos derivados de las técnicas digitales para generar beneficios que contribuyan al mantenimiento de la misión de servicio público puede parecer, en muchos casos, un mal menor en la utilización mercantil de los recursos culturales. Parece, pues, que el hecho de tener en cuenta los costos de producción y oferta del saber en el mundo digital responde a una realidad económica que no pone forzosamente en tela de juicio las experiencias del mundo real.

En una segunda parte, hemos querido hacer hincapié en la diversidad de las iniciativas en materia de creación de redes de recursos, así como en su representatividad cultural. Este enfoque regional debería facilitar la visibilidad de los grados intermedios de presencia del patrimonio cultural en el universo digital, e ilustrar asimismo el principio de valorización máxima de los recursos de interés público. Aunque son menos conocidas que las redes establecidas a escala mundial o nacional y las de índole estrictamente profesional (icom.org o icomos.org), las redes de dimensión regional desempeñan un papel considerable en la percepción de la diversidad a escala mundial. En este número de la revista, la presentación de los estados respectivos de desarrollo de las redes regionales puede dar una impresión de desequilibrio entre ellas, pero esa impresión no debe ocultar su eficacia ni la importancia que tienen para las instituciones patrimoniales de las regiones interesadas. Además, esas instituciones están reforzando su condición supranacional porque la constitución de un fondo digital de interés y uso públicos está generando nuevas dimensiones de trabajo en las instituciones del patrimonio, especialmente en el ámbito de la gestión de los recursos digitales. Después de haberse constituido a lo largo de un primer decenio de iniciativas un tanto caóticas y empíricas, el patrimonio cultural es *de facto* un capital que está actualmente destinado a ser objeto de una gestión según principios comprendidos en la denominación genérica de “gobernanza global”. El estudio de estos principios aplicados al patrimonio cultural digital -y más concretamente la cuestión de determinar si el patrimonio cultural digital es un “bien público común”- es un tema que habrá de tratarse en otro número de *Museum Internacional*.

En el presente número, proseguimos la presentación de una selección de estadísticas relativas a la sociedad de la información en su conjunto, así como al patrimonio cultural y al

puesto que éste ocupa en la sociedad de la información, con vistas a suscitar la búsqueda y establecimiento de nuevos datos relativos al universo cultural digital.[3] En efecto, como la interacción entre el mundo real y el mundo digital está generando nuevos fenómenos, no sólo es apremiante definirlos y analizarlos, sino también seguir su evolución, y más concretamente las repercusiones de la virtualización en la valorización del patrimonio cultural, la actualización de modelos económicos específicos del universo digital, la función del elemento digital en los equilibrios culturales y políticos y el efecto retroactivo del desarrollo del derecho relativo al universo digital en los derechos fundamentales y los derechos culturales. Este ámbito de las interacciones entre lo real y lo virtual, que está todavía insuficientemente explotado en lo que atañe al patrimonio cultural, es sin embargo un factor determinante para la construcción de una sociedad del saber. El universo digital no es exclusivamente el resultado de la proyección del mundo real en lo binario, ni tampoco es un mundo aparte, paralelo e irreductible al mundo real, en el que se desarrollen prácticas y usos específicos. A nuestro parecer, la verdadera problemática de una sociedad del saber se sitúa sin duda en la intersección de esos dos mundos, es decir el universo de la realidad social y el de la virtualidad.

Hace algunos años, el resultado de la labor realizada por la comunidad internacional se tradujo en el surgimiento de nuevos paradigmas entre la cultura y el desarrollo. Se hicieron esfuerzos considerables para elaborar datos estadísticos e indicadores culturales[4] que pudiesen servir de base a nuevas políticas. En la sociedad de la información, la cultura sigue siendo un elemento central del proceso de transición hacia una sociedad del saber. De ahí la importancia de propiciar la elaboración de nuevos instrumentos que permitan cuantificar los fenómenos culturales del universo digital.

Isabelle Vinson

Notes

1. Nos referimos aquí a las imágenes digitales del patrimonio cultural y las colecciones digitalizadas de museos o imágenes de sitios del patrimonio cultural, y no al patrimonio digital en su totalidad, que comprende el conjunto de los fondos de los archivos y las bibliotecas, así como las imágenes de origen digital, que sólo tienen una existencia digital.
2. A este respecto, nuestros lectores pueden consultar el número 2 del año 2002 del boletín *Noticias del ICOM*, que está dedicado a la autonomía de los museos.
3. Por iniciativa del Instituto de Estadística de la UNESCO y del Instituto de Estadística de Quebec, se celebró en Montreal del 21 al 23 de octubre de 2002 un coloquio internacional sobre estadísticas culturales. Se puede obtener información sobre este coloquio consultando la siguiente dirección Internet: www.colloque2002symposium.gouv.qc.ca
4. Véase la serie UNESCO/UNRISD titulada *Occasional paper series on culture and development,* que se puede consultar en la siguiente dirección Internet: www.unesco.org/culture/worldreport/html_eng/prep_papers

¿Derechos individuales o derechos colectivos para el patrimonio cultural en la sociedad de la información?

Por Lyndel Prott

Lyndel Vivien Prott es experta y consultora en derecho del patrimonio cultural. Esta antigua directora de la División del Patrimonio Cultural de la UNESCO y profesora de derecho del patrimonio cultural en la Universidad de Sidney ha realizado una brillante carrera en la enseñanza, la investigación y la práctica profesional. Ha escrito, dirigido y participado en la elaboración de más de 200 textos, informes y artículos en inglés, francés y alemán. Sus obras han sido traducidas al árabe, croata, chino, italiano, húngaro, ruso y español.

Los derechos de propiedad intelectual se organizan generalmente como derechos individuales, mientras que la noción misma de patrimonio remite a la noción de comunidad. Algunos estudian la ampliación de la ley de propiedad intelectual en este ámbito a fin de incluir los derechos de los creadores de programas o de contenidos en formato digital, pero todos sabemos las innumerables dificultades que han aparecido a este respecto; la primera, y que no es la menos importante, consiste en descubrir las infracciones y hacer respetar la ley. Existen, sin embargo, otros aspectos mucho más difíciles de resolver.

Uno de los elementos esenciales de la filosofía que inspira la protección de los derechos de autor es la voluntad de garantizar a los creadores un beneficio suficiente por el esfuerzo realizado, que los anime a perseverar. Por supuesto, este "beneficio" depende de un proceso cuyos resultados son bastante aleatorios: el autor de una novela de éxito relativamente efímero será, sin duda, mejor remunerado que el autor de una obra fundamental que represente una aportación decisiva y duradera al progreso de la ciencia. Pero cuando se aplican estos conceptos al "patrimonio" surgen dos dificultades mucho más serias.

La primera es que el "creador" del patrimonio no siempre es conocido porque, tal vez, la historia le haya perdido la pista o pertenezca a una época en que los artistas eran anónimos, o incluso porque se trate del resultado de una labor colectiva basada en la tradición. ¿Quién controla, entonces, la explotación de las imágenes de dicho patrimonio? El propietario de un

objeto patrimonial cuyo acceso controla puede autorizar, o rehusar, la producción de imágenes de este objeto y exigir una compensación económica. Existen naturalmente razones prácticas para considerar a la entidad legal que posee un objeto patrimonial, que ha sido creado, modificado y restaurado a lo largo de los siglos (por ejemplo, un edificio religioso antiguo), como legítimo titular de los derechos comerciales sobre su imagen: los ingresos por concepto de estos derechos pueden permitir a dicha entidad seguir cuidando de este bien. Sin embargo, en este contexto la idea de que se debe una remuneración al creador ya ha desaparecido.

El autor de una foto tiene derecho a proteger la utilización de la imagen de que se trate. El desarrollo de la tecnología digital exige tener en cuenta otros factores: supongamos que la imagen se publica en Internet, y que otro artista la copia y la utiliza como base de una imagen diferente creada por él, cambiando, por ejemplo, el color o añadiendo o suprimiendo determinadas partes de la imagen, o bien utilizándola como un elemento de un *collage*. Los litigios referentes a estos diversos aspectos del derecho siguen considerándose como conflictos entre individuos ya que un propietario, como ocurre con una persona moral o un *trust*, puede ser reconocido por la ley como una sola entidad jurídica.

Estas cuestiones se tornan aún más complejas cuando se trata de expresiones culturales inmateriales. Así, numerosos son los pueblos que poseen culturas no escritas que se han transmitido de generación en generación. Las sagas o leyendas tradicionales de las poblaciones tribales son un ejemplo de ello. Nadie puede considerarse "propietario" de éstas. Ahora bien, quizás sea vital que la comunidad controle su utilización y su representación en los medios de comunicación.[1] En numerosas comunidades, determinados elementos del saber tradicional desempeñan un papel importante, e incluso crucial, en la transmisión de valores inherentes a esa cultura, y sucede que sólo los iniciados o los individuos designados a tal efecto tienen derecho de acceso a todo o parte del *corpus*. Estas restricciones pueden depender de distinciones basadas en la edad o el sexo y que son el fundamento de dicha cultura. El hecho de que estas leyendas, o las imágenes asociadas a las mismas, puedan ponerse gratuitamente a disposición de personas no autorizadas, aparecer deformadas, o ser utilizadas de manera totalmente impropia frente a las normas de esta cultura, no sólo puede ser chocante sino también desastroso para la autoridad de aquellos que poseen la prerrogativa de autorizar o denegar el acceso. Sin embargo, el mantenimiento de dicha autoridad puede ser fundamental para la supervivencia de una cultura.

Una de las soluciones a este problema fundamental que plantea la leyenda tradicional es ignorar más o menos la contribución de generaciones de narradores, e incluso de bardos

reconocidos que han participado a título individual, y otorgar la protección jurídica a la persona que ha sido la primera en transcribir estas leyendas, como un Homero moderno o los hermanos Grimm. Sin embargo, es más difícil defender esta posición tratándose de materiales cuya reproducción requiere el permiso de determinadas autoridades dentro del grupo cultural en cuestión.

Pero detrás de todo esto hay un elemento aún más delicado. Una de las principales contribuciones de la ley de propiedad intelectual a la gestión y al intercambio de ideas es que identifica de manera muy clara la entidad que puede autorizar una eventual utilización. Ahora bien, éste suele ser precisamente el principal escollo en el ámbito patrimonial. Entre los aborígenes de Australia, por ejemplo, no existe una norma única y válida aplicable a todos los grupos que permita identificar a la autoridad facultada para dar ese permiso. Aunque esta autoridad sea conocida por los miembros de cada grupo, puede resultar imposible para una persona ajena a él acceder a dicha información. Y, más aún, tal vez sea necesario que el grupo proceda a un debate para determinar cuáles son las autoridades habilitadas para pronunciarse sobre utilizaciones nuevas o inhabituales, tales como una exposición en Internet.

La solución jurídica que han dado los sistemas legislativos occidentales a estos problemas de patrimonio y de propiedad intelectual, así como a otros aspectos conexos, tiende a estructurarse en términos de derechos y obligaciones concomitantes. En dichos sistemas, los derechos corren parejos con las responsabilidades. Pero existen numerosos sistemas sociales en los que el concepto de "derechos" está poco desarrollado: en tales sociedades puede existir, por ejemplo, un sistema muy complicado de obligaciones para con el conjunto de la comunidad, que no confiere derechos particulares a los individuos en el marco del mismo.

Incluso en las legislaciones que fueron las primeras en desarrollar el concepto de derecho de autor, o de *derechos reservados*, éste entra en contradicción con otros valores culturales. Desde hace generaciones, las universidades enseñan a los estudiantes que tienen el deber de aportar su contribución al enriquecimiento del saber incorporando sus ideas al capital común: de ahí la obligación que incumbe a los universitarios de publicar sus investigaciones. Esta filosofía sufre ataques cada vez más virulentos, sobre todo en aquellos ámbitos en los que la aplicación comercial de la investigación tiene un valor económico. Es evidente que el encierro de una parte cada vez mayor del capital intelectual en el marco monopolístico de la propiedad intelectual puede menoscabar gravemente la política loable consistente en difundir las nuevas ideas con un máximo de libertad. Sin embargo, es una política que no todas las sociedades suscriben; como hemos visto, existen comunidades en las que se niegan determinadas informaciones a los demás, y no sólo a los elementos del exterior sino también

dentro de éstas. Numerosas sociedades tienen *chamanes* cuyo saber es heredado y sólo puede ser utilizado en beneficio de la comunidad dentro de la cual ha sido concebido.

El "patrimonio" implica que haya más de una persona: para que un patrimonio cultural exista se necesita una pluralidad. La cultura de un individuo está vinculada con un conjunto de valores culturales a los que, por lo general, contribuye y que él o ella comparten con los demás integrantes de su grupo; el patrimonio puede ser reducido, como ocurre con las comunidades insulares aisladas, o amplio, como en algunos Estados monoculturales. En el siglo XX, cuando numerosas culturas están en peligro de extinción, el único medio que tienen de supervivencia es la hipótesis de una responsabilidad colectiva para la salvaguardia del patrimonio cultural. ¿Qué relación existe entre esta responsabilidad colectiva y los derechos individuales sobre los contenidos digitales?

Naturalmente, los sistemas jurídicos mencionados anteriormente pueden considerar, a efectos legales, a una colectividad como un individuo, pero ello no sirve de nada en el caso de las tradiciones culturales que son comunes a un conjunto de grupos cuyas normas de utilización de los elementos culturales difieren. Así, tratándose de los aborígenes de Australia, algunas leyendas del "Dreaming"[2] son comunes a varios grupos tribales, pero su expresión particular y las obligaciones que transmiten, que les debemos, pueden variar considerablemente. ¿Cómo reconocer, en este caso, que una sola persona o una sola entidad está investida del derecho de controlar su utilización en las autopistas de la información?

Aún en el caso de una representación particular del patrimonio comunitario, no hay certeza de que en un sistema de este tipo exista una solución única. En un proceso que tuvo lugar en Australia occidental, unos artistas aborígenes demandaron a un individuo que explotaba comercialmente las imágenes por ellos creadas. Dichas imágenes representaban costumbres tradicionales de sus comunidades y habían sido autorizadas por los jefes de las tribus en cuestión con una sola finalidad: la ilustración de un calendario financiado por el Estado con el objeto de sensibilizar a la población no aborigen sobre la sabiduría ancestral de los pueblos autóctonos de Australia. Ahora bien, estas imágenes habían sido copiadas sin autorización por un especulador y reproducidas en alfombras, acto sacrílego que escandalizó a la comunidad. Aunque los artistas implicados no habían tenido conocimiento de este uso indebido hasta que se pusieron a la venta los objetos, la comunidad no les consideró, por ello, menos responsables, lo cual les afectó en grado sumo. Cuando llevaron el asunto ante los tribunales, se les reconoció el derecho a oponerse a esta explotación de las imágenes en virtud de la ley sobre derecho de autor, pero esta decisión no significaba que se concediera este

derecho al *conjunto* de la comunidad.[3] Si hubiese existido desacuerdo entre la comunidad y los artistas, no se sabe cuál habría sido el resultado del juicio.

En todo este debate, es importante tener presente la diferencia existente entre el patrimonio inmaterial y el medio que lo difunde. Así pues, un acontecimiento mítico perteneciente al patrimonio inmaterial de una comunidad puede estar representado por un libro, un cuadro, un tapiz, un concierto y/o tener formato digital. En la actualidad, el medio de difusión está sometido al régimen del derecho de propiedad intelectual, internacionalizado por tratados, cosa que no ocurre con el patrimonio inmaterial. El contenido digital presenta interesantes paralelismos con el patrimonio inmaterial: es fácilmente utilizado, modificado o transformado por terceros, y es sumamente fácil hacerlo aparecer o desaparecer en la grabación digital. El tema de las modificaciones provoca ya un acalorado debate, pues se establecen comparaciones con ámbitos como la literatura en la que el acto de volver a utilizar otras obras e inspirarse de ellas no sólo es una práctica tolerada sino mirada como un enriquecimiento siempre que no se llegue al plagio. Una de las ramificaciones de este problema es la sátira de las opiniones dominantes, tradición respetada en Occidente, pero que puede ser muy mal vista en otras sociedades, en particular cuando se refiere a las ideas religiosas. El medio de difusión puede ser destruido intencionadamente o por inadvertencia y aunque la mayor parte de las grabaciones digitales se archivan, la rápida evolución de las tecnologías puede conllevar una pérdida de acceso y, a fin de cuentas, una pérdida definitiva. De hecho, la comparación más acertada que se podría hacer entre patrimonio digital y otras formas de patrimonio cultural no remite tanto al patrimonio inmaterial como al patrimonio efímero: los dibujos en la arena, algunas producciones de artes vivas o las esculturas de hielo.

En la actualidad se tiende a fomentar una protección muy estricta de los derechos de propiedad intelectual de instituciones como las colecciones digitales de los museos. La colección puede contener un derecho de propiedad intelectual, pero deben examinarse las repercusiones de ese derecho para la protección del patrimonio. Cuando a una institución ya no le interesa una serie de documentos en particular, ¿tiene derecho de suprimirlos lisa y llanamente? Determinados documentos reunidos por los antropólogos, sobre todo en los siglos XIX y XX, lo fueron a veces sin el consentimiento de la comunidad interesada y pueden muy bien contener materiales sensibles cuya transmisión a terceros no ha sido autorizada. ¿Deben suprimirse cuando no existen otros documentos (lo que será más frecuente en el futuro)? ¿Es preciso consultar a la comunidad? Y si, por otro lado, han sido recolectados con el consentimiento de dicha comunidad, ¿pueden ser destruidos sin su consentimiento?

Estas preguntas se plantean no sólo en el caso de las grabaciones digitales de las colecciones de un museo, o de otros bienes culturales cuya circulación y utilización con fines intelectuales en Internet están ya protegidos por la ley de propiedad intelectual, sino sobre todo cuando se trata de imágenes de bienes culturales, como los paisajes, los monumentos y los objetos patrimoniales que poseen un valor a la vez natural y cultural, y también todos los bienes inmateriales que, un día u otro, formarán parte del patrimonio cultural digital mundial.

No hay que olvidar que determinadas poblaciones tribales y autóctonas ya graban numéricamente los conocimientos relativos a sus tradiciones culturales y científicas en formato digital a fin de garantizar su transmisión a las generaciones futuras. Una actitud que contrasta con la de los ancianos de ciertas tribus de Australia central que[4], en la primera mitad del siglo XX, prefirieron dejar que el saber cultural más sagrado e importante muriera con ellos en vez de transmitirlo a los miembros jóvenes de la tribu, que no consideraban dignos de recibir esa sabiduría secreta y sagrada por haberse apartado del modo de vida tradicional y adoptado el de los habitantes más recientes, difícil de contrarrestar.

Y por encima de todo ello planea la espinosa cuestión de la protección de la propiedad intelectual en formato digital. El volumen, el carácter descentralizado, así como la velocidad de reproducción, de modificación y de supresión de la información hacen que el control sea muy difícil; por ello, algunos pensadores estiman incluso que Internet significará el fin de la legislación sobre la propiedad intelectual tal y como la conocemos.

De momento no existe ninguna respuesta simple y definitiva a las preguntas planteadas aquí. Los efectos de la revolución de Internet en la sociedad apenas empiezan a notarse y, como en el caso de la revolución industrial, pasarán generaciones antes de que podamos evaluar todas las consecuencias. Es preciso definir un nuevo ámbito de gobierno mundial que aporte respuestas al mayor número de necesidades sociales que sea posible en lugar de ignorarlas. A fin de establecer un marco de debate, podríamos empezar por reflexionar sobre los principios siguientes:

1. ¿Será posible, en la práctica, hacer respetar a largo plazo los derechos de propiedad intelectual en materia de contenido digital?

2. ¿Deben reconocerse los derechos colectivos en el control de la representación digital del patrimonio cultural? ¿Cómo habría que proceder?

3. ¿Es preciso crear derechos de propiedad intelectual específicos para proteger el patrimonio inmaterial? Es lo que propone la Organización Mundial de la

Propiedad Intelectual[5], pero esta propuesta es objetada por determinados representantes de las poblaciones tribales y autóctonas.

4. ¿Es posible elaborar métodos de autorización de fácil acceso para los usuarios con miras a la utilización digital de todos los tipos de patrimonio cultural?

5. ¿Es preciso elaborar protocolos, que serán aplicados por los que se encarguen de realizar las grabaciones, para que las comunidades de origen puedan controlar las grabaciones digitales del patrimonio cultural?

Se necesitará tiempo para responder a estas preguntas. Como en el caso de la revolución industrial, será preciso, probablemente, esperar siglos antes de que las cuestiones sociales y políticas que plantea la revolución digital encuentren una solución de compromiso entre los intereses divergentes.

Notes

1. T. Janke, *Our Culture, Our future: Report on Australian Indigenous Cultural and Intellectual Property Rights, 1998.*
2. Sistema mítico de los aborígenes de Australia, que establece normas rituales y sociales (nota del traductor).
3. *Milpurrurru* et al. V. *Indofurn* [1996] AILR 20; (1996) 1 AILR 28. T.G.H.
4. Strehlow, *The Aranda Tradition,* 1948.
5. Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), Ginebra: véase el sitio www.wipo.org. La última reunión sobre este tema se celebró del 13 al 21 de junio de 2002.

