
La singularidad del procomún y los museos



Máster de Historia del Arte: Conocimiento y
Tutela del Patrimonio Histórico

Departamento de Historia del Arte
Facultad de Filosofía y Letras
Universidad de Granada

Realizado por Ana Isabel Fernández Moreno

Dirigido por Dra. María Luisa Bellido Gant

Diciembre 2010

Agradecimientos

Este texto no habría sido posible sin la inestimable supervisión de Maria Luisa Bellido, quién desde el principio aceptó dirigir mi propuesta, dejándome actuar con libertad y demostrándome su confianza, gracias a lo cual la investigación y yo misma hemos crecido. Sin su compromiso y sus consejos este trabajo no sería lo que es.

También me gustaría expresar mi agradecimiento a todos los investigadores que de alguna manera se han ocupado del tema. Sus planteamientos han sido imprescindibles para mis reflexiones.

Por supuesto, doy las gracias a mis amigos y familia por respetar mis silencios y mis ausencias.

Finalmente, a mi abuelo Miguel, a quién un día prometí un libro.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	6
Objetivos	12
Metodología	13
I. A PROPÓSITO DEL PROCOMÚN	
Introducción general	17
A propósito del procomún	
Fugaz repaso de un concepto centenario	20
El paradigma del procomún	22
Tragicomedia de los comunes	27
Dos referencias históricas	31
Ecosistema digital	33
El sentido castellano de “ <i>commons</i> ”	37
Concluyendo	41
Glosario	44
II. EL MUSEO. DEL PROCOMÚN A LO PÚBLICO	
Introducción general	48
La ciencia como cultura y la conciencia historicista	
La ciencia como cultura	55
El viaje como metáfora de conocimiento	58
Museos de ciencias: espacios de seducción pública	60
La conciencia historicista	68
La marginalidad del museo	71
La consagración de la memoria tangibile	72
Concluyendo	73
Musealia y expósitos	77
Singularidades de los musealia	79
Los objetos artísticos	82
Los objetos arqueológicos	84
Los objetos etnográficos	85
Los objetos técnicos	87
Los objetos de historia natural	88

Los sustitutos	90
Concluyendo	92
¿A quién pertenece el pasado?	
La apropiación pública de los bienes culturales	96
	99
Breve repaso a la doctrina patrimonial	
Dos maneras de pensar en la propiedad de la cultura	102
Los museos enciclopédicos: Proteccionismo versus Universalismo	107
Integridad es más importante que propiedad	115
Sociedades del conocimiento y Patrimonio digital	119
Sociedades Del Conocimiento	119
Patrimonio Digital	124
Interactividad y nuevos desafíos	127
Concluyendo	130
Glosario	135

III. MUSEOS Y PROPIEDAD INTELECTUAL

Introducción general 140

La propiedad intelectual y el derecho de acceso a la cultura

De los “ocultos ecos” al “genio creador”	144
Ese “terrible derecho”	148
Del límite cultural al derecho de autor	152
Del monopolio intelectual al estímulo social	154
Licencias para crear	159
<i>Copyright: All rights reserved</i>	159
<i>Copyleft: All rights deserved</i>	161
Cultura Libre: <i>Creative Commons</i>	165

Concluyendo	168
Museos y propiedad intelectual	
Del carácter de los bienes intelectuales	171
Museo creador y usuario de la propiedad intelectual	173
Originalidad	174
La propiedad intelectual y los musealia	176
Bienes intelectuales producidos por el museo	180
Rescate de obras en dominio público	182
La doctrina del uso justo	185
Contratos, licencias e imagen de marca	187
Concluyendo	190
Glosario	194

IV. LA ERA DE LO MUSEAL Y EL PROCOMÚN DIGITAL

Introducción general	197
La era de lo museal y el inventario digital del mundo	
Al margen del museo	202
Sobre lo virtual y lo visual	210
El inventario del mundo	216
Digitalización	221
Bases de datos	223
Bancos de imágenes	226
Museo abierto	231
Código abierto	232
Museos que encuentran comunidades, comunidades que encuentran voz	237
Concluyendo	250
Glosario	255

CONCLUSIÓN	259
ÍNDICES Y ACRÓNIMOS	
Índice alfabético	268
Índice de imágenes	276
Acrónimos	278
BIBLIOGRAFÍA	280

Introducción

“El arte y la ciencia, como todos los sublimes bienes del espíritu, pertenecen al mundo entero, y sólo pueden prosperar con el libre influjo mutuo de todos los contemporáneos, respetando siempre todo aquello que el pasado nos legó”.

Goethe

Todo el mundo ha oído hablar de los museos, y muchos de nosotros conocemos sus funciones primordiales según la definición realizada por la UNESCO ampliamente aceptada. “Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo.”¹

Alguien que no estuviera muy familiarizado con estos términos y sintiera un poco de curiosidad, encontraría rápidamente en cualquier enciclopedia, que el museo tal y como lo conocemos hoy día tiene su origen en la Ilustración. La nueva concepción racionalista del mundo junto con los avances científicos y tecnológicos obligaron a la sistematización de casi todo y con ello se hizo comprensible para la mayoría lo que antes estaba al alcance de unos pocos privilegiados, pues el conocimiento y las ideas fluían libremente. El interés por la cultura, la política y la educación se incrementó exaltándose la historia de cada país. Esa codificación de las cosas llegó a los museos, sitios idóneos para desarrollar esos nuevos intereses, dejando de ser lugares donde los poderosos coleccionaban objetos prestigiosos para convertirse en “*auténticas aulas donde se presentaban fragmentos científicos de un patrimonio compartido que*

1 Estatutos del ICOM, artículo 2 [en línea]. 2007 [Consulta: 14.07.2010].- http://icom.museum/definition_spa.html

había que conservar, ordenar y difundir”². Esta idea originaria habla de patrimonios compartidos, o sea, procomunes³.

Pero serán los mismos ilustrados los que en su afán por garantizar la continuidad de esos comunes ensanchen lo público hasta apropiarse de los museos, produciendo un nuevo cercamiento⁴. Así pues, en el siglo XVIII los museos pasan de procomunes a públicos, y desde ésta última idea ha evolucionado hasta lo que conocemos hoy día.

En la actualidad existen algunos movimientos que describen al museo como un procomún, por lo que propugnan su devolución a la comunidad. Estas corrientes se hallan muy relacionadas con las iniciativas del *software* libre, *Cultura Libre* y *A2K*.⁵ Algunas instituciones han comprendido que las funciones del museo responden al modelo del procomún y han empezado a liberalizar sus bases de datos bajo licencias más permisivas, pues según esta ideología compartir información genera innovación.

La singularidad del procomún y los museos, pretende ser un estudio exploratorio de ese fenómeno a partir del cual se examina cómo están siendo modificadas las circunstancias en las que se desenvuelve el museo,

2 LAFUENTE, Antonio. “El museo como casa de los comunes. Nuevas tecnologías y nuevos patrimonios”. Instituto de Historia. CSIC. [en línea]. 2005 [Consulta: 13.05.2010].- <http://digital.csic.es/bitstream/10261/2840/1/El%20museo%20como%20casa%20de%20los%20comunes.pdf>

3 Según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua, el procomún es un sustantivo masculino, derivado de «pro» (provecho) y «común», y que significa «utilidad pública». Sin embargo, en este contexto se utiliza para describir aquello que es de todos en general y de nadie en particular (aire, océanos, internet, calles y plazas,...). Intelectuales de países hispanoparlantes están promoviendo el uso de esta palabra para traducir el término inglés *commons*, en alusión a las tierras comunales que en los siglos XVI y XVII fueron cercadas.

4 También se usa la analogía del cercamiento para explicar cómo las leyes de propiedad intelectual y patentes están privatizando los comunes actuales, al igual que antaño sucediera en Inglaterra con el cerramiento de tierras comunales para la cría de lanares, extendiéndose más tarde a los cultivos. Esta fase resultó rentable en lo económico, pero socialmente nefasta. [Cf. Antonio Domínguez Ortiz (1989). *Historia Universal. Edad Moderna*, vol. 3. Barcelona: Vicens Vives, p. 350].

5 Acceso al conocimiento (Access to knowledge)

mostrando la capacidad de Internet para poner en circulación objetos y discursos que reconstruyen el procomún.

El trabajo está organizado en cuatro partes, cada una de ellas hará referencia a un aspecto diferente de la hipótesis planteada.

Se impone comenzar con la conceptualización del procomún. “*A propósito del procomún*”, proporcionará una descripción del paradigma de los comunes: orígenes históricos, vocabulario, críticas, el conocimiento como nuevo procomún... La palabra “Dominio Público” es usada como un falso amigo del *Public Domain*, aunque no significa exactamente lo mismo. En inglés, *Public Domain* sí puede sustituir a la palabra *commons*, pero en español, las connotaciones jurídicas no coinciden, por lo que se hace necesario encontrar una palabra más universal. Por ello, intelectuales de muchos países hispano parlantes están promoviendo el uso de la palabra procomún, en alusión a las tierras que se mantuvieron comunales hasta los siglos XVII y XVIII, la época del cercamiento. El objetivo de este capítulo también será narrar esta tendencia y promover su uso en castellano.

El museo, en tanto que institución de la memoria es una parte muy importante de ese procomún. Por este motivo, la segunda parte se denomina “*El Museo: del procomún a lo público*”. Este apartado examinará en tres capítulos, el proceso de patrimonialización del museo tras la revolución francesa, pasando del procomún a lo público. Las pinturas, esculturas, rocas, mariposas, mapas o exvotos,... “*llegaron al museo como testimonio de una cultura nueva que por su naturaleza misma pertenecía a todos y no era de nadie*”⁶ para ser preservados del abuso y el olvido. Pero en la institución sufrieron una transformación convirtiéndose en musealia y expósitos. Evolucionaron de un estatus científico ilustrado al de un objeto desvinculado de su entorno, cargado de

6 LAFUENTE, Antonio. “El museo como casa...”

connotaciones identitarias. El tema tratado en el tercer capítulo de este apartado, habla sobre la propiedad material de los bienes que conforman el *patrimonio de la humanidad*. Desde la tradición romana, los bienes de calidad material están regulados por el régimen de la "propiedad", lo que significa tener plena potestad de uso y disfrute. Dicha calidad tangible es lo que permitió que se formaran los grandes museos enciclopédicos con objetos procedentes de todo el mundo, a veces obtenidos de manera poco ortodoxa. Otro de los puntos clave que encierra esta sección, es la apropiación simbólica del patrimonio por la sociedad global gracias a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

El museo del siglo XXI debe redefinir su patrimonio de acuerdo a las nuevas tendencias sociales y tecnológicas, devolviéndole visibilidad no sólo estética, sino también histórica y científica. Por supuesto, al ser un tema de naturaleza museológica se han empleado muchos de los términos propuestos para el futuro diccionario de esta disciplina impulsado por el ICOM.

Dentro de la tercera parte, denominada "*El museo y la propiedad intelectual*" se postulan dos capítulos. Por una parte, realizaremos una síntesis explicando en qué consiste la propiedad intelectual y los derechos que la limitan, y prestaremos atención a los tipos de licencias existentes para registrar trabajos intelectuales (*copyright*, GNU, *Creative Commons*,...). Por otro lado, trataremos el tema de la propiedad intelectual en los museos planteando cuestiones como el rescate de obras del dominio público mediante la digitalización para bancos de imágenes o el fomento de la cultura de la escasez mediante el uso del *copyright* aplicado a las digitalizaciones.

Pero el museo también tiene una presencia muy importante en la red, razón por la cual, el último apartado estará dedicado a ella. Podría decirse que como generador de conocimiento e información el museo

supone una parte muy significativa de ese procomún digital, participando además de todos los movimientos implicados, tales como *Cultura Libre*, *Acceso al conocimiento y software Libre*. Consta de un único capítulo: “*La era de lo museal y el procomún digital*.” En el mismo, se realizará un recorrido por algunos museos de papel, precedentes de los bancos de imágenes y bases de datos de los museos en la red; se definirán términos como virtual y digitalización, y finalmente nos centraremos en algunas experiencias concretas de instituciones museísticas dentro del procomún (uso de *Software libre*, *Web 2.0*, *Flickr*, *Youtube*, *Wikis*, investigaciones publicadas bajo licencias CC,...).

La Smithsonian Institution y la Fundación Balboa de Nueva York⁷ acaban de hacer público lo que ellas entienden por Museos de Comunes. Estos incluyen entre otras cosas la reproducción digital de material bajo licencias libres, leyes de propiedad intelectual compatibles con el procomún, el uso de software libre para gestión y bases de datos, trabajo colaborativo interinstitucional... Algunas de estas experiencias han quedado materializadas en *Flickr Commons*. Otros museos están organizando seminarios y congresos *Copyleft* e incluso publican sus investigaciones bajo licencias de libre acceso.

Naturalmente, habrá una conclusión final que intentará responder a la hipótesis: ¿es el museo un procomún?.

En un trabajo de estas características es importante la existencia de un espacio consagrado al vocabulario al final de cada capítulo. Este glosario se convertirá en una herramienta útil para transmitir adecuadamente el mensaje. Las enunciaciones se construirán a partir de textos de autores relacionados con el tema propuesto y cuando ésta recoja una definición textual, se recurrirá a la nota al pie.

7 EDSON, Michael y CHERRY Rich. “Museum commons”. *Museos y la Web 2010: Actas*. Toronto: Archivo y Museo de la Informática [en línea]. 2010 [Consulta:13.05.2010].-
<http://www.archimuse.com/mw2010/papers/edson-cherry/edson-cherry.html>

La sección final estará integrada por las referencias bibliográficas ordenadas por capítulos y en orden alfabético. Así mismo, los textos se acompañarán de ilustraciones que ayuden a visualizar lo que se está exponiendo. Existen, además, tres apéndices complementarios: abreviaturas, índice alfabético e índice de imágenes.

OBJETIVOS

El trabajo de investigación, aunque estructurado en cuatro bloques, plantea una hipótesis que gira en torno a dos temas: el procomún y el museo. Se trata de un tema de actualidad, que posee un gran interés social al ser el museo fuente de conocimiento y delectación. Pero, además, la apropiación social del patrimonio resulta fundamental para asegurar su conservación, y el entorno digital es un espacio ideal para promover la concienciación ciudadana de esa “propiedad colectiva”, y puede favorecer la apropiación simbólica mediante determinadas actuaciones.

El objetivo principal de este estudio es determinar por qué el museo es un procomún.

Para ello vamos a:

Definir el procomún desde diferentes perspectivas en el contexto contemporáneo, haciendo especial referencia al procomún del conocimiento en el entorno digital.

Examinar el impacto del proceso de patrimonialización del museo y los cambios generados en la concepción de los objetos museísticos.

Considerar a los objetos desde la perspectiva de la propiedad material e intelectual puede ayudar a entender mejor por qué existe una necesidad de apropiación social, y por qué la sociedad no siente que el patrimonio le pertenezca.

Comprender el papel del museo en las Sociedades del Conocimiento. En tanto que generador de contenidos y custodio de un patrimonio que pertenece a todos, el museo ocupa un rol fundamental en ese proceso de apropiación.

Registrar la aparición de un nuevo patrimonio, el digital, surgido *in situ* o mediante los procesos de digitalización de las colecciones de museos.

Describir algunas de las actuaciones del museo en línea para reconstruir ese procomún digital, convertido en patrimonio de la humanidad, y que posee sus propias características.

En otras palabras, analizar la relación existente entre ambos conceptos, museo y procomún, y la “materialización” del museo como un procomún del conocimiento en Internet.

METODOLOGÍA

La metodología se sustenta en una investigación bibliográfica de textos capaces de aportar una base teórica, complementándose con una revisión y análisis de documentos obtenidos en Internet que aluden al objeto de estudio o resultan relevantes para aclarar algunos de sus puntos. Sin embargo, existe tal cantidad de fuentes que se impone la necesidad de seleccionar, aunque siendo conscientes que cualquier bibliografía queda obsoleta por la actualización continua de la red.

Las referencias, tanto bibliográficas como hemerográficas, tratan temas diversos, tal y como corresponde a un trabajo de esta naturaleza. Los textos incluyen contenidos museológicos, filosóficos, *software*, legislación, históricos, teorías artísticas y un largo etcétera. De forma más específica, cada parte ha necesitado una aproximación diferente, aunque muchas de las referencias bibliográficas o conceptuales sean comunes, pues

procomún y museo se entrelazan, desdibujando fronteras y enriqueciéndose mutuamente.

Podrían surgir críticas dirigidas contra la información obtenida en el ámbito de Internet. Este trabajo contempla esa posibilidad, pero también somos conscientes de que uno de los frentes del procomún se está desarrollando en entornos digitales compartidos por los interactuantes a escala global, y que es precisamente ahí donde se manifiestan. Es interesante resaltar la solidez de los lazos creados entre la comunidad a través de las redes tecnosociales y la eficacia que están alcanzando sus propuestas gracias a esa difusión.

Este trabajo parte de la posibilidad de realizar un estudio viable en el medio digital, poniendo de manifiesto el potencial que ha adquirido la red para la elaboración de investigaciones, gracias a los repositorios de libre acceso de instituciones académicas, museos y otros centros de documentación; y a la divulgación en línea de revistas gratuitas que ha facilitando que numerosos investigadores y académicos den a conocer sus trabajos.

Así mismo, muchos autores facilitan el acceso de capítulos o libros íntegros a través de sus páginas personales o de los repositorios documentales de las instituciones en las que trabajan. Ello nos ha permitido leer títulos de reciente aparición en el mercado, y aún sin presencia en nuestro país. En este tipo de documentos no se ha podido facilitar la numeración de página, debido a la naturaleza *html* del documento o a su formato DIN-A4, que hace que la numeración de páginas no se corresponda con el libro en formato papel. Sin embargo, está reseñada su localización digital mediante un enlace.

Por último, existen multitud de páginas web de museos que incluyen desde bases de datos, hasta textos científicos generados por el estudio de la colección o textos de congresos y jornadas celebrados en los mismos.

De esta manera, hemos podido acceder a un material que de otro modo habría sido impensable.

El marco teórico se inscribe en la noción de museo como procomún impulsada por conservadores como Michael Edson (Smithsonian Institution) o Rich Cherry (Balboa Park On-Line) o investigadores como Antonio Lafuente. Podemos considerar que dichas teorías se integran en una corriente de carácter global en torno al procomún, que aglutina a los movimientos medioambientales o tendencias en la red como Software Libre, *Acceso al Conocimiento* o *Cultura Libre*.

A propósito del procomún

INTRODUCCIÓN GENERAL

A mediados de los años noventa algunos investigadores, académicos y artistas se dieron cuenta de que la información que circulaba por Internet era un recurso compartido que estaba cambiando el comportamiento de la gente, generando comunidades virtuales. No tardaron en ver la analogía con el procomún histórico tradicional, por lo que empezaron a denominarla así. Poco a poco, el procomún fue ampliando su vigencia y afectando a más esferas de la realidad, principalmente en el entorno tecnológico y ambiental. También aumentaron los autores vinculados al concepto en sí, de manera que, si en principio sólo lo utilizaban un pequeño grupo, más recientemente el marco se ha extendido notablemente. En este sentido, podemos hablar, incluso, de un avance que se ha ido orientando, en etapas cercanas, hacia un uso que se extiende al ámbito sociopolítico, jurídico, económico o semántico.

Este término hace referencia a una serie de bienes y recursos del mundo natural (agua, aire, semillas,...) y bienes materiales o intelectuales producidos por el hombre (conocimiento, información, lenguaje, software), a los que una comunidad tiene acceso, aunque respetando ciertas reglas que promuevan la equidad, la sostenibilidad y su preservación.

Este concepto arcaico se relaciona con la época moderna, y parece ir asociado a la propiedad privada y los cerramientos de tierras. Fue Locke quién afirmó que la propiedad privada era un derecho natural derivado del trabajo necesario para salvaguardar los bienes escasos, y parece ser que este principio lo adaptaron los terratenientes que practicaron el cercamiento de las tierras comunales de las praderas inglesas.

Tras muchos esfuerzos y vaivenes especialmente desde el siglo XVIII, lo colectivo, tanto en su manifestación física como inmaterial, ha ido diluyéndose entre lo público y lo privado, siendo gestionado como otra

mercancía más por empresas privadas, en las que los gobiernos han ido delegando sus facultades gestoras. Estas industrias se han apropiado de variados recursos que habitaban en la esfera de lo común, patentándolos gracias a unas leyes de propiedad intelectual, que en la actualidad guardan poca relación con el espíritu que las impulsó,⁸ y que ha sido denominado por varios autores “el segundo movimiento de cercamiento”.

Sin embargo, la ciudadanía también se ha ido concienciando, lo que ha dado lugar a un mediactivismo⁹ global en la red. En la Sociedad de la Información y la Comunicación, han surgido voces que afirman que el trabajo colaborativo¹⁰ se está perfilando como una alternativa real a los modos de producción de la economía de mercado neoclásico,¹¹ que defiende que al perseguir su propio interés, el hombre promueve el de la sociedad.

Podemos decir, que de la hegemonía de un tipo de licencias restrictivas y excluyentes de los bienes intelectuales hemos pasado, principalmente en el ámbito de Internet, a licencias plurales en las que predomina el uso de dichos bienes bajo la filosofía de que cuando una idea se comparte su valor se multiplica, porque como dice Godelier:¹² “la economía del don¹³ es la economía de lo inconmensurable, de lo sagrado, de lo mágico”

8 Históricamente el derecho de autor y el dominio público nacieron juntos como resultado de una lucha entre los derechos de propiedad perpetuos de autores y editores, y los intereses más generales del público.

9 Ver glosario.

10 BENKLER, Yonchai (2006). The wealth of networks. [En línea] [Consulta: 06.11.2010].-
http://cyber.law.harvard.edu/wealth_of_networks/Main_Page

11 “(Nadie) se propone, por lo general, promover el Interés público, ni sabe hasta qué punto lo promueve. Cuando prefiere la actividad económica de su país a la extranjera, únicamente este como en otros muchos casos, es conducido por una mano invisible a promover un fin que no entraba en sus intenciones. Mas no implica mal alguno para la Sociedad que tal fin no entre a formar parte de sus propósitos, pues al perseguir su propio Interés, promueve el de la Sociedad de una manera más efectiva que si esto entrara en sus designios”. SMITH, Adam (1776). The wealth of Nation.

12 Godelier Cit. CORSÍN JIMÉNEZ, Alberto. “Cooperación y procomún: relaciones antropológicas”. Archipiélago, 77-78 (2007), pp. 27-32

13 Expresión acuñada por Marcel Mauss en su “Ensayo sobre el Don,” 1925. En este texto hacía referencia a formas de intercambio en algunas sociedades arcaicas (maoríes, samoanos...)

A PROPÓSITO DEL PROCOMÚN

"El léxico del procomún va más allá del 'lenguaje del mercado', para el que todos tenemos que ser o productores o consumidores. Y también va más allá del 'lenguaje de la propiedad', para el que todo tiene que ser propiedad de alguna empresa o alguna persona."

David Bollier, 2003

Antes de entrar en un recorrido histórico, y si pretendemos entender su sentido, deberíamos tener en cuenta cosas muy básicas referentes a este concepto. Y es que cuando hablamos de procomún, también lo estamos haciendo, indirectamente, de la propiedad. La propiedad privada, como su propio nombre indica, son los bienes que pertenecen a una persona, familia o empresa. A menudo, se ha utilizado el término propiedad comunal para describir lo público. Sin embargo, se trata de un error inducido por Hardin y su "Tragedia de los comunes". En realidad, los bienes comunales son los que pertenecen a una comunidad, siendo administrados en función del bienestar del grupo a largo plazo. Por último, están los bienes públicos, que son los bienes producidos por la sociedad –conocimiento, información, ciencia, patrimonio cultural, etc.- o aquellos que existen en la naturaleza (selvas, océanos, aire,...) de tradición milenaria.

Algunos autores han señalado la variabilidad de los conceptos empleados para definir la idea de procomún, pues éstos no son ni unívocos, ni estables, estando en continua transformación. *"El significado de términos como "libre", "dominio público", "bienes comunes" y "cercamiento" cambian cuando se pasa de un proyecto intelectual a otro, en parte porque cada proyecto gira en torno a sus propias expectativas y temores."*¹⁴ Y eso es así porque existen muchas escalas donde el procomún se manifiesta, y

para las que este hecho representa una forma de subsistencia específica que deviene en una reciprocidad mutua entre miembros de una comunidad.

14 BOYLE, James. "The second enclosure movement and the construction of the public domain". [En línea] 2003 [consulta15.05.2010].- <http://www.law.duke.edu/pd/papers/boyle.pdf>

una pluralidad de formas, gestores, regímenes jurídicos o tecnologías que han de mantenerlo.