1. DOMINIO PÚBLICO Y DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

1:1 CONVENCIÓN PARA LA PROTECCIÓN DE LOS BIENES CULTURALES EN CASO DE CONFLICTO ARMADO (1954)

PAISES POR REGION

Total en el mundo	93
África subsahariana	15
Países árabes	13
Asia central, Asia del sur	10
Asia del este y sureste y Oceanía	7
América Latina y los Caribes	12
América del Norte	1
Europa	35

Fuente : UNESCO, 2002

1:2 CONVENCIÓN PARA LA PROTECCIÓN DEL PATRIMONIO MUNDIAL CULTURAL Y NATURAL (1972)

PAÍSES POR REGIÓN

Total en el mundo	152
África subsahariana	33
Países árabes	14
Asia central, Asia del sur	15
Asia del Este y Sureste y Oceanía	17
América Latina y los Caribes	29
América del Norte	2
Europa	42

Fuente : UNESCO, 2002

1:3 CONVENCIÓN SOBRE LA PROTECCIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL SUBACUÁTICO (2001)

PAÍSES POR REGIÓN

Total en el mundo	173
África subsahariana	39
América Latina y los Caribes	30
Asia y el Pacifico	38
Europa y América del Norte	49

Fuente : UNESCO, 2002

Los museos y las tecnologías de gestión de los derechos digitales

Por Rina Elster Pantalony

Rina Elster Pantalony cursó estudios de historia del arte en París y, posteriormente, de derecho en la Universidad Dalhousie (Halifax), Canadá. Primero trabajó en los servicios del Gobierno canadiense, donde fue responsable de los estudios de las políticas en materia de arte y derecho de autor. Entre 1997 y 2000 fue consejera política principal de la Red Canadiense de Información sobre el Patrimonio. En 2000, fue nombrada asesora en materia de propiedad intelectual de una empresa conjunta en línea creada por la Galería Tate de Londres y el Museo de Arte Moderno de Nueva York. Tras la disolución de esa asociación, siguió colaborando con el Museo de Arte Moderno sobre las cuestiones de concesión de licencias. En 2002, Rina E. Pantalony se incorporó al Ministerio de Justicia del Canadá para representar a la Red Canadiense de Información sobre el Patrimonio en calidad de consejera general. Tiene en su haber varias publicaciones y ha participado en numerosas conferencias sobre cuestiones de propiedad intelectual relacionadas con el patrimonio cultural. Este artículo expresa sus ideas personales y no refleja necesariamente el punto de vista ni las opiniones del Ministerio de Justicia o el Gobierno del Canadá.

Ante el auge de Internet y los progresos espectaculares de las técnicas de reproducción y difusión, los creadores de contenido han procurado alcanzar un equilibrio "supremo" entre el derecho y la tecnología con el fin de proteger la propiedad intelectual relativa al contenido digitalizado. La industria del disco y (gracias a los instrumentos que permiten intercambiar ficheros de vídeo mediante Internet) la industria cinematográfica fueron las primeras que intentaron elaborar nuevas tecnologías de protección y gestión para ayudar a los creadores de contenido a intervenir en contextos comerciales. A raíz de ello, se idearon tecnologías de gestión de derechos digitales en un entorno sumamente competitivo, que generalmente se caracteriza por la ausencia de colaboración entre los distintos actores.

Los museos actúan en un medio que adopta determinados elementos del mundo comercial, pero que pone de relieve en primer lugar la educación, la investigación y, en menor medida, el esparcimiento. Por ser al mismo tiempo usuarios y autores de contenido, los museos tienen la obligación de administrar las licencias de propiedad intelectual relativas a esos dos tipos de contenido, ya sean exportados o importados, para que los utilicen tanto su personal como el público. Pese a que el contenido inicial de los museos no posee necesariamente el mismo valor comercial que, por ejemplo, un contenido producido en Hollywood, esas instituciones están sometidas a limitaciones financieras y ponen en peligro su reputación si no administran su propiedad intelectual con sensatez. Ello es tanto más cierto cuanto que muchos museos se consideran garantes implícitos de los artistas en materia de derechos de propiedad intelectual y se imponen reglas morales más estrictas que el usuario medio. Por tanto, cabe esperar que las tecnologías que contribuyen al respeto de las condiciones previstas en los acuerdos de licencia o a la gestión de bienes inmateriales presenten tanto interés para los museos como para las sociedades mercantiles que ejercen sus actividades en el sector del esparcimiento, aunque por motivos diferentes.

Los museos son igualmente establecimientos que persiguen objetivos educativos. En los países regidos por el derecho consuetudinario, que autorizan excepciones a la ley de derecho de autor[1] con fines pedagógicos, los educadores han manifestado su indignación ante las tecnologías de gestión de derechos digitales que a menudo prohíben toda utilización por el público recurriendo al derecho contractual y a sistemas de gestión del acceso que ignoran por completo esas excepciones. En otras palabras, se niega totalmente el acceso al contenido, a menos que se haya celebrado un contrato entre las partes que exija que el usuario pague para tener acceso al contenido y utilizarlo. Ese contrato no contempla ninguna excepción susceptible de aplicarse a determinados usuarios. El usuario puede tratar de negociar condiciones más favorables con el titular de la licencia, pero éste tiene la facultad de negar lisa y llanamente todo acceso al usuario potencial.

Dicho de otro modo, el que concede la licencia es el que fija las condiciones porque está en posesión al mismo tiempo del contenido y de los protocolos de acceso que lo ponen a disposición del usuario. A los legisladores y juristas les ha costado mucho comprender esos problemas, pues hay que reconocer que muchas de esas “excepciones” legales no lo son en absoluto, y constituyen más bien defensas que el usuario podría esgrimir contra toda acusación de infracción. Ello se ha puesto de relieve en el siguiente pasaje:

“Para ser esquemáticos, diremos que las tecnologías que brindan medios de acción a las personas no distinguen entre usos buenos y usos malos. Por tanto, si en nuestros sistemas

informáticos instalamos restricciones para evitar el pirateo, ello impedirá también que los usuarios efectúen todo tipo de copias autorizadas. Con excepción de los más fervientes defensores de la propiedad intelectual, la inmensa mayoría de los individuos estima que el hecho de realizar copias de música y vídeos para su utilización privada y personal constituye un uso leal. Ahora bien, las tecnologías propuestas podrían impedir ese tipo de actividad."[2]

¿Cómo llegar a establecer una reglamentación que, de por sí, sea lo suficientemente flexible como para adaptarse a la evolución constante de las tecnologías pero que garantice al mismo tiempo una protección satisfactoria de los derechos de propiedad intelectual? ¿Cómo crear tecnologías de protección capaces de salvaguardar los intereses de los titulares de derechos de propiedad intelectual que permitan a la vez determinadas formas de acceso al contenido con fines pedagógicos?

Este artículo trata de dar algunas respuestas a esas preguntas para enriquecer el debate y se basa en una ponencia presentada en la conferencia sobre "Los museos y la Web" que se celebró en Boston en abril de 2003.[3] En él se examinarán las tendencias más recientes en materia de tecnología de gestión de derechos digitales y se analizará su pertinencia respecto de la protección del contenido digitalizado de carácter patrimonial en Internet. De hecho, se están experimentando programas de protección nuevos e interesantes que se aplican en vastos contextos pedagógicos en gran circuito cerrado y permiten que los profesores y alumnos utilicen de modo ilimitado el contenido patrimonial, pero garantizando a la vez la protección y la remuneración de los titulares de los derechos. Habida cuenta de las posibilidades que ofrece Internet a los educadores encargados de elaborar programas de educación a distancia, el empleo de sistemas acertados de gestión de derechos digitales facilitaría en gran medida el acceso al contenido universitario con fines pedagógicos.

¿Qué se entiende por "tecnologías de gestión de derechos digitales"?

Éstas se definen como "tecnologías destinadas a prevenir el pirateo y a impedir la proliferación de todo tipo de obras sujetas a derecho de autor que son objeto de difusión en forma digital."[4] El principal objetivo de los sistemas de gestión de derechos digitales es controlar el acceso al contenido digitalizado. No se trata únicamente de comprobar si la obra protegida se ha utilizado o no sin autorización, sino de cerciorarse además de la manera en que se ha utilizado y con qué finalidad. Las tecnologías de gestión de derechos digitales apuntan a impedir toda copia no autorizada de contenido y a vigilar su utilización. Los instrumentos del comercio electrónico se pueden aplicar a los protocolos, de manera que sea posible aceptarlos o rechazarlos en las transacciones que requieren la autorización previa por medios electrónicos de los titulares del derecho.[5]

En la actualidad existen dos grandes categorías de tecnologías de gestión de derechos digitales, a saber, los sistemas de protección y los sistemas de superdistribución. Los sistemas de protección procuran controlar la utilización agregando ficheros de datos al contenido. En realidad, son un medio de relacionar un contenido con su autor y no impiden el acceso a los usuarios no autorizados. En cambio, detectan las copias no autorizadas de obras protegidas por el derecho de autor.[6]

A modo de ejemplo de sistemas de protección, cabe citar el "watermarking" (o tatuaje digital) y el "fingerprinting" (o huella digital), dos tipos de marcado visible o invisible. En el caso del tatuaje visible, la imagen o cualquier otro tipo de contenido digital lleva una marca en filigrana, o bien el nombre o incluso el logotipo del titular de los derechos, que le identifica impidiendo en la práctica toda utilización comercial. Cuando el usuario ha concertado un acuerdo de licencia y probablemente ha abonado un derecho de utilización y reproducción de la imagen de que se trate, ésta se pone a disposición sin su filigrana, marca o logotipo. Si ese marcado digital es invisible, la información se incrusta en la imagen digital y puede ser leída o comprendida por el titular de los derechos. Funciona como una firma electrónica invisible a simple vista, pero que se puede leer gracias a la tecnología que se pone a disposición del derechohabiente. El sistema denominado "fingerprinting" consiste en añadir a la imagen o a cualquier otro tipo de contenido digital un fichero que contiene datos que identifican al titular de los derechos. Este puede de ese modo comprobar si el contenido es auténtico o si se trata de una copia autorizada.[7]

El sistema de superdistribución vigila la utilización del contenido o lo envuelve, es decir, lo codifica de manera que sólo pueda ser descodificado por aquellos que han sido autorizados previamente por el titular de los derechos y poseen el protocolo de descodificación. Se trata, por ejemplo, de los sistemas de rastreo y de aceptación o rechazo. Los sistemas de rastreo se fijan en el contenido protegido y envían a bases de datos consultables a distancia las estadísticas de utilización e informaciones sobre la persona que ha reproducido el contenido, con indicación de la hora y el lugar de acceso a él y la cantidad reproducida. Los sistemas de aceptación o rechazo se unen al contenido protegido con objeto de autorizar o rechazar las transacciones, de acuerdo con protocolos predeterminados establecidos por el titular de los derechos.[8]

La experiencia de la industria del esparcimiento

Como se sabe, la industria del esparcimiento ha elaborado distintas aplicaciones que se inspiran en los modelos descritos y que han tenido más o menos éxito. Con la llegada de Napster y otras redes de intercambio de ficheros, la industria del disco batió récords de

publicidad al intentar proteger su propiedad intelectual gracias a las tecnologías de gestión de derechos digitales. Al parecer, las empresas del sector del disco registraron enormes pérdidas en regalías a causa de la facilidad con que el público puede telecargar y distribuir copias no autorizadas de ficheros musicales protegidos. Sony Records acaba de lanzar el sistema más reciente, que se ha utilizado en el nuevo álbum de Céline Dion. Denominado "Key2Audio", ese sistema impide que los consumidores produzcan un número ilimitado de versiones de un CD (o realicen nuevas copias en línea), pues, si lo hace, provocan una avería de la computadora. Un mensaje advierte al usuario que podría dañar su material si intenta copiar el CD. Esa grabación se puso a la venta en abril de 2002 en el mercado europeo, tal vez porque en Europa los procedimientos son menos complejos. De todos modos, debido al tipo de tecnología utilizada, ni siquiera se califica de "CD".[9]

Antes de que Sony lanzara al mercado el sistema Key2Audio, Universal Music, BMG Entertainment y Warner Music habían intentado integrar la tecnología Midbar en sus sistemas de protección de derechos digitales. El sistema Midbar presenta la particularidad de bloquear un CD ordinario, que ya no se puede copiar. Sin embargo, los consumidores se han quejado de que esos CD funcionan mal, de modo que las grandes empresas del sector se han visto obligadas a volver a comercializarlos sin ese sistema a fin de sustituir los productos defectuosos. Pese a ello, Midbar afirma que se han ofrecido en las tiendas diez millones de discos con esa tecnología de protección de la propiedad intelectual. Buena parte de esas "experiencias" se realizaron igualmente en el mercado europeo, donde la legislación que protege al consumidor es menos estricta.[10]

Es evidente que hasta los propios miembros de la industria del esparcimiento compiten por crear el sistema de gestión de derechos digitales más eficiente. En el mercado la competencia es una condición que generalmente se acepta de buen grado e incluso se considera natural. Ahora bien, en lo que respecta a la elaboración y el perfeccionamiento de tecnologías de protección, el enfoque competitivo adoptado por la industria parece cada vez más contraproducente. En efecto, para que los sistemas de protección sean eficaces, deben diseñarse respetando determinados criterios o normas, o pues de lo contrario su compatibilidad puede ser sumamente limitada. Cabe lamentar que la industria del esparcimiento haya sido incapaz de colaborar en la formulación de esas normas. En 1998, productores de sistemas, como IBM o Microsoft, se agruparon con Sony, la Recording Industry of Amercia e Intel Inc. a fin de poner en marcha la Iniciativa para la Seguridad de la Música Digital (Secure Digital Music Initiative, SDMI), que supuestamente debía preparar una serie de normas industriales para crear y perfeccionar sistemas de protección digital.

Hasta la fecha esa Iniciativa es letra muerta, su director ejecutivo dimitió y en mayo de 2001 se decidió que no se había logrado el consenso suficiente. Por tanto, la Iniciativa queda en suspenso sin que se haya fijado oficialmente ninguna fecha para echarla a andar nuevamente.[11]

La oficina de asuntos tecnológicos del Departamento de Comercio de los Estados Unidos organizó en Washington una serie de mesas redondas que congregaron a los dirigentes de la industria para debatir sobre el tema de la protección de los derechos digitales en Internet. Se invitó a los miembros de las Comisiones del Congreso a "asistir" a ellas para que se familiarizaran con los problemas de la industria. La última de esas mesas redondas se celebró el 17 de julio de 2002 y en ella se afirmó claramente que la elaboración de normas industriales constituía una necesidad absoluta para que la industria del esparcimiento dispusiera de una mayor libertad de movimientos en el entorno digital. Sin embargo, los distintos grupos industriales no llegaron a un consenso, pese a que todos estaban de acuerdo en que esas normas eran indispensables.[12]

¿Cuál es la situación de los museos?

Para cumplir sus funciones de educación y sensibilización del público, los museos se vuelcan hacia las nuevas tecnologías. Además, tienen obligaciones fiduciarias respecto de su propiedad intelectual. Sus consejos de administración deben llevar a cabo una gestión razonable de los bienes intelectuales de los que son responsables y, como se ha dicho, por lo general esas instituciones se rigen por principios morales más estrictos cuando se trata de la propiedad intelectual de terceros (en particular, la de los especialistas y artistas). Sería motivo de gran satisfacción que se creara un sistema de protección de derechos digitales para ayudar a los museos a administrar su propiedad intelectual (así como la propiedad intelectual de los terceros vinculados a ellos), permitiéndoles al mismo tiempo cumplir sus funciones de educación y sensibilización del público. Ahora bien, conviene recordar que los museos no tienen los mismos intereses que la industria del esparcimiento. En realidad, la noción de gestión de la propiedad intelectual es mucho más compleja en un museo, ya que éstos son a la vez poseedores y usuarios de propiedad intelectual y de licencias de utilización en condiciones que varían en función de la naturaleza del usuario y el uso previsto. La gestión financiera forma parte de las actividades del museo contemporáneo, pero no está inspirada en el afán de lucro que caracteriza a la industria del esparcimiento.

En consecuencia, es muy probable que el tipo de sistema de gestión de derechos digitales aplicable a la utilización del contenido de los museos exija grandes esfuerzos de adaptación. En Canadá se realizó una experiencia que resultó positiva y, de alguna manera,

alentadora. Algunos miembros de las industrias canadienses del disco, la teledifusión y el libro aunaron esfuerzos con institutos de investigación, como la Red Canadiense de Información sobre el Patrimonio, organización en línea que agrupa a más de 700 empleados de los museos canadienses[13], y con sociedades de gestión de los derechos de autor a fin de crear la alianza OnDisc. Esta última es un consorcio cuya misión consiste en experimentar la distribución de contenido digital y estudiar su utilización en redes universitarias en circuito cerrado. Pese a tratarse de un uso limitado, el contenido, proporcionado por los participantes en la alianza, se pone a disposición de un círculo bastante amplio de usuarios, entre los que figuran facultades, estudiantes y personas que recurren a las bibliotecas universitarias, de modo que en realidad "el circuito cerrado" concierne a un vasto público. Además, OnDisc elabora y somete a prueba modelos de comercio electrónico para permitir la utilización de contenido a cambio de una remuneración "razonable". La exención de los derechos se ha automatizado, por lo que es preciso que las sociedades de gestión colectiva participen en el periodo de prueba del proyecto. Se espera que otros planteles universitarios se unan en breve al consorcio, ampliando así considerablemente el alcance del circuito cerrado.[14]

¿Cómo conjugar el derecho con la tecnología?

Actualmente podría suponerse que la unión entre las protecciones tecnológicas y las disposiciones legales sólo ha sido, en el mejor de los casos, una pareja mal avenida. En los Estados Unidos, la Ley de derecho de autor digital del milenio (Digital Millenium Copyright Act, DMCA) reconoce la función que cabe a la tecnología en la protección de los derechos de propiedad intelectual en el contenido digital. La Ley prohíbe eludir las tecnologías de protección, lo que se considera como delito que da lugar a una indemnización y podría justificar un proceso criminal. La jurisprudencia reciente ha conducido a la aplicación estricta de las disposiciones represivas de la Ley y los propios informáticos sólo están autorizados para publicar artículos sobre los nuevos avances de las tecnologías de gestión de derechos digitales en circunstancias muy excepcionales.[15] Además, la cuestión de la vida privada cobra suma importancia, sobre todo cuando los propietarios de contenido recurren a tecnologías de superdistribución para identificar a los usuarios.

Por último, los consumidores se exponen a comprar un producto que no funcionará correctamente en su sistema operativo, ya se trate de lectores de CD o de computadoras, debido a la ausencia de coordinación o de consenso entre los industriales en cuanto a las normas de utilización. Finalmente, las empresas del sector del disco han entendido que sus intentos de protección de la propiedad intelectual gracias a las tecnologías de gestión de

derechos digitales pueden ser contrarios a las leyes vigentes de protección del consumidor, de modo que en este contexto la fórmula de aviso al cliente sólo tiene un valor muy limitado.

Los museos distan mucho de estar en la vanguardia del desarrollo de las tecnologías de gestión de derechos digitales con fines comerciales. Las empresas del sector del esparcimiento, que se preocupan con razón de la protección de sus inversiones, son las más interesadas en el perfeccionamiento de esas tecnologías. Sin embargo, lo cierto es que los museos, en concertación con otros establecimientos con una misión pedagógica, cumplen una función importante en la elaboración de sistemas que permiten utilizar el contenido digital con fines educativos, teniendo en cuenta, en particular, las posibilidades que ofrece Internet en materia de educación a distancia. Dado que es muy probable que la solución de cuestiones tan primordiales radique en el establecimiento de un justo equilibrio entre el derecho y la tecnología, alianzas como el consorcio OnDisc podrían desempeñar un papel decisivo en la búsqueda de ese equilibrio.

Notes

1. En los Estados Unidos, la aplicabilidad de la protección del contenido digital en el marco del uso leal (*fair use*) fue objeto de un prolongado debate. En Canadá y otros países de derecho consuetudinario que contemplan la práctica del acto leal (*fair dealing*) -una barrera más sólida contra la infracción de los derechos de autor con fines variados, universitarios o periodísticos- se suele reconocer que esa excepción puede aplicarse a Internet. De todos modos, los juristas no definen con certeza las modalidades ni el alcance de esa aplicación. Si se desea un examen detallado del uso leal y de la figura equivalente en derecho consuetudinario, es decir, el acto leal, en el contexto del patrimonio cultural, véase Diane M. Zorich, *Introduction to Managing Digital Assets, Options for Cultural and Educational Organizations,* California, Getty Trust Publications, 1999.
2. Mike Goodwin, "Copyright Mania", *Corporate Counsel*, 05/10/2001, http://www.law.com.
3. Si se desea más información sobre esta conferencia, puede consultarse el sitio http://www.archimuse.com.
4. Raysman y Brown, "Digital Rights Management Technologies", *Law.com*, 2001, http://www.law.com.
5. Ibíd.
6. Ibíd. Véase igualmente Canadian Heritage Information Network [Red Canadiense de Información sobre el Patrimonio], *The Virtual Display Case*, *Making Image Assets Safely Visible* (2ª edición), Ottawa, 1999, http://www.chin.gc.ca.
7. Ibíd., nota 5.
8. Ibíd., notas 5 y 7.
9. Eva Hansen, "Dion Disc Could Bring PCs to a Standstill", *CNET News.Com*, 4 de abril de 2002, http://news.com.com/2100-1023-876055.html.
10. Ibíd.
11. http://www.sdmi.org/.
12. Para obtener una trascripción íntegra de la reunión del 17 de julio de 2002, dirigirse al sitio http://www.ta.doc.gov.
13 Véase http://www.chin.gc.ca y http://www.virtualmuseum.ca.
14. Véase http://www.ondisc.ca.
15. Ibíd., nota 5. Véase igualmente Rina Elster Pantalony, "Fair Use, Fair Dealing: Will They Survive", *Art Libraries Journal,* vol. 26, Nº 4, 2001, pág. 18, Reino Unido e Irlanda, ARLIS.

1:4 CONVENIO QUE ESTABLECE LA ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL (OMPI - 1967/1979)

PAÍSES POR REGIÓN

Total en el mundo	179
África subsahariana	46
Países árabes	16
Asia central, Asia del sur	15
Asia del Este y Sureste y Oceanía	21
América Latina y los Caribes	33
América del Norte	2
Europa	46

Fuente : WIPO,2002

1:5 CONVENIO DE BERNA PARA LA PROTECCIÓN DE LAS OBRAS LITERARIAS Y ARTÍSTICAS (1886)

PAÍSES POR REGIÓN

Total en el mundo	148
África subsahariana	35
Países árabes	11
Asia central, Asia del sur	10
Asia del Este y Sureste y Oceanía	14
América Latina y los Caribes	32
América del Norte	2
Europa	44

Fuente : WIPO,2002

1:6 CONVENCIÓN UNIVERSAL SOBRE DERECHO DE AUTOR (1952)

PAÍSES POR REGIÓN

Total en el mundo	102
África subsahariana	12
Países árabes	6
Asia Central y Asia del Sur	7
Asia del Este y Sureste y Oceanía	9
América Latina y los Caribes	27
América del Norte	2
Europa	39

Fuente : WIPO,2002

1:7 CONVENCIÓN UNIVERSAL SOBRE DERECHO DE AUTOR (1971)

PAÍSES POR REGIÓN

Total en el mundo	66
África subsahariana	8
Países árabes	4
Asia Central y Asia del Sur	18
Asia del Este y Sureste y Oceanía	1
América Latina y los Caribes	3
América del Norte	4
Europa	28

Fuente : WIPO,2002

Los museos, la información y la esfera pública

Por Barbara Lang Rottenberg

Barbara Lang Rottenberg estudia desde hace tiempo la cuestión del "patrimonio digital común". Durante la etapa en que fue directora de los servicios museográficos de la Red canadiense de información sobre el patrimonio (RCPI, desde 1982 hasta mediados del decenio de 1990), elaboró una estrategia de acceso a las bases de datos nacionales del Canadá que centralizaban la información sobre las colecciones de los museos del país. En su tesis doctoral, "The commercialization of the digital information: implications for the public role of museums" (La comercialización de la información digital: repercusiones en la función pública de los museos – Ph.D.; City University, Londres, 2001), evaluó la incidencia de las tecnologías digitales en la función pública de los museos canadienses, británicos y estadounidenses en el decenio de 1990 (próxima publicación en la editorial McGill Queens Press). Actualmente, es profesora de comunicación en las universidades de Ottawa y Carleton.

Durante el último decenio del siglo XX, los museos de numerosos países occidentales experimentaron dos grandes cambios, cada vez más pronunciados. En primer lugar, se asistió a la expansión de una nueva ideología inspirada en la lógica del mercado, daba prioridad a las actividades generadoras de ingresos. En efecto, la sensible reducción de la financiación pública inducía con frecuencia a incrementarlos. El aumento de las iniciativas comerciales en los museos, y de la financiación por parte de las empresas y la metamorfosis de los conservadores y los expertos recaudadores de fondos hacían oscilar la balanza entre mercado y cometido, poniendo en peligro los principios de universalidad que durante mucho tiempo presidieron las actividades de los museos públicos. Más adelante -y éste es el segundo cambio- las nuevas tecnologías entraron en los museos. Todo el mundo, comprendido el personal estaba fascinado. Aunque en el decenio de 1970 ya habían utilizado las computadoras para realizar tareas de gestión, su uso con fines de acceso público todavía no era frecuente. A principios del decenio de 1990, sin embargo, la tecnología ya no interesaba únicamente a los especialistas: al parecer, el público reclamaba a gritos contenidos de los que carecían los museos. Mientras que muchos establecimientos seguían

sometidos a restricciones presupuestarias, se invertían cuantiosas sumas para consolidar la utilización de la tecnología digital.

La actitud de los museos respecto a las nuevas tecnologías, tal como pudo observarse durante los diez últimos años, es reveladora de la tensión entre cometido y mercado. En la carrera por Internet del decenio de 1990, en general los problemas prácticos relegaron a un segundo plano los aspectos más filosóficos. Poco era lo que se sabía sobre las repercusiones que en última instancia podía tener esta tecnología en nuestras instituciones y, singularmente, en nuestra sociedad. Los debates sobre las posibilidades que representaba casi siempre eran apasionados. Había quienes hacían un paralelismo entre Internet y las tecnologías de la comunicación anteriores, como el telégrafo, la radio y la televisión; otros, por el contrario, sostenían que la red marcaba un viraje decisivo. Estos últimos consideraban que el museo virtual constituía un centro de atracción, incluso una fuente de ingresos y la información digital un modo de compensar la insuficiencia de los fondos públicos. Había por último quienes, con expectativas más modestas, deseaban que los poderes públicos subvencionaran los procesos de digitalización u otras iniciativas tecnológicas.

Ante las incertidumbres económicas y políticas, todos los sectores de la sociedad viven actualmente en un proceso de replanteamiento. Del mismo modo, los responsables de los museos tienen hoy día la posibilidad de reflexionar sobre el sentido que tiene, en este momento concreto de la historia, el hecho de pertenecer a un establecimiento público. ¿Se puede aceptar que los museos reserven sus servicios a quienes pueden pagarlos? La respuesta difiere según se considere que la información es un producto comercial o, por el contrario, un bien público.

En el presente artículo se hace referencia al concepto de esfera pública enunciado por el filósofo alemán Jürgen Habermas, que arroja nueva luz sobre estas cuestiones. Al fundarse en las mismas tradiciones culturales y políticas en las que se ha basado el desarrollo de los museos públicos, la obra de Habermas reviste particular interés. Su visión de la esfera pública reconoce la importancia de las actividades culturales diversificadas y participativas, y está en consonancia con las mejores iniciativas adoptadas por los museos. El lugar destacado que se reserva en sus obras a la comunicación democrática, nos recuerda que el museo debe caracterizarse por su apertura y espíritu integrador.

La esfera pública

La "esfera pública", tal y como la define Habermas es "el ámbito de la vida social donde puede constituirse algo que se asemeja a la opinión pública", ámbito de acceso universal y vínculo entre la sociedad y el Estado.[1] Este concepto clave se expuso

primeramente en *The Structural Transformation of the Public Sphere*, que pese a haberse publicado en Alemania en 1962, no se tradujo al inglés hasta 1989. Habermas sostiene que una parte de la "esfera pública aparece, en cada conversación en la que simples ciudadanos se reúnen para formar un órgano público".[2] "Órgano público" en ese contexto no designa necesariamente una institución o un lugar determinados, sino el acto de debatir sin restricciones sobre temas de interés común. La opinión pública se crea en el acto del debate crítico entablado por un público que ejerce su capacidad de razonamiento, y es a esta opinión pública que debe subordinarse el ejercicio de la autoridad pública. Para Habermas la esfera pública política dimana de las deliberaciones sobre las actividades correspondientes al Estado y desempeña una función capital en el juego democrático, velando por la transparencia de las actividades estatales.

Ahora bien, las garantías institucionales de un Estado constitucional no pueden por sí solas asegurar el funcionamiento político de una esfera pública: el entorno favorable creado por las tradiciones y las actividades culturales de una sociedad acostumbrada a la libertad es igualmente esencial a este respecto.[3] En este campo se pone de manifiesto la adecuación de la esfera pública al sector cultural. En la base de la esfera pública política se halla el espacio público en sentido amplio, el corazón institucional de la sociedad con sus órganos de prensa, sus universidades, sus grupos de presión, sus instituciones caritativas, sus organizaciones culturales (como los museos y las bibliotecas), sus asociaciones profesionales y de otra índole, que contribuyen juntas a impulsar el debate crítico y la participación pública. Es en este contexto donde tiene lugar el aprendizaje de la democracia.

La noción de esfera pública no es ni nueva ni exótica, sino el fruto de la combinación de dos conceptos políticos corrientes pero importantes: el de "publicidad" en el sentido de apertura y acceso, y el de "público", como cuerpo soberano de ciudadanos.[4] Estos conceptos clave, que pueden remontarse al siglo XVIII y a los filósofos de la Ilustración, europeos y americanos, sustentan la organización constitucional de los poderes públicos. La noción de esfera pública implica que, mediante el debate, los ciudadanos se forjan opiniones racionales, que guían y justifican la acción de los poderes públicos. Aunque Habermas observa cierto declive de la esfera pública en la época moderna, ésta sigue siendo tan importante hoy como ayer para la democracia constitucional.

La noción de esfera pública se entiende más claramente estableciendo un paralelismo con un concepto próximo, el de "sociedad civil", muy debatido en los siglos XVII y XVIII. En los últimos decenios la expresión "sociedad civil" ha vuelto a hacer su aparición en el vocabulario político. Tal como la definió Hegel, la sociedad civil es una esfera de vida situada

entre la familia y el Estado constituida por personas, categorías, grupos e instituciones privados cuyas actividades se rigen por el derecho civil y no dependen directamente del poder político.[5] La definición de Hegel integra a la vez la economía -una economía autoreguladora- y el público -autónomo y generador de la opinión pública. En la esfera pública de Habermas se puede ver un elemento constitutivo de la sociedad civil de Hegel, por oposición a la actividad económica.

Las expresiones "vida pública" y "espacio público" han sido empleadas con aproximadamente el mismo sentido por otros autores contemporáneos. Designan un conjunto de particulares que constituyen la opinión pública y consiguen modificar la acción política por conducto de los órganos de prensa participando en la comunicación pública, proponiendo actividades de recambio que enriquecen el debate público, o militando en favor de reformas. El debate público entre ciudadanos iguales es, para Habermas, la fuente de la legitimidad de una democracia. Al igual que subraya la importancia de la participación inicial de los ciudadanos en el debate cultural, este autor percibe la esfera pública en la actuación de los nuevos movimientos sociales que propugnan la reforma más que la revolución y están dispuestos a hablar libremente de temas de interés común. Un ejemplo de funcionamiento de la esfera pública es la acción de los grupos de ciudadanos que aspiran a conseguir que los gobiernos prohíban las minas terrestres. Los principios en que se inspira su actuación son los principios de vida democrática definidos por los filósofos de la Ilustración: emancipación de los ciudadanos mediante la razón y el debate crítico.[6]

La reflexión de Habermas reviste una importancia especial para la problemática de la comunicación. El acceso universal a la información, principio fundamental de la esfera pública, propicia el análisis, las deliberaciones y el debate necesarios para la formación de una opinión pública. A finales del siglo XIX proliferaron los museos y las bibliotecas porque, en general, se consideraba que formaban parte integrante de las infraestructuras educativas indispensables para el funcionamiento de una sociedad sana. Actualmente cuando la información se difunde cada vez más en forma digital, Internet, aunque esté dominado en creciente medida por los sectores económico y comercial, y esté lejos de ser universalmente accesible, constituye un instrumento suplementario para la construcción de un espacio público. Evidentemente las bibliotecas, las escuelas y los museos tienen una función que cumplir contribuyendo a favorecer la igualdad de acceso a la información, ya se valga de los medios digitales o de los tradicionales.

La obra de Habermas es especialmente pertinente por estar basada en la tradición democrática. A su juicio, no fue hasta el siglo XVIII cuando la esfera pública y privada se

constituyeron bajo una forma más reconocible a nuestros ojos. De hecho, la sociedad a que se refiere Habermas es la Gran Bretaña del siglo XVIII, donde la vida social se desarrolla a la vez que se van estableciendo las instituciones políticas. En su opinión las numerosas estructuras y actividades que favorecían entonces la comunicación pública -en particular los salones, cafés, clubes, sociedades, teatros y conciertos, sin olvidar los periódicos, las novelas, las cartas y la conversación- fomentaron extraordinariamente la reflexión y el debate críticos, acicates necesarios para la reforma política.[7] Si bien ha habido pensadores posmodernos que criticaron a Habermas por su adhesión a los principios de la Ilustración, se observan semejanzas muy claras entre la época que describe en *The Structural Transfromation of the Public Sphere* y la nuestra. Pese a que muchos pensadores contemporáneos sostienen que hemos superado la modernidad, aún vivimos en una democracia capitalista caracterizada por la aceleración de la evolución tecnológica y social.

El museo moderno hace su aparición en este período de tradiciones políticas emergentes. Los museos son el fruto de la idea, difundida por los filósofos de la Ilustración, de que la acumulación de conocimientos y su difusión entre el mayor número posible de personas, ayudará al individuo a conocerse más y a conocer más el mundo que le rodea y, de esta forma a mejorar su existencia. Si consideramos los museos de la Gran Bretaña de los siglos XVIII y XIX (lugar en que según Habermas nace la esfera pública), vemos surgir gradualmente un interés por la idea de "público universal".

La idea de que los primeros museos británicos son un componente de la esfera pública está en descuerdo con una concepción que ha ganado terreno en el decenio de 1990. Para sus defensores, los primeros museos eran profundamente elitistas y nacionalistas, e incluso "disciplinarios". Esta última calificación tiene su origen en la obra de Michel Foucault quien sostenía que, tras la Ilustración, las instituciones utilizaron sistemas de conocimiento (o discursos) consistentes en técnicas y prácticas codificadas con fines de coacción y dominación sociales. Los intérpretes de la obra de Foucault examinaron la historia de los primeros museos fundamentalmente en este contexto, lo que les permitió decir, en particular, que los museos del siglo XIX constituían "uno de los dispositivos que crearon 'cuerpos dóciles' mediante tecnologías disciplinarias".[8] La participación de los museos u otros "establecimientos y centros culturales superiores" en la mejora del ciudadano durante ese período entrañó una "transformación profunda de su concepción del ejercicio del poder social y político y de su relación con él".[9] Los museos, las bibliotecas, los jardines públicos y las salas de lectura formaban "un auténtico conjunto de nuevas tecnologías culturales" que simbolizaban el poder del Estado y reducían a las personas a la función de meros espectadores.[10]

Estas críticas son sin duda en parte fundadas. También enmascaran una realidad más compleja. La evolución de los museos, como la de casi todos los sectores de la actividad humana, refleja una diversidad de intereses, posibilidades, compromisos y temores. Una interpretación invariablemente negativa de los acontecimientos eclipsa las marcadas orientaciones democráticas que sí se manifestaron en los museos británicos de aquella época: un compromiso creciente en favor de la educación y del acceso a la misma, una diversificación en aumento de los destinatarios, una progresión del apoyo y de la participación públicos. Aunque esta aspiración de universalidad haya sido discontinua y lograda de forma imperfecta, se enmarcaba en una aspiración cultural más amplia que abrió las puertas a la enseñanza pública y al sufragio universal. Los museos contemporáneos se hallan ante un problema de identidad ligado a su carácter de establecimientos "públicos". Por ello, es aún más importante reconocer estas orientaciones democráticas iniciales: permiten comprender por qué los museos (y las bibliotecas) públicos han llegado a considerarse establecimientos educativos de primer orden, y por qué, también, sigue mereciendo la pena defender objetivos tales como el de servir a un público universal.

Cien años después, acoger a un público cada vez más diversificado sigue siendo un objetivo prioritario (aunque todavía inalcanzable), tanto desde el punto de vista de la sociedad como de las instituciones. Stephen Weil se imagina el museo del futuro próximo como un establecimiento que pone sus posibilidades de comunicación a disposición de todos quienes lo apoyan en la búsqueda de objetivos comunes.[11] Según otros autores, entre ellos Elaine Heumann Gurian, el museo es uno de los escasos espacios públicos en los que personas de orígenes diversos pueden reunirse en un intercambio pacífico.[12]

Lamentablemente las limitaciones financieras de estos últimos decenios han relegado a un segundo plano los conceptos de igualdad y acceso. Así es como los museos angloamericanos han ido adoptando cada vez más la solución de cobrar al público para contar con ingresos. Esta tendencia se manifiesta asimismo en la estrategia aplicada por los museos en lo que respecta a la información digital: las espectativas incumplidas de percibir beneficios financieros inmediatos y el elevado costo de la puesta en marcha y el desarrollo del proceso de digitalización han contribuido a convertir la información más en un producto que en un bien público. La dificultad para encontrar modelos comerciales eficaces ha puesto freno en cierta medida a esta tendencia. Las ambiciosas inversiones realizadas por los poderes públicos de algunos países en la creación de contenidos digitales han reducido igualmente las presiones que se ejercen sobre los museos para que saquen partido de la digitalización. Con todo, dada la evolución de la situación económica, no se sabe con certeza si los gobiernos seguirán

prestando indefinidamente su apoyo. En caso de que no fuera así, se plantearían de nuevo el problema de la financiación y la cuestión de si la información es un producto de consumo o un bien público.

La relación entre un filósofo alemán del siglo XX, las instituciones británicas de los siglos XVIII y XIX, y los sitios Web de los museos actuales no se percibe fácilmente a primera vista. Pero existe. Ese vínculo es la pregunta fundamental: ¿qué significa, en estos primeros años del siglo XXI, pertenecer a un establecimiento público? En el siglo XIX los propios museos británicos se definieron como establecimientos públicos. Actualmente atravesamos un periodo de transición en el que la función de nuestros establecimientos públicos se está reorganizando. ¿Serán los museos públicos instituciones que intenten, a su manera, prestar servicios a un público lo más amplio posible, o darán prioridad a quienes pueden pagar? Los responsables, ¿considerarán que las actividades básicas de los museos, como la educación y la difusión de información, son un servicio público o un medio para financiar sus gastos? La noción de esfera pública, destacada por Habermas, reafirma la importancia de nuestro apego a la idea de público universal. La esfera pública no es una visión utópica ni una ideología impuesta: forma parte fundamental de nuestra tradición política. Los seres humanos están en constante "devenir". Lo mismo ocurre con los museos y la sociedad contemporánea. Nuestras decisiones -individuales, profesionales o colectivas- configuran nuestro presente y nuestro futuro.

¿Cómo tomar estas decisiones si no es mediante el debate y el diálogo? La función de los museos en el espacio público es sin duda modesta con respecto a la que cumplen los medios de comunicación o las universidades, pero contribuyen al funcionamiento de modelos de aprendizaje y socialización necesarios para la edificación de una cultura de la comunicación equitativa. Ofrecen imágenes diferentes a las de los carteles anunciadores, transmiten voces distintas a las estridencias de los espacios publicitarios: estas imágenes y voces no son necesariamente mejores, pero en cualquier caso, son diferentes. En una sociedad en que los mensajes son cada vez más provocadores y uniformes, en que la obligación de pagar un derecho de entrada significa que algunos no podrán entrar, es necesario que se alcen otras voces, que se dirijan a todos. Nuestras decisiones profesionales, en este caso la manera en que organizamos y difundimos la información digital, pueden cambiar muchas cosas.

Referencias

Bennett, Tony, *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics,* Routledge, Londres, 1995.

Calhoun, Craig (Director de la publicación), *Habermas and the Public Sphere,* Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, Mass., 1922, págs. 1-48.

Habermas, Jürgen, "The Public Sphere": An Encyclopedie Article", *New German Critique*, vol. 3 (1974), págs. 49-55.

Habermas, Jürgen, "Further Reflections on the Public Sphere", *in Habermas and the Public Sphere*, Craig Calhoun (Director de la publicación) págs. 421-461, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, Mass., 1995.

Habermas, Jürgen, *Structural Transformation of the Public Sphere*, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, Mass., 1995.

Hooper-Greenhill. Eilean, *Museums and the Shaping of Knowledge*, Routledge, Londres y Nueva York, 1992.

Peters, John D., "Distrust of Representation: Habermas on the Public Sphere", *Media, Culture and Society,* vol. 15 (1993), págs. 541-571.

Taylor, Charles, "Modes of Civil Society", *Public Culture*, vol. , nº1 (otoño de 1990), págs. 95-118.

Weil, Stephen E., "The Museum and the Public", *Museum Management and Curatorship*, vol. 16, nº3 (1997), págs. 251-271.

Notas

1. J. Habermas, "The Public Sphere: An Encyclopedia Article", *New German Critique*, vol. 3, 1974, pág. 49.
2. *Ibid.*
3. J. Habermas, « Further Reflections on the Public Sphere », en C. Calhoum (Director de publicación), *Habermas and the Public Sphere, Massachusetts Institute of Technology*, Cambridge, Mass., 1992, pág. 453.
4. J.D. Peters, "Distrust of Representation: Habermas on the Public Sphere", *Media, Culture and Society*, vol. 15, 1993, pág. 543.
5. C. Taylor, "Modes of Civil Society", *Public Culture*, vol. 3, nº 1, otoño de 1990, pág. 95.
6. J.D. Peters, *Media, Culture and Society*, vol. 15, 1993, pág. 559.
7. C. Calhoun (Director de la publicación), *Habermas and the Public Sphere*, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, Mass., 1992, pág. 8.
8. E. Hooper-Greenhill, *Museums and the Shaping of Knowledge*, Routledge, Londres y Nueva York, 1992, pág. 168.
9. T. Bennett, The Birth of the Museum: *History, Theory, Politics*, Routledge, Londres, 1995, pág. 21.
10. *Ibid.*
11. S.E. Weil, "The Museum and the Public", *Museum Management and Curatorship*, vol. 16, nº3, 1997, pág.60.
12. *Ibid*., pág. 266.