La complejidad de la noción de procomún hace que existan múltiples definiciones aceptables, aunque casi todas hacen referencia a la propiedad y el valor. Sin embargo, Lafuente¹⁵ nos recuerda que un procomún no es asimilable a la noción de mercancía.

Fugaz Repaso De Un Concepto Centenario

La Grecia clásica¹⁶ ha tenido una profunda influencia en Occidente, siendo considerada la cuna de la democracia, la filosofía, la ciudadanía o la escuela pública. En materia económica, sus actividades se regían por dos modelos que solían entrar en contradicción, a pesar de lo cual no se legisló al respecto. Sin embargo, la discusión era mantenida en el ámbito filosófico, donde Sócrates fue un defensor de la propiedad común, del interés de la polis; mientras que Aristóteles rebatió sus argumentos señalando que las personas tendían a privilegiar el interés individual frente al público.

“El sistema propuesto ofrece todavía otro inconveniente, que es el poco interés que se tiene por la propiedad común, porque cada uno piensa en sus intereses privados y se cuida poco de los públicos, sino es en cuanto le toca personalmente, pues en todos los demás descansa de buen grado en los cuidados que otros se toman por ellos, sucediendo lo que en una casa servida por muchos criados, que unos por otros resulta mal hecho el servicio”¹⁷.

15 LAFUENTE, Antonio. “Los cuatro entornos del procomún”. Archipiélago, 77-78 (2007), pp. 15-22

16 CHRISTENSEN, Paul (2001). “Society and economy in Archaic and Classical Greece” . Tesis [En línea] [Consulta:30.10.2010].- <http://en.scientificcommons.org/48404477>

17 Aristóteles: Política, Libro II, cap. I. Examen de la República de Platón. [En línea] [Consulta: 28.10.2010] http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/13561630989134941976613/p0000001.htm#I_9_

El modelo representado por Roma¹⁸ trató de resolver el conflicto con una definición legal del concepto de “*propiedad*”, diferenciando entre la propiedad privada o patrimonio y la propiedad pública. Básicamente la legislación romana, implicaba distintas categorías de cosas –*res*- públicas: *Res nullius* son las cosas que no pertenecen a nadie, como la tierra "sin colonizar" o el conocimiento tradicional; *Res divini iuris*¹⁹ o cosas sagradas, no son apropiables; *Res publicae* o cosas públicas del estado a las cuales todos pueden acceder por ley: caminos, puertos, puentes y ríos; *Res communis*²⁰ o cosas comunes, son las cosas que, por su naturaleza, todos pueden utilizar, como los océanos, los peces o el aire; *Res universitatis* son cosas que perteneciendo a una colectividad pública (municipios, ciudades, aldeas,...), son explotadas por ésta y generan ingresos, lo que significa que son comunales en su sentido interno, pero en lo exterior se consideran propiedades (teatros, anfiteatros, hipódromos).

Tras la caída del Imperio Romano, tanto el Imperio Bizantino como los pueblos bárbaros evolucionan hacia sistemas de gobierno menos igualitarios. Con el feudalismo, los bienes comunes inmobiliarios son concedidos para su explotación a los vasallos, aunque se reservaba una pequeña parte para satisfacer las necesidades de los siervos, los pastos comunales. Al mismo tiempo, existía una especie de *res universitatis*, que gestionaban los monasterios, catedrales o concejos. Hacia finales del siglo XIII tanto las villas como las ciudades comenzaron a ganar protagonismo y parte de los feudos engrosaron el patrimonio del común de los ciudadanos. Sin embargo, a pesar de su inalienabilidad, no tardaron en producirse los primeros cercamientos y apropiaciones de tierras baldías y

18 ROSE, Carol M. “Romans, Roads, And Romantic Creators: Traditions of public property in the information age” *Law and Contemporary Problems* [En línea] 2003 [Consulta: 04.11.2010].- <http://www.law.duke.edu/pd/papers/rose.pdf>

19 Rose señala que es un tipo especial de *res nullius*, e incluye a los desiertos y las selvas. Cit. ídem.

20 Lo comunal estaba limitado a una comunidad específica conforme a sus normas sociales, que excluyó el beneficio individual en favor de la comunidad.

páramos, en torno a 1500. Entre los siglos XVI y XVII se extendió esta práctica a los pastos comunes de lanares, ampliándose con posterioridad a los campos abiertos. Esta fase temprana de la Revolución Agrícola propició el surgimiento de un tipo de explotación que no era ni la pequeña propiedad ni la explotación comunitaria sometida a reglas de rotación inmutables. El latifundio, ideado para promover la especialización y la eficacia agrícola en virtud de un acuerdo entre terratenientes y villanos que rara vez se respetaba, resultó rentable en lo económico pero socialmente nefasto. Entre 1760 y 1840 esta apropiación de bienes comunales se legalizó mediante las actas de cercamiento inglesas (*Enclosure Acts*), extendiéndose por el resto de Europa²¹. Esto supuso el empobrecimiento absoluto del campesinado, despojado de sus tierras comunales y obligado a servir de mano de obra para la industria. Antes, gran parte del medio se consideraba un ámbito comunal, del cual la colectividad podía satisfacer sus necesidades básicas sin recurrir al mercado. Después del cercamiento, el entorno natural se convirtió en una riqueza al servicio de “empresas”, lo que supuso la quiebra de un modelo de explotación conservacionista de los recursos naturales, para impulsar otro productivo.

El Paradigma Del Procomún

Desde mediados de los ochenta un gran número de estudios pluridisciplinarios prestó atención a recursos comunes como el agua, los bosques, los peces o la vida salvaje. Muchos investigadores de diferentes

²¹ La codificación de los comunes en España se remonta al libro de las Siete Partidas, en el siglo XIII: Cosas que comunalmente pertenecen a todas las criaturas del mundo (aire, aguas de la lluvia y el mar y su ribera); cosas que pertenecen a todos los hombres (ríos, caminos públicos, puertos); cosas que pertenecen a una ciudad o villa (fuentes, plazas, los arenales de los ríos, las correderas de los caballos y los montes y dehesas). A pesar de esta posesión común se establece una diferencia, pues el común de todas las criaturas es libre (no se puede cobrar por el uso del aire o las aguas de la lluvia) pero los ingresos por el uso de los “comunes a todos los hombres” pertenecen al rey. El cerramiento en España se produce con las reformas liberales del siglo XIX (desamortizaciones, Ley de cerramientos, sistema administrativo de provincias...), que permite la concentración de capitales necesaria para la creación de la industria rural y urbana; pero también trae la quiebra de las sociedades campesinas y de todo su conocimiento.

áreas intercambiaron impresiones porque estaban convencidos de que sólo el esfuerzo común podía resolver ciertos problemas, especialmente aquellos relacionados con el medio ambiente. Términos como equidad, eficiencia y sostenibilidad²² aparecían en todos los análisis, emergiendo con fuerza en los noventa los estudios sobre procomunes intelectuales.

Ya hemos señalado que los bienes comunes son recursos compartidos por un colectivo de gente. Sobre la base de esta premisa, hay que añadir que un procomún puede usarse por un pequeño grupo (un frigorífico), ser algo mayor que sirva a una comunidad concreta (aceras, plazas, bibliotecas y museos) o expandirse en el ámbito global (atmósfera, océanos, Internet o información), puede ser trans-fronterizo (migración de las aves) o sin fronteras definidas (conocimiento o patrimonio de la humanidad).

Las amenazas para el procomún se presentan en múltiples formas, como el cercamiento, la contaminación, la degradación y la no sostenibilidad. Pero existe una diferencia esencial entre los procomunes tradicionales materiales y el conocimiento. Un procomún tangible es un recurso escaso cuyo uso reduce los bienes disponibles. Sin embargo, la mayoría de las clases de conocimiento tienen una naturaleza no sustractiva. De hecho, cuanto más gente comparta conocimiento, más aumenta su valor.

La gestión del procomún requiere una poderosa acción colectiva y unos mecanismos de autorregulación, así como un alto grado de capital social. Desde un punto de vista político, las prácticas de las comunidades en torno a estos bienes responden a los deseos de actuar con autonomía respecto del estado o los modelos de la empresa privada. Lo determinante de esta dinámica es la interdependencia que se produce en todos los

²² Según Elinor Ostrom y Charlotte Hess, la equidad habla de la distribución justa, de una apropiación equitativa de recursos y de la contribución a su mantenimiento, la eficiencia representa una óptima producción, gestión y uso del recurso; y la sostenibilidad hace referencia al mantenimiento de los resultados a largo plazo. Cit. HESS, Charlotte and OSTROM, Elinor (2007). *Understanding Knowledge as a Commons: From Theory to Practice*. MA: MIT Press Cambridge, p.6

ámbitos, pues se establece una red de interrelaciones que incluye tanto a los hombres como a los procomunes –naturales, culturales o sociales-.

En la ecuación del conocimiento se incluyen las ideas, la información y los datos. Según Machlup,²³ el conocimiento deriva de la información, y la información de los datos. Por conocimiento se entiende toda la comprensión obtenida a través del estudio o la experiencia. Satisface dos intereses, en ocasiones contrapuestos. Por un lado es una necesidad humana, pero por otra parte se ha convertido en una mercancía económica que la hacen inaccesible para muchas personas. El hecho es que el conocimiento tiene una serie de características que lo convierten en un bien común que debiéramos mantener en la esfera de lo público para el disfrute de generaciones futuras. Es inagotable y no excluyente, pues una vez que se descubre es difícil prohibir su uso, y pueden utilizarlo muchas personas sin que su calidad se resienta.

No obstante, las nuevas tecnologías han permitido la captura de los intangibles, dando lugar a la aparición de nuevos procomunes universales de conocimiento, similares a los océanos o la atmósfera. Esta habilidad de aprehender lo inasible ha cambiado la naturaleza del procomún cognoscitivo, que ha dejado de ser un bien público no exclusivo para formar parte de un sistema de recursos compartidos que necesitan ser gestionados, protegidos y conservados.

Pero al mismo tiempo se detectan ciertos peligros. Las multinacionales han aumentado el número de patentes y *copyright*, mientras que los académicos, científicos y público en general reclaman un acceso libre a la información. El potencial de conflictividad que los abusos monopólicos suponen sobre estos bienes, hace necesario que se instauren medios para que las tensiones entre el antiguo modelo industrial de producción y los nuevos modelos propuestos no lleguen demasiado lejos.

23 Íbidem, p.8

“Me da la impresión de que las personas que sostienen los derechos de propiedad intelectual tienen la misma actitud sobre el dominio público que los lugareños del sur de Asia tuvieron sobre la selva: como la selva y sus bestias, el dominio público los amenaza a cada instante. Intentan buscar como podrían mantener bajo su control las patentes y copyright que han expirado, sus secretos, sus marcas comerciales, pero éstas posesiones retornan a un dominio público, donde criaturas salvajes lo engullen todo indiscriminadamente.”²⁴

Se busca un modelo que de manera más adecuada plasme estas nuevas realidades, dado que hasta ahora los modelos vigentes han reducido el disfrute de estos bienes apartándolos de la circulación. Y, en ese sentido, se pronunció la Declaración de Ginebra:

“La humanidad se enfrenta a una crisis mundial en la gobernanza del conocimiento, la tecnología y la cultura. La crisis se manifiesta de muchas maneras: Al no tener acceso a los medicamentos, millones de personas sufren y mueren; La desigualdad, moralmente criticable de acceso a la educación, el conocimiento y la tecnología socava el desarrollo y la cohesión social; Los autores, artistas e inventores afrontan más obstáculos para seguir los pasos de la innovación; La concentración de la propiedad y el control del conocimiento, la tecnología, los recursos biológicos y la cultura, perjudican el desarrollo, la diversidad y las instituciones democráticas; Las medidas tecnológicas diseñadas para fortalecer los derechos de propiedad intelectual en entornos digitales amenazan las excepciones básicas a las leyes de derecho de autor establecidas para beneficiar a personas con discapacidad, bibliotecas, educadores, autores y consumidores, y socavan la privacidad y la libertad; Mecanismos importantes para recompensar y apoyar a los individuos y comunidades creativas son injustos para ambos; Los intereses privados se han apropiado indebidamente de bienes públicos y sociales, y han capturado para sí el dominio público”²⁵.

La humanidad se halla en una encrucijada que "ofrece una gran oportunidad y que supone un reto a nuestra capacidad para hacer una

24 ROSE, Carol M. “Romans, Roads, And Romantic Creators...”

25 Declaración de Ginebra sobre el futuro de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. [En línea] 2004 [Consulta: 13.07.2010].- <http://www.cptech.org/ip/wipo/genevadeclaration.html>

política que ponga a los seres humanos en el centro de la sociedad de la información en red."26 El espacio del procomún progresa inevitablemente en dirección a una mayor calidad de vida, pero es necesario que permanezca vinculado a todos en condiciones de igualdad lo que implica no sólo beneficios, sino también responsabilidades. La ley debe adaptarse manteniendo la integridad de los bienes comunes y favoreciendo su accesibilidad, lo que a su vez repercutirá en la cooperación entre individuos y en el mantenimiento de sus valores e identidades. Seguirán existiendo, que duda cabe, ciertos límites al uso de determinados recursos, pero éstos se impondrán para proteger dichos bienes o respetar ciertos derechos, garantizando el acceso a fin de favorecer la innovación tecnológica, científica, económica o social.

A este respecto, en numerosas ocasiones parecemos olvidar que el actual sistema económico es una construcción cultural, no algo arraigado a nuestra base genética. El hecho de que exista un libre mercado gobernado por la ley de la oferta y la demanda en el que predomina sobre cualquier otro aspecto, el beneficio, no supone necesariamente que esa situación vaya a mantenerse de forma automática y sin posibilidad de cambio. El sistema económico existente, que precisamente se caracteriza por cierta inestabilidad interna, podría cambiar si la ciudadanía mantuviera una posición fuerte y activa, consciente de lo que se juega en cada caso. Es el hombre, en el uso de las obligaciones y libertades inherentes a su condición, el que consiente en mantenerlo, permitiéndole ser lo que la teoría dice que es.

La historia demuestra que no existe un único modelo de mercado que haga florecer la creatividad humana. El mecenazgo de los Papas mantuvo vivo el flujo creativo de Miguel Ángel o Rafael, el patrocinio de los

26 BENCKLER, Yochai: "La economía política del procomún". En HELFRICH, Silke Coord. (2008). Genes, bytes y emisiones: bienes comunes y ciudadanía. El Salvador: Fundación Heinrich Böll, p.128.

príncipes Esterházy alentaron a Haydn, ciudades enteras sufragaron la arquitectura gótica, los *fabliaux*²⁷ nacieron de la pluma de Rutebeuf, Huon le Roi o Henry d'Andeli sin estímulo de regalías. Y esto también se produjo entre los científicos, que no siempre tuvieron incentivos económicos. Como dijo Lord Camden:²⁸ “No era ánimo de lucro, por lo que Bacon, Newton, Milton, Locke, instruyeron y deleitaron al mundo; [...] el precio real de su trabajo fue la inmortalidad.”

Ante la expectativa de esta nueva economía del don, Corsín se pregunta si esto no nos llevará a esperar el desarrollo de una economía “que intentan re-encantar el mundo deshaciendo [...] el desencantamiento burocrático-mercantil del mundo. En este sentido, los nuevos movimientos de re-encantamiento le dan forma a lo que el antropólogo Hirokazu Miyazaki ha llamado la nueva economía de la esperanza. El procomún, por tanto, como esperanza económica.”²⁹

Tragicomedia De Los Comunes³⁰

Un examen de cualquier tipo de procomún debe analizar las decisiones y comportamientos de la gente con relación al recurso compartido, así como las reglas por las que se rige la comunidad para su uso y mantenimiento. En esta línea hay que destacar un estudio de gran influencia posterior,

27 Los *fabliaux* son breves poemas narrativos franceses de carácter popular realizados entre los siglos XII y XIV. "Fabliau" (hablilla) es un cuento escrito con el propósito de provocar la risa; para conseguirlo se centra en ambientes y personajes reales y vulgares.

28 El caso Donaldson v. Beckett llegó al Parlamento Británico en 1774 y supuso el nacimiento del dominio público en Inglaterra. Dicho caso giraba en torno a la posibilidad de extensión perpetua del derecho de explotación monopólico de las obras literarias. El Parlamento dictaminó que la duración era limitada según el Estatuto de la Reina Ana. Una de las voces que se alzó contra esta pretensión fue Lord Camdem, a cuyo discurso pertenece el fragmento reproducido. [En línea] 2007 [Consulta: 05.11.2010].- http://www-histecon.kings.cam.ac.uk/research/digitization/note_literary_property.html

29 CORSÍN JIMÉNEZ, Alberto. “Cooperación y procomún: relaciones antropológicas”. Archipiélago, 77-78 (2007), pp. 27-32

30 HESS, Charlotte and OSTROM, Elinor (2007). Understanding Knowledge as a Commons: From Theory to Practice. MA: MIT Press Cambridge, p.8

que a pesar de sus muchas irregularidades, atrajo de nuevo la atención sobre la idea del procomún.

La Tragedia de los Comunes es una parábola de 1833, planteada por el matemático William Foster Lloyd, que popularizó Garret Hardin en un artículo para la revista *Science*. El autor se valió de una poderosa metáfora de campos, aldeanos y ovejas para exponer su tragedia, cuya causa principal sería la sobreexplotación de los recursos naturales compartidos por una comunidad, en la que algunos miembros practicaban una estrategia de no-cooperación. Inevitablemente esta situación llevaría a la comunidad a enfrentarse a la escasez de bienes.

“Los individuos encerrados en la lógica de los recursos comunes son libres únicamente para traer la ruina universal; una vez que ven la necesidad de la coerción mutua, quedan libres para perseguir nuevas metas.”³¹.

Sin embargo, este trabajo sobrestimó la aplicabilidad del procomún como un paradigma trágico, y subestimó el grado en que una comunidad podría mantener un patrimonio común gestionado por una serie de normas formales o informales. Como Mikael Puurtinen o Tapio Mappes han señalado, en muchas ocasiones esos bienes solo son accesibles para esa comunidad. Las personas se comunican, son capaces de autogobernarse y con frecuencia actúan por el bien común y el mantenimiento de los recursos. Además, la propiedad común es un régimen que asigna derechos de acceso, extracción, gestión, exclusión y alienación al grupo del que depende esa propiedad.

El trabajo de Elinor Ostrom ha demostrado que los seres humanos interactúan desde tiempos inmemoriales a fin de mantener a largo plazo los recursos comunes, desarrollando sofisticados mecanismos de decisión para manejar conflictos, y determina que esas reglas promueven

31 HARDIN, Garrett. “The tragedy of commons”, *Science*, V, 162 (1968), pp.1243-1248. [En Línea] [Consulta:28.10.2010].- <http://www.eumed.net/cursecon/textos/hardin-tragedia.htm>

resultados positivos para su preservación, evitando el colapso. Han sido precisamente las privatizaciones y los cercados, los que han destruido el antiguo equilibrio, aumentado la presión sobre el suelo, y acarreando la tragedia ecológica, la muerte, y el hambre.

“Los esfuerzos de colocar la responsabilidad total a expertos externos tienen poca probabilidad de protegerlos (recursos comunes) a largo plazo. La complejidad de los recursos a niveles locales, regionales y nacionales requieren de sistemas complejos de gobernanza que involucren la contribución ciudadana de distintas formas.”³²

Para Antonio Negri, lo común surge de una demanda social que puede ser de origen variado: un bien material, un espacio, alimentos, la felicidad, la paz, etc.

La definición jurídica de lo común es: aquello que posibilita hacer usable dentro del carácter público la construcción de espacios comunes reales, que son estructuras comunes, y posibilita hacer armónica -en esos espacios de voluntad-: la decisión, el deseo y la capacidad de transformación de las singularidades.³³

Ante la amenaza planteada por Hardin, propone una gestión de lo común similar al empleado por la ética *hacker*, una gobernanza en la que «singularidad y cooperación se hacen fundamentales en la construcción de cualquiera que sea el bien, la mercancía o producto»³⁴ común resultante, generado gracias a la pasión, la imaginación y el intelecto. Porque lo común no surge de la individualidad, sino que se construye y se mantiene desde el reconocimiento del otro.

32 OSTROM, Elinor: El gobierno de los bienes comunes desde el punto de vista de la ciudadanía. En HELFRICH, Silke Coord. (2008). Genes, bytes y emisiones: bienes comunes y ciudadanía. El Salvador: Fundación Heinrich Böll, p. 278

33 Antonio Negri: *La constitución de lo común*. II Seminario Internacional Capitalismo Cognitivo. Economía del Conocimiento y Constitución de lo Común. Río de Janeiro: 2005. Red Universidad Nómada y por la Red de Informaciones para el tercer Sector (RITS).

34 Ibidem.

Existen algunas variaciones de la tragedia de Hardin. A mediados de los años ochenta, Rose bosquejó la *“Comedia de los comunes,”*³⁵ en la que planteaba la posibilidad de que una persona pudiera conseguir algo para sí misma, y al mismo tiempo contribuir al bien común. Esto se puede ver en la utilidad creciente que adquiere un recurso cuando muchas personas colaboran en su construcción y perfeccionamiento. Por otra parte, Michael Heller, profesor de la Facultad de Derecho de Columbia, defendió en la *“Tragedia de los anticomunes,”* que el uso de patentes en la investigación biomédica podía evitar la innovación, al frenar la competencia entre laboratorios, pues el derecho de explotación de un descubrimiento que podría llevar a otros no se libera hasta transcurridos unos años.

La inconsistencia científica e histórica ha sido señalada por Appell, quién citando a numerosos autores afirma: *“Desgraciadamente el argumento de Hardin es sociológicamente ingenuo al ignorar la autorregulación de las organizaciones sociales ante estos desafíos [...], históricamente mal informado pues los pastos comunales sólo pertenecían a esa comunidad y el uso de los mismos tenía límites, [...] legalmente indefendible, lógicamente inconsistente pues ignora los derechos sobre esa propiedad: No sabe qué entidad social disfruta el usufructo o los derechos residuales... y, en definitiva, simplemente erróneo cuando mantiene que sólo la propiedad privada o la administración estatal son las únicas soluciones... falla al definir qué es lo que quiere decir por un común más allá de los ejemplos que da.”*³⁶ Lo peor de la propuesta de Hardin es que fue tomada como texto sagrado para imponer la racionalidad económica y ambiental sobre otros sistemas sociales.

35 ROSE, Carol M. (1986), 'The Comedy of the Commons: Custom, Commerce, and Inherently Public Property', *Law Review* (University of Chicago), 53-3 (1986), p. 711 y ss. [En línea] [Consulta: 03.11.2010].- <http://www.jstor.org/pss/1599583>

36 APPELL, G.N. *Hardin's Myth of the Commons: The Tragedy of Conceptual Confusions. With Appendix: Diagrams of Forms of Co-ownership* (Tracucc. wikipedia) [en línea]. 1993 [Consulta: 02.11.2010].- <http://dlc.dlib.indiana.edu/dlc/handle/10535/4532>

Dos Referencias Históricas

Curiosamente, la mayoría de los trabajos realizados que hacen uso del término *commons*, se asientan en dos conceptos históricos de diferente procedencia.

El primero de ellos hace referencia a la historia del cercamiento. El “segundo movimiento cercamiento”³⁷ introducido por Boyle en torno a 2001 hace una clara alusión a las “*Enclosure Acts*” británicas del siglo XVIII, comparando esta situación histórica con las leyes actuales de propiedad intelectual. Según el autor, el punto de partida estaría en el “*Consenso de Washington*”³⁸ que divide al mundo en dos partes. En una el gobierno ejerce una función reguladora de la economía, y en la otra el Estado no ejerce de intermediario, sino que protege la privatización de bienes comunes (secuencias genéticas o compilaciones de datos) en nombre del interés público.