1:8 CONVENIO DEL CONSEJO DE EUROPA SOBRE LA INFORMACIÓN Y LA COOPERACIÓN JURÍDICA EN MATERIA DE SERVICIOS DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

ESTADOS MIEMBROS Y ORGANIZACIONES

Total	50
Estados Miembros del Consejo Europeo	44
Estados que no son Miembros del Consejo Europeo	5
Organizaciones internacionales	1

Fuente : Consejo Europeo; 2002

1:9 ACUERDO DE FLORENCIA PARA LA IMPORTACIÓN DE OBJETOS DE CARÁCTER EDUCATIVO, CIENTÍFICO O CULTURAL (1950)

PAÍSES POR REGIÓN

Total en el mundo	92
África subsahariana	18
Países árabes	8
Asia central y Asia del sur	5
Asia del Este y Sureste y el Pacifico	13
América Latina y los Caribes	9
América del Norte	1
Europa	38

Fuente : UNESCO2002

1:10 PROTOCOLO DE NAIROBI PARA LA IMPORTACIÓN DE OBJETOS DE CARÁCTER EDUCATIVO, CIENTÍFICO O CULTURAL (1976)

PAÍSES POR REGIÓN

Total en el mundo	36
África subsahariana	0
Países árabes	2
Asia Central y Asia del Sur	1
Asia del Este y Sureste y Oceanía	1
América Latina y los Caribes	3
América del Norte	1
Europa	28

Fuente : UNESCO, 2002

1:11 CONVENIO DE UNIDROIT SOBRE LOS BIENES CULTURALES ROBADOS O EXPORTADOS ILÍCITAMENTE (ROMA, 1995)

PAÍSES POR REGIÓN

	Firmar Convención	Ratificar Convención	Acceder Convención
África subsahariana	5	0	0
América Latina y los Caribes	3	3	4
Asia / Pacifico	2	0	1
Europa	13	6	2

Fuente : UNIDROIT, 2002

1:12 CONVENCIÓN SOBRE LAS MEDIDAS QUE DEBEN ADOPTARSE PARA PROHIBIR E IMPEDIR LA IMPORTACIÓN, LA EXPORTACIÓN Y LA TRANSFERENCIA DE PROPIEDAD ILÍCITAS DE BIENES CULTURALES (1970)

PAÍSES POR REGIÓN

Total en el mundo	91
África subsahariana	16
Países árabes	12
Asia Central y Asia del Sur	11
Asia del Este	04
Asia del Sureste y el Pacifico	2
América Latina y los Caribes	19
América del Norte	2
Europa	25

Fuente : UNESCO, 2002

La Red ILAM y la construcción de un "bien cultural común"

Por Georgina DeCarli

Como miembro fundador y Directora del ILAM (Instituto Latinoamericano de Museos), Georgina DeCarli ha efectuado numerosos viajes de trabajo por toda América Latina para dar a conocer la misión y los programas del Instituto. Socioantropóloga de profesión, desde 1980 viene ejerciendo labores docentes y de investigación en la Universidad Nacional de Costa Rica. En los últimos diez años ha estudiado la relación existente entre museo y comunidad, elaborando el concepto de "museo productivo" y llevándolo a la práctica con la creación del Museo de Cultura Popular de Costa Rica.

El patrimonio cultural y natural tiene su origen en la intensa y continua relación que los seres humanos mantienen con el medio. Esa relación determina una serie de valores, costumbres y productos a los que la sociedad confiere un significado particular y que conserva en los museos, a guisa de memoria viva.

En los países de América Latina, las condiciones de acceso a esa memoria cultural distan mucho de hacer de ella un "bien común". Los obstáculos económicos, sociales y educativos son de tal magnitud que sólo una ínfima parte de la población puede beneficiarse de los servicios que ofrecen los museos. Hacer posible la participación de todos los sectores, y en especial del educativo, es la prioridad de muchos museos. Sin embargo, las condiciones de trabajo, desarrollo y crecimiento de esas instituciones y su personal resultan especialmente difíciles.

Las fluctuaciones de la política económica, la contracción del papel del Estado y los inexorables recortes del presupuesto de cultura que de ahí se siguen, junto a las trabas burocráticas y al carácter inoperante de la legislación sobre la preservación del patrimonio o el tráfico ilícito de bienes culturales son otros tantos factores que hacen extremadamente ardua la labor de los museos. Pero más graves resultan aún la falta de acceso a la información, indispensable para el trabajo cotidiano de los museos, y las profundas carencias de la comunicación entre instituciones y profesionales, cuyos objetivos e intereses son, sin embargo, comunes.

Esta situación ha sido puesta de manifiesto en diversas reuniones nacionales y regionales. En 1998 se celebró en Costa Rica la Cumbre Hemisférica de los Museos de las Américas, dedicada al tema "Museos y comunidades sostenibles" y organizada conjuntamente por la AAM (adscrita al ICOM) y el Grupo de Coordinación Administrativa del ILAM. Aquel encuentro, al que asistieron representantes de 33 países del continente, fue fruto del llamamiento formulado en el plan trienal del ICOM para que se promovieran redes de cooperación regional e internacional. La creación de la Red ILAM fue la respuesta de América Latina a ese llamamiento.

La Fundación ILAM, creada en diciembre de 1997, es una organización sin ánimo de lucro con sede en San José (Costa Rica), que ofrece un marco jurídico al Instituto Latinamericano de Museos. Su misión consiste en prestar apoyo concreto a los museos y parques de América Latina mediante actividades de investigación, comunicación y formación, con el objetivo último de que esas instituciones se erijan en vectores del cambio y el desarrollo de las comunidades a las que sirven.

De dicha misión derivan los principios por los que se rigen la labor y los proyectos del ILAM:

1. Integración, neutralidad y democratización de la información: *hacer posible que todos los profesionales y establecimientos que se ocupan del patrimonio cultural, con independencia de su poder económico o peso político, gocen de libre acceso a la información y la formación*.
2. Valorización y popularización del patrimonio: *conferir mayor realce a los bienes patrimoniales, fomentando una comprensión cabal de su importancia, un mayor interés por su conservación y un uso responsable de los elementos que lo integran.*
3. La museología al servicio de la comunidad: *buscar la forma de que los museos y parques puedan ejercer una influencia directa en la vida de las comunidades y propiciar con ello la aparición de un nuevo tipo de relación.*
4. Formación desde un punto de vista latinoamericano: *impartir formación velando para que los conocimientos dispensados guarden correspondencia con la realidad de las instituciones latinoamericanas.*
5. Integración del patrimonio cultural y el natural: *evitar las concepciones fragmentarias del patrimonio, que dan lugar a una visión parcial y deformada de la realidad y perjudican con ello la salvaguardia del patrimonio entendido como un todo.*
6. Esfuerzo colectivo: *apoyar y dar a conocer la labor de otras entidades o personas que luchan por mejorar el estado actual del patrimonio, y forjar alianzas estratégicas para elaborar proyectos conjuntos en la región.*

7. La tecnología avanzada al servicio del patrimonio: *utilizar la tecnología a fin de poner a disposición de las instituciones que se ocupan del patrimonio herramientas eficaces para su labor diaria.*

Sin duda alguna, la tarea de satisfacer la creciente necesidad de información y comunicación en una región tan vasta y heterogénea como América Latina prometía ser ímproba. Tras aceptar la responsabilidad de tamaña empresa, el ILAM procedió a examinar y evaluar distintas alternativas. Desde mediados de los noventa, la tecnología de las comunicaciones había abierto nuevos horizontes, y en América Latina sus aplicaciones estaban conociendo una progresión lenta pero continua. La decisión de crear una red electrónica en la Web para brindar a profesionales y establecimientos un medio de comunicación, intercambio y difusión de información fue sin duda muy audaz, pero a la postre se reveló acertada.

La construcción de la Red ILAM como fuente de información

La creación de la Red ILAM como fuente de información sobre museología y sobre el patrimonio latinoamericano presenta una serie de rasgos muy singulares. De entrada, la situación del ILAM era muy distinta a la de otros portales o redes de recursos patrimoniales de ciertos países desarrollados, que han visto la luz al amparo de museos provistos ya de una sólida reputación y que brindan acceso en línea a colecciones y servicios profesionales complejos. Para atender las necesidades de su público destinatario (instituciones patrimoniales latinoamericanas, estudiantes e integrantes del mundo educativo, esto es, profesorado y alumnos), el ILAM tenía que crear, partiendo literalmente de la nada, un conjunto de recursos al que dicho público tuviera acceso gratuito.

En el proceso de desarrollo de la Red ILAM cabe distinguir tres fases:

Primera fase (1997-1998): se llevó a cabo una intensa labor de investigación con el fin de elaborar un inventario exhaustivo de las instituciones museológicas (museos, yacimientos arqueológicos, parques zoológicos, acuáticos o botánicos y parques nacionales) existentes en cada uno de los 20 países de la Red. Se trataba no sólo de registrar esos establecimientos, cuyo número se ignoraba hasta aquel momento, sino también de catalogar los tipos de patrimonio y los distintos ámbitos temáticos que comprendían para confeccionar el primer repertorio electrónico latinoamericano de museos y parques. Paralelamente a la creación de ese repertorio (en el que figuran unas 4.500 instituciones), se puso en marcha un proceso de captación continua de la información sobre esas instituciones en la Web mediante vínculos

con la información presente en Internet. Todos esos datos pueden consultarse en la página Web, en la que también se ofrece un servicio de "inscripción institucional" gracias al cual se puede elaborar y colocar en línea una ficha técnica en la que consten los principales datos de cada museo y la información necesaria para entrar en contacto con él.

Segunda fase (1999-2000): se pusieron en marcha una serie de servicios gratuitos para el personal de los museos y demás profesionales del patrimonio, consistentes en: *a*) un servicio denominado "*Consulta abierta*", gracias al cual se reciben y tratan en línea todo tipo de preguntas o peticiones, a las que el personal del ILAM responde con la información o el asesoramiento requeridos; *b*) el boletín electrónico bimestral *Noticias@ILAM*, que se hace eco de las novedades y actividades del mundo museológico y se distribuye por correo electrónico a todas las instituciones y personas inscritas en la Red; *c*) el servicio "*Listado de opciones de capacitación*", que mediante un repertorio de cursos de formación en América Latina permite al público informarse de las distintas posibilidades de estudio existentes y a las instituciones anunciar sus ofertas de formación profesional.

Tercera fase (2000-2001): se hicieron extensivos esos servicios a los demás públicos destinatarios, mediante un proceso centrado en la difusión de información sobre el patrimonio cultural y natural de América Latina. Para ello se creó la sección "*Exhibiciones en línea*", en la que se ofrece una selección de exposiciones realizadas por los museos latinoamericanos. La sección "*Museos temáticos*" dirige al usuario a los museos latinoamericanos clasificados por tema (museos infantiles, científicos, zoológicos o paleontológicos, yacimientos arqueológicos, etc.). La sección "*Museos virtuales*" hace hincapié en la importancia que reviste esta nueva iniciativa en América Latina. Se ha puesto en marcha además un servicio dirigido a los profesionales del ramo que, bajo el título de "*Documentos en línea*", da acceso a un conjunto de textos relativos a leyes, acuerdos, resoluciones, códigos deontológicos, etc., aspecto que reviste gran importancia para la buena gestión del patrimonio.

Tras cinco años de incesante labor dedicada a prestar esos servicios gratuitos, el número de participantes en la Red ILAM asciende en promedio a 500 instituciones y 700 profesionales. Las primeras corresponden básicamente a museos de mediano o pequeño tamaño situados en zonas de interior. Los profesionales inscritos, por su parte, proceden de los más variados horizontes, lo que da fe del creciente proceso de integración y democratización de la información.

La Red ILAM, organización no gubernamental sin ánimo de lucro, ha logrado ser reconocida como organismo regional de museos gracias al apoyo logístico de diversas entidades y, sobre todo, al tesón, la determinación y el profesionalismo de su personal. La

alianza estratégica que estableció en los tres primeros años con el Programa de Museología (proyecto conjunto de la Universidad Nacional de Costa Rica y la Academia Reinwardt, que forma parte de la Escuela de Bellas Artes de Amsterdam) sirvió al ILAM para consolidarse y dar un decisivo impulso a su labor.

Para garantizar la viabilidad de sus programas y extender y mejorar sus servicios gratuitos, el ILAM baraja actualmente diversas soluciones, entre ellas la prestación de servicios (seminarios, asesoramiento, etc.), la venta de material documental y la creación de proyectos conjuntos con instituciones o entidades que compartan sus intereses.

Los usuarios y el acceso a la información digital

Aunque el nivel de acceso a la información digital está creciendo exponencialmente en América Latina (véase el cuadro adjunto), y se empieza a colmar así el histórico retraso del subcontinente con respecto a los países desarrollados, la posibilidad real de utilizar tecnologías digitales dista mucho todavía de ser una realidad generalizada en esta parte del mundo.

Con todo, las instituciones y los especialistas, así como el público interesado, han visto aumentar sin cesar las posibilidades de acceso en línea a las fuentes de la Red ILAM. Actualmente (mayo de 2002) se está registrando un promedio de 20.000 visitantes al mes, con un ritmo de crecimiento mensualregular del 25%.

Los usuarios de la Red pueden subdividirse en las siguientes categorías: (a) el público en general (sectores educativo, turístico y comercial) de América Latina y del resto del mundo; (b) instituciones patrimoniales latinoamericanas; (c)especialistas, técnicos, artistas y estudiantes de América Latina; (d)instituciones patrimoniales e investigadores del extranjero, principalmente de Estados Unidos, Canadá y Europa.

El público en general nunca pudo gozar de pleno acceso a la información que los museos atesoran, evalúan y hacer pública mediante visitas a exposiciones, participación en programas educativos, adquisición de publicaciones, etc. Por vez primera, la Red ILAM y el acceso por vía electrónica a la información que está en manos de los museos, brindan a toda persona interesada la posibilidad de disponer de una fuente de consulta sobre el patrimonio cultural y natural latinoamericano. Pese a la falta de datos estadísticos, se ha observado por otros medios (comunicaciones personales, correo recibido, servicio de consulta abierta, inscripción de particulares, etc.) un uso cada vez más asiduo de la información contenida en esa página Web con fines educativos, escolares, comerciales o de organización de viajes.

El nivel de participación de la comunidad museológica latinoamericana (instituciones, especialistas y demás) varía según los países, cosa natural teniendo en cuenta que no se puede ni debe entender América Latina como una entidad homogénea. Las diferencias entre los países se reflejan claramente en la capacidad tecnológica de las instituciones que se ocupan del patrimonio a la hora de proporcionar información digital sobre sus fondos o recursos y en la capacidad de comunicación de los especialistas a través de Internet. Así, por ejemplo, países como México, Costa Rica, Brasil o Argentina presentan un porcentaje de participación mucho mayor que Paraguay, Nicaragua o Cuba. Y dentro de cada país hay también una gran diferencia a ese respecto entre la capital y las demás ciudades.

Por regla general esas instituciones gozan de un acceso a Internet bastante limitado. Aunque en los últimos años ha habido progresos en este sentido, todavía siguen utilizando la Red básicamente para el correo electrónico y para difundir información sobre sus actividades. En términos generales, cabe decir que el uso "institucional" de las comunicaciones electrónicas es poco frecuente. Valga como ejemplo el pequeño porcentaje de instituciones inscritas en la Red ILAM, que representan hoy en día un 15% de todas las instituciones existentes.

Conviene destacar en cambio la frecuencia y el constante aumento de las iniciativas personales de uso de Internet por parte de ciertos miembros de los museos (directores, administradores, personal permanente, etc.), que a menudo ponen su propia mensajería electrónica a disposición del establecimiento en el que trabajan. De ahí que en muchos casos la dirección electrónica de las instituciones inscritas en la Red sea una dirección personal. Se observa asimismo un marcado incremento del número de particulares inscritos, de los cuales un 45% corresponde a profesionales del sector de la museología, aunque también encontremos a especialistas de disciplinas sumamente diversas.

La comunidad internacional del ramo, integrada por las instituciones que se ocupan del patrimonio, las universidades y los investigadores, constituye una presencia importante. Aunque el sitio Web del ILAM está redactado exclusivamente en español, buena parte de la información que figura en las páginas Web de los museos está disponible también en inglés. Para los investigadores es desde luego muy útil poder encontrar, centralizado en un solo sitio, un volumen considerable de información sobre el patrimonio cultural y natural de América Latina. Este sitio ha recibido así a menudo peticiones de creación de vínculos con sitios Web de universidades e instituciones que trabajan sobre el patrimonio. Además se ha observado la presencia de la Red ILAM como sitio Web de referencia en portales europeos, estadounidenses, canadienses y australianos.

El patrimonio cultural latinoamericano como "bien común"

Los enormes progresos de la tecnología han traído consigo no sólo una creciente interconexión entre los distintos puntos del planeta sino también la mundialización de la economía, y con ello la tendencia a la uniformización de los estilos de vida. Graves amenazas pesan en el mundo entero sobre la diversidad, hecho que ha suscitado como reacción un proceso de valorización, defensa y reafirmación de las particularidades locales. En tales circunstancias, las instituciones encargadas del patrimonio tienen un papel fundamental que cumplir; básicamente, en tres direcciones: reunir y valorizar la información de sus comunidades; proporcionar a éstas acceso a su propia memoria cultural; y hacer lo necesario para que la comunidad internacional participe de ese conocimiento, alentando así la comprensión y el respeto de la diversidad cultural.

En la sociedad del conocimiento contemporánea disponemos de una poderosa herramienta: el acceso a la información digital. Si bien es verdad que entre los países en desarrollo y los desarrollados media una inmensa "brecha digital", no es menos cierto que ésta va menguando y abriendo así nuevas perspectivas de desarrollo.

Lograr que el patrimonio sea un "bien cultural común", es decir, que la mayoría de la población tenga acceso a los elementos que componen el patrimonio, es un objetivo aún muy lejano. Pero nunca, sin duda, hemos estado tan cerca de él.

En este sentido, los esfuerzos de la Red ILAM por constituir un "bien cultural común" regional han servido para reunir y exponer en un solo sitio la información cultural de las diversas fuentes de la región y dejar patente con ello su unidad cultural, y también para poner esa valiosa información a disposición de los latinoamericanos y la comunidad internacional, que así pueden conocerla, apreciarla y valorizarla.

En América Latina, región con graves carencias en materia de desarrollo, el trabajo realizado para difundir información sobre los recursos del patrimonio y dar acceso a ella, por conducto del sitio Web del ILAM, ha situado al continente en un lugar de privilegio entre las regiones del mundo que han llevado a cabo una tarea similar, de lo que da fe el premio al "mejor sitio Web museístico profesional del año 2001" que la conferencia "Los museos y la Web" atribuyó al ILAM por los servicios prestados a la comunidad internacional y, en particular, su contribución al progreso de la museología latinoamericana.

2:1 UNA RED AMERICANA: LA WORLD WIDE ARTS RESOURCES CORPORATION

ENLACES DE MUSEOS Y OTROS SITOS CULTURALES

	Nombre total de enlaces	%
Mundo	2 028	100
América del Norte	1 580	78
Europa	346	17
Asia / Pacifico	76	3,7
América Latina	24	1,2
África	2	0,1

Fuente : UNESCO, 2002

2:2 LA INFORMACIÓN SOBRE LOS MUSEOS SEGÚN ARAB.NET

CADA PAÍS SOBRE EL SITO ARAB.NET

Argelia	12
Arabia Saudita	3
Bahrein	0
Comoras	0
Djibuti	0
Egipto	42
Emiratos Árabes Unidos	1
Irak	0
Jamahiriya Árabe Libia	1
Jordania	0
Kuwait	2
Líbano	0
Marrueco	11
Mauritania	0
Omán	0
Palestina	0
Qatar	1
República Árabe Siria	5
Somalia	0
Sudán	5
Túnez	3
Yemen	6

Fuente : UNESCO, 2002

2:3 LA INFORMACIÓN SOBRE LOS MUSEOS SEGÚN EL SITIO INTERNET AFRICOM

ENLACES DE MUSEOS Y OTRAS INSTITUCIONES CULTURALES POR CADA PAIS DESDE AFRICAN-MUSEUMS.ORG

África del Sur	15
Kenya	1
Namibia	1
Resto de África subsahariana	0
Total	17

Fuente : UNESCO, 2002

Creación de una base de datos regional sobre el patrimonio cultural mundial

Por Matsuda Toshinobo

Matsuda Toshinobo es director de la División de Planificación y Coordinación de la Oficina de Cooperación para la Protección del Patrimonio Cultural del Centro Cultural de Asia y el Pacífico para la UNESCO (ACCU). Tiene bajo su responsabilidad los proyectos de incremento de la sensibilización del público, en particular, de las poblaciones locales, sobre el significado y la importancia de la protección del patrimonio cultural.

La cooperación en materia de conservación y restauración de los sitios culturales

La destrucción, las intemperies, las reparaciones y restauraciones apresuradas e inadecuadas, efectuadas en aras de la promoción turística, amenazan a múltiples bienes culturales de numerosos países de Asia y el Pacífico. Además, en muchos países, el número de especialistas que participan en la planificación de las orientaciones de protección de los bienes culturales y de expertos en conservación y restauración de los sitios culturales es muy insuficiente.

Para atender las solicitudes de cooperación de esos países, el 1 de agosto de 1999 se creó la Oficina del ACCU en Nara, que es un centro de fomento de la colaboración en materia de protección del patrimonio cultural, cuya sede está en esta ciudad, antigua capital de Japón, donde se conservan numerosos bienes culturales.

Con asistencia de la UNESCO y del Centro Internacional de Estudios de Conservación y Restauración de los Bienes Culturales (ICCROM) de Roma, la Oficina del ACCU organiza cursos de formación para expertos de la región de Asia y el Pacífico y conferencias internacionales que también congregan a expertos y especialistas; además, recopila y difunde informaciones sobre estudios del patrimonio cultural utilizando estudios realizados en otras regiones.

La cooperación y el aprovechamiento compartido de las informaciones tienen una importancia estratégica para la conservación del patrimonio cultural puesto que son muy numerosos los voluntarios -y también expertos- que participan en proyectos de esa índole en todas las partes del mundo. La recopilación y el aprovechamiento compartido de las

informaciones sobre la gestión de los riesgos son igualmente importantes. Por ejemplo, es preciso que los interesados sepan cuáles son los sitios del patrimonio cultural que corren peligro y que estén informados sobre los distintos riesgos que los amenazan.

La Oficina del ACCU de Nara ha elaborado una base de datos sobre la protección del patrimonio cultural de Asia y el Pacífico, que contiene informaciones sobre sitios del patrimonio cultural ubicados en 41 países de esa región. La Oficina, que participa en la organización de conferencias internacionales sobre el tema y se esfuerza por fortalecer los recursos humanos del sector, ha puesto su base de datos en línea. Recientemente se ha actualizado su sitio Web, que ya contaba con varias páginas de valiosas informaciones sobre las organizaciones e instituciones, los cursos de formación, los programas educativos y la cooperación internacional en el Japón, con el añadido de informaciones y la mejora de su diseño.

La página titulada "Organizations/Institutions", destinada a facilitar la comunicación entre las organizaciones e instituciones, facilita una lista de esas entidades, clasificadas por países y presenta sus actividades relativas a la protección del patrimonio cultural, los contactos posibles y, cuando cabe, las direcciones de los sitios Web (URL). Si, por ejemplo, un visitante selecciona Australia y hace un clic en "Centro de Investigación sobre el Patrimonio Cultural de la Universidad de Canberra", el sitio Web de ese Centro aparecerá en la pantalla. Si el visitante deseara obtener mayores detalles, a partir de esa página podrá acceder al sitio de la universidad donde encontrará, por ejemplo, la lista de profesores e informaciones sobre las condiciones de inscripción.

En la página relativa a los cursos de formación y los programas educativos ("Educational Programme/Training Courses") se encuentran los expertos en este campo de la región de Asia y el Pacífico e informaciones sobre los cursos y programas existentes: el contenido de los cursos, las personas que los dictarán, el público al que están dirigidos, su frecuencia y duración, las personas con las que se debe contactar, etc.

En la página dedicada a la cooperación internacional en el Japón ("International Co-operation") se exponen los resultados de los proyectos de esta índole relativos a la protección de los bienes culturales que se emprendieron entre 1985 y 2001. También se recoge una lista de los organismos locales de los distintos países que participaron en los proyectos, sus señas y todos los contactos necesarios.

En la página sobre el patrimonio cultural mundial ("World Cultural Heritage") se encuentra una lista de los sitios inscriptos en el patrimonio mundial, clasificados por países. Si

bien, en principio, esta página está destinada a especialistas, los demás lectores podrán encontrar las características y el valor de los sitios culturales de Asia.

La primera fase de la creación de la base de datos

Para elaborar esta base de datos, la Oficina del ACCU de Nara, que ha previsto incrementar poco a poco los objetivos de su estudio, empezó por ponerse en contacto con las Comisiones Nacionales para la UNESCO de la región, que, dado que forman parte de la UNESCO, han instalado sus oficinas en las administraciones nacionales de los distintos países. En el Japón se encuentra en el del Ministerio de Educación y Ciencias, donde se ocupa de los documentos relacionados con el patrimonio cultural.

En 2000, la Oficina del ACCU comenzó a recopilar informaciones sobre las instituciones y organizaciones y sobre los cursos de formación y los programas educativos; para ello, envió cuestionarios a 23 países, 15 de los cuales respondieron. Gracias a este estudio preliminar, se obtuvieron informaciones sobre alrededor de 230 instituciones y organizaciones, de las que 56 imparten cursos de formación y programas educativos. En 2001, la Oficina del ACCU efectuó un estudio sobre los proyectos de cooperación internacional del Japón y obtuvo informaciones relativas a aproximadamente 400 proyectos de protección del patrimonio cultural, en particular sobre planes de conservación y restauración y, también, sobre proyectos de intercambio de expertos en 26 países.

La segunda fase de la creación de la base de datos: la colaboración con el Centro del Patrimonio Mundial de la UNESCO para evitar la duplicación de las actividades

Durante la segunda fase de la creación de la base de datos, la Oficina del ACCU de Nara organizó en esa ciudad, en marzo de 2002, un encuentro de expertos sobre la cooperación regional con vistas a la creación del sitio Web especializado en el patrimonio cultural de Asia y el Pacífico. El objetivo de la reunión consistió en reflexionar sobre la base, que en esos momentos se estaba diseñando, y en inscribir su creación en el marco de un proyecto de asociación. Entre los 21 expertos de 18 países que participaron en el encuentro se encontraba la Sra. Béatrice Kaldun, representante de la Oficina de la UNESCO en Bangkok, quien presentó el Programa de gestión de la información sobre el patrimonio mundial elaborado por el Centro del Patrimonio Mundial de la UNESCO. En esa ocasión se decidió que, a largo plazo, los países deberán elaborar “juegos de instrumentos” adaptados y ponerlos en línea en el sitio Web del patrimonio cultural. Esos instrumentos deberán comprender directivas sobre la preservación y la gestión de los sitios culturales, a las que se han de

adjuntar informes periódicos, disposiciones legales y ejemplos de políticas de gestión eficaces. Luego, los participantes pusieron de relieve que todos los países deberán prestar asistencia a los países menos adelantados en el marco de las asociaciones regionales; para ello habrán de mejorar sus capacidades en materia de preparación y gestión de bases de datos y, además, coordinar sus esfuerzos de modo que no se dupliquen. En conclusión, quedó claro que la Oficina del ACCU en Nara, en su calidad de asociado de importancia del Centro del Patrimonio Mundial de la UNESCO, deberá representar un papel preponderante en este esfuerzo general.

Para ampliar la base de datos sobre la protección del patrimonio cultural de Asia y el Pacífico en el marco de un proyecto de asociación, los expertos deberán colaborar para recopilar y divulgar las informaciones y materiales sobre el patrimonio cultural de sus países, la cual también conducirá a la elaboración de las versiones en distintos idiomas de la base de datos en los respectivos países.

La organización de encuentros internacionales y cursos de formación ha permitido a la Oficina del ACCU de Nara establecer vínculos con especialistas. También se pondrá en contacto con otros interesados y actualizará la base de datos añadiendo periódicamente nuevas informaciones, en colaboración con las Comisiones Nacionales para la UNESCO. Por otra parte, se ha previsto incrementar sus funciones de centro de información mediante la divulgación de resultados de investigaciones y la publicación de artículos de sus boletines en el sitio Web.

A la base de datos se accede en el sitio:
http://www.nara.accu.or.jp/chdb/english/index.htlm

2:4 PRÁCTICAS CULTURALES Y PATRIMONIO EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN: ÁFRICA Y ASIA

SITOS CULTURALES MAS VISITADOS Y SU PRESENCIA SOBRE EL WEB

País	Tres primeros sitos	Sitos Web (búsqueda Google Sep. 2002)
Benin	Palacio real de Abomey	http://www.epa.prema.net
	Ouidah + La Ruta del esclavo	--
	Museo etnográfico, Porto Novo	--
Côte d'Ivoire	Basílica de Yamoussoukro	--
	Barrio francés de Grand-Bassam	--
	Tejedores de Waraniene	--
Nigeria	Paisaje cultural de Sukur	--
	Bosque sagrado d'Arochukwu	--
	Obras de tierras de Benin	http://www.edo-nation.net/moat1.htm
Argelia	Casbah d'Argel	http://www.gga.dz/Associat/frame.htm
	Djemila	--
	Timgad	--
Egipto	Las Pirámides	--
	Luxor	http://www.powerup.com.au/~ancient/luxumus.htm
	Abu Simbel	http://www.memphis.edu/egypt/abusimbe.htm
Oman	Ciudad de Nizwa	--
	Fortaleza de Bahla	--
	Salalah	--
Azerbaiyán	Palacio de la Republica	--
	Museo nacional de Bellas-Artes	http://www.culture.az:8101/museums/arts/muztitel.htm
	Museo de Historia	http://www.culture.az:8101/museums/history/histor_e/htm
Pakistán	Fortaleza de Lahore	--
	Jardín de Shalimar	--
	Moenjo Daro	--
China	Museo del Palacio	http://www.net.edu.cn/beijing/Palace.html
	La Grande Muralla	--
	Mausoleo del primero emperador Qin	--
Camboya	Angkor	http://www.apsara-authority.org
		--
	--	
	--	--
Samoa	Ciudad d'Apia	http://www.interwebinc.com/samoa/index3-1.html
	Museo R.L.Stevenson	--
	Sitos legendario de Falealupo	--

Fuente : UNESCO Informe mundial sobre la cultura, 2000

2:5 PRÁCTICAS CULTURALES Y PATRIMONIO EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN: EUROPA Y AMÉRICAS

SITOS CULTURALES MAS VISITADOS Y SU PRESENCIA SOBRE EL WEB

País	Tres primeros sitos	Sitos Web (búsqueda Google Sep. 2002)
Barbados	Museo de Barbados	http://www.funbarbados.com/sights/museum.CFM
	Pueblo de Tyrol Cot	
	Industria de ron	http://www.culture.az:8101/museums/Art/heritage.CFM
Bolivia	Potosí	--
	Misiones jesuitas de Chiquitos	--
	Azúcar	http://www.hamsucre.gov.bo/museos.htm
Costa Rica	Museo nacional	http://museos.ulatina.ac.or/museonacional/
	Teatro nacional	http://www.intnet.co.cr/tn/tn.htm
	Centro cultural et científico	--
México	Teotihuacán	http://archaeology.la.asu.edu/teo/
	Museo nacional de Antropología	http://www.cnca.gob.mx/cnca/inah/antropologia/menu.html
	Sitos mayas	--
Perú	Machu Picchu	http://www.rcp.net.pe/peru/cusco/cusco.htm
	Nasca	http://www.ascinsa.com/NASCA:indexing.htm
	Cusco	http://www.rcp.net.pe/peru/cusco/cusco.htm
Uruguay	Colonia del Sacramento	--
	Palacio Igislativo	--
	Museo nacional des Artes visuales	--
Canadá	Puerto antiguo de Montreal	http://www.oldportofmontreal.com
	Gastown, Vancouver	http://www.gastown.org
	Ciudad de Québec	http://www.quebecregion.com
Austria	Schönbrunn	http://www.schoenbruun.at
	Fortaleza de 'Hohensalzburg	http://www.salzburginfo.at
	Kunsthistorisches Museum	http://www.khm.at/kham/staticE/page1.html
España	Museo del Prado	http://museoprado.mcu.es
	Alhambra y Generalife, Granada	http://www.alhambradegranada.org/default.asp
	Museo de la Reina Sofia	http://museoreinasofia.mcu.es/e/
Grecia	Acrópolis de Atenas	http://www.culture.gr/2/21/211/21101m/e211am01.html
	Knossos	--
	Acrópolis de Lindos	http://www.culture.gr/2/21/211/21122a/e211va08.html
Israel	Jerusalén	http://www.templemount.org
	--	--
	--	--
Lituania	Centro histórico de Riga	--
	Sigulda	--
	Palais de Rundale	--
Noruega	Iglesia de Urnes Stave	http://www.environment.nr/topics/cultural_heritage/architectural_heritage/stave_churches/urnes.stm
	Bryggen	http://www.bryggen.dk
	Roros	--
Turquia	Palacio de Topkapi	http://www.ee.bilkent.edu.tr/~history/topkapi.html
	Santa Sofia	--
	Museo de Mueulana	--

Source : UNESCO Rapport mondial sur la culture, 2000

Patrimonio digital y contenido cultural en Europa

Por Bernard Smith

Bernard Smith dirige la unidad "Aplicaciones al Patrimonio Cultural"[1] de la Dirección General de la Sociedad de la Información de la Comisión Europea.

El presente artículo pretende aportar al lector elementos esenciales sobre los problemas relativos a las nuevas tecnologías y al patrimonio cultural. Tiene, pues, dos objetivos fundamentales: en primer lugar, exponer de forma concreta los resultados obtenidos por el programa de investigación "Tecnologías para la sociedad de la información" (IST) de la Comisión Europea en el ámbito del patrimonio digital y el contenido cultural, facilitando asimismo información sobre el nuevo programa quinquenal de investigación de la Comisión; en segundo lugar, ofrecer información sobre la e-Europa, en particular sobre una actividad relativa al programa que se describe a continuación:

5º Programa marco (1998-2002)

El 5º Programa Marco de Investigación y Desarrollo Tecnológico de la Unión Europea 1998-2002[2] estaba dividido en cinco programas temáticos y tres programas horizontales. El programa IST [3] era el más importante de todos los programas temáticos de investigación y desarrollo, con una partida presupuestaria de 3.600 millones de euros.

En el periodo comprendido entre 1998 y 2002, el objetivo principal del programa IST ha sido favorecer el aspecto humano en la sociedad de la información[4 y 5]. Así pues, se trataba de *a)* mejorar la accesibilidad, pertinencia y calidad de los servicios públicos, en particular para los discapacitados y las personas de edad avanzada; *b)* dotar de medios de acción a los ciudadanos en su condición de trabajadores, empresarios y consumidores; *c) fomentar* la creatividad y el acceso al aprendizaje; *d)* contribuir al desarrollo de una sociedad de la información multilingüe y pluricultural; *e)* velar por el acceso universal y el carácter intuitivo de las interfaces de segunda generación; y *f)* promover el "diseño para todos".

El contenido multimedia ha desempeñado una función esencial en el programa IST. El objetivo era confirmar el papel motor de Europa en este ámbito y permitir a la región concretar sus posibilidades en cuanto a la creatividad y la cultura.

El programa IST

El programa IST retomaba y enriquecía los antiguos programas ACTS[6], Esprit[7] y Aplicaciones telemáticas.[8] Se presentaba como un programa único e integrado que reflejaba el punto de convergencia del tratamiento de la información y las tecnologías de la comunicación y los medios de comunicación. Consistía en varias actividades divididas en cuatro "acciones clave", cada una de las cuales contribuía de forma esencial a la consecución del objetivo general de una sociedad de la información accesible. Las cuatro acciones clave del programa quinquenal eran las siguientes:

1. Sistemas y servicios para el ciudadano
2. Nuevos métodos de trabajo y comercio electrónico
3. Contenidos y herramientas multimedia
4. Tecnologías e infraestructura esenciales

El presente artículo trata fundamentalmente del patrimonio cultural en el marco de la acción clave Nº 3.[9]

Contenidos y herramientas multimedia

El objetivo de esta acción clave era mejorar la funcionalidad, facilidad de utilización y aceptabilidad de los futuros productos y servicios de la información, a fin de posibilitar la diversidad lingüística y cultural y contribuir a la valorización y explotación del patrimonio cultural europeo, fomentar la creatividad y mejorar los sistemas de educación y aprendizaje con miras a la formación permanente. La labor se ha centrado en nuevos modelos, métodos, tecnologías y sistemas para la creación, el tratamiento, la gestión, la incorporación en red y la explotación de los contenidos digitales, incluidos los audiovisuales, y el acceso a ellos. Esta acción clave se basaba en parte en aplicaciones específicas, en ámbitos como la edición, los servicios audiovisuales, la cultura, la educación y la formación, y en parte en investigaciones genéricas relativas a las lenguas y las tecnologías de contenido para todos los sectores de aplicación.

El patrimonio digital y el contenido cultural constituían uno de los cinco campos de investigación e innovación tecnológica, y la finalidad era incrementar la contribución de las bibliotecas, los museos y los archivos a la nueva economía cultural; así pues, todos los aspectos de la evolución económica, científica y tecnológica quedaban abarcados. Esta labor se basaba en las actividades realizadas[10] durante el 4º Programa Marco, que se ocupaba de las bibliotecas, los museos, los archivos y otras instituciones similares.[11]

Los programas de trabajo anuales relativos al patrimonio científico y cultural

El programa IST ofreció un contexto flexible en el que se elaboraron enfoques específicos en el marco de planes de trabajo anuales diferenciados. Para el plan de trabajo correspondiente a 1999, las prioridades de la investigación se dividían en dos tipos principales de acción: *a)* acceso al patrimonio científico y cultural y, *b)* preservación digital del patrimonio cultural.

El objetivo de la primera acción, el acceso al patrimonio científico y cultural, era establecer proyectos de investigación destinados a mejorar el acceso de los ciudadanos y profesionales a los fondos de conocimientos científicos y culturales de Europa. Para ello se consideró necesario crear sistemas y servicios avanzados que pudieran sustentar colecciones multidisciplinarias de recursos culturales y científicos multimedia, distribuidos a gran escala. La parte técnica estaba basada en representaciones con abundantes elementos y en procedimientos de inmersión potentes, tales como la visualización en tres dimensiones, la manipulación de objetos virtuales en tiempo real y la interactividad de grupo, tanto para las investigaciones automáticas multimedia, las galerías virtuales o las manifestaciones en los medios de comunicación de masas, como para la distribución audiovisual.

La finalidad de la segunda acción, la preservación digital del patrimonio cultural, era encontrar nuevos medios para representar, analizar, manipular y gestionar diferentes tipos de objetos culturales digitales procedentes de diferentes medios de comunicación. Se prestó atención especial a los sustitutos de objetos materiales frágiles. Las actividades debían centrarse en la constitución perdurable de fondos digitales de gran valor en los archivos, bibliotecas y museos europeos, y abordar los problemas técnicos y organizativos de la viabilidad de los fondos digitales evolutivos. El proyecto 3-D-MURALE constituye un ejemplo ilustrativo de este tipo de actividad. Su objetivo es representar y reconstruir virtualmente en tres dimensiones mundos europeos desaparecidos. En el marco de este proyecto, se crean sistemas de adquisición en tres dimensiones para sitios arqueológicos. También se realizan en tres dimensiones maquetas de paisajes, edificios y objetos de gran precisión y realismo que permiten a los arqueólogos estudiar los hallazgos y reconstruir los sitios excavados. Este sistema se está probando actualmente en el sitio de Sagalassos, en la provincia de Burdur (Turquía).[12]

En 2000, se llevaron a cabo tres tipos diferentes de actividades: *a)* acceso a las colecciones digitales de contenido cultural y científico; *b)* pruebas de nuevos modos de acceso a contenidos culturales y científicos; y *c)* representaciones virtuales de objetos culturales y científicos.

El objetivo del primer tipo de actividad, el acceso a las colecciones digitales de contenido cultural y científico, era proseguir la labor iniciada en 1999 y elegir nuevos proyectos para mejorar sustancialmente el acceso de los ciudadanos y los profesionales a los fondos de conocimientos culturales y científicos de Europa. Este trabajo debía contribuir a la creación de un paisaje cultural europeo perdurable y responder al consenso general sobre las especificaciones y prácticas comunes relativas a los nuevos modelos de datos, las nuevas arquitecturas, las nuevas normas y medidas, la aplicación de los resultados de las pruebas, los repertorios de metadatos y las infraestructuras de protección. Un buen ejemplo de ello es el proyecto LEAF, destinado a crear vínculos entre los ficheros oficiales de los archivos, museos, bibliotecas, etc. y estudiarlos. Con este proyecto se pretende recabar estos datos, además de información sobre los nombres de personas y empresas, y contribuir ficheros oficiales comunes que establezcan nexos con la información de origen.[13]

El segundo tipo de actividad, las pruebas de nuevos modos de acceso a los contenidos culturales y científicos, tenía por objeto favorecer la adopción e introducción de tecnologías punta para acceder a los contenidos culturales y científicos. Fundamentalmente, se trataba de pruebas en las que se utilizaban tecnologías recientes destinadas a las organizaciones de la memoria (archivos, bibliotecas, museos, etc.) que añadirían valor a las colecciones y los servicios anexos. Entre los ámbitos estudiados, cabe citar los nuevos instrumentos de navegación, el acceso hertziano a la Red, la mejora de la visualización de los objetos y colecciones, la constitución de comunidades virtuales para colecciones temáticas, etc.