Otros autores se han sumado a esta corriente, adoptando la expresión “cercamiento” para hablar de la conversión de los procomunes en recursos de mercado³⁹, que ante la incapacidad de adaptación a la economía en red presionan para que surjan leyes de propiedad intelectual y patentes más restrictivas, a la vez que usan la tecnología anticopia para proteger un

37 BOYLE, James. “The second enclosure movement and the construction of the public domain”. [on line] 2003 [consulta 15.05.2010].- <http://www.law.duke.edu/pd/papers/boyle.pdf>

38 “Consenso de Washington,” posterior a la Guerra Fría, según el cual única vía para el crecimiento y la eficiencia es a través de los mercados, y los derechos de propiedad son una condición fundamental para los mercados. La frase “Consenso de Washington” fue acuñada originalmente “para referirse a las instituciones con sede en Washington (Organización Mundial de Comercio, Fondo Monetario Internacional, etc.) en forma de asesoramiento” Cit. KNEEN, Brewster. “Redefiniendo la “propiedad”. Acerca de la propiedad privada, lo comunal y el dominio público.” [En línea] 2004 [Consulta: 25.10.2010].- <http://www.grain.org/seedling/?id=258>

39 Para Bollier, la conversión de los procomunes en “recursos de mercado se puede describir exactamente como cercamiento porque, como el movimiento de cercado de las tierras comunes en el siglo XVIII en Inglaterra, implica la apropiación privada de recursos colectivos” Cit. BOLLIER, David. “Reclaiming the commons. Why we need to protect our public resources from private encroachment. [En línea] [Consulta: 25.10.2010] .- <http://www.grain.org/biodiversidad/?id=350>

sistema obsoleto⁴⁰. El hecho es que la apropiación de los comunes por parte de los intereses privados ha hecho que perdamos de vista nuestra herencia. Cuando nuestros valores culturales son modelados por los medios de comunicación no debería sorprendernos que la gente mire el destino de los comunes con cierta aprensión. La pregunta es cómo alcanzar un equilibrio más humano y productivo entre los comunes y el mercado.

"Recordamos el dominio público como si fuera simplemente un eco de un pasado romántico, abrazamos la idea de que (...) el mundo se dirige mejor cuando se reparte entre propietarios privados, así que se procede a dividir el mundo entre dichos propietarios. Por lo que el dominio público se vuelve tan invisible que ni siquiera podemos verlo cuando está en todas partes, y tan invisible es la idea de que se debería liberar la creatividad, que cuando se encierra nos convencen de que esto es progreso"⁴¹.

Este pesimismo persiste porque la idea divulgada por Hardin se mantiene viva en el imaginario colectivo. Se confunde procomún con acceso abierto a todos los recursos, sin restricciones de ningún tipo, pero no es igual el acceso libre a la información que el acceso libre a la tierra o al agua. Los comunes verdaderos tienen una infraestructura social de instituciones culturales, reglas, y tradiciones, y los recursos no se circunscriben a los usos personales, sino al bien general de la comunidad. Nuestro discurso del mercado tiende a ignorar que la vitalidad del procomún cognitivo está en su abundancia:

"El uso de una información no la destruye, y su cesión no hace que quien la tenía la pierda. Añadamos a esto que la extensión del ciberespacio vuelve todos los signos virtualmente omnipresentes en la red, disminuyendo notablemente su coste de reproducción o de acceso. Desde ese momento, el postulado de la escasez de

40 Benkler se centra en la incapacidad de adaptación de las empresas a la economía en red, y en como éstas "están presionando y sacando leyes, tecnología y mercados para dar forma al siglo actual a imagen del que ya pasó. Sería trágico que triunfasen". Cit. BENKLER, Yochai. "La economía...", pp. 6-9

41 LESSIG, Lawrence. "The Architecture of Innovation". [En línea] [Consulta: 20.04.2010].- www.law.duke.edu/pd/papers/lessig.pdf

bienes pierde su pertinencia, lo que cuestiona los fundamentos de las teorías clásicas, y debe animarnos a imaginar nuevas formas de pensar los fenómenos económicos”⁴².

La segunda referencia propuesta por Benkler⁴³, remite a una historia de apertura e inclusividad, de democracia y libertad. Tradicionalmente en Nueva Inglaterra los *commons* eran espacios compartidos que permitían el diálogo abierto y el proceso democrático. Esa es la narrativa de la interoperatividad, la ciencia abierta, los trabajos colaborativos en red o de las redes sociales. Bibliotecas, archivos y museos son áreas de bienes comunes del conocimiento custodiadas por conservadores con una clara vocación social. En la era digital, se han convertido en espacios compartidos más democráticos que custodian un patrimonio de toda la humanidad y que facilitan un amplio conocimiento de sus objetos a través de información complementaria. Son instituciones que permiten una comunicación fluida multidireccional -de los conservadores y de los usuarios-. Pero el mantenimiento de esta estructura requiere de una cooperación en la que todos los sectores están implicados.

Ecosistema Digital

El nuevo ecosistema digital es un poderoso medio para intercambiar información y generar redes de conocimiento participativas y dinámicas organizadas a larga distancia. Un buen uso favorece los procesos de apropiación social del conocimiento y la creación de lo público.

El procomún digital comprende recursos cognoscitivos creados según nuevas modalidades de participación voluntaria basados en las libertades de acceso, distribución y transformación que aseguren un desarrollo equitativo y sostenible. Estos recursos se mantienen del facto como

42 LÉVY, Pierre. “El anillo de oro. Inteligencia colectiva y propiedad intelectual.” *Multitudes*, 5 (2001)

43 BENKLER, Cit. HESS, Charlotte and OSTROM, Elinor (2007). *Understanding Knowledge as a Commons: From Theory to Practice*. MA: MIT Press Cambridge.

comunales reactivando las reglas de responsabilidad compensatoria, en lugar de privatizarse o pasar a depender del estado.

Las nuevas tecnologías tienen la capacidad de facilitar los procesos de apropiación social de los bienes intelectuales en las sociedades contemporáneas. El conocimiento, tanto el generado por la investigación científica como el saber tradicional que la comunidad acumula, se convierte de esta manera en un instrumento dinamizador de la sociedad, siendo estimulado por varias iniciativas. La primera y más antigua es el Software Libre, que autoriza a las comunidades de usuarios a utilizar, examinar, modificar y difundir el programa libremente. Existen cientos de esfuerzos colaborativos innovadores que han dado lugar a la creación de nuevos bienes públicos, que incluyen entre otros Internet, la *World Wide Web* o GNU Linux.

El movimiento de la Cultura Libre defiende la habilidad de todas las personas para tomar parte activa en la producción de la cultura y contribuir libremente a los intercambios que constituyen la vida pública: Flickr, Youtube, las redes sociales, la cultura del remix, Wikipedia... El Acceso al Conocimiento intenta mejorar la equidad social, particularmente en el contexto norte-sur, eliminando barreras de acceso al conocimiento, aumentando el bienestar social y ensanchando el rango de actores que pueden contribuir a su desarrollo, particularmente con publicaciones científicas de libre acceso, que permitan el intercambio de información y el escrutinio de las investigaciones por parte de otros colegas. Existen ejemplos muy exitosos en el acceso a medicinas para el SIDA o en la divulgación referente al genoma humano.

Con tales argumentos sociopolíticos, necesitamos una buena definición semántica y jurídica que los dote de elementos prácticos para su

desarrollo. Nuestro lenguaje, muy sofisticado para hablar de intercambios económicos y propiedades privadas, se revela insuficiente para apreciar nuestro patrimonio cívico e identificar una amplia gama de abusos que dañan los activos públicos y la ecología social. “En una historia económica, jurídica y semántica donde durante mucho tiempo la palabra bienes se redujo a mercancía, lo que importa es el calificativo públicos.”⁴⁴

Boyle señaló que esa falta de discurso público sobre los bienes comunes se debe a una carencia semántica, y equipara lo que está ocurriendo en la actualidad con los movimientos ecologistas: "Había una vez un tiempo en que no había un movimiento ambientalista. Antes de que pudiera haber un movimiento ambientalista hubo que crear el concepto de “medio ambiente”, es decir, hubo que crear un discurso sobre el medio ambiente antes de que pudiera surgir un movimiento social para protegerlo. Tenemos que crear un discurso sobre el concepto de "dominio público" para que pueda surgir un movimiento que lo promueva.”⁴⁵

Este lenguaje se apoya demasiado en elementos emocionales, por lo que se hace necesario desplegar la creatividad jurídica e institucional eficiente, sostenible y equitativa que tenga efectos prácticos.

Un acceso generalizado al material científico y cultural fuera del ámbito académico tendría un marcado impacto en la cultura, la ciencia y la universidad. El conocimiento está en la esfera de lo público y es un instrumento crítico en el proceso de construcción de la sociedad, por lo que su accesibilidad es altamente recomendable.

Sin embargo, subsisten amenazas por parte de quienes se apropian el conocimiento singularmente. Debido al creciente valor económico del

44 VERSCHAVE, François-Xavier . “¡A nosotros todos los bienes públicos mundiales!” *Hemispères*, 17. [En línea] 2002 [Consulta: 20.09.2010].- <http://survie.org/bpem/dossiers-thematiques/biens-publics-mondiaux-thematique/contributions-324/article/a-nosotros-todos-los-bienes>

45 Boyle Cit. KNEEN, Brewster. “Redefiniendo la "propiedad". Acerca de...

saber, el proceso de apropiación privada se está extendiendo a áreas cognitivas vinculadas a la investigación básica y a obras que hasta hace poco eran bienes comunes. Esto suscita una serie de problemas éticos y jurídicos aún sin resolver, que tienen que ver con el uso de las tecnologías para privatizar lo que ya estaba en dominio público, patentando los conocimientos derivados del saber tradicional, usando sistemas de gestión de información controlados por empresas privadas o digitalizando el patrimonio cultural con licencias *copyright*.

La emergencia digital supone un cambio de la economía industrial a la economía conectada en red. Es más, la creación de una economía apropiada para la sociedad global, escapa parcialmente a los regímenes de propiedad y a la necesidad de intercambio del mercado. La financiación de este modelo contempla donaciones, contribuciones de comunidades interesadas en el proyecto, exenciones fiscales, dotaciones de premios, La ventaja de este sistema sería que una vez los descubrimientos se han realizado podría haber competición entre los fabricantes para mejorar la calidad de la producción, pero también esa investigación podría ser dirigida hacia áreas donde hay más necesidades sociales. El procomún digital representa un conjunto de visiones prácticas para dirigir esto en una dirección más democrática y justa adelantando procesos de descentralización, eliminando obstáculos amenazadores a la participación social y reduciendo las posiciones de poder creadas por los monopolios de la propiedad intelectual. Estos nuevos bienes comunes representan un tercer modelo de producción social, ni dependiente del Estado, ni orientado hacia el mercado, incluso puede solaparse parcialmente con ambos.

Es aconsejable construir un nuevo procomún desde la historia intelectual de la acción colectiva, desde el libre intercambio de ideas y la colaboración por el interés común.

El Sentido Castellano De “*Commons*”

A pesar de que el término procomún funciona desde hace siglos, no es hasta esta primera década del siglo XXI cuando se trata de recuperar de forma sistemática en el contexto de las sociedades del conocimiento, haciendo referencia directa a los bienes cognitivos, bienes de los que participan los museos. Según algunos autores, este término resulta adecuado para trasladar al castellano el vocablo *commons*, de hecho, ha sido utilizado para traducir algunos de los textos más influyentes del movimiento *copyleft*⁴⁶ teniendo, además, cierta carga ideológica.

“Ahora esa idea de apertura y de libertad, tan necesaria en mi opinión en un mundo globalizado y hegemonizado por las grandes empresas transnacionales [...] se extiende a la información y al conocimiento. [...] el carácter comunal de amplias porciones de ambos recursos [...] es ya una parte importante de la sociedad de la información, y tal carácter debería ser preservado y ampliado por su importancia para el futuro de la democracia y de las libertades individuales y colectivas. [...] hemos resucitado el viejo y hermoso término castellano procomún para traducir del inglés *commons*, el modelo de gestión colectiva de la información y el conocimiento que se está empezando a articular por la cada vez más amplia comunidad de personas y organizaciones (e incluso empresas) involucradas en el movimiento del software libre.”⁴⁷

Pero es preciso advertir, que existen muchas equivalencias, y que diferentes autores recurren a vocablos distintos para referirse al mismo tipo de bienes, tal y como explica Vercelli:

46 "La economía política del procomún" (Benkler, 2003), El redescubrimiento del procomún (Bollier, 2003), Jornadas sobre propiedad intelectual. Barcelona. 2004: ¿Proteger o expoliar? Procomún frente a la propiedad intelectual, Monográfico Novática, 163 “Open Knowledge” (2003) Cit. RODRÍGUEZ, Natxo. “Reactivando el procomún”. [En línea] 2006 [Consulta: 20.02.2010].<http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=628&llengua=ca>

47 FERNÁNDEZ CALVO, Rafael. “El procomún del conocimiento”. Revista Novática, 163 [En línea] 2003 [Consulta: 20.03.2010].- <http://www.ati.es/novatica/2003/163/enre163.html>

“A lo largo de la historia se han utilizado diferentes conceptos para describir los bienes que tienen un carácter común y pertenecen a todos los integrantes de una comunidad. Entre muchos otros, se han utilizado los conceptos de propiedad común [comunal o comunitaria] (Buckles, 2000; Rubinstein, 2005), recursos comunes (Ostrom, 1990; Dolsak y Ostrom, 2003), pro común [provecho común] (Lafuente, 2007) o patrimonio común [riqueza, herencia común] (UNESCO, 1972; Shiva, 1997). Tanto las definiciones genéricas sobre los bienes comunes como los conceptos descritos permitieron históricamente [y todavía permiten] describir los rasgos básicos de aquello que es común.”⁴⁸

Procomún trata de sustituir a términos en teoría equivalentes, como bienes comunes o dominio público. La idea del dominio público depende en gran medida de los conceptos del derecho romano que regulan el espacio físico. El debate más utilizado es el relativo a *res communes* y *res publicae*. El primero se refiere a las cosas que por su naturaleza, son inapropiables, mientras que el segundo describe a las cosas abiertas al público por ministerio de la ley. Esto parece ser la traslación al debate actual sobre los conceptos bienes comunes y dominio público. El hecho de que estas expresiones se usen indistintamente no es una sorpresa ya que los romanos tenían un problema similar con *res communes* y *res publicae*. Sin embargo, estos vocablos analizados con detenimiento revelan otras connotaciones.

La expresión «dominio público», se aplica al poder que ejerce el estado sobre sus propios activos, designando esta palabra al régimen jurídico al que se subordinan dichos bienes. Pero también es un vocablo de uso hegemónico en el entorno social que denomina al espacio donde concurren las obras cuyos derechos de explotación han expirado. No obstante, existen diferencias entre dominio público español y el *public domain* anglosajón.

48 VERCELLI, Ariel. “Repensando los bienes intelectuales comunes” [en línea]. 2009. [Consulta: 27.01.10].- <http://www.bienescomunes.org/archivo/rlbc-1-0.pdf> -, pp. 28-32

La doctrina jurídica española concibió el dominio público como un conjunto de bienes sometidos al dominio eminente del estado, pero no objeto de propiedad. Sin embargo, posteriormente la jurisprudencia ha configurado el dominio público como una relación de propiedad. No obstante, el Tribunal Constitucional, en la Sentencia 227/88, de 29 de noviembre: determina que la incorporación al dominio público «supone no tanto una forma específica de apropiación por parte de los poderes públicos, sino una técnica dirigida primordialmente a excluir el bien afectado del tráfico jurídico privado».⁴⁹

Según Ochoa, bajo la calificación de *public domain*, se agrupa un conjunto heterogéneo de bienes. El dominio público de los inmuebles estaría sujeto a la propiedad y control estatal, mientras que el dominio público de naturaleza intelectual abarca unos derechos de propiedad que pertenecen a la comunidad y que, además, no pueden alienarse. Las razones de esta distinción están en que la propiedad inmueble es finita y los bienes intelectuales se pueden utilizar por todos.⁵⁰

Candeira y De la Cueva entienden esa diferencia, concluyendo que el dominio público en Español es regulado por la Ley de Patrimonio de las Administraciones Públicas, siendo el estado quién puede llevar a cabo el ejercicio de su uso efectivo, mientras que en el mundo anglosajón se reserva para el pueblo soberano.⁵¹

La noción «bienes comunes» es más inclusiva, abarca tanto los recursos de aprovechamiento colectivos como los regímenes de propiedad comunal. Según este esquema, se basaría en el uso de un entorno limitado,

49 MENÉNDEZ REXACH, Ángel: “El dominio público como institución jurídica: configuración histórica y significado actual en el Derecho público español”. Revista Jurídica 10, (2004), pp. 209-226

50 OCHOA Tyler.T: *Origins and meanings...*, pp.215-267

51 Candeira y De la Cueva Cit. RODRÍGUEZ, Natxo: “Reactivando el procomún”. III congreso online. Conocimiento abierto. Sociedad libre. Observatorio para la cibersociedad. [En línea]. 2006 /Consulta: 10.03.1010].- <http://www.cibersocietat.net/congres2006/gts/comunicacio.php?llengua=en&id=628>

necesario para la supervivencia de una comunidad, que no era entendido como escaso ni como una propiedad universal. Estos bienes se regulan por otras normas, como el código civil y las normas históricas.

Una definición de procomún debe adaptarse a la actualidad, delimitando qué recursos tienen tal naturaleza:

*“Está constituido por las cosas que heredamos o creamos conjuntamente y que esperamos legar a las generaciones futuras. Pertenecen al Procomún los recursos naturales como el aire, el agua, los océanos, la vida salvaje y los desiertos, y también Internet, el espacio radioeléctrico, los números o los medicamentos. También incluye abundantes creaciones sociales: bibliotecas, parques, espacios públicos,... además de la investigación científica, las obras de creación y el conocimiento público que hemos acumulado durante siglos.”*⁵²

También es fundamental delimitar qué comunidad lo comparte:

*“Estamos hablando de una serie de recursos que pertenecen a la comunidad en su sentido más amplio; conjunto de bienes que ya no se limitan a un reducido número de usuarios vinculados únicamente a un espacio físico.”*⁵³

Así como las reglas jurídicas que rigen para su gestión:

*“Desde una perspectiva jurídica, todos los ciudadanos tienen acceso libre a los bienes y recursos englobados bajo el procomún, aunque deben respetar ciertas reglas (que varían en cada caso). Es un derecho civil que no se ciñe exclusivamente al ámbito mercantil, sino que se inserta en una dinámica social mucho más amplia y compleja”*⁵⁴

52 http://medialab-prado.es/laboratorio_del_procomun

53 RODRÍGUEZ, Natxo (2008). Artes visuales y Cultura Libre. Una aproximación copyleft al arte contemporáneo. Tesis inédita, p. 158

54 Miquel Vidal cit. RODRÍGUEZ, Natxo (2008). Artes visuales y Cultura Libre. Una aproximación copyleft al arte contemporáneo. Tesis inédita, p. 158

De todas formas, aunque se plantee como una alternativa a bienes comunes, no pocos autores consideran que es intercambiable el uso de una u otra opción.

“Los bienes comunes o pro-común (denominado en inglés “commons”) son aquellos que comparten características tanto con los bienes públicos (dado que no son “excluíbles”, por que es muy difícil privar a los usuarios de su utilización) como con la propiedad privada (al ser “sustractables”, si una persona usa esos bienes disminuirá su disponibilidad para otros usuarios)”⁵⁵

Concluyendo

Durante siglos, los comunes han existido a nuestro alrededor, y se han mantenido gracias a reglas, tradiciones y estrategias de supervivencia pactadas entre los individuos. Los procomunes tradicionales comenzaron con una demanda colectiva sobre los recursos naturales o sociales fundamentales para la vitalidad de los valores de una comunidad, su supervivencia económica, su historia, su salud ecológica, las relaciones entre su gente, etc.

Hay una relación entre la erosión material de los procomunes y la erosión de la idea que tenemos de ellos. El procomún se vuelve invisible debido al abuso lingüístico de vocablos como bien común, patrimonio común e interés público empleados en otros contextos por los gobiernos y las multinacionales, que los ha vuelto vulnerables a la apropiación, la destrucción y la negligencia.

En la actualidad los procomunes se manifiestan de muchas formas. La definición de Negri y Hardt encierra en sí misma una buena síntesis de esta idea:

“Por procomún nos referimos, en primer lugar, a los bienes comunes del mundo material - el aire, el agua, los frutos de la tierra y todos las riquezas de la naturaleza - que en los textos

55 FREIRE, Juan. “Revitalización del procomún” Revista Innobai, 15 (2010)

políticos clásicos europeos se reclaman con frecuencia como la herencia de la humanidad en su conjunto, para ser compartida entre todos. Consideramos también como bienes comunes, más significativamente, los resultados de la producción social que son necesarios para la interacción social y la continuidad de la producción, tales como los conocimientos, lenguajes, códigos, información, afectos y demás. Esta noción del procomún, de los commons, no sitúa a la humanidad separada de la naturaleza, como su explotadora o como su custodia, sino que se centra en las prácticas de interacción, cuidados y cohabitación en un mundo común, promoviendo lo beneficioso y limitando lo perjudicial. En la era de la globalización, las cuestiones del mantenimiento, la producción y la distribución de los comunes en estos dos sentidos y en los marcos socioeconómicos y ecológicos se convierten cada vez más centrales”⁵⁶.

Comprender el conocimiento como un procomún supone analizar el conocimiento desde la perspectiva de los comunes. El modelo de los bienes comunes remite a un recurso compartido por un grupo de gente, que plantea un gran reto a la narrativa individualista de mercado extensamente aceptada, en la cual hay poco sitio para los recursos contruidos, gestionados y preservados en colaboración.

La tecnología digital, como la imprenta antes que ella, ha tenido una influencia de gran alcance en la creación y la distribución del conocimiento. Sin embargo, nos encontramos ante una situación paradójica: a la vez que la información es más abundante que nunca, las nuevas restricciones técnicas y legales están cercando partes importantes de información. Las verdaderas ventajas de un mundo conectado para la invención, creatividad y comunicación se producen cuando el público tiene libre acceso al conocimiento.

El cambio de la información impresa a la información digital está afectando a los procomunes del conocimiento que las bibliotecas, archivos y museos suministraban. El acceso abierto a materiales culturales y

⁵⁶ HARDT, Michael y NEGRI, Antonio (2009). “Commonwealth”. Cambridge: Belknap Harvard.<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://htca.us.es/blogs/wikiplazainvestigacion/2010/09/02/0101-conceptos/>

científicos debería ser universal, pues estamos al principio de una nueva era y no podemos dejar que las convenciones del pasado limiten las oportunidades de futuro. Los museos, como entidades generadoras de recursos cognitivos, tienen la posibilidad de mostrarlos desde cualquier lugar y en cualquier momento. Sin embargo, unas instituciones restringen el acceso a sus imágenes y bases de datos amparados en leyes de propiedad intelectual, mientras que otras animan a sus usuarios a visitarlos, estableciendo repositorios de imágenes y bases de datos de acceso abierto y manteniendo un diálogo fluido mediante la Web 2.0.

El acceso abierto en línea contribuye a construir nuevos comunes que tienen efectos positivos sobre la acción colectiva y el contrato cívico. La participación universal en la creación de contenidos vigoriza la comunicación, contribuye al incremento del capital social, consolida comunidades y desarrolla las habilidades que la gente necesita para ejercer una ciudadanía eficaz.

Existen también algunos retos, pues tan inmensa cantidad de información es muy frágil y hay que aprender a seleccionar y conservar. Al fin y al cabo, la idea del expurgo no sólo es necesaria, sino también recomendable. Al mismo tiempo, el alto ritmo de cambio científico también encierra grandes desafíos y peligros de desigualdad creciente y exclusión social en la capacidad de acceso a, y uso de estas tecnologías.

El procomún y la creación de una sociedad basada en los comunes es una proposición necesaria en nuestra aldea global. Porque el procomún, es una manera de llamar a un sistema de relaciones y entendimiento, y su existencia solamente es posible dentro de un contexto de relaciones de colaboración, recíprocas y equitativas, que aseguren un uso justo y sostenible.

GLOSARIO

A2K⁵⁷**Access to Knowledge****O****Acceso al conocimiento**

Este movimiento tiene su origen en la campaña de lucha contra el SIDA iniciada por Sudáfrica en los años noventa. Los retrovirales eran comercializados por las farmacéuticas a precios prohibitivos, por lo que el gobierno sudafricano optó por cambiar sus leyes y promover la importación de genéricos de Brasil e India. Las farmacéuticas, apoyadas por Estados Unidos y la Unión Europea, pretendieron sancionar a Sudáfrica, pero se inició una campaña internacional, y Sudáfrica pudo continuar con su política. Esto animó a otros países en vías de desarrollo a actuar de un modo similar. El resultado fue la formulación de una agenda de desarrollo, adoptada formalmente en 2007, que establecía un equilibrio entre las necesidades de la propiedad intelectual y las del desarrollo social, abogando por la protección del conocimiento tradicional.

El segundo paradigma del movimiento A2K es la aparición de publicaciones científicas de acceso abierto. Existe una larga tradición de científicos que publicaban sus investigaciones en sus comunidades. Sin embargo, a finales del siglo XX los precios de las revistas científicas se incrementaron notablemente. Las bibliotecas ya no podían adquirirlas todas, y en consecuencia, muchos científicos no pudieron acceder a los nuevos estudios. Por este motivo, las revistas en acceso abierto tuvieron un rápido florecimiento en Internet. Sus artículos, publicados a menudo bajo una licencia Creative Commons, son sometidos al escrutinio de otros investigadores, por lo que el proceso de revisión científico es tan riguroso como el tradicional.