El objetivo del tercer tipo de actividad, a saber, las representaciones virtuales de objetos culturales y científicos, era crear condiciones específicas para el estudio y la experimentación de nuevos modos de creación, manipulación, gestión y presentación de nuevas clases de bienes culturales digitales inteligentes, dinámicamente adaptables y conscientes. Estos objetos debían conservarse en instituciones de la memoria (archivos, bibliotecas, museos, etc.) o estar directamente relacionados con objetos o formas de arte concebidos digitalmente. Mediante estos proyectos se debía conseguir que el usuario adquiriera una experiencia tanto de aprendizaje y de investigación como de estudio y de ocio. Cabe citar como ejemplo un tipo de vitrina virtual que utiliza un nuevo sistema de presentación estereoscópica que aumentará en particular la capacidad de las vitrinas de los museos. Se ha hecho especial hincapié en la ampliación en tres dimensiones y en la incorporación de representaciones virtuales y de objetos reales en un mismo espacio, lo que posibilita nuevas formas de combinación y estudio de contenidos reales y virtuales.[14]

En 2001 se llevaron a cabo otros dos nuevos tipos de actividad: *a)* patrimonio para todos, y *b)* colecciones digitales de segunda generación.

La finalidad del primer tipo de actividad era alentar a las comunidades en línea viables a constituir y abastecer los archivos digitales de su sociedad, así como a proteger el acceso a los mismos con miras al futuro. En el marco de estos proyectos, que debían ser en principio innovadores, habían de crearse, manipularse o acopiarse de forma experimental recursos locales, haciendo que fuesen duraderos, visibles y válidos en el contexto mundial.

Como complemento de esta actividad, se han puesto en marcha recientemente cuatro nuevos proyectos de investigación. Cabe esperar que constituirán los primeros de un conjunto de proyectos que se ejecutarán en los próximos programas. CHIMER, CIPHER y COINE parten todos del punto de vista personal y de los centros de interés del hombre de la calle para perfilar una imagen dinámica del patrimonio regional en toda Europa. Mediante el cuarto proyecto, MEMORIAL, se pretende digitalizar un amplio abanico de documentos en soporte papel sobre el Holocausto que se encuentran en los museos, bibliotecas y archivos públicos, y elaborar una metodología e instrumentos para crear memorias digitales personales.[15]

La finalidad de la segunda actividad, es decir, las colecciones digitales de segunda generación, era mejorar sensiblemente, tanto desde el punto de vista de la calidad como de la cantidad, el acceso de los ciudadanos y profesionales a los fondos del conocimiento cultural y científico de Europa. Se trataba en particular de aplicaciones perfeccionadas en materia de biblioteconomía digital concebidas a partir de colecciones repartidas sobre una escala muy amplia y sistemas innovadores que aportaran un contenido cultural y científico adaptable e inteligente e integrara, de forma duradera, los nuevos modelos económicos y comerciales, así como de navegación. En lo que respecta al patrimonio virtual, el objetivo era utilizar la visualización y la realidad virtual como nuevos instrumentos o métodos de representación y navegación (por ejemplo de objetos, colecciones y paisajes).

Futuros programas de investigación e investigación innovadora en 2002

Para 2002, se adoptó un nuevo enfoque en cuyo marco se preveían una serie de actividades indicadas de forma genérica y válidas para el conjunto de la acción clave número 3. Se trataba ya fuera de preparar futuras actividades de investigación o de realizar investigaciones avanzadas a largo plazo. Entre las cuestiones relativas al patrimonio cultural abordadas, cabe citar las bibliotecas digitales punta, la cultura y las artes y la preservación digital. Lo que tenía que caracterizar fundamentalmente a estos nuevos proyectos era que debían especificar las tareas de investigación futuras en forma de un "procedimiento a seguir"

y constituir los nuevos grupos de investigación necesarios para solucionar los problemas determinados.

Ejemplo de conjunto de proyectos: El patrimonio cinematográfico europeo

En lo que respecta al patrimonio digital y el contenido cultural, el proyecto IST abarca numerosas actividades de aplicación de las nuevas tecnologías a la mejora del acceso al patrimonio cinematográfico y su conservación.[16] Este conjunto de proyectos, que cuenta fundamentalmente con el apoyo de Alemania, Austria, Italia, los Países Bajos, Portugal y Suiza, es una prolongación de las actividades educativas y culturales de la Dirección General en materia de patrimonio cinematográfico, mediante la participación, en particular, en las actividades del grupo de contacto relativo al patrimonio audiovisual y cinematográfico creado durante la asamblea general sobre el patrimonio cinematográfico celebrada en Sintra.

Las organizaciones de protección del patrimonio cinematográfico tropiezan con dificultades similares a las que deben hacer frente las demás instituciones que se ocupan del patrimonio o la memoria (archivos, bibliotecas y museos), a saber: *a)* la restauración material y la limpieza de sus colecciones; *b)* la digitalización y la preservación digital; *c)* la creación de nuevos servicios y modelos de archivado digital; y *d)* los derechos de propiedad intelectual y los derechos de autor. Además, tienen problemas específicos de falta de espacio, de dimensión y de durabilidad.

Los principales aspectos abordados por el conjunto de proyectos europeos sobre el patrimonio cinematográfico son los siguientes: *a)* elaboración de modelos comerciales para la digitalización y reutilización de las películas de archivo; *b)* determinación de los derechos de autor y de acceso en los diferentes contextos nacionales; *c)* elaboración de modelos de gestión de los derechos; *d)* logro de una buena relación costo-eficacia de la digitalización en el funcionamiento interno de los archivos de películas; y *e)* mejora del acceso a las películas europeas, en particular a las realizadas en la primera mitad del siglo XX.

Se han puesto en marcha varios proyectos fundamentales, como el proyecto BRAVA, destinado a restaurar digitalmente películas y grabaciones en vídeo para conferirles una calidad de alta definición y facilitar así la utilización de documentos deteriorados y mejorar el acceso a los mismos.[17] La finalidad del proyecto ECHO es crear una biblioteca digital de colecciones de películas de los archivos nacionales franceses, neerlandeses e italianos[18], y el proyecto PRESTO está destinado a la difusión de archivos de material cinematográfico y grabaciones en vídeo.[19] La última actividad que pretende llevarse a cabo con este conjunto de

proyectos es la creación de una red de filmotecas de películas históricas europeas (todavía en proceso de negociación).

El trabajo expuesto en el presente artículo se lleva a cabo en el contexto del proyecto IST del 5º Programa Marco. En el 6º Programa Marco, este proyecto será el ámbito temático prioritario más importante, uno de cuyos objetivos clave en el futuro será encontrar soluciones a importantes problemas económicos y sociales, en especial en los ámbitos de la salud, la seguridad, el medio ambiente, el aprendizaje, la administración en línea, etc., así como en el de la "preservación del patrimonio cultural". En el sitio Web CORDIS[20] se ofrece información actualizada sobre la elaboración del 6º Programa Marco, y en el sitio Web del IST[21] se facilitan datos más concretos sobre la definición de los objetivos específicos.

e-Europa: establecimiento de la cooperación con miras a la digitalización

"Los recursos europeos en el ámbito de la cultura y el conocimiento científico constituyen un bien público singular que representa la memoria colectiva y viva de nuestras distintas sociedades y aporta una base sólida para el desarrollo de nuestras industrias de contenidos digitales en una sociedad del conocimiento sostenible". Esta frase se ha extraído de lo que se conoce como "Principios de Lund", que versan sobre la digitalización de los contenidos.

Para que Europa pueda explotar en el nuevo mundo digital la riqueza de los recursos culturales y científicos que posee, la digitalización[22] es desde todo punto de vista ineludible. Además, la digitalización contribuye a conservar y preservar el patrimonio y los recursos científicos. Crea nuevas posibilidades educativas, puede favorecer el turismo y ofrece a los ciudadanos las mejores posibilidades de acceso a su patrimonio.

En el Plan de Acción "e-Europa 2002"[23] adoptado por los Estados Miembros de la Unión Europea en la reunión del Consejo Europeo celebrado en Feira en junio de 2002, se reconoció la importancia fundamental de la digitalización. Uno de los objetivos de este plan de acción es fomentar la creación y utilización de un contenido digital europeo en las redes mundiales, a fin de aprovechar plenamente las posibilidades que ofrecen las tecnologías digitales.

Se ha invitado expresamente a los Estados Miembros y a la Comisión a que creen conjuntamente un mecanismo de coordinación de los programas de digitalización que puedan utilizar todos los países.

¿Por qué coordinar?

En toda Europa se han invertido importantes recursos financieros y humanos en proyectos y diversas campañas de digitalización, pero estas actividades están muy fragmentadas (concepciones diferentes de la digitalización, utilización de tecnologías y normas inadecuadas, falta de coherencia de los enfoques del derecho de propiedad intelectual, e insuficiente sinergia entre los programas culturales y las nuevas tecnologías), y numerosos obstáculos impiden que se lleven a cabo estas iniciativas, y que resulten económicas y viables a largo plazo.

Hacer comprender mejor lo que ocurre en otros países (y dentro de un mismo país), tanto en lo que se refiere a las políticas como a los proyectos, es sin duda un modo de proceder que puede contribuir a mejorar el acceso a los recursos digitalizados y a la eficacia de las iniciativas de digitalización.

Los Principios de Lund

La unidad "Aplicaciones al Patrimonio Cultural" de la Dirección General de la Sociedad de la Información trabaja activamente con los Estados Miembros desde finales de 2000 sobre la forma de coordinar las concepciones de la digitalización, con el aliento y el apoyo de las sucesivas presidencias del Consejo. El marco de acción se determinó en una reunión de expertos en la que estaban representados todos los Estados Miembros, que se celebró en Lund el 4 de abril de 2001. Las conclusiones y recomendaciones formuladas en esta reunión, que se denominaron "Principios de Lund"[24], se plasmaron en un plan de acción[25]. En estos Principios se recoge un programa de actividades que deben llevar a cabo los Estados Miembros, la Comisión y ambos conjuntamente. El método decidido ha sido el de la colaboración y el reparto de responsabilidades entre los diferentes agentes -participación, en la base, de las propias instituciones culturales, que pueden determinar en particular las mejores prácticas, y, en un nivel superior, de los agentes políticos que han dado origen a determinadas iniciativas.

Las principales conclusiones fueron que los Estados Miembros podían contribuir a la consecución del objetivo e-Europa: *a)* formulando una concepción europea de las políticas y los programas; *b)* elaborando mecanismos de promoción de las "buenas prácticas" y de fomento coherente de las prácticas y los conocimientos especializados; y *c)* trabajando conjuntamente para dar a conocer el patrimonio cultural y científico digitalizado de Europa y facilitar el acceso al mismo.

La Comisión contribuyó a alcanzar los objetivos de la e-Europa: *a)* constituyendo un foro permanente de coordinación de las actividades; *b)* permitiendo la creación de centros de

competencia; *c)* alentando la formulación de normas de evaluación comparada de las prácticas de digitalización; *d)* respaldando el establecimiento de una estructura que permitiera obtener una visión común de los contenidos europeos; *e)* ayudando a los Estados Miembros a mejorar el acceso de los ciudadanos a los contenidos y el conocimiento que poseen, potenciando la calidad de dichos contenidos y el acceso a los mismos, y elaborando modelos para la realización de actividades culturales electrónicas.

La Comisión Europea propuso a los representantes de los Estados Miembros un método de evaluación comparada de las políticas de digitalización (objetivos, metodología e indicadores)[26], con el objeto de utilizarlo como instrumento para el intercambio de buenas prácticas y la mejora de las prácticas nacionales, la coordinación y las inversiones. Los Estados Miembros han adoptado este modelo, hecho de la evaluación comparativa un instrumento fundamental en los Principios de Lund, y creado un grupo de trabajo sobre la evaluación comparada compuesto de expertos designados oficialmente por las autoridades nacionales.

Grupo de Representantes Nacionales

Se ha encargado a un Grupo de Representantes Nacionales[27], integrado por expertos designados oficialmente por cada uno de los Estados Miembros, la tarea de desempeñar las funciones de comité de dirección para las actividades de coordinación de las políticas y los programas de digitalización, centrando sus actividades en los recursos culturales y científicos y en la contribución de la instituciones culturales públicas. Su misión es velar por el respeto de los "Principios de Lund" y supervisar la aplicación del plan de acción.

El Grupo de Representantes Nacionales se reunió por primera vez en Bruselas el 11 de diciembre de 2001[28], y por segunda, en Alicante (España) los días 16 y 17 de mayo de 2002[29] y seguirá reuniéndose cada seis meses bajo la actual presidencia. Realizará comparaciones entre las experiencias llevadas a cabo en los países y creará una estructura común de cooperación y coordinación de las actividades nacionales realizadas en la Unión Europea, así como un seguimiento en los distintos países. Este Grupo ofrece una base estable para promover el consenso entre los Estados Miembros, favorecer las buenas prácticas y las iniciativas destinadas a dar más difusión a los sitios culturales de calidad. Esta reunión permitió efectuar importantes progresos en el programa de digitalización y establecer las modalidades correspondientes.[30]

Un programa en evolución

Desde los encuentros de Lund, los trabajos han avanzado mediante varias reuniones, en las que una vez más participaron expertos de todos los países de la Unión Europea, con el objetivo de establecer estructuras prácticas de cooperación. Éstas se han plasmado en grupos de trabajo más restringidos que, en un principio, se han dedicado a examinar las características de las políticas nacionales y a poner en común los inventarios de los países, además de trabajar sobre los metadatos, la evaluación comparada y la calidad de los sitios culturales de la Web.

El Grupo se reúne en sesiones plenarias para intentar en general abordar con mayor profundidad un punto concreto. Por ejemplo, los participantes en la reunión de Lund prestaron especial atención a las características específicas de las diferentes políticas y la evaluación comparada, y en la siguiente reunión, celebrada en Bruselas el 17 de julio de 2001, se ocuparon de la calidad y propusieron elaborar el "marco de calidad de Bruselas". En la reunión, que tuvo lugar bajo la presidencia española, se trató el tema de la preservación digital.

Políticas

Se han elaborado presentaciones de las políticas nacionales[31] a partir de un cuestionario común inicial, y todos los Estados Miembros se han comprometido a publicarlas en un sitio nacional adecuado al que se vincularán estas páginas.

A nivel europeo, estas actividades han recibido un nuevo apoyo mediante las recientes resoluciones del Consejo de 21 de enero de 2002 sobre "Cultura y sociedad del conocimiento" (2002/C 32/01)[32] y sobre el lugar de la cultura en la unión europea (Diario Oficial, 2002/C 32/01). Últimamente, la presidencia española (primer semestre de 2002) ha trabajado en el establecimiento de una estructura para la conservación digital duradera. Se ha elaborado una resolución del Consejo, que fue aceptada por los Ministros de Cultura de la Unión Europea, titulada "Preservar la memoria de mañana – Preservar los contenidos digitales para las generaciones futuras", que se publicará en breve en el *Diario Oficial.*

Las instituciones europeas de la memoria: hacia una economía cultural digital

Hoy en día, los archivos, bibliotecas y museos de toda Europa tropiezan con obstáculos similares en sus esfuerzos por aprovechar las tecnologías de la información en la nueva economía cultural digital. Si bien la conversión de todo tipo de contenidos en *bits* y *octetos* abre perspectivas totalmente nuevas de interoperabilidad e intercambio de información entre

"instituciones de la memoria" formalmente separadas, también plantea dificultades y problemas igualmente nuevos.

Una de las tareas más arduas para los archivos, bibliotecas y museos de Europa en la era digital es seguir el acelerado ritmo de la evolución técnica. Por ello, en 2000 se encargó la realización de un importante estudio titulado "Panorama tecnológico de la economía cultural de mañana", asimismo denominado estudio "DigiCult".[33] Este estudio estratégico sobre el estado actual de la utilización, el desarrollo y la investigación relativos a las tecnologías de la información y la comunicación en los sectores culturales (y conexos) en Europa, tiene por objeto ofrecer un conjunto claro de recomendaciones prácticas destinadas a las instituciones culturales de toda Europa. Para lograr este fin, se analiza a fondo el estado actual de las tecnologías, los contenidos, los servicios culturales y las aplicaciones así como la demanda (de los usuarios) y las políticas en este sector. El estudio "DigiCult" gira en torno a cuatro ámbitos fundamentales: las políticas e iniciativas nacionales, el cambio institucional, la explotación y la tecnología.

Los resultados se basan en un cuestionario *Delphi* en línea, una serie de 29 entrevistas detalladas y seis talleres. Más de 180 expertos culturales internacionales designados por agentes culturales de mayor o menor nivel han dado su opinión al adjudicatario del estudio, el instituto "Salzburg Research". En este grupo de investigación figuraban igualmente nueve organizaciones culturales europeas de gran reputación.

Asimismo, en los próximos meses se iniciará un estudio para analizar el nuevo contexto social de las instituciones culturales europeas que llevará por título "*L'inclusion sociale et économique: le rôle des organisations culturelles et des institutions de la mémoire*", y que determinará los ámbitos en los que las instituciones culturales contribuyen ya a la inclusión social. En este estudio se determinarán las cuestiones que merecen una atención especial en investigaciones nuevas o pormenorizadas; se elaborarán modelos y se hará acopio de ejemplos de buenas prácticas sobre la base de los cuales se podrán crear nuevas aplicaciones y servicios en los 10 a 15 próximos años, y se indicarán las tendencias futuras, proporcionando a la vez un panorama claro de los problemas, las dificultades, etc., a los que habrá que hacer frente en los cinco años venideros. Los resultados se publicarán en principio en el segundo semestre de 2003 y se espera que contribuyan a determinar las iniciativas que deberán adoptarse en el 6º Programa Marco.

Conclusión

En este artículo he tratado de presentar brevemente algunos de los aspectos formales del programa que se está ejecutando en el ámbito del patrimonio digital y el contenido cultural, sin intentar describir sistemáticamente los resultados obtenidos hasta la fecha. El servicio encargado de estas cuestiones publica cada dos meses una carta informativa en la que se da cuenta de los avances realizados y se exponen brevemente las iniciativas en curso. Junto con el sitio Web, esta carta es el mejor medio para mantenerse al corriente de las solicitudes de propuestas, los proyectos iniciados y los resultados obtenidos. Para seguir la evolución del 6º Programa Marco, se invita al lector a consultar regularmente el sitio Web.

Notas

1. En relación con el equipo, véase http://www.cordis.lu/ist/ka3/digicult/whoswho
2. Para mayor información sobre "Cordis", el Servicio de Información Comunitario sobre Investigación y Desarrollo, sírvase consultar el sitio www.cordis.lu/; "Europa", el servidor de la Unión Europea, dispone de una sección que describe la Dirección General de Investigación: http://europa.eu.int/comm/dgs/research/index_en.html/; respecto a la "Sociedad de la Información", puede consultarse la siguiente dirección: http://europa.eu.int/information_society/index_en.htm/.
3. Por decisión del Parlamento Europeo (Nº182/1999/EC) y del Consejo de fecha 22 de diciembre de 1988, se adoptó la puesta en marcha de un programa específico para una sociedad de la información fácilmente accesible a los usuarios (Decisión 99/168/EC del Consejo, de fecha 25 de enero de 1999) (*Diario Oficial*, L 64, 12/03/1999, págs. 20-39).
4. Véase "EU Policies for the Knowledge Society", que presenta un amplio panorama de las actividades que se están llevando a cabo en el marco de e-Europa en: http://www.nordinfo.Helsinki.fi/publications/nordnytt/nnytt4_01/smith.htm/.
5. En el sitio http://europa.eu.int/comm/commmissioners/liikanen/media/speeches/index_en.htm se pueden consultar todas las intervenciones del Comisario Liikanen, de Empresas y Sociedad de la Información en la Dirección General.
6. Véase www.cordis.lu/infowin/home.html/.
7. Véase www.cordis.lu/esprit/home.html/.
8. Véase www.cordis.lu/ist/ist-fp4.htm/.
9. Véase www.cordis.lu/ist//ka3/home.html/.
10. Un ejemplo de las actividades realizadas en el marco de antiguos proyectos es ELVIL2000, (http://elvil.su.se/), que tenía por objeto la creación de un modelo de servicio de información parlamentaria. Los parlamentos checo y polaco han adoptado esta infraestructura de información.
11. Véase la sección de reflexión www.cordis.lu/ist//ka3/digicult/backgrd.htm#a en la que se facilita información general esencial sobre el sector (archivos, bibliotecas y museos).
12. www.brunel.ac.uk/project/murale/.
13. www.cixnet.com/leaf/.
14. www.virtualshowcases.com/.
15. Véase www.chimers.org, http://cipherweb.org, http://www.coine.org y http:www.memorialweb.net/.
16. www.cordis.lu/ist/ka3/digicult/filmher.htm/.
17. www.ina.fr/Recherche/Brava/index.en.html/.
18. http://pc-erato2.iei.pi.cnr.it/echo/.
19. http://research.gateway.bbc.co.uk/ia/.
20. www.cordis.lu/.
21. www.cordis.lu/ist/.
22. Véase www.cordis.lu/ist/ka3/digicult/eeurope-overview.htm/.
23. Véase http://europa.eu.int/information_society/eeurope/action_plan/index_en.htm/.
24. http://cordis.lu/ist/ka3/digicult/lund_principles.htm, disponible en todos los idiomas de la UE.
25. http://cordis.lu/ist/ka3/digicult/lund_ap_browse.htm, disponible en todos los idiomas de la UE.

26. http://cordis.lu/ist/ka3/digicult/benchmarking.htm/.
27. http://cordis.lu/ist/ka3/digicult/nrg.htm/.
28. http://cordis.lu/ist/ka3/digicult/conclusions_11_02_01htm/.
29. Disponible en breve en el sitio DigiCult.
30. http://cordis.lu/ist/ka3/digicult/t reference.htm/.
31. http://cordis.lu/ist/ka3/digicult/national prof.htm/.
32. http://europa.eu.int/eur-lex/en/oj/2002/c_03220020205en.html/.
33. Véase http://www.salzburgresearch.at/fbi/digicult para telecargar una copia del resumen (en alemán, francés o inglés) o del informe principal (sólo en inglés); previa petición, pueden obtenerse versiones en soporte papel.

2:6 LA DIVERSIDAD LINGÜÍSTICA: LAS LENGUAS VIVAS

REPARTICION POR CONTINENTE

	Población	Numero de lenguas vivas	% en el mundo
Asia	3.8 mil millones	2165	33
África	858 millones	2011	30
Oceanía	31 millones	1302	19
Américas	53 millones	1000	15
Europa	727 millones	225	3
Total	6.2 mil millones	6703	100

Fuente : UNESCO, 2002

2:7 LA DIVERSIDAD LINGÜÍSTICA: LAS 16 PRIMERAS LENGUAS SEGÚN EL NÚMERO DE HABLANTES

NUMERO DE UTILIZADORES (EN MILLONES)

Inglés y Chino Mandarina	1000
Hindú y Urdu	900
Español	450
Ruso	320
Árabe y Bengalí	250
Malayo y Indonesio	160
Japonés	130
Francés y Alemán	125
Punjabí y Chino Wu	85

Fuente : UNESCO, 2002

2:8 LA LENGUA DE LOS INTERNAUTAS

POPULACIÓN LINGUISTICAS EN LÍNEA

Inglés	40.2
Chino	9.8
Japonés	9.2
Español	7.2
Alemán	6.8
Coreano	4.4
Francés	3.9
Italiano	3.6
Portugués	2.6
Holandés	2.1

Fuente : http://global-reach.biz/.2002

2:9 LOS MUSEOS Y LAS LENGUAS EN INTERNET

NUMERO DE IDIOMAS POR SITO INTERNET DE MUSEOS NACIONALES

Sito Internet de museo	# de idiomas
Museo del Louvre (Paris, Francia)	4
Tate Museum (Londres, Reino Unido)	6
Rijksmuseum (Amsterdam, Holanda)	6
Modern Museum (Estocolmo, Suecia)	2
Galería Narodni (Praga, Republica Checa)	1
National Gallery (Washington, Estados Unidos)	1
Museo de Artes Decorativas (Habana, Cuba)	1
Museo Nacional de Antropología (DF, México)	1
Museo Nacional de Namibia (Windhoek, Namibia)	1
Abomey Historic Museum (Lome, Benin)	2
Museo Nacional (Beirut, Líbano)	2
Museo Nacional (Jakarta, Indonesia)	1
Museo Nacional (Nueva Deli, India)	1 (Inglés)
Museo Nacional (Tokio, Japón)	2

Fuente : UNESCO, 2002

El portal Web "Los Museos de Rusia"

Por Anna Mijhailovskaya y Kirill Nasedkin

Kirill Nasedkin y Anna Mijhailovskaya son, respectivamente, presidente y coordinadora del proyecto Red Rusa del Patrimonio Cultural (conocida como RCHN, Russian Cultural Heritage Network). Kirill Nasedkin es también Director Adjunto del Museo Nacional Darwin y director del proyecto del portal Web "Los Museos de Rusia", que forma parte del proyecto "La cultura rusa", del Ministerio de Cultura.

El portal Web "Los Museos de Rusia" (1) (www.museum.ru) fue el primer portal museológico de Rusia y funciona hasta la fecha. No sólo constituye un testimonio de la primera generación de portales Web creados en este país, sino que encarna sobre todo la evolución de las tecnologías de la información en el ámbito de la cultura rusa -aun cuando siga siendo único en su género.

El portal "Los Museos de Rusia" celebró recientemente su sexto aniversario. Es el principal centro de datos sobre los museos de Rusia y tanto el público en general como los profesionales de los museos lo utilizan como centro de información y comunicación. Ha obtenido unos cuarenta galardones, en particular el Premio Nacional de Internet en 1999. Es uno de los recursos de la Web que con más frecuencia se citan en los sitios culturales rusos y figura entre los cien mejores sitios Web del país. Recibe unos 1.500 visitantes al día y en total ha atraído ya a más de tres millones de usuarios de Internet en Rusia. El portal colabora con agencias de información, con otros portales Web existentes en Internet y con organizaciones museísticas.

Estadísticas

El portal puede considerarse como un "territorio museográfico virtual": abarca unos 200 sitios Web dedicados a los museos, es decir, unas 45.000 páginas, así como una nutrida colección de discos compactos con información sobre los museos rusos. En total, la base de datos, que dispone de un poderoso motor de búsqueda, contiene referencias procedentes de 3.500 museos, acompañadas sobre todo de imágenes y descripciones detalladas. Es una base de datos única, que reúne información sobre los museos rusos, los sitios Web museológicos y las organizaciones vinculadas a los museos (actualmente superan las 2.000). La información

se recopiló mediante un estudio de vasto alcance de los museos rusos. Los datos (ubicación, medios de acceso, horarios de apertura, números de teléfono, direcciones, enlaces, etc.) figuran en ruso y en inglés, aunque esta última versión está todavía en su fase inicial. Estas informaciones se obtienen gratuitamente de un solo servidor.

Antecedentes y evolución

El consorcio

El portal Web "Los Museos de Rusia" se creó el 8 de agosto de 1996, fecha en que se estableció el consorcio -con el apoyo del ministerio de Cultura y las organizaciones museísticas del país. El consorcio estaba integrado por el Museo Nacional Darwin (uno de los primeros museos rusos accesibles por Internet), empresas privadas y la Fundación Soros. Éstas fueron las instituciones fundadoras de la Red Rusa del Patrimonio Cultural (RCHN), una entidad cultural sin fines de lucro. Pero el portal Web "Los Museos de Rusia" es tan sólo uno de los numerosos proyectos de la RCHN.

En el momento de su fundación el portal aspiraba a convertirse en el centro que uniría a todos los museos rusos en Internet. Por desgracia, no había entonces ningún sitio Web sobre museos en Rusia. Pese a ello, el portal llegó a ser más adelante el servidor museístico más útil en el ámbito ruso de Internet.

Previsiones y dificultades

Es paradójico que en 1996 fuera a la vez muy fácil y muy difícil crear un instrumento Web de esta índole. Por una parte, la tecnología de Internet no se había desarrollado mucho en Rusia, lo que imponía pocas exigencias a la puesta en marcha de un nuevo estudio; además, gracias a la disponibilidad de espacio y la facilidad de acceso, era posible prever una auténtica cristalización de energías. Pero, por otra parte, un proyecto semejante resultaba difícil ya que los rusos estaban muy poco enterados sobre Internet. Incluso las nuevas tecnologías les inspiraban cierto temor y ponían en tela de juicio su utilidad. Hubiera sido preciso educar a la población para que comprendiera que las tecnologías de Internet eran esenciales en la esfera de la cultura.

También se planteaban muchas otras dificultades: por ejemplo, era engorroso configurar los datos museológicos. Resultaba especialmente delicada la tarea de identificar y escoger qué aspectos merecían figurar en línea o cuáles podrían ser más útiles (descripciones de los propios museos, de sus colecciones y programas, características de las exposiciones, etc.). De modo que era preciso fijar claramente los métodos de presentación de las colecciones.

El principio del decenio de 1990 estuvo marcado por profundos cambios en Rusia. Fue una etapa de inestabilidad política y social. Las divisiones de los servicios administrativos de los museos no estaban definidas y no existía en la esfera de la museología ninguna estructura apta para Internet; por ende, hubo que crear un esquema para la descripción de los sitios. Además, era menester realizar una ímproba labor en todo lo relativo a la construcción de la infraestructura administrativa y científica: las tecnologías de la información y la comunicación permitirían reducir el volumen del papeleo tradicional.

Sin embargo, algunos aspectos positivos compensaban estas dificultades: en los años noventa Rusia se abría cada vez más a Occidente, la información podía circular y difundirse libremente, lo que antes habría sido inconcebible. Poco a poco Internet comenzaba a ser accesible para la población rusa, aunque todavía a escala muy reducida. Los técnicos y los programadores no resultaban caros y el control del Estado era limitado en este ámbito: el Ministerio de Cultura no deseaba adoptar un exponente del progreso tecnológico que facilitaría la puesta en marcha de los proyectos.

Las etapas de la evolución

El portal "Los Museos de Rusia" empezó como un proyecto experimental titulado "MRVersión1". Sus creadores deseaban realizar un tipo de portal que se adaptara a su público; ese embrión iba a convertirse en su modelo de base. En este punto, el proyecto tan sólo se proponía poner en marcha un estudio que fuera totalmente viable; el desarrollo vendría más tarde. Pero debido al número y la calidad de las bases de datos, tanto el programa como sus interfaces evolucionaron constantemente. Se decidió entonces mejorar la interrelación con el usuario y sacar el máximo partido de los últimos avances en materia de tecnologías Web. Así fue como se incorporaron algunos elementos interactivos, por ejemplo, el libro de visitantes y un sistema sencillo de cómputo de estos últimos. Dada la rapidez de los progresos tecnológicos de Internet, fue preciso realizar diversas modificaciones en el portal, con miras a facilitar y actualizar su uso: de este modo se integraron los datos originales en un nuevo dispositivo.

El "censo de todos los museos rusos" marcó el inicio de la segunda etapa de desarrollo. Concebido por vez primera en 1998, el censo reunió información actualizada sobre todas las instituciones museísticas de Rusia, su personal y los contactos necesarios. Esta compilación es una obra de referencia fundamental, que permitió crear la versión Internet de un catálogo de museos rusos, frecuentemente actualizado. Después se añadieron nuevos elementos: por ejemplo, un catálogo de sitios Web y de CD-ROM de museos; una lista de profesionales; y

boletines electrónicos Web (como *MR-List* y *MR-Prof* en ruso, y en inglés *Russian Culture News* y *RCN-List*) (2). Estos boletines son semanales y cuentan con unos 6.500 abonados. En la sección consagrada a temas de actualidad, se estableció una distinción entre los profesionales y el público en general. También se incluyó un foro de debate y una pizarra electrónica de conferencias Web. No resulta fácil modificar o poner al día un dispositivo de niveles tan diversos, en la medida en que está vinculado a todos los museos que figuran en el portal. Debido a las dimensiones del país y al grado de desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación en Rusia, la recogida de informaciones y la actualización del servidor representan un volumen considerable de tiempo y esfuerzo.

Desde que el portal existe y funciona bien, la política vinculada a su desarrollo ha cambiado mucho. Ahora su objetivo no consiste únicamente en reunir el máximo de información posible a partir de diversas fuentes, sino que se orienta también a promover y dar a conocer lo más posible el portal. Se han establecido lazos de cooperación con asociados como Yandex.ru y Aport.ru, que ofrecen una referencia íntegra del sitio. De este modo se le garantiza una visibilidad de primer orden, con lo que hace también las veces de foro permitiendo una difusión más amplia de la información.

El futuro

El portal Web "Los Museos de Rusia" se consolida y avanza a buen ritmo, y está previsto mejorarlo y desarrollarlo continuamente, sobre todo gracias a un vasto sistema que facilita el acceso a la información, a los centros o a los estudios de diferentes regiones (incluidos los museos de Tartaria y de Udmurtia).

Asimismo figuran en el portal pasarelas hacia páginas conexas: el turismo, los niños, las tiendas, etc. En la actualidad se estudian diversas ideas orientadas a desarrollar y mejorar el portal: por ejemplo, existe el proyecto de usarlo como vínculo entre los museos -u otros organismos- rusos y extranjeros. Por ende, será indispensable crear versiones plurilingües; pero para hacerlo es preciso conseguir la ayuda de patrocinadores en el exterior de Rusia. Los costos de traducción al inglés son muy altos y es preciso tenerlos en cuenta al fijar el presupuesto que permite la actualización periódica de la versión rusa. Por lo tanto, se ha lanzado un llamamiento por el que se solicita ayuda financiera y se agradecerá toda forma de cooperación, en la medida en que se espera que la utilización de este portal trascenderá el marco estrictamente nacional y regional, para cobrar un alcance mundial y llegar a interesar a la comunidad internacional.

Notas

1. El portal Web "Los Museos de Rusia" forma parte de la Red Rusa del Patrimonio Cultural (RCHN). La RCHN fue fundada en 1996 por un departamento del Ministerio de Cultura ruso, en colaboración con otras organizaciones culturales. La RCHN es una red informativa que agrupa diversas fuentes de información para constituir una base central de recursos que facilite el acceso a la información y dé realce a la cultura rusa, gracias a las tecnologías de Internet. Los diferentes proyectos son obra de 23 personas (de las cuales 12 de plantilla). Para más información, sírvase consultar: http//www.rchn.org.ru).
2. Para abonarse, basta con enviar un correo electrónico a la Agencia de Prensa de la Cultura Rusa (News@museum.ru).

2:10 LOS SITIOS DE MUSEOS Y LAS LENGUAS EN COLOMBIA

LOS IDIOMAS DE LOS SITOS INTERNET DE LOS MUSEOS COLOMBIANOS DESDE EL SITO DEL ICOM

Idioma oficial	Español
Numero de Idiomas	mas de 50
Sitos de museos	39
Sitos de museo en español solamente	35
Sitos de museo en español y inglés	4

Fuente : UNESCO, 2002

2:11 LOS SITIOS DE MUSEOS Y LAS LENGUAS EN BRASIL

LOS IDIOMAS DE LOS SITOS INTERNET DE LOS MUSEOS BRASILEÑO DESDE EL SITO DEL ICOM

Idioma oficial	Portugués
Numero de Idiomas	mas de 50
Sitos de museos	52
Sitos de museo en portugués solamente	38
Sitos de museo en portugués y inglés	10
Sitos de museo en portugués, inglés y francés	10
Sitos de museo en portugués, inglés, francés y español	1

Fuente : UNESCO, 2002

2:12 LOS SITIOS DE MUSEOS Y LAS LENGUAS EN COREA DEL SUR

LOS IDIOMAS DE LOS SITOS INTERNET DE LOS MUSEOS DE COREA DEL SUR DESDE EL SITO DEL ICOM

Idioma oficial	Coreano
Numero de Idiomas	1
Sitos de museos	39
Sitos de museo en coreano solamente	34
Sitos de museo en coreano y inglés	4
Sitos de museo en portugués, inglés y francés	10
Sitos de museo en coreano, inglés, chino y japonés	1

Fuente UNESCO, 2002

2:13 LOS SITIOS DE MUSEOS Y LAS LENGUAS EN KENYA

LOS IDIOMAS DE LOS SITOS INTERNET DE LOS MUSEOS DE KENYA DESDE EL SITO DEL ICOM

Idioma oficial	Inglés, Suahili
Numero de Idiomas	mas de 50
Sitos de museos	1
Sitos de museo en inglés solamente	34
Sitos de museo en coreano y inglés	1
Sitos de museo en otro idioma	0
Sitos de museo en inglés y otro idioma	0

Fuente : UNESCO, 2002

2:14 LOS SITIOS DE MUSEOS Y LAS LENGUAS EN HUNGRÍA

LOS IDIOMAS DE LOS SITOS INTERNET DE LOS MUSEOS DE HUNGRÍA DESDE EL SITO DEL ICOM

Idioma oficial	Húngaro
Numero de Idiomas	5
Sitos de museos	181
Sitos de museo en húngaro solamente	119
Sitos de museo en húngaro y inglés	34
Sitos de museo en húngaro y alemán	2
Sitos de museo en húngaro, inglés y alemán	1
Sitos de museo en húngaro, inglés, alemán, holandés francés y finlandés	1

Fuente : UNESCO, 2002

ÍNDICE DE CUADROS

1. Dominio público y derechos de propiedad intelectual

1:1 Convención para la Protección de los Bienes Culturales en caso de Conflicto Armado (1954)

1:2 Convención para la Protección del Patrimonio Mundial Cultural y Natural (1972)

1:3 Convención sobre la Protección del Patrimonio Cultural Subacuático (2001)

1:4 Convenio que establece la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI - 1967/1979)

1:5 Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas (1886)

1:6 Convención Universal sobre Derecho de Autor (1952)

1:7 Convención Universal sobre Derecho de Autor (1971)

1:8 Convenio del Consejo de Europa sobre la información y la cooperación jurídica en materia de servicios de la sociedad de la información (2001)

1:9 Acuerdo de Florencia para la Importación de Objetos de Carácter Educativo, Científico o Cultural (1950)

1:10 Protocolo de Nairobi para la importación de objetos de carácter educativo, científico o cultural (1976)

1:11 Convenio de UNIDROIT sobre los Bienes Culturales Robados o Exportados Ilícitamente (Roma, 1995)

1:12 Convención sobre las Medidas que deben Adoptarse para Prohibir e Impedir la Importación, la Exportación y la Transferencia de Propiedad Ilícitas de Bienes Culturales (1970)

2. El desarrollo de un patrimonio digital común: las iniciativas regionales

2:1 Una red americana: la World Wide Arts Resources Corporation

2:2 La información sobre los museos según Arab.net

2:3 La información sobre los museos según el sitio Internet AFRICOM

2:4 Prácticas culturales y patrimonio en la sociedad de la información: África y Asia

2:5 Prácticas culturales y patrimonio en la sociedad de la información: Europa y Américas

2:6 La diversidad lingüística: las lenguas vivas

2:7 La diversidad lingüística: las 16 primeras lenguas según el número de hablantes

2:8 La lengua de los internautas

2:9 Los museos y las lenguas en Internet

2:10 Los sitios de museos y las lenguas en Colombia

2:11 Los sitios de museos y las lenguas en Brasil

2:12 Los sitios de museos y las lenguas en Corea del Sur

2:13 Los sitios de museos y las lenguas en Kenya

2:14 Los sitios de museos y las lenguas en Hungría

| TEMA DE DEBATE ACTUAL

LA DESMATERIALIZACIÓN DE LA CULTURA Y LA CESIÓN DE LAS COLECCIONES DE LOS MUSEOS

Bruno S. Frey y Barbara Kirshenblatt-Gimblett

Bruno S. Frey, economista de renombre, se ha dedicado a analizar desde el punto de vista económico los fenómenos vinculados a las actividades artísticas. Fue profesor de economía en la Universidad de Constanza y desde 1977 ejerce la misma función en la Universidad de Zurich. Ha escrito numerosos artículos publicados en revistas y obras especializadas, en particular Not Just for the Money *(1997) y* Arts & Economics *(2000). En el plano internacional, ha participado igualmente en grandes proyectos de investigación sobre la economía, los valores y la conservación del patrimonio, así como en el debate sobre la forma en que los museos deberían contemplar actividades lucrativas como una posibilidad de ampliar su libertad de acción.*

Barbara Kirshenblatt-Gimblett, antropóloga de prestigio internacional, es profesora del Departamento de Artes Escénicas de la Tisch School of the Arts, Nueva York, donde imparte clases de historia y teoría de los museos, de las exposiciones mundiales y del turismo en el marco de un programa de estudios museológicos. Ha realizado una labor considerable frente a distintos problemas vinculados a los museos, el patrimonio y el turismo. Su libro Destination Culture: Tourism, Museums and Heritage (1998) constituye una reflexión sobre los aspectos históricos de las misiones de los museos y presenta al mismo tiempo nuevos modelos en cuanto a su relación con el pasado y su función en la sociedad. Además, Barbara Kirshenblatt-Gimblett es consultora de numerosos museos, entre ellos, recientemente, el Museo del Memorial del Holocausto (Estados Unidos) y el Museo de Historia de los Judíos Polacos, Varsovia (Polonia).

***Isabelle Vinson*: En su obra *Destination Culture,* explica usted que el patrimonio constituye una creación contemporánea y es el fruto de un proceso de exposición. ¿Está vinculada esa postura de una manera u otra a la desmaterialización de los bienes del patrimonio en la sociedad de la información?**

***Barbara Kirshenblatt-Gimblett*:** Se trata de una pregunta interesante y, al respecto, hay que examinar tres aspectos. En primer lugar, concibo el patrimonio como un modo de producción cultural en el pleno sentido de la palabra. Por su propia naturaleza, ese modo de producción cultural supone la creación de algo nuevo mediante procesos de repatriación, preservación, conservación, reconstrucción, recreación e interpretación. Lo que es nuevo es la relación con lo que se denomina "patrimonio". Esa relación se define en función de enfoques y valores diferentes, en particular cuando el objeto de una intervención patrimonial ha perdido su valor de uso o su viabilidad económica (antiguas minas, edificios y comercios). La exposición es un elemento fundamental de la producción del patrimonio porque, gracias a esa presentación, da una segunda vida a aquello que corre peligro o ha quedado obsoleto. A eso me refiero cuando afirmo que el patrimonio es el resultado de nuevos modos de producción, reproducción y transmisión culturales y se expresa mediante nuevos protocolos y nuevas obligaciones y expectativas económicas. Las diversas iniciativas de la UNESCO relativas al patrimonio mundial, en particular recientemente en el campo del patrimonio inmaterial, constituyen la prueba más palpable de ello.