Acción Colectiva⁵⁸

Se produce cuando se requiere el esfuerzo de dos o más personas para obtener un resultado. Un aspecto a destacar es su voluntariedad.

Auto-gobernanza⁵⁹

Según el diccionario de la Real Academia Española de la lengua la gobernanza es el “*Arte o manera de gobernar que se propone como objetivo el logro de un desarrollo económico, social e institucional duradero, promoviendo un sano equilibrio entre el Estado, la sociedad civil y el mercado de la economía.*”

57 STALDER, Felix (2010). Digital Commons. In: Hart, Keith; Laville, Jean-Louis; Cattani, Antonio David (eds). The Human Economy: A World Citizen's Guide. Cambridge, UK, Polity Press.-<http://felix.openflows.com/node/137>

58 HESS, Charlotte and OSTROM, Elinor (2007). Understanding..., p.5

La auto-gobernanza requiere de una acción colectiva combinada con el conocimiento y la voluntad, y apoyada por acuerdos institucionales.

Capital social⁶⁰

Es la variable que mide la colaboración entre los diferentes miembros de un colectivo humano, y el uso individual de las oportunidades surgidas a partir de la confianza mutua, las normas efectivas y las redes sociales. Cuando las personas participan en la creación de cosas nuevas a partir de una idea, y esas creaciones se comparten, están contribuyendo al capital social, pues cada persona con su aportación añade un valor extra a la idea original.

Cultura Libre⁶¹

Movimiento social profundamente influido por los efectos de los medios de comunicación de masas en la cultura, que ha reaccionado ante el endurecimiento de los derechos de propiedad intelectual sobre los bienes del conocimiento. Algunas de sus características son el remix de trabajos pre-existentes, creadores no comerciales que difunden sus trabajos por la red para conectar con el público. trabajos colaborativos, uso de las redes sociales,... En definitiva, defiende la habilidad de todas las personas para tomar parte activa en la producción de la cultura y contribuir libremente a los intercambios que constituyen la vida pública.

Globalización

Arnold Toynbee en su obra, *A Study of History*, planteó la construcción de una sociedad global, que requiere una institucionalidad y un marco normativo diferente del estado-nación, y al de los mecanismos intergubernamentales que han dominado el ámbito internacional. Se trata del surgimiento de la sociedad civil transnacional que se refleja en la globalización de los mercados, de la producción, de los sistemas financieros, de la diversión y de la ciencia, y cuyas consecuencias afectan a sectores sociales que no participan activamente en ella.

Mediactivismo⁶²

Se disparó “por eventos como Seattle N30 y Génova G8 estimulados por la emergencia del monopolio, pero esencialmente se desarrollaron a partir de la difusión masiva de tecnologías a bajo coste, de los denominados personal media (medios personales) y de la red. El mediactivista es una

59 Íbidem, p.6

60 Íb., p.6

61 STALDER, Felix (2010). Digital Commons....

62 TRERÉ, Emiliano. Guía de conocimiento sobre Comunicación y Sociedad de la Información. Revista Gloobal, 67 [En línea] [Consulta:07.11.2010].- <http://www.gloobal.net/iepala/gloobal/fichas/ficha.php?entidad=Textos&id=1674&opcion=documento#s67>

figura social, una nueva figura de operador, militante, artista, ciudadano comprometido a experimentar [...], formas de autogestión de la comunicación. [...] El mediactivismo es una red mundial. [...] Fundamentalmente lograron crear la conciencia de una sociedad y de una ciudadanía global."

Software Libre⁶³

Es el movimiento más antiguo en la red. Permite a las comunidades de usuarios usar libremente el programa, modificarlo, y distribuirlo bajo el mismo tipo de licencia que tenía el original. Además, esta licencia impide que jurídicamente sea explotado por algún monopolio. Frente al movimiento del *software* libre surge el Código Abierto, con la intención de implementar sus programas compartiendo el código fuente, pero incorporando ciertas restricciones en algunos casos: distribución, uso comercial o derechos de los usuarios. En la actualidad existe un término que pretende resolver las ambigüedades de ambos movimientos: FOSS (*Free and Open Source Software*).

63 STALDER, Felix (2010). Digital Commons...

**El museo.
Del procomún
a lo público**

INTRODUCCIÓN GENERAL

Durante la modernidad, lo común pierde terreno. El estado nacional, centralizado institucionalmente, reemplaza esta realidad. Frente a la diversidad cultural compuesta por el saber local, discontinuo y no legitimado -lenguas, costumbres, creencias y folclores diversos-, se impone una identidad colectiva, abstracta y unitaria, basada en una única lengua, una memoria oficial y símbolos nacionales. El patrimonio cultural participa activamente en la construcción de ese imaginario, adquiriendo un protagonismo inusitado tras la revolución francesa y pasando del procomún a lo público.

Ciencia y tecnología constituyen la matriz en torno a la cual se organiza la cultura ilustrada, a la vez que participan en el embrión de la comunidad nacional. Esta particularidad se manifiesta en inventos como la imprenta o en el desarrollo de la cartografía. Gracias a la tecnología de la imprenta se impuso una lengua sobre otros dialectos. Pero, al mismo tiempo, este hecho facilitó la comunicación de los descubrimientos y conocimientos mediante libros, revistas y otras publicaciones, contribuyendo al progreso de la humanidad.

Del mismo modo, la cartografía era como un libro, cuyas páginas establecían los terrenos aún por domesticar, eran tierras por conquistar política y científicamente. Las grandes expediciones se basaron en el trabajo colaborativo de muchos especialistas, que comprendieron la necesidad de compartir sus descubrimientos. La ciencia se convirtió en cultura, se socializó gracias a objetos que «fueron creados mediante nuestras tecnologías, y solo podían ser bienes comunales».⁶⁴ Dichos bienes

⁶⁴ LAFUENTE, Antonio: “El museo como casa de los comunes. Nuevas tecnologías y nuevos patrimonios.” Instituto de Historia. CSIC [en línea]. 2005 [Consulta: 13.05.2010] <<http://digital.csic.es/bitstream/10261/2840/1/El%20museo%20como%20casa%20de%20los%20comunes.pdf>>

culturales habitaban museos y gabinetes, y fueron utilizados como instrumento de investigación, formación y deleite.

Diversos acontecimientos ocurridos tras la revolución francesa, como la descontextualización de los bienes culturales, el auge del mercado artístico y anticuario o el vandalismo, provocaron la aparición de organismos especializados dentro de las administraciones para la gestión de estos tesoros artísticos nacionalizados. Surge así el museo como repositorio de objetos separados de lo cotidiano «que compiten unos contra otros»⁶⁵ por la atención del visitante. Autores como Foucault los han considerado una de esas instituciones de marginalidad decimonónicas. Pero este museo público, con sus discursos cronológicos, estéticos o locales, también ha sido vehículo esencial de la conciencia histórica desde finales del siglo XVIII hasta nuestros días.

Los bienes culturales parecen servir de consuelo para los olvidados porque son depositarios de valores rememorativos, funcionales y artísticos, y conectan emocionalmente con la historia y la identidad. Cuando se hallan en el interior del museo, se les denomina musealia y expósitos, desvinculándose de su entorno y adquiriendo nuevas lecturas. Sin duda, los valores de unicidad y autenticidad que se les atribuye en occidente, han sido cuestionados por autores de otras latitudes. Sin embargo, la vigencia de este criterio puede apreciarse en la Carta de Nara:

La conservación del patrimonio histórico bajo todas las formas y en toda época se funda en los valores que se atribuyen a ese patrimonio y, por tanto, tienen que ver con la autenticidad del monumento.⁶⁶

⁶⁵ Bataille Cit. POU, Cristina: “El museo: entre el ostracismo y la banalización del activismo social.”. Zona pública, 1 [en línea]. 2005 [Consulta: 13.08.2010].- <http://www.museologia.cat/index.php/ca/publicacions-amc/zona-publica-n2/18-zona-publica-1>

⁶⁶ ICOMOS: Convención sobre el Patrimonio Mundial. Nara, Japón, a instancias de la Agencia de Asuntos Culturales (Gobierno de Japón) y de la Prefectura de Nara [en línea]. 1994 [Consulta:20.05.2010].- http://www.esicomos.org/Nueva_carpeta/info_DOC_NARAesp.htm

La globalización y las nuevas tecnologías han hecho que se planteen otras opciones. Los sustitutos -reproducciones, maquetas, especímenes o modelos-, a pesar de su contemporaneidad tecnológica, fueron una opción muy apreciada para rellenar huecos en la antigüedad con la esperanza de abarcar el mundo.

Desde la inicial reapropiación colectiva patrimonial que proclamara Vicq d'Azyr (1794) en un intento por salvaguardar la integridad de estos objetos culturales, han transcurrido una serie de etapas. Las expediciones científicas del siglo XVIII, se convirtieron en empresas coloniales durante los siglos XIX y XX, recabándose todo tipo de artefactos que ocuparon las vitrinas de los llamados museos bíblicos. Con la independencia de los protectorados, surgió uno de los grandes conflictos en torno a la propiedad del patrimonio entre estos museos y los nuevos estados nación, polémica ésta de difícil resolución.

Por un lado los países defensores de un patrimonio nacional esgrimen razones éticas y de identidad.

Deben entender lo que los mármoles del Partenón significan para nosotros. Son nuestro orgullo. Son nuestro sacrificio. Son el símbolo supremo de nobleza. Son un tributo a la filosofía democrática. Son nuestra aspiración y nuestro nombre. Son la esencia de Grecia.⁶⁷

Por otra parte, los museos enciclopédicos arguyen que lo importante es la integridad de dicho patrimonio universal. De modo general, no es posible deshacerse de parte de una colección sin que ésta se resienta, ya que el museo le proporciona un contexto valioso a objetos que se han convertido en parte del mismo y por extensión en parte del patrimonio de las naciones en las que residen esos museos.

⁶⁷ Melina Mercouri (Grecia). Cit. KWAMI, Opoku: "Whose universal museum? Comments on James Cuno's whose culture?" [en línea]. 2009 [Consulta: 10.06.2010].- <http://www.modernghana.com/news/212197/1/whose-universal-museum-comments-on-james-cunos-who.html>

Como repositorios de objetos, dedicados a la promoción de la tolerancia y la investigación y la disipación de la ignorancia, donde los artefactos de otra cultura y tiempo se conservan y se muestran junto a los de otras culturas, sin prejuicios.⁶⁸

Bordieu y Paasseron afirmaron que, una colección de objetos reunidos en función de desiguales relaciones de poder entre distintos grupos sociales nunca será enteramente universal. Su acumulación ha sido arbitraria y, en la mayoría de las ocasiones, violenta.⁶⁹ Desde el punto de vista histórico, la apropiación de obras de arte y antigüedades durante un acto de guerra ha sido condenada. Polibio o Cicerón abogaron por el respeto a los valores de quienes han sido dominados militarmente; y el Duque de Wellington dijo de Francia, tras el Congreso de Viena de 1815, que las colecciones acumuladas durante la época napoleónica habían sido contrarias a las practica de guerra entre naciones civilizadas.

Existen, además, estudios que manifiestan que los bienes reunidos a lo largo de la historia por una comunidad no evocan los mismos valores para todo el mundo (Bonfil, 1991; Tranquilli, 2002), suscitando sentimientos y comportamientos heterogéneos con respecto a ellos. Desde la ignorancia total del objeto hasta el tratamiento del mismo como reliquia, hay muchos estadios intermedios.

Entre tanto han surgido algunas alternativas que defienden el uso de internet para difundir el patrimonio de la humanidad. La red es fuente de información y conocimiento y podría facilitar la reapropiación de esos bienes por la comunidad. Su importancia cultural así como el reconocimiento por parte de la UNESCO de categorías como el patrimonio inmaterial, ha facilitado la aparición del patrimonio digital, con entidad propia e independiente que también hay que conservar para las

68 CUNO, James: *Whose culture? The promise of Museums and the debate over antiquities*. New Jersey: University of Princeton, 2009, pp.1-36.

69 Bordieu y Passeron Cit. ALEGRIA LICUIME, Luis: "Museos e historia: los usos sociales del patrimonio" [en línea]. 2002 [Consulta: 03.05.2010].- http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:blkjXUt_ZAEJ:www.dibam.cl/dinamicas/DocAdjunto_118.doc+museos+apropiacion&cd=41&hl=es&ct=clnk&gl=es

generaciones futuras. Este sustituto digital puede ser fácilmente apropiado por las sociedades del conocimiento, y debería ser mantenido en la esfera pública. Máxime cuando se «tiene la convicción de que el hombre, como ser social e histórico solo puede realizarse plenamente en un entorno que lo relacione con su pasado cultural».⁷⁰

⁷⁰ ALONSO IBÁÑEZ, M^a del Rosario: El patrimonio histórico. Destino público y valor cultural. Oviedo: Civitas, 1992, p. 29

LA CIENCIA COMO CULTURA Y LA CONCIENCIA HISTORICISTA

«El único fundamento para creer en las ciencias naturales es la idea de que las leyes generales que dirigen los fenómenos del universo, conocidos o desconocidos, son necesarias y constantes. ¿Por qué habría de ser tal principio menos cierto para el desarrollo de las facultades intelectuales y morales del hombre que para otras operaciones de la naturaleza?»

Marqués de Condorcet (1792)

Uno de los aspectos más notables de la Ilustración es la concepción de la ciencia como cultura, pues el conocimiento científico se consideraba la base del progreso de la humanidad. Se dice que en el siglo XVIII se contiene, en forma de verdad codificada, la esencia de la modernidad, verdad que tras la crisis de valores provocada por la Segunda Guerra Mundial se cuestionó. Occidente dejó de ser la cuna de la Ilustración para convertirse en su consecuencia más inmediata, un lugar donde el conocimiento se establecía a partir de la homogeneidad de los testigos y no desde la uniformidad de los fenómenos.

La Ilustración responde a un ideario que impregnó actitudes, comportamientos y expresiones, calando en buena parte de la geografía europea e hispanoamericana, pues el intercambio internacional de conocimiento era fundamental para obtener resultados prácticos a corto plazo. En última instancia, sus objetivos fueron la obtención de la felicidad pública y el progreso desde la ciencia útil⁷¹. Quizá por ello, la ciencia se desvinculará de ese

71 Estos objetivos se asocian a dos palabras clave, empleadas por primera vez en la época con el significado moderno. En 1760 el término humanismo se emplea para referirse a la naturaleza del hombre y lograr su felicidad respaldado por el Estado. En 1786, el Marqués de Mirabeau emplea por primera vez el término civilización, asociándolo a la idea de evolución de los pueblos. Cit. HASQUIN, Hervé. "Mostrar el arte y la ciencia en el Siglo de las Luces para el progreso de los conocimientos humanos". Simposio ICOFOM. Museología. Retorno a las bases (2009).

sentido lúdico de los salones de tertulias y adquirirá un carácter moral convirtiéndose en símbolo de progreso, herramienta imprescindible para conocer las leyes que gobiernan el universo.

La ciencia que fascinó realmente fue la de la sociedad humana que se tradujo en una reacción a la religión, al Estado europeo y a la nueva física política. El hombre era parte de la naturaleza. Debía obedecer a leyes naturales y dichas leyes eran susceptibles de ser descubiertas mediante la observación y la inducción. El “*Espíritu de las leyes*” de Montesquieu recurrió a un análisis de la información existente sobre las sociedades pasadas en un intento por revelar esas leyes. Posteriormente, Rousseau defendió la soberanía del pueblo frente al ideal de la monarquía en “*El contrato social*”. Entre ambos transcurre el Siglo de las Luces. Uno y otro pretenden reformar el Estado de acuerdo con el nuevo espíritu de la ciencia del siglo XVIII, culminando en un proceso de universalización y secularización de la cultura que proveyó de una mirada crítica hacia el pasado, cuyos testimonios comenzaron a ser protegidos por leyes.

Por último, cabría señalar que para los habitantes del siglo XVIII su perspectiva del patrimonio histórico era semejante a la que tenían del medioambiente natural, al que también consideraban una obra sublime, merecedora de ser conservada en los museos de *historia natural*⁷² o en los jardines botánicos. La interpretación de la cultura desde una perspectiva esencialmente estética, sólo accesible para unos pocos iniciados, se instauró durante el siglo XIX, cuando el objeto es silenciado⁷³ para la mayoría, valorado por su autenticidad y

72 Museo Dávila ubicado en el Palacio Goyaneche, junto al cual se trasladó la Academia de Bellas Artes de San Fernando porque “Naturam et artem sub uno tecto consociavit”. Cit. BOLAÑOS, María (2008). Historia de los museos españoles. Gijón: Trea.

73 Phillip Fisher habla del proceso de silenciamiento del objeto en el museo, pues el discurso del mismo depende de nuestra capacidad para entender el argumento que la serie construye. Cif. POU, Cristina. “El museo: entre el ostracismo y la banalización del

singularidad, y colocado en el museo como parte de un discurso que favorece un tipo de apropiación simbólica. Habría que esperar hasta la década de 1950 para que se produjera un nuevo cambio. Aunque era una opinión generalizada que el patrimonio constituía una herencia común y un derecho inalienable de la sociedad -Carta de Atenas, 1931-, no será hasta este periodo cuando el ciudadano se implique en los asuntos de su comunidad. La cultura se convierte en un acontecimiento cívico que coincidirá con un progresivo estado del bienestar y un aumento del tiempo libre. Se resucita con ello el alegato ilustrado a favor de la democratización de la cultura que proclamara el Marqués de Condorcet en su “Informe sobre la Organización General de la Instrucción Pública” de 1792.

La Ciencia Como Cultura

La sensación de progreso era común, había nacido una nueva forma de pensar cuyo germen se encontraba en el seiscientos. Desde Kepler hasta Newton demostraron que la teoría del cosmos heliocéntrico de Copérnico era cierta. Pero quizá lo más influyente fuera el nuevo método científico baconiano que permitió conocer y contemplar la naturaleza, transformarla en algo útil, pues *saber es poder*. Bacon⁷⁴ abogaba por la unidad del conocimiento, apostando

activismo social”. Zona pública (Associació de museòlegs de Catalunya) 1 (2005).- www.amc.cat

74 La influencia de Bacon en el siglo XVII dio lugar a la aparición en 1661 de la Royal Society en Inglaterra, cuya finalidad era promover un programa de reforma intelectual mediante el esfuerzo común de la sociedad. La idea era que la sociedad debería ser el foro de producción y discusión de los hallazgos científicos a través de los experimentos llevados a cabo en nombre de la sociedad en general. Pero esta “Casa de Salomón” baconiana no funcionó tan bien como se preveía, y al carecer de fondos públicos para su funcionamiento, se recurrió a las suscripciones, con lo cual el acceso universal y el avance del conocimiento para beneficio de todos quedó limitado por las presiones de sus financiadores que buscaban el progreso de la ciencia en su propio beneficio. Habría que esperar hasta la fundación del Ashmolean Museum para hacer realidad el deseo de contar con un museo con “laboratorio de química, operatorio de mecánica, observatorio astronómico y una cámara óptica” y el empleo de “conservadores” expertos en sus áreas, tal y como Thomas Sprat, uno de los fundadores de la Royal Society, expuso en 1664. Cit. HUNTER, Michael y WOOD, Paul B. “Towards

por una ciencia cualitativa de carácter taxonómico, pues si la ciencia pretendía transformar la realidad tenía que conocer las causas para controlar los efectos, y para ello la recogida de datos y su ordenación racional en tablas era fundamental. Todo esto entró en contacto con el racionalismo experimental y utilitario, operándose una innovación intelectual. El sentimiento de la época se puede apreciar en las siguientes palabras de D'Alembert:

“La ciencia de la naturaleza adquiere día por día nuevas riquezas; la geometría ensancha sus fronteras y lleva su antorcha a los dominios de la física, que le son más cercanos; se conoce, por fin el verdadero sistema del mundo, desarrollado y perfeccionado. La ciencia de la naturaleza amplía su visión desde la Tierra a Saturno, desde la historia de los cielos hasta la de los insectos. Y, con ella, todas las demás ciencias cobran una nueva forma”⁷⁵

El siglo XVIII fue tiempo de orden y sistematización de saberes en numerosos terrenos. Se pretendió inventariar el mundo, lo que implicaba el control de la naturaleza y de otras culturas. Por esta razón los viajes de exploración se convirtieron en el principal vehículo de nuevos descubrimientos. La naturaleza ilustrada fue una construcción ordenada, de ahí el sistema taxonómico de Linneo: géneros y especies, sistemas naturales y artificiales, que no era sino el trasfondo de una dualidad ideológica entre los conceptos aristotélicos y escolásticos que formaban la base de la educación cristiana y las ideas transformistas de la ciencia. La naturaleza podía colmar las aspiraciones de un saber humano sólido gracias a la racionalidad científica, y para ello se buscó un lenguaje universal, se intentó unificar la metodología y la terminología. Esta construcción histórica dio como resultado el hecho de que desde el setecientos se identifiquen y confundan verdad y objetividad.

Solomon's House”. *History of Science*, XXIV [En línea] 1986 [Consulta: 16.08.2010] NASA Astrophysics Data System, pp. 49-107

⁷⁵ BARONA, Joseph Lluís, MOSCOSO, Javier y PIMENTEL, Juan (2003). *La Ilustración y las ciencias. Para una historia de la objetividad*. Valencia: Universitat de Valencia, p.61

Pero la naturaleza para ser dominada debía convertirse en cultura. Se produjo un amplio esfuerzo de seducción de públicos, pues la modernización de la sociedad sólo era posible si se comprometía a la población con la causa de los nuevos valores asociados a la cultura de la ciencia: utilidad, veracidad, salubridad y publicidad. Existía una dimensión pública del conocimiento con diferentes acepciones. Por un lado, dicho proceso tenía un carácter público de divulgación y educación,⁷⁶ apoyándose especialmente en la lectura, los gabinetes, museos y academias. El público accedió a todos esos avances gracias al libro y las revistas de divulgación científica, muchas de ellas llamadas *mercurio*⁷⁷ como el mensajero de los dioses. Estos medios facilitaron la difusión social adquiriendo la ciencia visibilidad, pues la Luces propician la necesidad de “*mostrar para ver a fin de comprender mejor*”⁷⁸. Por otro lado, dicho proceso es comunal porque tras cada experimento, cada texto y cada descubrimiento había siempre un colectivo que compartía ideas, actitudes y objetivos. Como dice Antonio Lafuente

“El cometa de Tycho, el prisma de Newton, el oxígeno de Lavoisier [...] no pertenecen a nadie, conforman un patrimonio de la humanidad. Había un orgullo, incluso connotado con sentimientos nacionalistas, en quien hacía el descubrimiento, pero también una conciencia de que su hallazgo no pertenecía *a nadie*.”⁷⁹

La Ilustración también representa el origen de la conciencia histórica. A finales del siglo XVIII la historia deja de ser una crónica y se afianza como disciplina, y con ella el pensamiento histórico se

⁷⁶ “La instrucción es necesidad de todos”. Art. 22. Declaración de los Derechos del Hombre y del Ciudadano, 1793 .

⁷⁷ “El mercurio histórico y político de Madrid” (1776). Cit. BOLAÑOS, María (2008). Historia de...

⁷⁸ HASQUIN, Hervé. “Mostrar el arte y...”

⁷⁹ LAFUENTE, Antonio. “El museo como casa de los comunes. Nuevas tecnologías y nuevos patrimonios”. Instituto de Historia. CSIC [Consulta: 13.05.2010].-
<http://digital.csic.es/bitstream/10261/2840/1/El%20museo%20como%20casa%20de%20os%20comunes.pdf>>

incorpora como perspectiva metodológica. La historia utiliza un método y muchos datos del pasado, y era necesario conocerla para lograr una emancipación. En este periodo se les asigna a los *monumentos*⁸⁰ un alto valor simbólico, se sacan del mercado y se depositan en gabinetes, archivos y museos para demostrar que el mundo tiene sentido. Se contextualizan para “beneficio e instrucción pública.”⁸¹ Al igual que ya ocurriera en otros campos, los objetos artísticos y arqueológicos también debían someterse al esquema winckelmaniano⁸² de nacimiento, desarrollo, auge y decadencia, pero observándose con la sensibilidad del anticuario.

El Viaje Como Metáfora Del Conocimiento

El viaje se convirtió en pieza fundamental de la política científica del siglo XVIII, decisivo para esa renovación del saber, pero también para aumentar la esfera pública de influencia de las distintas monarquías y encontrar nuevas fuentes para el comercio internacional.