En segundo lugar, me interesa menos la desmaterialización de los objetos que el análisis del modo en que los objetos materiales cobran un valor nuevo y más significativo en la sociedad de la información. Dado que la fotografía ha liberado a la pintura y a la escultura de la obligación de registrar el mundo, podría afirmarse que los medios digitales y las tecnologías de la información pueden liberar a los museos, permitiéndoles reconsiderar su enfoque normativo de la información, lo que yo denominaría su "museología informativa". Como las colecciones y las instalaciones adquieren un doble carácter histórico, que tiene que ver en primer lugar con la documentación de la historia y, a continuación, con la historia de los museos, éstos pueden explotar las posibilidades de una "museología creativa". Las museologías informativas movilizan la autoridad del museo para transmitir informaciones a través de los objetos, mientras que las museologías creativas revelan la verdadera naturaleza del museo, a saber, la de elemento activo de creación de conocimientos y experiencias. Los museos creativos suponen la exposición del propio museo, pues colocan en primer plano su

valor excepcional como instrumento (y no sólo como fuente de informaciones).
Las museologías creativas permiten restablecer la sociedad de la información en un contexto histórico ampliado, en la medida en que historizan al propio museo. A ello se consagran, ante todo, en el ámbito museológico.

En tercer lugar, debemos preocuparnos de la creación de nuevos tipos de documentos, en particular digitales, así como de la relación entre los objetos materiales y su mediación. Las reacciones ante los atentados del 11 de septiembre y sus consecuencias pusieron especialmente de relieve estas cuestiones y plantearon a los museos el desafío de adaptarse a la proliferación y circulación rápida "de objetos", tanto materiales como digitales. En todos los medios de comunicación y en todos los contextos se multiplicaron los homenajes espontáneos en forma de objetos, imágenes, textos y sucesos que pasaban de un soporte a otro. Se digitalizaron o fotocopiaron fotografías analógicas. En los sitios Web aparecieron fotografías digitales que además se imprimieron en cientos de octavillas que se colocaron por toda la ciudad. Esas fotografías se convirtieron en el elemento central de los santuarios improvisados, decorados con flores, velas, dibujos, postales, banderas y objetos pertenecientes a los difuntos. Esos santuarios se fotografiaron, digitalizaron y difundieron en línea, pero además se recogieron y conservaron en su totalidad con miras a su presentación en futuras exposiciones y a su adquisición permanente por los museos. El Museo Nacional de Historia Americana de Washington, D.C. no sólo organizó una exposición cuidadosamente estudiada de los documentos obtenidos en los sitios de la catástrofe, sino que además creó un sitio Web concebido con especial atención, con imágenes de esos documentos, las historias relacionadas con ellos y reflexiones vinculadas a la labor de conservación en torno al proceso de acopio, exposición e interpretación de la documentación material sobre acontecimientos trágicos y traumáticos de una inmediatez estremecedora. No se trata en absoluto de un trabajo común y corriente.

***Isabelle Vinson*: Actualmente en el mundo de los museos se plantea un problema espinoso que suscita polémicas, a saber, el de poner fin al principio de inalienabilidad de las colecciones de los museos. ¿Qué consecuencias acarrea para la misión de los museos el hecho de que los objetos hayan dejado de tener importancia, y quién está habilitado para pronunciarse sobre la cesión de las colecciones?**

Bruno S. Frey: Resulta muy positivo dar a los museos la posibilidad de ceder sus fondos, ya que de ese modo cada uno puede concentrar su colección en los objetos u obras de arte que

son realmente importantes. Cuando la cesión es imposible, los museos se encuentran atestados de objetos que no se concilian con el resto y que, por tanto, se muestran al público rara vez o jamás. La mayoría de los museos sólo pueden exponer una parte exigua de sus fondos (a menudo el 10% como máximo). Por otro lado, se sabe a ciencia cierta que numerosas colecciones de museos no son el fruto de una política sistemática, sino que muchas de sus piezas están vinculadas a los avatares de la historia. Las disimetrías resultantes pueden subsanarse permitiendo la participación activa de los museos en la gestión de sus fondos y, a este respecto, a los programas de digitalización les cabe una función importante. La digitalización de las imágenes de los objetos museales mejora notablemente el nivel de información de los actores del "mundo museístico" y, al mismo tiempo, contribuye a intensificar los intercambios fructíferos entre los museos. Además, de ese modo los museos pueden vender piezas, que no necesitan, a compradores externos. Con frecuencia, los museos ignoran lo que poseen y un programa de digitalización bien elaborado les permite conocer mejor lo que desean conservar realmente y lo que pueden vender sin sufrir un perjuicio. No obstante, en una época en la que globalmente la inversión pública en el ámbito cultural disminuye, semejantes ventas no deberían sustituir en ningún caso a las subvenciones públicas. Además, los beneficios obtenidos al vender una parte de la colección deben quedar a disposición del museo de que se trate. Deberían asignarse expresamente a la constitución de fondos especiales y complementarios, que el museo podría utilizar para actividades de otro modo imposibles de realizar. De esa forma, se podría, entre otras cosas, financiar nuevos programas artísticos y culturales.

Barbara Kirshenblatt-Gimblett: Cuando digo que "los objetos etnográficos son creados y no encontrados", me refiero a los procesos mediante los cuales el mundo material en el que vivimos se transforma en un tema de colección y de exposición. Opino que los objetos etnográficos son "artefactos disciplinarios" que son "creados" por los etnógrafos, del mismo modo que los artefactos arqueológicos son "creados" por los arqueólogos y no por los aztecas o los mesopotamios. Cierto es que, durante su vida anterior, esos objetos fueron realizados por otras personas, pero todavía no eran etnográficos, arqueológicos o históricos. Los utensilios de piedra y las vasijas de arcilla no vieron la luz en forma de objetos etnográficos o arqueológicos, pero pueden llegar a serlo gracias a los etnógrafos y arqueólogos, así como a las actividades de la disciplina de éstos. Dado que algunos ámbitos estaban vinculados en el pasado a las disciplinas museológicas o siguen estándolo, las colecciones materializan esas elaboraciones de conocimientos. Ahora bien, como esas elaboraciones de conocimientos

cambian y los investigadores se interesan por otro tipo de testimonios, esos aspectos pasan del museo a la universidad o a los centros de investigación, lo que da lugar a un desinterés por esas colecciones antiguas. Los museos se convierten, al menos en parte, en una fuente de información sobre conocimientos desfasados más que actuales. Pese a que esas colecciones podrían haber perdido pertinencia con respecto a los ámbitos en cuestión, pueden adquirir un nuevo valor para la historia de esos campos y para la relación que los museos mantienen con ellas. En el Mütter Museum de la facultad de medicina de Filadelfia, lo que constituía una colección de vanguardia en materia de patología anatómica y un modelo de pedagogía médica en el siglo XIX, se ha convertido en un estorbo para los médicos del siglo XX. Hubo que convencerles de que era interesante conservar y volver a interpretar colecciones e instalaciones antiguas en relación con la historia de la enseñanza de la medicina.

En cuanto a la importancia de los objetos para los museos (idea según la cual los objetos representan un principio fundamental del museo), se trata igualmente de una cuestión histórica que conviene vincular a la relación evolutiva de los objetos respecto de las elaboraciones de conocimientos. Después de todo, el museo no es sólo una creación histórica, sino también un fenómeno nuevo. Las circunstancias que caracterizaron la fundación de los museos no son las mismas que viven actualmente ni las del futuro que pueden imaginar para sí mismos. Los museos cambian al ritmo de la evolución de las pedagogías y las disciplinas. No sólo deben reflexionar sobre su pasado, sino también sobre la *relación* que mantienen con éste porque, además de haber historizado todo lo que se les ha confiado, los museos se historizan a sí mismos. Por otra parte, los museos se enfrentan con nuevos tipos de documentación, nuevas modalidades de creación de conocimientos y nuevas pedagogías. Las colecciones sistemáticas de plantas y animales constituían en el pasado la base de la biología; en cambio, los científicos del mundo contemporáneo necesitan laboratorios y datos de otro tipo. Por consiguiente, pese a que las colecciones de objetos hayan constituido durante mucho tiempo un elemento de definición de los museos, muchos de ellos, sobre todo los creados recientemente, se preguntan en la actualidad si los museos del futuro deberán seguir caracterizándose por ese principio fundamental, ya que hoy en día los museos invierten más en las exposiciones que en la investigación. Por lo general, el valor atribuido a la exposición de las piezas prevalece sobre el valor inherente a las investigaciones de que éstas son objeto, aspecto que coincide con la lógica de los enfoques temáticos, conceptuales y narrativos de las exposiciones y las orientaciones escenográficas y teatrales de las instalaciones. Esas tendencias muestran la forma en que los museos están reanudando relaciones con sus orígenes

históricos en las ferias mundiales y las exposiciones internacionales. Con o sin objetos, lo que importa es la instalación.

***Isabelle Vinson:* ¿Qué función desempeña el mercado en la cultura digital?**

Bruno S. Frey: En el futuro, el mercado debería desempeñar un papel más importante en todas las formas de cultura, en particular en la "cultura digital", porque permite una mayor flexibilidad y los más dinámicos y más inventivos sacan mayor provecho de él. Sin embargo, no cabe duda de que no es posible que las artes en su totalidad queden a merced del mercado, pues aunque éste sea un dispositivo sumamente eficaz y particularmente útil, su funcionamiento depende de condiciones específicas. No funciona en absoluto o funciona mal si se producen efectos inducidos y, en materia de artes y cultura, esos efectos son importantes. Prueba de ello es el "efecto de opción" que existe cuando el público valora la posibilidad de seguir o visitar una actividad cultural aunque en la práctica no la aproveche. En esa situación, el proveedor de actividades culturales no obtiene ningún beneficio, pues no puede explotar financieramente el valor que ha creado, en cuyo caso el mercado no funciona. Otro ejemplo de funcionamiento deficiente del mercado es el "efecto educativo", es decir, el hecho de que la población en general disfrute de la existencia de las artes y la cultura, inclusive las personas que no participan en las actividades culturales ni pagan por ellas. Una de las grandes contribuciones de la denominada "economía del arte" consiste en determinar concretamente la existencia de esos efectos inducidos y en medir su magnitud. De ahí que los límites de la utilización de los mercados en el ámbito artístico y cultural deben fijarse mediante un contrato constitucional. En el marco de la cultura digital, las investigaciones pueden demostrar la debilidad, o, al contrario, la importancia de los efectos inducidos y las circunstancias en que el recurso al mercado debería revelarse realmente crucial en este campo. Todo ello significa que puede resultar ventajoso emplear el mercado en las esferas artísticas y culturales en que esos efectos inducidos son débiles. En cambio, no convendrá utilizarlo cuando esos efectos externos sean importantes.

Barbara Kirshenblatt-Gimblett: En mi opinión, no existe una gran diferencia entre un objeto digital y un objeto material, en la medida en que los objetos digitales se reúnen, estudian, exponen e interpretan. Esas operaciones convierten a los objetos digitales en algo nuevo, algo diferente de lo que eran antes, porque esas operaciones modifican nuestra relación con ellos. Los objetos son lo que son debido a la naturaleza del conocimiento y del valor que les atribuimos.



2002 - Año de las Naciones Unidas del Patrimonio Cultural

La Asamblea General de las Naciones Unidas proclamó 2002 "Año de las Naciones Unidas del Patrimonio Cultural". El objetivo principal es lograr una mayor movilización de la opinión pública en favor del respeto y la comprensión del patrimonio cultural nacional y mundial. Según el Director General de la UNESCO, la principal organización que se ocupa de este ámbito, "el patrimonio cultural de un pueblo es la memoria de su cultura viva".

La UNESCO ha publicado una carpeta de información completa que ofrece una descripción pintoresca y atractiva de los aspectos contemporáneos del patrimonio cultural por culturas y por regiones. La rica diversidad de ese patrimonio se ilustra en fichas de referencia, que constituyen instrumentos pedagógicos útiles para los lectores. En la carpeta se presentan igualmente los programas de la UNESCO relativos a la acción normativa y las medidas encaminadas a salvaguardar el patrimonio y a promover el desarrollo y el diálogo.

Al igual que el patrimonio monumental y el patrimonio inmaterial, las colecciones de los museos constituyen un elemento esencial de lo que se entiende por "patrimonio cultural". Sin embargo, la mundialización que enfrentamos actualmente conlleva un riesgo (vinculado con demasiada frecuencia a conflictos armados) de uniformización o fragmentación de la cultura. En tiempos de guerra, las colecciones y los edificios de los museos son saqueados casi sistemáticamente debido a su carácter simbólico. En consecuencia, la acción de la UNESCO en este año 2002 supone igualmente la aceptación del principio de una responsabilidad común frente a la diversidad del patrimonio cultural mundial.

LA CARPETA DE INFORMACIÓN SOBRE EL AÑO SE PUEDE OBTENER EN LA SIGUIENTE DIRECCIÓN:

Secretaría del Año de las Naciones Unidas del Patrimonio Cultural
UNESCO
Sector de Cultura
1, rue Miollis
75732 París Cedex 15
Francia
Tel: 33 (0) 1 45 69 47 64 / Fax: 33 (0) 1 45 69 55 94
Dirección electrónica: unych@unesco.org
Sitio Web: www.unesco.org/culture/unych

CRÍTICA DE LIBROS

por Zahra Asgharzadeh

Museum Internacional desea publicar con carácter periódico reseñas de libros escritas por profesionales sobre publicaciones recientes enviadas al director. Las publicaciones examinadas por el equipo editorial pueden versar sobre cualquiera de los grandes temas de las ciencias humanas y sociales siempre que se refieran a casos específicos que guarden relación con los museos y el patrimonio cultural.

Sandell, Richard (compilado por), *Museums, Society, Inequality*, Routledge, 2002, 268 págs., ISBN 0-415-26060-4.

El concepto de función social del museo ha adquirido mayor aceptación recientemente y ha aportado cambios al modo en que se organizan y entienden los museos. Se considera que éstos tienen la facultad de actuar como agentes de cambio social e influir en la vida de las personas. *Museums, Society, Inequality* es una recopilación de ensayos que estudian la relación entre las funciones social y cultural de los museos. Sus autores ponen en tela de juicio o defienden, según el caso, la idea de que los museos pueden desempeñar un papel activo en la lucha contra las desigualdades sociales mediante el estudio de los aspectos positivos o negativos de sus funciones en la sociedad. Analizan asimismo la responsabilidad que atañe a los museos de adoptar políticas que fomenten la construcción de sociedades más integradoras y respetuosas. Con el fin de definir el valor social del museo, examinan el concepto de identidad cultural y la función de los museos en la construcción de la identidad. En su estrategia de integración social, los museos "integradores" proponen diversos enfoques frente a problemas como el racismo: por ejemplo, el Museo de la Migración se centra en la conservación de las culturas indígenas de Australia; los Museos Nacionales de Kenya, en su labor con los niños que viven en la calle, y los museos infantiles desarrollan su labor en hospitales de todo el mundo. Los museos, junto con otras instituciones y organizaciones, deberían considerar y utilizar su influencia en la sociedad para llevar a cabo acciones basadas en valores actuales y de fomento de la igualdad social.

Cernea, Michael M., *Cultural Heritage and Development: A Framework for Action in the Middle East and North Africa,* Banco Mundial, 2001, 102págs., ISBN: 0-8213-4938-4.

La preservación de los abundantes activos culturales de los países de Oriente Próximo y de África del Norte requiere una intervención urgente. La existencia de esos valiosos tesoros en estos países se presta a diversas maneras de aprovechamiento. La riqueza de este patrimonio cultural podría suponer una fuente de desarrollo educativo y económico en numerosos terrenos, pero con frecuencia este extraordinario patrimonio padece de deterioro y negligencia como consecuencia de su mala administración y de las condiciones ambientales, sociales y económicas reinantes.

Ante esta situación, la estrategia del Banco Mundial consiste en ayudar a la conservación del patrimonio cultural prestando asistencia a los países de Oriente Próximo y de África del Norte. El autor de este estudio considera necesario mejorar las metodologías económicas a fin de preservar la cultura y fomentar el patrimonio cultural. Las políticas de asistencia del Banco Mundial pueden encauzar los valores y los beneficios económicos para que contribuyan en mayor medida a empresas tan importantes como la reducción de la pobreza y la creación de empleo en estos países.

Los principales objetivos del Banco Mundial en su política de ayuda a los países de Oriente Próximo y de África del Norte son reforzar sus estructuras institucionales y relacionar los proyectos de desarrollo para promover la obtención de resultados en el terreno del patrimonio cultural. Ahora bien, el autor señala también algunas deficiencias del planteamiento del Banco Mundial que podrían haberse evitado, como la inexistencia de un marco estratégico, el insuficiente conocimiento del sector, el no haber conseguido financiación de los donantes y las deficiencias de formación. Las experiencias anteriores han demostrado la necesidad de un cambio de políticas. El Banco Mundial adoptará nuevas estrategias para mejorar su eficacia en los países de Oriente Próximo y de África del Norte. Con el fin de llevar a cabo estos objetivos en su futuro marco de acción, dará prioridad a la creación de capacidades y a la asistencia operativa inmediata.

Chevalier, Elsa, *Le Musée de Bretagne: un musée face à son histoire,* Presses Universitaires de Rennes, 340 págs., 2001.

Lo primordial de la historia de un museo, más que la mera narración de cómo se constituyen sus colecciones, es que refleja las condiciones sociales y políticas en que se ha

desenvuelto. De igual modo, un museo no tiene porqué limitarse a exponer obras de "arte", sino que también puede tomar la propia historia como objeto de estudio y así sucede en el Museo de Bretaña de Rennes, que ha puesto en entredicho las nociones habituales de la naturaleza y la función del museo en la sociedad contemporánea. Concebido originalmente como parte de una serie de museos "regionales", fue reorganizado después de la Segunda Guerra Mundial como museo de historia y cultura bretonas, y en la década de los setenta pasó a tratar temas más polémicos como el asunto Dreyfus, las centrales nucleares y los derrames de petróleo. Desde entonces ha sido transformado de nuevo para adaptarlo al interés cada vez mayor que despierta el patrimonio regional y atraer a un público más amplio que suele huir de los museos tradicionales. En este estudio se expone con todo lujo de detalles la evolución y el contexto social de un museo capaz de tratar temas candentes y de ofrecer diversas perspectivas de la historia social actual. Al igual que la Casa de la Historia de Bonn y que el Museo de la Civilización de Quebec, el Museo de Bretaña explora temas relacionados con la identidad y los cambios sociales en un intento de definir sobre nuevas bases la imagen que la sociedad tiene de sí misma.

***L´avenir des musées*, Actas del coloquio organizado en el museo del Louvre, Reunión de Museos Nacionales, 2001, 540 págs., ISBN 2-7118-4327-0.**

En tanto que instituciones, los museos nacieron en el siglo XVIII y alcanzaron su clímax en el siglo XIX. ¿Acaso podríamos considerar el siglo XX como de declive y desaparición del museo en tanto que institución? *L´avenir des musées* es fruto de una conferencia de tres días que tuvo lugar en el Louvre en el año 2000 y que reunió a conservadores de museos y especialistas para analizar y debatir el futuro de los museos en la sociedad contemporánea. Unos veinte informes y ponencias examinan una serie de temas acuciantes como la viabilidad financiera, las políticas públicas, el "turismo cultural", los problemas del patrimonio cultural, y la necesidad de efectuar más investigaciones y de perfeccionar la tecnología. Basando su trabajo en estudios diversos, los autores examinan si los museos deberían seguir multiplicando el número de exposiciones temporales, que se promocionan como acontecimientos especiales con el fin de atraer a una cantidad cada vez mayor de visitantes. El aumento de los compromisos financieros obliga cada vez más a adoptar diferentes estrategias comerciales a los museos, muchos de los cuales han de adaptarse a las leyes del mercado para lograr cuadrar sus presupuestos, lo que fomenta un

consumo de masas de los "artefactos" museísticos. El más importante de los problemas variados y complejos a los que se enfrentan los museos contemporáneos sigue siendo el de su supervivencia; han de adaptarse y redefinirse si quieren ofrecer un servicio público eficaz en los años venideros.

Frostick, Elizabeth y Kavanagh, Gaynor (compilado por), *Making City Histories in Museums*, Leicester University Press, 1998, 212 págs., ISBN 0-7185-0030-X

El fenómeno de la historia de la ciudad en los museos y, a la inversa, la función y el cometido de los museos en la ciudad son los principales temas de *Making City Histories in Museums*. Los museos de historia de la ciudad desempeñan un papel importante en las sociedades urbanas. Tratan de encontrar un equilibrio entre el poder simbólico de los objetos y la realidad de las relaciones sociales que constituyen la experiencia urbana permanente. Esta obra ha sido dirigida por dos especialistas en la materia, Elisabeth Frostick y Gaynor Kavanagh. Los temas y las cuestiones que se tratan en los distintos capítulos han sido elegidos con atención y siguen la estructura de los museos de historia de la ciudad.

En *Making City Histories in Museums* se examina el nacimiento de los museos de la ciudad desde diversas perspectivas. Entre los temas abordados se encuentra la visión más amplia adoptada por los museos para adaptarse a un mundo cambiante, el papel de los museos públicos en comunidades divididas como la de Irlanda, y los diversos modos en que los museos pueden conocer mejor qué interesa a su público. Además, hay en este volumen algunos trabajos sobre la evolución de los museos europeos, la importancia de los fondos en las actividades de un museo y el cambio de actitud en ciernes de los museos para integrar a distintas categorías sociales entre su público, por ejemplo, las comunidades de minorías étnicas. Por último, el estudio contiene un debate sobre el futuro de los museos de historia de la ciudad.