Los europeos de la época creyeron haber cartografiado los límites de un mundo en el que sus habitantes podían comunicarse con una *“facilidad y seguridad de que los pasados no tuvieron ni aun idea.”*⁸³ Los viajeros se habían convertido en testigos fidedignos apoyándose en las técnicas y estrategias de representación características de las

80 Monumento procede del latín *monere*, que se traduce como recordar. Esta palabra justifica el valor conmemorativo y documental de los bienes culturales.

81 Instrucción Real de 1776, año de la apertura al público del Gabinete de Historia Natural. Cit. DOMÍNGUEZ ORTÍZ, Antonio (2005). *Carlos III y la España de la Ilustración*. Madrid: Alianza Editorial.

82 Método histórico de Wickelmann: Historia como sucesión de ciclos de crecimiento y decadencia, concibió el devenir del arte antiguo como un proceso de cuatro fases, primitivo o arcaico (anterior a Fidias), sublime (Fidias), bello (de Praxíteles a Lisipo) e imitativo (hasta la caída del Imperio romano). Cit. HONOUR, Hugh (1982). *Neoclasicismo*. Madrid: Xarait ediciones.

83 CRESPO DELGADO, Daniel. “El gran mapa de la humanidad y las bellas artes prehistóricas durante la Ilustración”. *Anuario de estudios americanos* (Sevilla), 65 (2008), p. 125

nuevas formas de conocimiento natural. Fruto de un instrumental bastante perfeccionado con respecto a otras etapas -cronómetros, barómetros, sextantes, péndulos... - y una “*ética de la exactitud*”⁸⁴, describieron minuciosamente perfiles de costas, plantas y monumentos, apoyando estos trabajos con material iconográfico (planos, cartas, mapas, dibujos, grabados, pinturas). Tanto se amplió la perspectiva que Edmund Burke llegó a afirmar que “*el gran mapa de la humanidad está desenrollándose por primera vez*”.

Estos viajeros requerían una instrucción técnica en destrezas y saberes que les aportara un marco teórico. La mayoría de los exploradores poseían una formación en hidrografía y navegación astronómica: Anson, Byron, Wallis, La Perouse, Cook, Malaspina, Bouganville, Antonio Ulloa o Jorge Juan. Pero también hubo naturalistas, dominados por el lenguaje y los métodos taxonómicos, por la necesidad de rellenar las cuadrículas de la diversidad biológica y geológica. Y aunque sus intereses primordiales fueran geográficos, botánicos e hidrográficos, la vida de los hombres, sus costumbres y su patrimonio material – especialmente las antigüedades -

ejercieron cierta fascinación. De hecho, la corona española sufragó expediciones destinadas al conocimiento de las ruinas precolombinas.

Otra modalidad de viajes fueron los de interior, que trataron de inventariar la flora, fauna, cultivos, tierras, costumbres y todo cuanto pudiera ser útil para el conocimiento de las riquezas autóctonas, desde edificios emblemáticos, hasta el patrimonio

⁸⁴ Aspiración generalizada en el mundo de los viajes desde la década de 1730, coincidiendo con las expediciones para medir el grado de meridiano terrestre. Cit. HERR, Richard. “Ilustración española”. Catálogo Ilustración y Ciencia. Carlos III y la Ilustración (1988). Madrid: Ministerio de Cultura, Pp.37-51

documental, numismático, pictórico y arqueológico. Algunos viajeros documentaron estos viajes con diarios, grabados de ruinas y copia de documentos. Cualquier práctica con la que recrear estas piezas y presentarlas al público era buena. Era mucho lo que debía ser recordado, pero también fue mucho lo que cayó en el olvido.

Las expediciones alimentaron a los nuevos museos que se proponían albergar la naturaleza del mundo: mapas, herbarios y dibujos comprenden un saber inagotable pero bien clasificado. Las expediciones son el mejor exponente de la mente ilustrada porque supone una apertura hacia un mundo desconocido hasta el momento, en la creencia de que la naturaleza y sus objetos se habían creado para beneficio del hombre. Esta idea de sistematizar el mundo como proyecto europeo acabó derivando en una colonización.

Museos De Ciencias: Espacios De Seducción Pública

El pensamiento racionalista y el espíritu de la Ilustración de los siglos XVII y XVIII se apoyaron en los museos para el progreso del conocimiento humano, acondicionándose tanto muebles como salones para estos menesteres exhibicionistas con la finalidad de sustentar el conocimiento en pruebas tangibles. Estas instituciones pretendían conectar con la idea de los *museum*, en el sentido de centros de investigación con capacidad para mostrar colecciones naturales, plantas, animales o minerales de lugares remotos. Este proyecto implicaba extraer objetos naturales de sus medios, transportarlos y documentarlos utilizando técnicas que evitaran su deterioro y unas redes de colaboradores a través del mundo. Los museos y jardines botánicos fueron lugares donde los naturalistas cooperaban, intercambiaban información y precisaban de los expedicionarios para el desarrollo de su actividad. Haciendo públicos los objetos los democratizaban, pero el patrocinio de estas empresas tan costosas

acabó por incorporar este tipo de bienes al mundo de la propiedad privada⁸⁵.

Sus colecciones naturalistas, artísticas, de antigüedades y objetos de ciencia se hicieron de acuerdo con los principios modernos, superando el desorden manierista del gabinete de curiosidades. En el siglo XVIII existía una ambición intelectual que pretendía enseñar, y la educación dependía de una colección ordenada que ofreciera series completas. Su intención será visualizar la diversidad y las riquezas de la naturaleza, acumulando todos los productos posibles para tener muestras de la totalidad de las especies existentes dando una idea de la proximidad que los reúne o la distancia que los separa. Se dedicaron a reunir y ordenar objetos para facilitar la enseñanza: productos naturales (*naturalia*) y productos artificiales (*artificialia*), que son el eje en torno al cual se crean los primeros museos laicos.

En 1661, la Universidad de Basilea creó el primer museo científico de Europa, secundado por la Universidad de Oxford en 1683, considerado el “*primer museo público de carácter pedagógico*”. El museo Ashmolean de Oxford⁸⁶ fue inaugurado por el duque de York para albergar la donación de Elias Ashmole⁸⁷, con la condición de que se constituyera un museo para estudio de Historia Natural. Con ello Oxford pudo introducir en su programa académico dicha materia, solicitada a principios del siglo XVII por Bacon. Dicho

85 Peter Bowler señala que “el mundo natural fue incorporado en el mundo de la propiedad” Cit. NIETO OLARTE, Mauricio. “Historia natural y la apropiación del nuevo mundo en la Ilustración española”. Boletín Instituto Francés de Estudios Andinos, 32 (2003), pp. 417-429

86 BAZTÁN LACASA, Carlos. “Once momentos, once lugares”. Museo (Madrid), 3 (1998), pp. 149-170

87 Ashmole, reconocido masón, forma parte de la Royal Society y diseña su blasón con los símbolos de la escuadra y el compás. Defensor de la investigación aplicada y experimental, será el precursor del museo al legar sus colecciones privadas al patrimonio público, ya que el museo es ante todo un lugar de experiencias, tanto científicas como estéticas. Cit. HASQUIN, Hervé. “Mostrar el arte y....

museo contó con tres instituciones: “*Museaus Ashmolianum*”, la “*Schola Naturalis*” y la “Oficina química”. Los encargados⁸⁸ de las colecciones eran académicos y la institución estaba abierta al público, con especial atención a los investigadores. Era el primer museo en el que para entrar no se hacían más distinciones que el tener los seis peniques que costaba el *ticket* de acceso. La colección de Ashmole era bastante heterogénea, pues estaba constituida por rarezas compiladas por John Tradescant e hijo en sus viajes y funciones como Jardineros Reales. Su casa se conocía en Londres como *Tradescant Ark*. En 1656 ya se había publicado un catálogo de la colección de minerales, plantas, animales y objetos relacionados con el mundo de la ciencia. Ashmole incrementó esas colecciones con objetos históricos, numismáticos, genealógicos y botánicos y cumplió con el mandato de Tradescant de crear un museo público cuando donó dicha colección a Oxford.

Los museos de historia natural se propagaron rápidamente por Europa desde 1750 - Museo nacional de historia natural de Londres (1753), París (1793), Jardín botánico de Viena (1751), Madrid (1755), Lyon y Nancy (1758), Versalles (1765)- y se convierten en lugares de información y conocimiento. Uno de los más citados en testimonios de viajeros -George D. Whittington, Joseph Townsend o Robert Semple- será el Real Gabinete de Historia Natural de Madrid, fundado algo más tarde que los anteriores, en 1776, pero con un inventario de curiosidades sudamericanas y más de 7000 especies botánicas que provocó la admiración europea.

Carlos III quiso materializar la “*Casa de Salomón*” de Bacon en torno al Gabinete de Historia Natural creado por Fernando VI. Esta

⁸⁸ “Curator”, que es el término inglés aparecido en el texto original hace referencia en la actualidad a los conservadores de museos. Cit. HUNTER, Michael y WOOD, Paul B. “Towards Solomon's... p. 51

institución contaría con un observatorio de astronomía y un jardín botánico que diera vida al ideal ilustrado que reunía academia y gabinete científico en un centro de investigación y enseñanza, con escuelas observatorio, laboratorios, colecciones de máquinas... El Real Gabinete de Historia Natural se clasificó por reinos. Dos salas del reino animal con corales, madréporas, litofitas, conchas y peces. Una sala grande para el reino mineral con piedras, sales y tierras. Otra sala para el reino vegetal, con maderas, plantas, frutas y semillas. Biblioteca y antigüedades -estampas, bronces, medallas, relieves, piedras grabadas, etc.-La última estancia destinada a obras de arte y manufacturas de procedencia exótica como armas, vestidos, instrumentos y otros útiles. Existen laboratorios que intentan abarcar el mundo natural mediante una recolección sistemática de objetos que dan un panorama del mundo. Dávila, director del gabinete en tiempos de Carlos III, demandó objetos naturales y “*curiosidades de arte, como son ídolos, pinturas, diseños, máquinas, armas, instrumentos, vestidos, muebles y otras cosas que merecen la atención particular de los pueblos.*”⁸⁹ A lo largo del último tercio del siglo XVIII fueron llegando piezas arqueológicas y etnográficas enviadas por las autoridades coloniales y por las expediciones científicas que recorrieron América, convirtiéndose el museo en un enorme Centro de Investigación. La entrada al “*Real museo se franqueaba a quién gustase de ver y examinar las preciosidades que contiene*”⁹⁰.

El último gran museo de historia natural del siglo surgirá en París tras la revolución francesa. Su origen se halla en el *Jardin des*

89 CRESPO DELGADO, Manuel. “El gran mapa de la humanidad y las bellas artes prehispánicas durante la Ilustración”. Anuario de estudios americanos (Sevilla), 65 (2008), pp. 125-150

90 BOLAÑOS, María (2008). Historia de los museos españoles. Gijón: Trea.

*Plantes*⁹¹, catalizador de todas las empresas eruditas de la época de Luis XV. Será rebautizado como *Museum d'Histoire Naturelle* en 1793, utilizando la forma latina para resaltar su voluntad científica y su independencia con respecto a temas de identidad. Sus colecciones no eran fetichistas porque la naturaleza prodigaba sus “*obras de arte generosa y espontáneamente, eludiendo la sacralización.*”⁹² Pretendía ser una enciclopedia mineral, vegetal y animal, que sirviera para aplicaciones prácticas de ciencias, farmacia, agricultura, comercio y arte. Como diría Comte: “*Ciencia, luego previsión; previsión, luego acción*”. Este museo se nutrió con la colección de animales de Versalles, las piedras preciosas de la Colección Real y las 4.000 vitelas de flores y plantas enriquecidas con muestras de las expediciones. Combinaba la investigación erudita con la divulgación, los cursos de historia natural y las visitas guiadas.

Estas instituciones que constituían un claro ejemplo de procomún se acabarán convirtiendo en símbolos de poder. La historia natural dependía del patrocinio, y los centros de producción de conocimiento estaban en los gabinetes y jardines botánicos donde el trabajo era comunal. La naturaleza era un elemento esencial de educación y la existencia de museos que la representara suponían simbólicamente el dominio sobre lo salvaje.

Los museos de ciencias del siglo XIX no alcanzarán la proyección de sus antecesores “*pues como se dirá con sorna, a la burguesía del 800 no le interesarán más las letras que las de cambio.*”⁹³

Colecciones Clasicistas En El Siglo De La Luces

91 Buffon, director del Jardin en esta época fue el autor de la célebre e influyente obra “Historia Natural”. Cit. DECLOCHE, Bernard (2002). El museo virtual. Gijón:Trea, p. 102

92 Íbidem, p. 103

93 BOLAÑOS, María (2008). Historia de los...

Los principios de las Luces impulsaron la presentación al público de las grandes colecciones reales europeas, que seguirían siendo colecciones privadas. Los ilustrados estaban convencidos de que la grandeza de los gobernantes se debía juzgar más por los logros científicos y artísticos alcanzados durante su mandato. Esto actuó como revulsivo, dando lugar a la multiplicación de academias. La importancia adquirida por la teoría supuso una demanda de centros donde pudieran contemplarse en directo aquello que se estudiaba. Este proceso evoluciona a lo largo del siglo XVIII, y podemos rastrearlo a través de la actuación de una serie de personajes que influirán en la posterior idea del museo público.

Las colecciones de arte y arqueología adoptaron un enfoque enciclopédico de análisis y comparación sistemática para mostrar al público el panorama completo por escuelas. El producto artístico ya no está aislado, pertenece como signo a un sistema que necesita ser explicado. Se ordena en redes, series de obras que se clasifican por criterios de identidad o diferencia según la teoría del efecto estético, entendido éste como una herramienta al servicio de la *moral*⁹⁴. Permiten visualizar el arte con una lógica que sirve para completar las cuadrículas del conocimiento, actuando como herramienta de comunicación con el alma pues “*gracias al trabajo del artista, la obra, sea la que sea, adquiere un encanto especial, que gracias al sentido llama a la reflexión.*”⁹⁵

La Font de Saint-Yenne realizó la primera petición para el establecimiento de un museo en París con finalidad didáctica a través de “*Reflexions sur quelques causes de l'etat present de la*

94 Existe una visión moral del mundo donde la realidad está sometida a un orden que decide el lugar ocupado por cada uno. Este orden constituye una perfección que cada ser humano debe esforzarse por alcanzar cumpliendo su función lo que se denomina virtud. (Platón, Cicerón, etc.).

95 Encyclopédy. Cit. DECLOCHE, Bernard (2002). El museo..., p. 34

peinture en France” (1747). Los partidarios de esta idea argumentaban que era necesario por la “*presente decadencia del gusto y la necesidad, en pleno fervor neoclásico, de conocer las obras ejemplares de los grandes maestros antiguos, y aprender de su frecuentación; la urgencia de preservar las obras de su deterioro, encerradas como estaban, amontonadas en sótanos insalubres y oscuros; la conveniencia de mostrar a los visitantes extranjeros las grandezas de la nación.*”⁹⁶ El Palacio de Luxemburgo, se acabó abriendo al público dos veces por semana y a él tuvieron acceso los estudiantes de la *Ecole Royale*. Años más tarde, Luis XVI encarga a D'Angiviller un estudio para transformar en pinacoteca el palacio del Louvre. Éste defiende la necesidad de hacer compras para cubrir las lagunas artísticas de la colección.

En Alemania, el Landgrave Federico de Kassel comenzó en 1769 las obras del primer edificio destinado a museo diseñado en estilo clásico, el Fredericianum, con el fin de albergar estatuas antiguas, una biblioteca y una colección de historia natural. En este caso, las obras más significativas, las esculturas, se ubican en un lugar privilegiado, la rotonda central que será retomada a lo largo del siglo XIX y transformada en espiral por Le Corbussier o Frank Lloyd Wright en el siglo XX. Influidos por este hecho, los electores de Baviera y del Palatinado disponen que sus colecciones puedan ser visitadas por el público diariamente.

El museo Vaticano Pio Clementino abrió sus puertas por “razones políticas” ante la necesidad de afirmar la grandeza y el poder de la Santa Sede. La Galleria degli Uffizi, constituida a raíz de las donaciones de Anna María Ludovica al gobierno de la Toscana en 1739, abrió al público según el orden impuesto por Cocchi, que

96 BOLAÑOS, María (2008). Historia...p. 152

organiza un museo nacional en torno a la historia de la Toscana desde los etruscos hasta el siglo XVIII.

En 1781 Christian von Mechel, discípulo de Winckelmann, reordenó las colecciones imperiales en el Museo Belvedere de Viena construyendo, tal y como él señaló en la introducción de su catálogo, un *“depósito visible de la historia del arte. [...] pensada más para instruir que para el fugaz deleite, es como una rica biblioteca en la que quiénes desean aprender se congratulan al hallar obras de todas las clases y períodos.”*⁹⁷

Alexandre Lenoir llevó a cabo un estudio comparativo entre las antigüedades orientales, mexicanas y egipcias en la línea de Humboldt. En 1793 organizó -según los principios de la razón- con los depósitos de obras artísticas medievales sacadas de las iglesias, el denominado Museo de Monumentos Franceses. Éste será uno de esos museos revolucionarios que busca una identificación de la cultura con objetos que hay que proteger y redistribuir evitando su dispersión. Como ya había dicho Roland, ministro del interior en 1792 *“la reunión de riquezas nacionales tenía como fin la Educación nacional.”*⁹⁸

En 1798 Aloys Hirt establece que las obras de arte debían de estar en museos públicos, y no en palacios. Esta idea influyó en la creación del Altes Museum de Berlín, construido años más tarde según la idea de arte atribuida a Hegel. En la Comisión de asesoramiento estuvieron Shinkel, Aloys Hirt, Von Ruhmor y Humboldt, quién en las *“Vues des Cordillères”* subrayó el gran interés de comparar los monumentos de las diferentes culturas que se habían sucedido en el

97 HONOUR, Hugh (1982). Neoclasicismo...p. 121

98 POULOT Dominique. “La vía francesa de la invención museística”. La Museología y la historia del arte (2006). Murcia: Universidad de Murcia, pp. 221-251

mundo a lo largo de la historia. La conciencia historicista que atraviesa el siglo XIX y parte del siglo XX estaba ya en esta obra.

La Conciencia Historicista

La Revolución Francesa supuso una nueva valoración del patrimonio⁹⁹ histórico entendido como un legado de dominio público, cuya conservación había que institucionalizar técnica y jurídicamente en beneficio del interés general siendo este proceso lo que Ballart denomina “*patrimonialización del legado histórico*.”¹⁰⁰ Este intervencionismo afectará al patrimonio histórico generalizándose la idea de que el patrimonio cultural es de la sociedad. Algunos juristas, matizan este proyecto propietario sustituyéndolo por una sociedad usufructuaria¹⁰¹, que tiene la obligación de transmitirlo a las generaciones venideras engrandeciéndolo con su propia aportación y ofreciendo testimonio de continuidad¹⁰².

La creación del Louvre manifestó un cambio radical en el panorama de los museos. La diseminación de la idea del museo público por el espacio europeo, y la expansión de corrientes de pensamiento como la “*Declaración de los Derechos del Hombre y del Ciudadano*” dio origen al concepto de “*patrimonio universal de la humanidad*”, alimentándose esta idea con la creación del posterior Museo Napoleón. El museo del siglo XIX funcionó como archivo general en

99 Es necesario recordar que en el Derecho Romano los bienes públicos o sagrados eran *extra patrimonium*, mientras que el término patrimonio (*patrimonium*) designaba a los bienes privados que podían ser transmitidos por herencia.

100 La operación de “*Patrimonialización*” de los bienes (objetos, naturaleza, cuerpos) supone la extracción de éstos de su contexto y su valoración, sometidos a tecnologías y aparatos conceptuales que los introducen dentro de un orden.

101 ÁLVAREZ, José Luís (1992). *Sociedad, Estado y Patrimonio Cultural*. Madrid: Espasa-Calpe, p. 12

102 “El patrimonio que se hereda es una manera de mantener en contacto una generación con la siguiente” Cit. BALLART, Josep (2002). *El patrimonio...*

el tiempo, en continua construcción donde objetos de todos los estilos y épocas podían conservarse de los estragos del tiempo a perpetuidad. Los descubrimientos arqueológicos de Pompeya y Herculano, la Grecia Clásica y el Egipto Faraónico y los legados de coleccionistas particulares engrosaron miles de artefactos procedentes de civilizaciones desaparecidas en los museos de muchos Estados. La preocupación principal fue otorgarles un lugar en relación con las producciones artísticas de las otras grandes culturas del globo.

El museo del siglo XIX se postula como una herramienta de la burguesía para conservar sus privilegios sobre los instrumentos de apropiación simbólica de lo cultural y como mecanismo de ascenso social. La constitución de un patrimonio tiene el sentido de producir un conocimiento compartido, reproducirlo, transmitirlo o educar al pueblo. La conciencia historicista viene unida a un sentimiento de memoria nacionalista¹⁰³, que tiene enorme importancia en la difusión de una sensibilidad determinada hacia los bienes culturales promoviendo la identificación social. Pero al mismo tiempo, esa conciencia es también universal. El uso de nuevos materiales en arquitectura, el influjo orientalista o la llegada de elementos culturales provenientes de los territorios coloniales, son ejemplos del aperturismo que fue acomodándose en la conciencia colectiva, abriéndose la posibilidad de considerar creaciones contemporáneas y expresiones folclóricas como parte de dicho patrimonio.

103 "La memoria ha constituido un hito importante en la lucha por el poder conducida por las fuerzas sociales. Apoderarse de la memoria y del olvido es una de las máximas preocupaciones de las clases, de los grupos, de los individuos que han dominado y dominan las sociedades históricas" LE GOFF, J. (1991). El orden de la memoria. Barcelona: Paidós, p. 134.

Como ya se ha insinuado, en el siglo XIX los grandes museos aspiran a convertirse en verdaderos “museos de museos”¹⁰⁴. Danto lo ve como la mayor estructura museística del mundo con diferentes departamentos consagrados a una rama distinta del conocimiento.

A pesar de todo lo expuesto hasta ahora, el museo público como institución recibió críticas prácticamente desde su creación. Quatremère de Quincy inicia una corriente crítica en la que, además de oponerse al traslado de objetos artísticos, insinúa que se está produciendo una pérdida de autenticidad del arte en sus *Lettres à Miranda sur le déplacement des monuments de l'art de l'Italie* (1796). Hegel, Heidegger, Proust, Hubert Robert, Giovanni Pannini, Maleuvre, Valéry o Adorno se adentran en ese «malestar de los museos» que dominó el desarrollo de estos emblemas burgueses de la cultura occidental a lo largo de los siglos XIX y XX. Esta corriente consideró a los museos almacenes en los que la obra de arte se descontextualizaba y adquiría una falsa solemnidad. En novelas de Balzac, Emile Zola o Gustave Flaubert¹⁰⁵ se analiza la disposición del hombre del siglo XIX hacia los objetos, su compilación y su exhibición.

Defensores, como Goethe, admiten esa descontextualización, pero defienden que la nueva reubicación de las piezas evita la dispersión de las mismas en sus nuevos países de residencia. Para ello la mejor institución era el museo, lugar donde se creó una imagen de la historia, “*definiendo el espacio de un ritual de encuentro con el*

104 El museo es una casa sobre una colina donde “el conocimiento brillará hacia fuera para bendecir la tierra”. JAMES, Henry. *The Golden Bowl* (1904). Cit. MARÍN TORRES, María Teresa. “Los museos de museos. Utopías para el control de la memoria artística”. *Imafronte* (Murcia), 15 (2000)

105 CHECA, Fernando. “Crisis y final de una idea del museo”. *Revista de Libros*, 133 (2008), p.6

*pasado*¹⁰⁶”, sin embargo, reconocía que los museos contemporáneos llegaban a *fatigar el intelecto*.

La Marginalidad Del Museo

Michel Foucault señaló que nuestro orden social moderno es el resultado de una serie de decisiones éticas que nuestros antepasados situaron como trasfondo de los acontecimientos de la historia moderna y su devenir. Según él, la sociedad europea se decidió por la forma de tratamiento social para lo que se podía entender como diferente y no podía ser integrado a la cotidianeidad. Se crearon instituciones de segregación y especialización (manicomios, cárceles, escuelas, hospitales, hospicios, cuarteles...) en la creencia de que la integración era posible¹⁰⁷.

El museo moderno del XIX formaría parte de esas instituciones de marginalidad cuya finalidad era la interpretación de la realidad mediante la exaltación o la condena. En definitiva, el museo como repositorio de musealia y expósitos en tres dimensiones, seleccionaría objetos separados de lo cotidiano dejando huecos que habrían de rellenarse según clasificaciones que hacen hincapié en características visibles: tecnología, estética, sin considerar las relaciones sociales. En opinión de Eilean Hooper-Greenhill, esas selecciones presentan una imagen distorsionada del mundo y de la colección, proporcionando información sesgada sobre el objeto que se muestra y una imagen del mundo incompleta. Díaz Balerdi lo expresa de la siguiente manera:

106 Chirollet Cit. MARÍN TORRES, María Teresa. “Los museos de museos. Utopías para el control de la memoria artística”. *Imafronte* (Murcia), 15 (2000), p. 125

107 Foucault Cit. PEREIRA, Lewis, CALDERÓN, Lenín y PEREIRA, Anaquima. “El sentido de los museos en la historia”. *SituArte* (Universidad de Zulia, Venezuela), 1 (2006). [En línea] 2006 [Consulta:20.08.2010].-
<http://www.revistas.luz.edu.ve/index.php/situarte/article/view/2805/0>

“Si el museo refleja de manera parcial el mundo y es un eslabón de la cadena general de museos, cabría considerar el mundo, el cosmos, como el auténtico y real museo, el alephmuseum que han definido algunos”¹⁰⁸.

La Consagración De La Memoria Tangible

La historicidad del hombre se manifiesta en su patrimonio, constituido por lo que George A. Kluber denominó “*formas visuales en el tiempo*”, artefactos y objetos manufacturados conservados en instituciones museísticas cuya naturaleza se asocia a la memoria por el hecho de ser Mnemosyne madre de las musas. La memoria es frágil e inconsistente y construye sus puentes con el pasado mediante la acumulación de objetos. Por eso los museos están llenos de referencias tangibles, símbolos arbitrarios de un pasado que actúa como fuente de identidad personal y colectiva, subrayando lo propio frente a lo ajeno e imponiéndose en función de las desiguales relaciones de poder dentro de la sociedad.

En las sociedades materialmente menos avanzadas, mito e historia se confunden, pues han alcanzado una relación de equilibrio con su medio. Su patrimonio lo constituyen la “*totalidad dinámica y viva de la creación del hombre*”¹⁰⁹, y el tiempo parece haberse estancado en un eterno presente. En nuestra sociedad contemporánea sucede todo lo contrario. Con las nuevas tecnologías todo es simultáneo, se pierden los referentes, las ideas circulan libremente y nos sumimos en una especie de relativismo global, por eso los bienes culturales

108 DÍAZ BALERDI, Ignacio. “Historia, museos e imaginarios objetuales”. Boletín PH (Sevilla), 19 (1997), pp.100-103

109 Conferencia Mundial sobre Políticas Culturales de la Comisión de Desarrollo de la UNESCO. México. 1982.

actúan terapéuticamente como “*consagraciones de la memoria*”¹¹⁰ generando sensaciones y sentimientos en sus receptores.

La idea de un mundo globalizado sin examinar la multiplicidad de valores culturales tiende a desvalorizar la identidad cultural. Es significativo mantener presente la memoria de la cultura que nos identifica con una sociedad, su historia y sus tradiciones, que interactúa con los aportes externos compatibles con su idiosincrasia. Esto contribuye a construir “*una nueva cultura basada en las tradiciones del pasado y enriquecida con la experiencia de los últimos tiempos.*”¹¹¹

Concluyendo

Sin duda, el gran atractivo de la Ilustración se debe a su capacidad de difusión de los avances científicos y filosóficos logrados en el siglo XVII. Su fascinación por la ciencia práctica y útil dio como resultado, entre otros muchos logros, la aparición del museo como espacio donde se establecen relaciones entre conocimiento, objetos y sociedad. Esos museos científicos contribuyeron al avance de la ciencia y la educación como nunca antes se había hecho. Para su creación y mantenimiento hizo falta un gran esfuerzo común, que en ocasiones supuso una colaboración internacional como las expediciones para medir el meridiano.

Pero también fue necesaria la cooperación entre científicos, expedicionarios, filósofos, políticos y en general, hombres anónimos que trabajaron a lo largo de este periodo atendiendo pequeños encargos que en conjunto, contribuyeron al progreso de la ciencia y

110 BALLART, Josep (2002). El patrimonio histórico y arqueológico: valor y uso. Barcelona: Ariel, p.35

111 Gandhi Cit. BAPAT, Ram “Cultural Heritage, Cultural empowerment and Development” . Integration of endogenous cultural dimension into development [En línea] 1997 [Consulta: 28.06.2010].- http://ignca.nic.in/ce_05017.htm

el saber. Los objetos de museo, *naturalia y artificialia*, precisaban ser investigados, trasladados, conservados y difundidos. En este momento se estableció una estrecha relación entre tecnología y patrimonio, pues para realizar todas estas actividades se precisaron aparatos de calibración, datación, dimensión, reproducción y conservación. Estas prácticas permitieron profundizar en la naturaleza de los objetos, que se revelan de un modo bastante preciso. Ese proceso de vulgarización de la ciencia gracias al uso de las tecnologías podría ser comparable con la época actual.

Tras la Revolución Francesa se produjo el tránsito del procomún a lo público. Los objetos de museo son bienes descontextualizados y empiezan a participar en el discurso nacionalista, lo que dará lugar al surgimiento de la conciencia historicista del museo decimonónico. A este hecho se suma la aparición de una serie de legislaciones que acabaron por asimilar lo que anteriormente había sido comunal con lo público, pues la enorme envergadura patrimonial solo podía ser asumida por el Estado.

El museo, ámbito de marginalidad e institución burguesa en el siglo XIX¹¹², es el resultado del enciclopedismo y del positivismo que dominó el mundo hasta los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial. En calidad de atlas de memoria, está constituido por los objetos culturales así como por toda la información y documentación que éstos generan. Los musealia forman parte de un imaginario colectivo que traza caminos a través del tiempo en un espacio controlado. Pero en el fondo, esos objetos dotados de valores históricos, estéticos, artísticos, arquitectónicos, sociales, políticos, económicos y tecnológicos de un grupo social tan solo proporcionan

112 “La burguesía, en su intento de capitalizar el espacio y el tiempo en su provecho, potenciará dos monumentos paradigmáticos desde entonces: la estación de ferrocarril y el museo.” Cit. DÍAZ BALERDI, Ignacio. “Historia, museos e imaginarios objetuales”. Boletín PH (Sevilla), 19 (1997), pp.100-103

una imagen sesgada. Son selecciones de selecciones fruto del gusto del coleccionista, el respeto del tiempo hacia las piezas y el criterio del conservador. En muchos casos guardaban silencio.

Esta última anotación es importante porque el museo ha sido considerado un sistema de comunicación de masas desde que Duncan Cameron¹¹³ publicara en 1992 “*Un point de vue: le musée comme système de communication.*” De hecho, esto lo cambió casi todo, aunque no se puede negar que el ambiente ya se estaba preparando con la Nueva Museología. Al ser tratados los museos como *mass media*, el objeto se convierte en fuente de conocimiento e información científica y cultural. Es el portador de un sentido oculto y la transmisión de ese significado es la principal misión de la exposición que emite un mensaje a un público heterogéneo, captado simbólicamente por los viajes, la literatura, el cine, los documentales e Internet. Esto ha provocado que el museo ordenado según las categorías de lo observable anteriormente, se disponga en la actualidad en función de lo que pretende comunicar, aunque el mensaje nunca es unívoco pues la pieza alude a su contexto original pero también establece relaciones con otros expósitos. El objeto de museo es un documento de estudio, un *semióforo*, un portador de significados, al cual se le reconocen los valores construidos por la sociedad de la que proceden, es producto de un cúmulo de acciones y conocimientos cooperativos, es un procomún. Pero también es un

113 La Encyclopédie había considerado la obra de arte como un medio de comunicación. Pero este hecho se olvidó en el siglo XIX. Este periodo relaciona lo sensible con la autonomía del producto artístico, que deja de estar al servicio de otra cosa. Con la modernidad el cuadro se mostró como “pura presentación de lo sensible”. Tan solo algunas teorías de la Gestalt o Wölfflin tuvieron este hecho en cuenta, hasta que en los años 60 Umberto Eco publique “Obra abierta”. Sin embargo, la novedad de Duncan radica en considerar al museo y no a la obra como un medio de comunicación de masas.

nuósforo, un portador de sentidos que percibe el espectador tras su contemplación.¹¹⁴

114 DAVALLON, Jean. “Patrimonio, preservacion, investigacion, objeto, coleccion, musealizacion”. Simposio ICOFOM. Museología. Retorno a las bases (2009).

MUSEALIA Y EXPÓSITOS

“El objeto es un espejo perfecto ya que no devuelve las imágenes reales, sino imágenes”

Baudrillard, 1968

Convertidos en objetos estéticos desde su entrada en el museo público, los musealia compartieron durante doscientos años el desarraigo de su entorno natural en favor de un carácter único otorgado por ese contexto museográfico. Dicho *contexto* varió según cambiaron las características sociopolíticas y culturales pasando por varias fases: de tener una finalidad didáctica muy marcada, se ha pasado a la absorción del mismo por las industrias de entretenimiento, dando lugar a una *cultura estetizada* que “reivindica todo lo que tiene que ver con el arte, exceptuando al arte mismo.”¹¹⁵

Durante la Ilustración la actividad del museo giraba en torno a la idea de acoger el *imaginario común* de los humanos. Los musealia y los expósitos, como se los conoce en el ámbito del ICOFOM, fueron inventariados como objetos de conocimiento y experiencia, pero también como entidades estéticas capaces de obtener el *consenso universal de los espíritus*. El museo se convirtió así en el escenario del Tiempo, legitimando los saberes científicos, históricos, morales y estéticos como fragmentos de realidad comunales ordenados según las categorías de lo observable. Para garantizar su continuidad en la esfera pública, estos comunes se convirtieron en bienes patrimoniales con connotaciones identitarias sometidos al Estado.

115 VASQUEZ ROCCA, Adolfo. “Estética de la virtualidad y deconstrucción del museo como proyecto ilustrado”. *Nómadas* (Colombia) 28 (2008), pp. 122-127.

Con el tiempo esa *idea universal de la cultura* se ha desmantelado dando lugar a la multiplicación de *imaginarios colectivos*; al cuestionamiento de *universalidad cultural eurocéntrica* por parte de otras culturas; y sobre todo, al impacto de las nuevas tecnologías, que han creado un espacio alternativo al propio museo.

Henri Riviere y André Desvallées consiguieron la relativización del objeto de colección promoviendo la creación de museos de sitio naturales y culturales, atendiendo a los elementos de lo cotidiano, a los productos de la técnica y a los modos de producción. De esta manera, los paisajes y los espacios de habitación se convirtieron en centros de exposición, reduciéndose la hegemonía del museo del arte y diversificando los musealia.

Por otra parte, la identidad de la cultura occidental ha empezado a resquebrajarse al manifestarse una nueva visión fomentada por los antropólogos en sus estudios sobre diferentes colectivos, cuestionando así esos “productos universales”. Desde algunos países, fundamentalmente islámicos, se están alzando voces contra ese excesivo eurocentrismo, pues esos universales son producto de la tradición occidental y no son compatibles con otras pluralidades. En su opinión, la universalidad debe ser resultado de un compromiso entre las diferentes culturas¹¹⁶.

Finalmente, las nuevas tecnologías han acabado por crear “*objetos inmateriales*”. Pero sin duda, estos cuerpos desterritorializados operan en un marco más cosmopolita, convirtiéndose en auténticos “objetos de dominio público”. La web, lugar de encuentro entre los ciudadanos y las entidades de conocimiento, es capaz de hacer

116 Conferencia Mundial de Derechos Humanos de Viena. ONU [En línea] 1993 [Consulta: 20.05.2010].- [http://www.unhchr.ch/huridocda/huridoca.nsf/\(Symbol\)/A.CONF.157.23.Sp?Opendocument](http://www.unhchr.ch/huridocda/huridoca.nsf/(Symbol)/A.CONF.157.23.Sp?Opendocument)

realidad el sueño ilustrado de llevar la cultura a un amplio público, educar y proporcionar disfrute.

Puede decirse que estos procesos han contribuido a la pérdida de ese carácter sagrado del objeto, ya que “*en un mundo donde todo está banalizado, la prohibición sacralizante es un impedimento inadmisibles para el conocimiento científico, una prohibición a la ciencia.*”¹¹⁷

Singularidades De Los Musealia

Los musealia ofrecen algunas singularidades dignas de destacar, especialmente tres: su valor simbólico como *testimonios sagrados de la cultura*¹¹⁸ actuando como sustitutos de aquello que representa; su necesidad de ser visibles en su doble polaridad material y simbólica; y sus múltiples connotaciones identitarias, que han llegado al extremo de considerar parte del patrimonio nacional a muchos objetos de procedencia internacional. Basta recordar las salas egipcias del Louvre cuya decoración mural relacionaba la dinastía Borbón con la historia egipcia. De estas especificidades se ocupan las líneas que siguen, teniendo presente la dimensión que se pretende destacar: los musealia, convertidos en patrimonio público bajo un régimen propietario de gestión, son claves para entender los movimientos que desde algunas instituciones se están dando a favor de la *devolución* de esos comunes a la colectividad.

El medio más adecuado para alcanzar ese valor simbólico es, por supuesto, el museo como productor de objetos, pues su descontextualización les confiere un nuevo valor y significado,

117 DECLOCHE, Bernard (2002). El museo virtual. Gijón:Trea, p. 70

118 Definición de MAIRESSE, François ; DESVALLEES, André y DELOCHE, Bernard. « Conceptos fundamentales de la museología ». ICOFOM [En línea] 2009 [Consulta : 04.06.2010].- http://www.icofom.com.ar/forms/documento_provocativo_belgica_2009.doc

sacralizándolos. Pese a ser considerados sustitutos de la realidad, la noción de artículo de museo se opone a la de sustituto. Se aprecia la unicidad como un valor excepcional. Sin embargo, la mayoría de los museos inaugurados durante el siglo XVIII acumulaban reproducciones destinadas a reemplazar los objetos auténticos - copias de yesos, cera, maquetas, especímenes, etc.- cuyo mérito radicaba en “*ser parte de una colección y sustentar la ilusión de que el mundo era abarcable.*”¹¹⁹

También es imprescindible exponer los objetos a los visitantes. De ahí que, además se les llame expósitos, pues están hechos para ser mostrados emocionando, distrayendo o instruyendo dentro de un contexto inteligible. El elemento revelado participa de una continuidad histórica, cultural y estética, aunque con un predominio de esta última sobre el saber científico.

“Los valores estéticos constituyen la respuesta al conocimiento del entorno y de los atributos particulares, naturales y culturales, que allí se encuentran. Pueden estar referidos a elementos visuales como no visuales y abarcar respuestas emocionales o cualquier otro factor que posea un fuerte impacto en el pensamiento humano, en sus sentimientos y actitudes”¹²⁰

En cualquier caso, es ese valor simbólico combinado con la exhibición pública lo que da como resultado la totalidad del artefacto cultural. Se trata, en opinión de Maroevic, de investigar y descubrir la suma de significados de los musealia y comunicar a la sociedad sus diversas connotaciones donde concurren lo *tangible* y lo *intangible*, pues el objeto musealizado se convierte en símbolo de una persona,

119 LAFUENTE, Antonio. “El museo como casa de los comunes. Nuevas tecnologías y nuevos patrimonios”. Instituto de Historia. CSIC [Consulta: 13.05.2010] <<http://digital.csic.es/bitstream/10261/2840/1/El%20museo%20como%20casa%20de%20los%20comunes.pdf>>

120 ICOMOS: “The tangible and the intangible: the obligation and the desire to remember”. ICOMOS News. First Edition, 2000.

situación o momento en un tiempo y espacio dados. Su naturaleza documental está directamente relacionada con el valor que se le atribuye como expresión de una cultura. Pero, además todo artefacto al ser una creación humana está constituido por materiales reales y elementos inmateriales que dan lugar a una serie de configuraciones simbólicas condicionadas por el medio, de tal manera que el objeto espera que el público lo acabe, y el público exige a los musealia que le proporcione su rango de humanidad¹²¹.

Esas conexiones simbólicas existentes proporcionan un sentimiento de unión en las comunidades que conocemos como *identidad*, evocando valores estéticos, históricos, científicos, sociales y espirituales. El hombre se convierte así en lo que Ernst Cassirer ha denominado “*homo symbolicus*”, actuando los museos como instituciones que producen reconstrucciones visuales y textuales de la realidad histórico-social que representan. Al mismo tiempo, se hallan condicionadas por el momento en que son producidas¹²². La memoria albergada en estos objetos genera una serie de informaciones culturales que crean un sentimiento de identificación con el patrimonio, ya que en los objetos están sedimentados fragmentos de vida e ideas. Cuando un objeto pierde parte de su materia, se pierde también una parte de su memoria. Entonces nos encontramos ante un dilema, pues si decidimos restaurarlo dejamos de lado el testimonio del tiempo.

121 “Cuando el hombre se sitúa ante el objeto estético trasciende su singularidad y se abre al universo humano” en HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, Francisca (1998). El museo como espacio de comunicación. Gijón: Trea. (Capítulo I y II, pp.15-123)

122 Idea de museología crítica basada en los principios doctrinales de la filosofía crítica de Adorno expuesta por NAVARRO, Oscar. “Museos y museología: apuntes para una museología crítica”. [En línea] [Consulta: 03.06.2010].-

Los Objetos Artísticos

En un principio los artefactos culturales que habían perdido su función se almacenaron en los museos, siendo ordenados con cierta metodología, pues el museo como depósito de la memoria es hijo del racionalismo ilustrado, y como tal aspira a la clasificación total del saber. No pasará mucho tiempo hasta que los conservadores se den cuenta de que lo que allí se guarda no son especímenes sino obras de arte con una dimensión estética, tal como ilustran Denon y el Louvre, Bode y el Kaiser Friedrich Museum, los mármoles del Partenón en el British Museum o el diseño de Barr en el MOMA. Estas obras fruto de la creatividad del hombre, tienen como principal característica su cualidad única e irrepetible. Pueden ser percibidos desde diferentes puntos de vista: funcional, formal, simbólico, estético e incluso desde su nulidad. Pero el objeto artístico necesitaba del espectador para existir pues su contemplación es necesaria para la experiencia estética.

Durante el romanticismo, filósofos como Novalis, Schelegel y Holderlin consideraron lo estético como precondition de lo ético y del conocimiento debido a la introducción de la experiencia de la forma, elevando el arte a una experiencia casi religiosa.¹²³ Con Hegel se producirá un cambio fundamental debido a la influencia de Winckelmann y la escuela romántica. Para él las relaciones entre historia del arte y filosofía se deterioran cuando la forma artística y los contenidos de la idea se desintegran, momento en el cual el arte pierde la capacidad de representarlos dando lugar a la “*muerte del arte*”.

Esta última referencia permite enlazar con el tema de las nuevas tecnologías aplicadas a las actividades estéticas, pues éstas suelen

123

Para Novalis una “obra de arte es un elemento del espíritu”.

venir acompañadas con la sentencia de *muerte del arte*, pero a pesar de esa opinión adversa, el arte prosigue. Con la reproductividad mecánica planteada por Walter Benjamín en los años treinta las obras de arte copiadas en serie perdieron su *aura*, característica propia del original. Según él, la multiplicación de reproducciones reemplaza su *aparición única* por su *aparición masiva*, por lo que lo reproducido se aproxima a los espectadores suprimiendo distancias. No será hasta los años sesenta cuando la reproducción seriada de obras acerque el objeto artístico a un público mayoritario. Sin embargo, estas obras aun tienen un soporte material. A finales del siglo XX la revolución tecnológica y la digitalización de la imagen generan instrumentos versátiles para la documentación, reproducción iconográfica y creación artística. Por primera vez en la historia, la imagen puede usarse *democráticamente*, pudiendo *estar* en todas partes a la vez gracias a su difusión mediática, al tiempo que se diluyen las fronteras entre original y copia, entre *objeto* e *imagen*. Como señala Deloche, “*el arte arrebatado de culto y veneración se ha relativizado en provecho de ese médium mucho más general que es la imagen*”.¹²⁴

La desmaterialización de la obra plástica ha puesto el acento en la idea o el concepto, pero siempre haciendo uso de las tecnologías para documentarlo - fotografías, videos o internet – o crearlo. El aumento de los medios de producción ha multiplicado el formato artístico provocando un crecimiento de creaciones que incluyen fragmentos de realidad como materia prima, de tal manera que todo producto puede convertirse a su vez en soporte de un nuevo trabajo, pudiendo actuar esas mismas tecnologías como obras de arte.

Pero la creación artística material sigue existiendo y se halla vinculada al museo, que “*muestra lo sensible mediante artefactos.*”¹²⁵ La producción de arte contemporáneo gira en torno a las exposiciones, que a su vez gira en torno al propio museo, aligerando su contenido crítico y exponiéndose como “*acciones bursátiles estéticas.*”¹²⁶

“La obra ya demanda el blanco de la pared, desde la cual quiere saltar a ciertos ojos. Ya reclama el vacío de la sala de exposición, en la que inscribe un signo de puntuación. Se inclina ya hacia el catálogo, que asegura su visibilidad in absentia”¹²⁷.

Así las cosas, puede decirse que el soporte no define al arte ni determina su calidad, por lo que no puede decretarse su nacimiento o caducidad en virtud del mismo. Kuspit en “El fin del arte”¹²⁸ argumentaba que la experiencia estética sólo podía producirse ante la obra física, pero lo cierto es que esta experiencia es tanto intelectual, como sensorial y emotiva, y cada uno la vive de una forma diferente sin importar su consistencia material.

Los Objetos Arqueológicos

Los objetos arqueológicos aparecieron como piezas de expolio o como resultado de campañas bélicas, constituyendo colecciones de obras aisladas pertenecientes a civilizaciones remotas. Especialmente, desde el descubrimiento de Pompeya y Herculano, se dispara el interés por las culturas mediterráneas impulsando las campañas militares de Napoleón en Egipto -tras la cual obtuvo la piedra Roseta-, y el descubrimiento de Troya por Schliemann. Estos hechos

125 Íbidem, p. 81

126 SLOTERDIJK, Peter. “El arte se repliega en si mismo”. Revista Observaciones Filosóficas. [En línea] 2005 [Consulta:14.06.2010].- <http://www.observacionesfilosoficas.net/elarteserepliega.html>

127 Íbidem

128 KUSPIT, Donald (2006). El fin del arte. Madrid: Akal.

junto a la Teoría de la Evolución darwiniana y el sistema de las tres edades propuesto por Thomsen, generan un impulso arqueológico sin precedentes que lleva a la realización de las primeras excavaciones metodológicas y al desarrollo del método de datación tipológica.

Con tales argumentos, no debe extrañar que el objeto arqueológico focalice la atención, convirtiéndose en una entidad para el estudio. Los primeros musealia se expusieron para su contemplación, pero la cultura material no dejaba de incrementar su presencia en el museo tanto cualitativa como cuantitativamente. Mientras la arqueología evoluciona acumulando artefactos y contextos, el objeto se desmitifica convirtiéndose en parte de un entorno físico -tanto animal como vegetal- que contiene información del pasado del hombre.

Esta nueva concepción repercute en la forma de mostrar los expósitos como parte de una estructura social. Se trata de recrear la memoria del pasado de forma didáctica, una vez reconstruida su historia, y estudiado sus aspectos materiales, formales y decorativos, pues los artefactos serán a partir de ahora documentos.

Los Objetos Etnográficos

A mediados del siglo XIX, tanto el nacionalismo como el romanticismo recuperan las tradiciones nacionales, lo que a su vez repercute en la revitalización de las costumbres populares. Casi al mismo tiempo, los misioneros y exploradores europeos comienzan a describir las tradiciones y utensilios de países coloniales y las sociedades de etnología -París, Nueva York o Londres- fijan su interés en la cultura material, estudiando los objetos mediante el método comparativo, lo que les ayuda a determinar el grado de civilización de los pueblos.

Serán los países del norte de Europa, como Alemania, Holanda o Francia los que funden los primeros museos con elementos etnográficos. En principio, la característica definitoria de los mismos es que dichas obras no poseen valor estético o artístico, sino que son *simplemente testimonios*. Esta noción de testimonio material se ampliará hasta abarcar lo sonoro, visual y simbólico, con lo que los objetos se convierten en testigos de una civilización.

Estos factores permiten realizar las primeras clasificaciones de instrumentos siguiendo criterios geográficos - Von Siebold y su colección japonesa- o tipológicos - Pitt Rivers y su colección donada a Oxford-, pero sin perder de vista que es un objeto utilitario. A partir de 1909 esta concepción cambia por completo. Apollinaire publica “Sur les muées”¹²⁹, artículo en el que considera a los objetos procedentes de África y Oceanía auténticas piezas artísticas.

Desde entonces, la presentación del objeto en el museo se hará siguiendo dos perspectivas posibles: la estética, porque la percepción sensorial se amplifica en la medida en que su funcionalidad se debilita; o la cultural, pues todo objeto surgido del pueblo será un elemento material con una fuerte carga emocional capaz de recrear múltiples historias -desde el proceso de manufactura hasta sus usos posibles y probables-. Conviene no olvidar que “*concepto de museo antropológico es una creación de la sociedad blanca dominante, mientras el contenido del museo es una creación de los nativos dominados.*”¹³⁰

129 APOLLINAIRE, Guillaume .” Sur les musées”. Le Journal du soir, 3 octubre 1909 (Editions). [En línea] 1998 [Consulta:16.07.2010].- <http://www.lib.uchicago.edu/efts/ARTFL/databases/bibliopolis/art/art.bib.html>

130 AMES, Michael M. “Cultural empowerment and museums: opening up anthropology through collaboration”. Objects of knowledge. London: the athlone press, 1990, p. 159

Los Objetos Técnicos

El impulso dado a la educación por la Ilustración en el siglo XVIII supuso la aparición de Academias Científicas que promovieron el conocimiento de las ciencias positivistas y de los saberes aplicados. Los descubrimientos del siglo XVII dieron paso a la materialización de estas ideas en el último tercio del siglo XVIII, época en la que tuvo lugar la Revolución Industrial en Inglaterra con el desarrollo de la energía artificial, los nuevos medios de transporte y el surgimiento de la electricidad. Una industria todavía articulada en torno a la máquina de vapor y la transformación de energía, que favoreció a la metalurgia y las manufacturas textiles, y a cuyo servicio se pusieron las teorías electromagnéticas de Faraday o Maxwell, las de química de Lavoisier o las de biología de Lamarck participando también estas disciplinas en esa innovación tecnológica.

Pronto apareció la producción en serie siguiendo unas normas que exigieron un control sistemático de la fabricación. Se impedía perder el tiempo en la realización de decoraciones y matices innecesarios con lo que la pieza única desapareció en beneficio del objeto en cadena. Por otra parte, no hay que olvidar que las nuevas herramientas técnicas también integraron las colecciones de las Academias Científicas, aunque en algún momento constituyeran una atracción de *Cabinets de Pysique* de la Francia prerrevolucionaria - la pila volta, el pararrayos de Franklin, el termómetro de Celsius o la botella de Leyden, entre otros muchos inventos-. Por ejemplo, en 1735, el Abate Nollet llevó a cabo en público experimentos de física sobre la electricidad que atrajeron y apasionaron a la gente.

Estos elementos que Montpetit denomina “*aparatos relevantes de la historia de la ciencia y la técnica*”¹³¹, son los instrumentos y objetos que, con una finalidad didáctica, exponen detalladamente el paso de la sociedad tradicional a la sociedad industrial. El museo se convierte en el albergue apropiado para exhibir los instrumentos más recientes creados con modernos métodos de manufactura y realizados con el auxilio de las ciencias contemporáneas.

Los Objetos De Historia Natural

La naturaleza adquiere una dimensión sublime en el siglo XVIII. Por primera vez se intuye que podía transformar la vida del hombre, modificando profundamente la concepción del universo que existía hasta ese momento. El conocimiento del planeta se amplió considerablemente gracias a los viajes, y la cartografía proporcionó una idea aproximada de los mares y continentes. Las observaciones de Linneo le llevaron a sistematizar rigurosamente las especies, y la Historia Natural de Buffon, de espíritu enciclopedista, ya apuntaba la teoría de la evolución.

Muchas colecciones de historia natural se formaron en torno al poder real con las aportaciones de las expediciones científicas. Dichos muestrarios estaban compuestos por objetos muy variados del reino mineral, animal y vegetal -huesos, pájaros, pepitas de oro y piezas de carácter etnográfico; minerales y fósiles, plantas y animales—, siendo sus funciones la conservación, el estudio y la difusión.

En el siglo XIX estos museos expusieron especímenes naturales siguiendo criterios taxonómicos, centrándose en el testimonio individualizado de la pieza y acompañándola de una cartela. Eran considerados como *galerías-biblioteca*, que buscaron técnicas de

131 CASTELLANOS, Patricia (2008). Los museos de ciencias y el consumo cultural. Barcelona: UOC, p.116

presentación de objetos más didácticas a través de la exposición en vitrinas y en armarios de ejemplares armados, reconstrucción de escenas mediante maniqués o representaciones pictóricas. Con el tiempo se tiende a mostrar una selección de entidades contextualizadas acompañadas de dioramas y organizadas según las teorías de la evolución. Dichas colecciones se usaron como medio educativo y como centro de investigación científica, lo que les llevó a poseer dos colecciones¹³². El espacio de exhibición estaría destinado al público; las colecciones de referencia ocuparían un volumen comparativamente menor y requerirían formas de preservación heterogéneas. Para los especialistas, el museo era un gran archivo clasificador en el que se conservaban los especímenes íntegros, respetando sus estructuras internas y sus características externas, almacenados en armarios y en cajones. Para el público, un gran espacio donde se pudieran observar distintos aspectos de la naturaleza, cuya disposición seguía el diseño de los especialistas. Son las colecciones destinadas al público las que han sufrido más cambios. Su presentación se ha realizado en forma de herbario, naturalizadas o recreadas en resinas sintéticas.

Puede decirse que aunque el museo de historia natural muestra series, en contraposición con el objeto único del museo de bellas artes, sus exposiciones tienen un trasfondo estético en la representación que intenta simbolizar los conceptos de muerte y vida.

En este contexto resulta apropiada la observación de Owen¹³³ sobre el museo de ciencias naturales, que no aspira, como uno de Arte, a

132 Teoría de la doble colección de Goethe: una colección para exhibir y otra para investigar.

133 "Un museo de la naturaleza no apunta, como uno de arte, simplemente a encantar el ojo y agradar al sentido de la belleza y de la tolerancia" Cit. OWEN, Richard (1862). On the extent and aims of a national museum of natural History. Including the

hechizar el ojo y satisfacer el sentido de belleza. Muchas formas animales provocan nuestro rechazo, por lo que tales atributos deben aprenderse a ver en sus principios rectores invisibles. Su belleza se deriva de la adaptación de la forma a la función fundaméntandose estos ajustes en preceptos naturales.

Los Sustitutos

El tema de los musealia plantea la cuestión del objeto original y las copias. Deloche ha destacado el papel de los sustitutos por su capacidad de “*recrear la ilusión sensible del original*”¹³⁴ actuando como fuente documental de una civilización. Estos duplicados tangibles florecen en la Europa del siglo XIX, paralelamente a la enseñanza del arte y la arqueología, y se multiplicarán en el siglo XX gracias a la reproductividad mecánica. Este sustituto viene a ser un doble del original, “*un original que se ignora.*”¹³⁵ Las clonaciones se justifican al considerar el bien común, pues su reproducción permite una difusión más amplia de la obra, o incluso el reemplazo de una pieza que por culpa de alguna patología no puede ser mostrada.

En la actualidad, los sustitutos digitales se inscriben dentro de un proyecto de conocimiento que se describe y archiva en un proceso de revisión constante, garantizando con ello la continuidad del objeto en el transcurso del tiempo. Cuando es realizado en tres dimensiones permite restituir esa intuición sensible del objeto, utilizándose en todo tipo de exposiciones de cualquier naturaleza.

substance of a discourse on that subject, delivered at the Royal Institution of Great Britain, on the evening of Friday, April 26, 1861. London, Saunders, Otley and Co, p.10 [En línea] 1861 [Consulta:20.06.2010].- http://books.google.com.br/books?id=0UMDAAAQAAJ&pg=PA10&dq=A+museum+of+Nature+does+not+aim,+like+one+of+Art,+merely+to+charm&hl=es&ei=JfhKTifPicPvObWnwakP&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CCQQ6AEwAA#v=onepage&q=A%20museum%20of%20Nature%20does%20not%20a

134 DECLOCHE, Bernard (2002). El museo...p.139

135 Íbidem, p. 166

Existen autores que defienden la copia frente al original basándose en que la copia tiene identidad propia como experiencia estética del que la contempla. Alpha Oumar Konaré, antiguo presidente del ICOM, recuerda el estatus de las copias en los rituales de Mali, en los que un objeto deteriorado es sustituido por una creación idéntica, liberándose así los objetos de la fetichización occidental¹³⁶, aunque conservando su simbolismo, pues los “símbolos son ante todo, multívocos y polivalentes, es decir múltiples en significados y combinaciones. Cambian según el contexto y ganan matices con el uso. Es precisamente esa plasticidad y no su capacidad de representación directa lo que convierte al símbolo en un elemento medular de la acción y el pensamiento humano¹³⁷.

Sobre la naturaleza del objeto y sus reproducciones también opina Jorge Wagensber¹³⁸, quién señala que para la ciencia todo son entidades reales, él los llama "realidad concentrada". Considera que es válida cualquier estrategia que sirva para la divulgación del conocimiento. Por eso habla de la existencia de diferentes grados de realidad de los artefactos. Un objeto original tendría un grado 100, pero su reproducción sería un real menor, aunque existiría como tal puesto que es percibido por el hombre en el espacio. Podrían verse algunas coincidencias con el pensamiento de Guidieri cuando afirma que *“el efecto de sustitución genera una dualidad que no tenía anteriormente el objeto. Es como si ahora hubiese dos mitades, dos contenidos, uno –el nuevo- escondiendo al otro, no obstante sin conseguir anularse.”*¹³⁹

136 OUMAR KONARE, Alpha “Originaux et objets substitutifs dans le musée” citado en DECLOCHE, Bernard (2002). El museo ..., p. 144

137 ANNIS, Sheldon, “The Museum as Staging Ground for Symbolic Act” Museum,151(1986)

138 CASTELLANOS PINEDA, Alicia (2008). Los museos de ciencias y el consumo cultural. Una mirada desde la comunicación. Barcelona: UOC, p. 116

139 GUIDIERI, REMO (1997). El museo y sus fetiches. Madrid: Tecnos, p.71

Un aspecto muy interesante en este apartado lo constituye el llamado arte digital que se “*abastece de valor a base de explotar lo inmaterial: el deseo y los afectos, la comunicación, la información y las relaciones*”¹⁴⁰. Sin duda formula la cuestión del original y copia permanentemente por su fácil reproductividad. También plantea el asunto de la variabilidad del formato *html*, la posibilidad de modificación en red y su obsolescencia. Aunque muy probablemente el artista haya tenido en cuenta estos factores, al *modelo academia* le resulta difícil desprenderse de lo físico y aceptar tanta incertidumbre. Jon Ippólito ha expuesto su “*Iniciativa del medio variable*” basada en documentar la obra, conocer la voluntad del artista y difundir la documentación sobre la misma para favorecer su recreación. El museo sería el encargado de conservar el sentido original de la creación artística, teniendo la potestad de declarar la “*autenticidad de un proyecto*”¹⁴¹, a la vez que se compromete a su traslación a nuevos medios. Si bien, esto garantizaría la perdurabilidad de la obra, genera a su vez otro dilema, pues ¿No se estaría cayendo en la fetichización de un intangible cuya naturaleza digital y su fácil reproductividad y difusión no admiten la unicidad?.

Concluyendo

En los siglos precedentes, mientras el museo de arte teatralizaba sus salas para presentar sus obras en un contexto apropiado, los objetos etnográficos, científicos o técnicos hacían lo propio resaltando su función utilitaria. Todos insistían en la experiencia visual, pues lo

140 RODRÍGUEZ, Natxo (2008). Artes visuales y Cultura Libre. Una aproximación copyleft al arte contemporáneo. Tesis doctoral inédita, p.87

141 IPPOLITO, Jon. “El museo del futuro: ¿Una contradicción en los términos?”. Artbyte [en línea] 1998 [Consulta: 14.05.2010].- http://aleph-arts.org/pens/museo_futuro.html-

que se ve se asimila mejor, produciéndose durante la exposición el proceso estético¹⁴².

Con el tiempo los museos se han recreado en la presentación formal convirtiéndose ellos mismos en entidades poseedoras de gran plasticidad. En sus salas es posible jugar con elementos sensitivos y cognitivos para construir una escena donde el objeto adquiera la significación deseada. Estos musealia ya no están aislados sino que pertenecen a una serie presentada como un espectáculo, entrando en esa dinámica del consumo a escala global, en la que se devoran producciones culturales al igual que se consume cualquier otro producto mercantilizado. En opinión de Karsten Shubert, el espectáculo es antidemocrático, se apoya en un consumidor pasivo a la búsqueda de emociones intensas y promueve la ignorancia. Además, pervierte la idea original del museo y hace que las piezas cambien de manos, privatizándose en función de la oferta y la demanda.

Esto plantea cuestiones importantes, ¿es la venta de esta *propiedad pública* una privatización de un conocimiento *patrimonio de la humanidad*?, ¿a quién pertenecen los objetos culturales y sus reproducciones digitales ?

142 Para Guarini el proceso de estetización consiste en hacer derivar el objeto funcional hacia un universo de objetos susceptibles de adquirir un valor de exposición que otorga el museo.

¿A QUIÉN PERTENECE EL PASADO?

“En cada ser humano palpita la necesidad de transmitir a sus descendientes la cultura heredada: modos de vida, historias, costumbres, convicciones, tradiciones, mitos y creencias, huellas...”.

Nelly Decarolis – ICOFOM

Parte del debate sobre el patrimonio cultural gira en torno a la cuestión de su propiedad. La respuesta contiene aspectos más profundos como la manifestación de una identidad individual y colectiva a través de los bienes culturales, que para unos serían universales y para otros nacionales.

Y es que estos objetos de memoria poseen un conjunto de cualidades que los hace estimables tanto a Estados, como a museos y coleccionistas particulares. Pero como diría Di Fini *“no hay examen físico o químico que pueda revelar el valor artístico, histórico o científico de un objeto.- Para ello habrá que referirse siempre a alguno de los sistemas arbitrarios de valores existentes”*¹⁴³. Esos valores se resumen en utilidad, estética y simbolismo. En virtud de ellos una parte de los bienes del patrimonio histórico son “fácilmente susceptibles de valoración económica”¹⁴⁴, y esto los ha convertido en propiedad privada en ocasiones.

Sin embargo, su mantenimiento solamente puede ser asumido por la sociedad en su conjunto, por lo que se han transformado en bienes de disfrute público en la mayoría de los países. Se da la paradoja de que

143 DI FINI, María. “Estado e Identidad”. Razón y Revolución, 8 [En línea] 2001 [Consulta: 21.06.2010].- <http://www.razonyrevolucion.org.ar/textos/revryr/luchadeclasses/ryr8-09-difini.pdf>

144 BALLART, Joseph (2002). El patrimonio histórico y arqueológico: valor y uso. Barcelona: Ariel, p. 112

a pesar de pagar con fondos públicos la conservación de estos *bienes colectivos* los ciudadanos no tienen asumida su posesión. Podría afirmarse que son los Estados los que “los manejan sin estricto mandato de sus dueños”¹⁴⁵.

En la actualidad, Internet y su virtud socializadora han permitido al patrimonio constituirse en uno de los pilares básicos para mejorar la comunicación y el entendimiento intercultural, sensibilizando a los ciudadanos de que el pasado es algo que pertenece a todos independientemente de las circunstancias de su aparición. Parafraseando a Luis Alonso Fernández se puede decir que internet ha supuesto el despertar de la conciencia colectiva sobre la realidad del patrimonio, es lo que denomina la “revelación del patrimonio”.¹⁴⁶

Musealia y expósitos experimentan un proceso de desmaterialización, se desvanecen en la web dando lugar a otro tipo de entidades digitales constituidas por elementos de todo el mundo. Unas documentan nuestra herencia y otras son cibercreaciones cuya existencia se limita a la propia red, pero ambas participan activamente en el intercambio de conocimientos, pensamientos y acciones -globales y locales-, configurando un mundo donde lo común es posible.

Por exponerlo de un modo diferente, las viejas formas de propiedad se han agotando y las nuevas aún no han aparecido. Las posibilidades se están buscando en el desierto de internet, “una

145 LIMÓN DELGADO, Antonio. “Patrimonio ¿de quién?”. Cuadernos IAPH: Patrimonio etnológico. Nuevas perspectivas de estudio. Granada: editorial Comares, 1999. p.13.

146 Aunque el autor lo utiliza para explicar lo que supuso el amplio desarrollo que adquirieron los museos locales, podría aplicarse también a esta circunstancia específica. ALONSO FERNÁNDEZ, Luis (1999). Museología y museografía. Barcelona: Edición Serbal, p. 97

asamblea de todas las diversas asambleas en las que estamos inmersos.”¹⁴⁷

La Apropiación Pública De Los Bienes Culturales

Los musealia y expósitos “llegaron al museo como testimonio de una cultura nueva que por su naturaleza misma pertenecía a todos y no era de nadie.”¹⁴⁸ Su pertenencia a lo público era incuestionable y por eso Antonio Lafuente habla del museo, no como un procomún sino como *Casa de los Comunes*.

Aunque este discurso comienza con la Ilustración, si nos remontamos en el tiempo detectamos alusiones a esa idea de comunes. En la Antigüedad, y según referencia indirecta de Plinio el Viejo, Marco Agripa habló de la “necesidad de que todos los cuadros y esculturas fuesen de propiedad pública, lo que sin duda sería mejor que enviarlas a las villas, casi como si se las mandase al exilio.”¹⁴⁹

Durante el siglo XVII, se produce el cambio de las colecciones del dominio privado al público. En todas las ciudades europeas aparecen Jardines Botánicos, Galerías de Máquinas, Gabinetes de Historia Natural, Museos Numismáticos, Bibliotecas Públicas, Pinacotecas,... que a modo de *Casas de Salomón*¹⁵⁰, permiten interpretar e intervenir en la naturaleza de forma provechosa, mejorando las

147 LATOUR, Bruno y WEIBEL, Peter (2005). Haciendo las cosas públicas. Catálogo de exposición de ZMK. Karlsruhe Baden-Wurtemberg. P. 69

148 LAFUENTE, Antonio. “El museo como casa de los comunes. Nuevas tecnologías y nuevos patrimonios”. Instituto de Historia. CSIC [en línea]. 2005 [Consulta:13.05.2010].-
<http://digital.csic.es/bitstream/10261/2840/1/El%20museo%20como%20casa%20de%20os%20comunes.pdf>

149 BODEI, Remo. “Sobre la lógica de los museos”. Monográfico “El museo: historia, memoria, olvido” (1996). Revista de Occidente, 117, p. 27

150 MACGREGOR, Arthur. ‘A magazin of all manner of inventions’: Museums in the Quest for ‘Salomon's House in Seventeenth-Century England” Oxford Journal of the History of Collections, 1, Pp. 207-212 [En línea] [Consulta: 22.07.2010].-
<http://jhc.oxfordjournals.org/content/1/2/207.short>

condiciones de vida y el progreso de la humanidad mediante una tarea colectiva. El conocimiento generado aparece como un saber no vinculado con un autor, es un patrimonio común que circula libremente. Los científicos creadores de objetos, exhibiciones y cosas se disuelven en el anonimato de instituciones como el Museo Ashmolean de Oxford (1683).

A través de la *Enciclopedia francesa* se transmite el pensamiento *baconiano* a los Ilustrados. El desarrollo de la ciencia y la tecnología, el cuidado y recopilación de las colecciones, los trabajos en los laboratorios o la construcción de instrumentos científicos ocupan a multitud de personas y supone una auténtica defensa de la utilidad pública de la ciencia, garantizando la continuidad de los comunes.

A lo largo del siglo XVIII aparecen una serie de iniciativas que suponen una toma de conciencia ante la dispersión del patrimonio por causa de los expolios, a la vez que sugieren la socialización de la ciencia y el arte. Varios Edictos del gobierno pontificio -Edicto Albani (1733) y el Edicto Valenti (1750)- determinan que “el patrimonio artístico de la Ciudad que pertenece a la República Europea de los aficionados y los sabios”¹⁵¹ debe gozar de una protección especial contra el expolio, la especulación la dispersión. Este nuevo espacio público requiere la abolición de los privilegios y la elaboración de normas que legitimen su propósito.

La Revolución Francesa y la Declaración de los derechos del hombre y del ciudadano (1789), permiten la nacionalización de los bienes de la Corona, la confiscación de las propiedades de la nobleza emigrada y los conventos, y la constitución de un patrimonio artístico y monumental de la nación. Los museos revolucionarios, beneficiarios

151 POULOT, Dominique. “La vía francesa de la invención museística”. *La Museología y la historia del arte* (2006). Murcia: Universidad de Murcia, p. 224

del ideal ilustrado, imponen la idea de herencia colectiva como responsabilidad de cada uno. Según la Instrucción del año II en Administraciones Locales, el ciudadano es “el depositario de un bien cuya gran familia tiene derecho de pedirle cuentas.”¹⁵²

El Muséum National d'Histoire Naturelle de París, fundado en 1793, formó parte del movimiento revolucionario en tanto instrumento educativo y científico. El naturalista, carente de recursos propios, no podía crear las colecciones necesarias para sus estudios: los costos de los viajes, exploraciones, la dimensión de la naturaleza y de los espacios para contener colecciones excedían sus capacidades. Los museos nacionales actuarían como el repositorio de ejemplares para desarrollar los saberes de los sabios en un marco donde la naturaleza aparecía asociada al bien común.

La influencia francesa se aprecia en Aloys Hirt cuando, en un memorando enviado al rey de Prusia afirma que, las obras de arte eran “una herencia de toda la humanidad. [...] únicamente haciéndolas públicas y uniéndolas en exposición pueden llegar a ser objeto de un verdadero estudio; y cada resultado que se obtenga de éste es una nueva ganancia para el bien común de la humanidad.”¹⁵³

El desmantelamiento del Antiguo Régimen se manifestó con violentas convulsiones políticas en las que muchas obras tuvieron un destino incierto, pero también fue una materialización del sueño de la apropiación colectiva de los bienes de la cultura. Entraron en liza dos sentimientos contradictorios: por un lado existía dolor por la pérdida de una civilización brillante, y la consecuente pérdida de la memoria; por otra parte existía un odio hacia esos objetos como *testimonio de una tiranía secular*.

152

Íbidem, p. 231

153

HONOUR, Hugh (1982). Neoclasicismo. Madrid: Xarait ediciones, p. 121

Los comunes sufrieron un paulatino proceso de cerramiento que los convirtió en patrimonio público. Este tránsito del *procomún a lo público* fue una reacción al vandalismo revolucionario -ventas, robos, incendios, abatimiento de estatuas- que se manifestaba intermitentemente ante el fantasma del Antiguo Régimen. El Abad Grégoire, Chaptal, Roland, Vicq d'Azir, Sargent o Alexandre Lenoir defendieron la responsabilidad de las Instituciones Públicas como conservadoras de esos bienes para las generaciones venideras. El Estado se convierte en garante de los recursos colectivos del espíritu, depositario de los derechos de la posterioridad, legitimando una nueva propiedad nacional de utilidad pública.

La operación política encarnó una metamorfosis para estos bienes culturales, que separados de su entorno, se convirtieron en reliquias de una cultura superior. La maniobra de cercado¹⁵⁴ aisló el espacio para otorgar otro orden de realidad, asimilando el patrimonio cultural albergado en el museo a una propiedad colectiva y espiritual. El éxito del museo radicó en su capacidad para garantizar la salvaguarda de esos bienes, ejerciendo un “*efecto de desmemoria*”¹⁵⁵, dándole un nuevo significado a la obra que basa su discurso en cualidades artísticas o históricas.

Breve Repaso A La Doctrina Patrimonial

Con el ascenso de la burguesía francesa al poder, en 1793, se consolidó la personalidad jurídica del Estado, titular de un patrimonio nacional que no distinguía entre bienes públicos o patrimoniales. La voluntad estatal reemplazó las nociones previas

154 Las divisiones topográficas tienen un papel decisivo en la formación de las instituciones civiles y políticas. Rousseau da una importancia capital al cercado como fundador de la propiedad, pues delimita el espacio e induce a determinados comportamientos, en DELOCHE, Bernard (2002). *El museo virtual*. Gijón: Trea, p. 54

155 BOLAÑOS, María (2008). *Historia de los museos en España: memoria, cultura y sociedad*. Gijón: Trea, p. 154

sobre la propiedad y función pública y eso puede verse en el nuevo Código Francés de 1804, que atribuye la pertenencia de los bienes demaniales - caminos y calles; la propiedad no reclamada; las puertas, fosas, murallas de las plazas militares,...- al Estado. Lo más notable de este hecho es la virtual desaparición de las cosas comunes, aunque el artículo 714 hace alusión a la existencia de *“cosas que no pertenecen a nadie en particular y cuyo uso es común a todos”*. El código no introduce la regla de inalienabilidad, pero presenta... *“base suficiente para la pervivencia de la tradición de la existencia de ciertas cosas inalienables e imprescriptibles por estar fuera del comercio.”*¹⁵⁶

Será Proudhon, en su Tratado de Dominio Público, escrito en 1833, el primero en manifestar que los bienes de dominio público, son inalienables e imprescriptibles, retomando la tradición romana según la cual el Estado no tiene la propiedad porque son bienes que no pertenecen a nadie -extra commercium-, pero ejerce el control sobre ellos. A partir de él se clasificarán los bienes del Estado en dominio público y dominio privado, separados por la afectación al uso público de los primeros.

En el siglo XX la tesis de Hauriou sobre el dominio público como una forma de propiedad se expande internacionalmente. Dicha noción lleva aparejada la de titularidad, lo que implica que ha de existir una persona jurídico-pública que asuma la gestión demanial de los

156 LAGUARTA RAMÍREZ, José A. “Cosas comunes, bienes de dominio público bienes patrimoniales: Análisis histórico-valorativo de las categorías dominicales del código civil”. [En línea] [Consulta: 20.06.2010].- <http://www.scribd.com/doc/29622185/Cosas-comunes-bienes-de-dominio-publico-y-bienes-patrimoniales-en-Puerto-Rico-Analisis-historico-valorativo-de-las-categorias-dominicales-del-Codigo>

bienes, su defensa y conservación, así como las facultades de regulación y ordenación abstracta.¹⁵⁷

Nada obliga a pensar que la figura institucional de la propiedad sea la mejor forma de satisfacer la necesidad de apropiación del patrimonio cultural, pues “*toda institución, es por definición, convencional y no necesaria.*”¹⁵⁸ Sin embargo, ésta ha sido la solución empleada por la mayoría de los países para socializar ese patrimonio. Los bienes culturales -ideas, costumbres, tradiciones, saberes y creencias, lenguajes, artes, técnicas, conocimientos, patrimonios culturales,...- son objetos especiales en cuanto a su propiedad porque dependen de una jurisprudencia específica. Podría decirse que pertenecen a la comunidad y que ésta, ejerce su derecho a la propiedad por medio de los poderes públicos, que pueden gestionarlos pero no privatizarlos. Esto supone que los objetos culturales se sitúen en el límite entre la propiedad privada y la pública. En las últimas décadas del siglo XX comenzó a imponerse el principio de propiedad compartida, a medio camino entre dominio directo del objeto y dominio útil, debido a la doble naturaleza de la que están constituidos estos bienes: su materialidad y su utilidad. En este sentido, el *objeto material* pertenece como propiedad privada, a su poseedor, pero el *bien de fruición*, como propiedad colectiva y gestionada por el poder público, pertenece a la comunidad.

Por lo que respecta a los bienes culturales inmateriales, técnicamente no pueden caer bajo el régimen de propiedad, pero la economía política los ha considerado como “productos materiales”, mercancías como las demás. Ello les otorga diferentes caracteres en

157 DIOS, Salustiano de (Coord.). Historia de la propiedad patrimonio cultural. III encuentro interdisciplinario. Salamanca [en línea].2002 [Consulta: 13.12.09].-
www.historiapropiedad.es/res/haJuan.pdf-, pp.565-574

158 DECLOCHE, Bernard (2002). El museo..., p. 101

función del acceso que se tenga a ellos, de la decisión del titular de derechos, de la legislación,...

Esclarecer las diferencias entre el disfrute colectivo, la pertenencia económica individual o pública, y la reclamación del carácter común de ciertos bienes culturales, especialmente aquellos que dependen de lo público para subsistir, y que tienen una clara vocación de servicio - museos, escuelas, bibliotecas,...- se ha vuelto imprescindible.

Pero no menos importante es resolver las discrepancias internacionales en torno a la propiedad del patrimonio cultural. Esta tradición de Estado protector, intervencionista y benefactor contrasta con la tradición anglosajona de Estado liberal comprometido con la defensa del individuo frente al Estado.

En este sentido, la UNESCO intenta “combatir la guerra en la mente de los hombres”¹⁵⁹ mediante convenciones, recomendaciones, informes, códigos éticos y diversas instituciones que intentan adaptarse a sus mutaciones conceptuales con el objetivo de proteger y preservar la continuidad de nuestra herencia cultural para las generaciones futuras. Pero a pesar de los buenos propósitos, esta organización se ha mostrado ambigua en algunas de sus convenciones.

Dos Maneras De Pensar En La Propiedad De La Cultura¹⁶⁰

Las incontables pérdidas humanas y materiales ocasionadas por la Segunda Guerra Mundial obligaron a los supervivientes a

159 UNESCO y la protección del patrimonio cultural. [En línea] 2002 [Consulta: 04.08.2010].- <http://www.cinu.org.mx/eventos/cultura2002/unesco.htm>

160 MERRYMAN, John Henry: “Two ways of thinking about cultural property”. The American Journal of International Law [En línea] 1986 [Consulta: 24.06.2010].- <http://minervapartners.typepad.com/readings/MerrymanTWOways.pdf>

enfrentarse a un futuro en el que los bienes culturales que simbolizaban sus raíces históricas habían desaparecido o estaban muy deteriorados. Un profundo replanteamiento de las relaciones internacionales persiguió objetivos comunes vinculados a la paz y el respeto a los derechos humanos con el objetivo de ayudar a los pueblos a desarrollarse, recuperando su identidad a través del patrimonio histórico y cultural. De las cenizas de la antigua Sociedad de Naciones surge la Organización de las Naciones Unidas para el arbitraje entre los Estados miembros, creándose pocos meses después la UNESCO¹⁶¹, que tendrá cinco funciones: Estudios de las formas de educación, ciencia, cultura y comunicación para el mundo del mañana; el adelanto, la transferencia y el intercambio de los conocimientos, basados en la investigación, capacitación y la enseñanza; la actividad normativa, mediante la preparación de instrumentos internacionales; los conocimientos especializados que se transmitirán a los Estados miembros para que elaboren sus políticas de desarrollo; y el intercambio de información especializada¹⁶².

En la Convención de La Haya de 1954 se hace referencia por primera vez a la propiedad cultural de objetos artísticos, arqueológicos, etnológicos o históricos de especial interés como componentes de la cultura universal, independientemente de su lugar de origen o localización, de los derechos de propiedad o jurisdicción nacional.

Así pues, en el preámbulo se menciona al patrimonio cultural de la humanidad:

“[...] Convencidas de que los daños ocasionados a los

161 Organización de Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, Conferencia de Londres, 1945.

162 www.unesco.org

bienes culturales pertenecientes a cualquier pueblo constituyen un menoscabo al patrimonio cultural de toda la humanidad, puesto que cada pueblo aporta su contribución a la cultura mundial;

Considerando que la conservación del patrimonio cultural presenta una gran importancia para todos los pueblos del mundo y que conviene que ese patrimonio tenga una protección internacional[...]"¹⁶³

Junto a éste, otros documentos vinieron a conformar la noción actual de propiedad del patrimonio cultural. La Convención de París de 1970 pone énfasis en el patrimonio cultural nacional. En ella se otorga a las naciones un interés especial, confiriéndoles la atribución de un carácter nacional a los objetos culturales, independientemente de su localización o propiedad actual. Se legitima el control de la exportación y las dependencias de repatriación como corolario de esta forma de pensar el mundo que divide a los países en productores y consumidores de bienes culturales.

"[...] Considerando que los bienes culturales son uno de los elementos fundamentales de la civilización y de la cultura de los pueblos, y que sólo adquieren su verdadero valor cuando se conocen con la mayor precisión su origen, su historia y su medio,

Considerando que todo Estado tiene el deber de proteger el patrimonio constituido por los bienes culturales existentes en su territorio contra los peligros de robo, excavación clandestina y exportación ilícita,

Considerando que para evitar esos peligros es indispensable que todo Estado tenga cada vez más conciencia de las obligaciones morales inherentes al respeto de su patrimonio cultural y del de todas las naciones, [...]."

Esa ideología se reflejó en el Convenio de UNIDROIT de 1995. Debido al auge inquietante del comercio de bienes culturales, la comunidad internacional vía UNESCO, intentó frenar esa sangría de patrimonio cultural en los países menos favorecidos. Si un Estado

¹⁶³ Convención para la protección de bienes culturales en caso de conflicto armado. UNESCO, La Haya, 1954

ha establecido en su legislación la propiedad estatal de bienes patrimoniales, podrá pedir la restitución de los mismos y se ordenará la devolución del bien cultural exportado ilícitamente si demuestra que reviste para él una importancia cultural considerable.

En su artículo 13 reconoce el derecho de cada Estado a “*declarar inalienables determinados bienes culturales de manera que no puedan ser exportados*”.

Pareciera que Merryman hubiera escrito las siguientes palabras a propósito de este artículo:

“El poder contemporáneo de la cultura del nacionalismo se deriva de la historia intelectual de Occidente. Hoy, después de siglo y medio, nuestra mente y emociones siguen controladas por Byron, Goethe y Herder, el romanticismo y el nacionalismo del siglo XIX, y en ese diálogo los bienes culturales de gran alcance coinciden con estas fuerzas. A menudo, a los representantes de una nación les basta decir que un objeto es parte de su patrimonio cultural.”¹⁶⁴

En opinión de Merryman, todo esto supone dos formas diferentes de pensar en la propiedad del patrimonio cultural. Por un lado, la doctrina de los países que mantienen los bienes culturales bajo su jurisdicción como parte de su *patrimonio nacional* –Convención de París 1970 y UNIDROIT- con leyes que prohíben o limitan su comercio. Dichos bienes estarían constituidos por las creaciones de artistas nacionales, bienes hallados en su territorio, o bienes

164 MERRYMAN, John Henry. “La nación y el objeto”. En CUNO, James (2009). *Whose culture? The promise of museums and the debate over antiquities*. New Jersey: Princeton University Press

adquiridos por el Estado¹⁶⁵. Por otra parte, la ideología de La Haya plantea un *patrimonio cultural de toda la humanidad*.

Afganistán es uno de tantos ejemplos de la intervención de la UNESCO, ilustrando lo que Merryman expone en su artículo, esas dos maneras de pensar en la cultura. Con la llegada al poder de los talibanes, que consideraban las obras figurativas como una blasfemia, los conservadores de museos del país temieron por sus antigüedades, por lo que buscaron la manera de ceder temporalmente sus bienes a otros museos internacionales para ponerlos salvo. Los artefactos en peligro de extinción serían enviados a un museo en Suiza creado específicamente para ese fin gracias a un acuerdo entre Paul Bucherer y el presidente Rabbani. En otoño del 2000 se habían embalado estos artefactos. Suiza, como signatario de los tratados de la UNESCO, sólo requería su aprobación. Pero los talibanes de la UNESCO negaron el embarque, prevaleciendo el Acuerdo sobre el Tráfico Ilícito de Bienes Culturales, y siendo denunciado Bucherer por tratar de destruir la cultura de Afganistán. La visita al museo nacional de Kabul por los inspectores tras el Edicto del mulá Omar de 2001 fue una tragedia. El arte pre-islamita fue pulverizado con mazos. Sólo en 2001, después de la demolición de los Bamiyán Buddahs, los funcionarios de la UNESCO cedieron. Afortunadamente, los conservadores de museos de Afganistán habían ocultado algunos hallazgos por propia iniciativa.¹⁶⁶

165 Jiri Toman diferencia en estos tratados tres tipos de bienes nacionales. Cf. GARCIA LABAJO, Juan Manuel. "La convención de París y UNIDROIT". La lucha contra el tráfico ilícito de bienes culturales, pp. 123-128.

166 APPIAH KWAME, Anthony. "Whose culture is it?". The New York review of books, vol. 53, 2 [En línea] 2006 [Consulta:10.06.2010].-
http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:0_HCnywL0-kj:www.si.umich.edu/~rfrost/courses/MatCult/content/Appiah,%2520Whose%2520Culture.pdf+whose+culture&

Desde que Merryman redactó “Two ways of thinking about cultural property” los siguientes Estados “consumidores” han ratificado la Convención de París del 14 de noviembre de 1970: Bélgica (2009), Dinamarca (2003), Finlandia (1999), Francia (1997), Alemania (2007), Reino Unido (2002), Islandia (2004), Japón (2002), Noruega (2007), Suecia (2003) y Suiza (2003).

Los Museos Enciclopédicos: Proteccionismo Versus Universalismo

Las variables tratadas en el punto anterior se adecuan a un marco internacional escasamente permeable en el que la UNESCO trata de evitar con sus convenios el tráfico de antigüedades. Esta organización se erige en uno de los pilares básicos del proyecto asumido internacionalmente, con el que se pretende anular tanto el comercio ilícito de bienes culturales como intermediar en los procesos de restitución interpuestos por los llamados países *retencionistas*.¹⁶⁷

Los mecanismos empleados para garantizar ese control son diversos. La mayoría apelan al sentimiento de identidad, lo que hace imprescindible que los países asuman como propios todos los objetos culturales aparecidos y creados dentro de sus fronteras, y que se respeten los convenios y tratados nacionales e internacionales que desde 1954 se han venido celebrando.

La UNESCO ha sido, en este sentido, el primer organismo internacional de la historia de la cultura de la humanidad encargado de su protección, o al menos aquel que ha asumido explícitamente tal cometido. Lo que a su vez explica la diversidad de expresiones

¹⁶⁷ J.H. Merryman lanza la idea de que los países con riquezas arqueológicas tienden a ser “proteccionistas” en “Two ways of thinking about cultural property”. Se trata de una traducción del término, un anglicismo. En España, el diccionario de la RAE no incluye esa palabra.

legales dictaminadas a lo largo de seis décadas en las que sus recomendaciones han dominado el quehacer de multitud de países, orientándose preferentemente al servicio del patrimonio cultural material en peligro de desaparición y encargándose de establecer una comunicación fluida y constante entre los Estados.

A la confluencia de los anteriores factores deben añadirse la variedad y calidad de organismos sin ánimo de lucro que, independientes o asociados, han ido apareciendo en este tiempo. Consecuentemente ha aparecido una pluralidad de profesiones especializadas, orientadas a instituciones que se encargan de la tutela de patrimonio cultural y natural, y de los bienes –materiales e inmateriales- que lo integran. El ICOM domina el quehacer de su disciplina, orientado preferentemente al servicio del museo. Posee su propio código deontológico, que prevé la protección del patrimonio natural y cultural de la humanidad, su conocimiento y la actuación de sus profesionales ateniéndose a la legalidad.

La concreción de la idea de museo público como depositario de la herencia del mundo tiene unos límites cronológicos imprecisos, pero que sin ser estrictos podemos aplicar al periodo que se extiende desde las últimas décadas del seiscientos hasta nuestros días. Una etapa tan dilatada que incluso permite caracterizar al museo como una proyección de las ambiciones imperialistas decimonónicas, creando vínculos estéticos entre las colonias y las grandes civilizaciones. Denon, conservador del Louvre, justificó el saqueo de Europa por Napoleón con las siguientes palabras:

“Los romanos, rudos en su origen, lograron civilizar su nación transplantando a su propio suelo todos los productos de la derrota de Grecia. Sigamos nosotros su ejemplo, usemos nuestras conquistas y traigamos [...] a

Francia todo lo que puede dar fuerza a la imaginación.”¹⁶⁸

Discursos como estos legitimaron el expolio en Bruselas, Renania, Países Bajos, Italia, Egipto, España o Grecia. Pero lo más significativo fue que este modelo de museo metropolitano se difundió por toda Europa al mismo ritmo que las campañas napoleónicas.

Los estados nacionales derivan del nacionalismo del siglo XIX; una época en la que los mecanismos de control del antiguo régimen comienzan a perder su anterior eficacia, y en un contexto de convulsión social. Este panorama propicia la aparición de museos creados desde arriba constituyendo sus colecciones con obras pertenecientes a clases privilegiadas, con una vocación instructiva y centralista que premia a la capital frente a las provincias. Se trataba de dar a conocer a la gente la obra de los grandes genios del arte y los vestigios de civilizaciones pasadas, pasando ambas cosas al imaginario colectivo. Sin embargo, los bienes culturales siguieron siendo accesibles sólo para una minoría que disponía de los recursos educativos y económicos necesarios para disfrutar de su contemplación.

Es también un periodo, en el que se mira con simpatía a lo nacional y lo propio, por el espíritu romántico, suprimiéndose el destierro de lo tradicional y popular, juzgándose esta producción como propia del ingenio y del carácter del pueblo con un valor positivo. El erudito distinguía y consideraba esto en el aspecto de la producción creativa con fines estéticos o históricos. Lo popular se recoge, separa y muestra como distinto de la creación individual erudita, asociándose a un lugar determinado con el Folklore¹⁶⁹, y dando lugar a la aparición de los primeros museos etnográficos dedicados a

¹⁶⁸ SHUBERT, Karsten (2008). El museo. Historia de una idea. De la revolución Francia a hoy. Granada: Turpiana, p. 25

¹⁶⁹ GUICHOT Y SIERRA, Alejandro (1999). Noticia histórica del folklore. Consejería de Educación y Ciencia, Junta de Andalucía, p. 26

costumbres populares¹⁷⁰. Pero también resurgen las modas estéticas inspiradas en viejos modelos históricos como legítimas herederas de estilos nacionales, fundamentalmente el arte se impregnó del espíritu medieval, comenzando a partir de entonces un periodo de “relatividad de la historia”¹⁷¹, lo que significa que ésta podía interpretarse desde una óptica diferente.

Este siglo también se convierte en un tiempo en el que las naciones europeas se enzarzan en una lucha sin tregua por el dominio de África en ese resurgir del imperialismo moderno que se alargará en el tiempo hasta el siglo XX. Coincide esta fase de la historia con el advenimiento de la antropología académica, en medio de un clima intelectual dominado por las especulaciones evolucionistas, los logros triunfantes de las ciencias naturales y la hegemonía europea en los asuntos mundiales. Durante este periodo, los primitivos se convierten en objetos de estudio científico, orientados a hacer más racionales las creencias y costumbres de los *pueblos civilizados*, y como tales, son exhibidos en los museos de las metrópolis.

Puede decirse que tanto el romanticismo y su revalorización de otros estilos históricos y del folklore; como el colonialismo con la llegada de elementos culturales procedentes de otros territorios, fueron instalándose en la conciencia colectiva de los siglos XIX y XX, empezando a considerarse el patrimonio cultural desde una perspectiva más universalista, como algo que implicaba al conjunto de la humanidad.

Lamentablemente esta perspectiva aperturista se desarrolló gracias al expolio que muchos expedicionarios europeos practicaron, al igual

170 Nordiska museet [1873], Skansen de Estocolmo [1891], Museo Searasaari de Helsinki [1909].

171 LLULL PEÑALBA, Josué. “Evolución del concepto y de la significación social del patrimonio cultural”. *Arte, Individuo y Sociedad* (Madrid), 17 (2005), pp.175-204

que anteriormente hiciera Napoleón, dando lugar a que los museos metropolitanos de países como Inglaterra, Alemania o la propia Francia, se nutrieran con infinidad de piezas robadas durante todo el siglo XIX y la centuria siguiente. Los grandes museos de Europa y América engrosaron sus fondos gracias a donaciones de antigüedades de procedencia dudosa, e incluso llegaron a organizar expediciones arqueológicas para obtener vestigios del pasado por todo el mundo, en donde había que hacer un reparto de los descubrimientos con la nación propietaria. De este modo, los museos obtuvieron colecciones eclécticas, manteniéndose gran parte de ese patrimonio en sus países de origen.

Como consecuencia de la independencia de las colonias se puede decir que se ensombreció la estrecha relación existente hasta entonces entre países detentadores de un rico patrimonio y países con museos enciclopedistas tal y como corresponde a una época de reafirmación nacional. Esto permitió a dichos países reclamar el patrimonio extraído en su territorio, algo fundamental para disponer de un legado que transmitiera sus planteamientos ideológicos a grupos humanos poco homogéneos. Impulsados por el nacionalismo de las décadas centrales del siglo XX, los países con yacimientos arqueológicos redactaron leyes de propiedad nacional, restringiendo y prohibiendo la exportación de antigüedades, pues en los objetos arqueológicos el valor viene determinado por su contexto, por lo que alguien tiene que regular su procedimiento de extracción. Parece razonable que la decisión sobre estos objetos recaiga sobre el gobierno en cuyo suelo se encuentran.

Sir Garnet Wolseley destruyó la capital de Asante, Kumasi, en una expedición "punitiva" en 1874, y autorizó el saqueo del palacio real, el cual incluía un tesoro extraordinario de arte y artefactos recolectados por sus reyes. Un par de décadas más tarde, Baden-Powell fue enviado una vez más a

Kumasi, para exigir que el nuevo rey, Prempeh, respetara las normas británicas, procediendo a la recolección de objetos de valor de su propiedad bajo las órdenes de un oficial de British Museum¹⁷².

Países como Estados Unidos, Reino Unido, Francia o Alemania comprobaron que ya no podían adquirir sus colecciones enciclopédicas por expediciones arqueológicas, siendo atacados directamente por los países proteccionistas y la arqueología cuando adquirirían sus piezas por la compra de objetos de procedencia desconocida. Los Estados nacionalistas empezaron a solicitar la repatriación de sus objetos, aludiendo a una identidad capaz de dirigir colectivamente su esfuerzo hacia la libertad y autorrealización. Países como Turquía, una tierra multiétnica donde terminó por prevalecer lo islámico, desarrolla un nacionalismo que prohíbe a otras etnias el comercio de sus antigüedades; o China, que incita a sus ciudadanos a comprar antigüedades chinas en el exterior.

Tras la “*Declaración sobre la Importancia y el valor universal de los museos*”¹⁷³ de 2002, muchos de los grandes museos americanos y europeos defendieron sus colecciones enciclopédicas, advirtiendo contra los esfuerzos por la restitución de los objetos reclamados. Estos museos se basan en la idea de que su público está constituido por gente de todo el mundo y, por tanto, merecen estar en presencia de la alta cultura, pero el saqueo del Museo de Bagdad cuestionó

172 Extracto resumido Cf. APPIAH KWAME, Anthony. “Whose culture is it?”. The New York review of books, vol. 53, 2 [En línea] 2006 [Consulta:10.06.2010].-
http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:0_HCnywL0-kJ:www.si.umich.edu/~rfrost/courses/MatCult/content/Appiah,%2520Whose%2520Culture.pdf+whose+culture&

173 EAKIN, Hugh. “Who Should Own the World’s Antiquities?”. The New York Reviews of books [En línea] 2009 [04.06.2010].-
<http://www.nybooks.com/articles/archives/2009/may/14/who-should-own-the-worlds-antiquities/>

públicamente el comercio internacional del arte, marcando un punto de inflexión.

En 2003, un Tribunal de Nueva York usó la legislación nacional de propiedad egipcia para condenar a un comerciante de antigüedades orientales, egipcias y arte primitivo, Frederick Schultz. Tanto coleccionistas como museos habían asumido que leyes nacionales como la egipcia no tendrían aplicación en Estados Unidos, pero el caso de Schultz ha demostrado lo contrario. En 2005, Marion True, ex conservadora del Getty Museum fue acusada en Roma por el tráfico ilícito de antigüedades italianas. En la investigación aparecieron implicados muchos de los principales museos americanos que tuvieron que devolver muchas piezas a Italia – Museum of Fine Arts, Boston, The Cleveland museum of Art, Getty museum, Princeton Art museum, Metropolitan Nueva York,... -.

Existe una generación de conservadores de museos más sensibles a estas cuestiones, que conviven con otra generación de escépticos defensores de la existencia y necesidad de esos museos universales. Los primeros, acordaron limitar las adquisiciones de antigüedades a las obras que se habían exportado legalmente antes de 1970, fecha de la Convención de París, actualizando las directrices para la adquisición de artefactos y reconociendo que el comercio actual de estas piezas está lleno de obras extraídas y exportadas ilícitamente. Este nuevo enfoque tiene mucho que ver con las teorías antropológicas y arqueológicas acerca del valor de la cultura material en su contexto, cultura en la que se incluyen todas las cosas producidas por el hombre a lo largo de la historia, con el fin de satisfacer necesidades y deseos derivados de su interrelación con el medio ambiente.

Los segundos despliegan sobre la propiedad del patrimonio cultural una amplia gama de axiomas, sostenidos en una tupida red histórica y universal, que intenta sacralizar al museo universal y su vocación social. Sus argumentos, presentes en numerosos textos de académicos, nos remiten a un museo que aspira a condensar en sí mismo todo el universo. Un museo que es a la vez todos los museos del mundo y que, además, custodia el patrimonio de la humanidad, recogiendo y mostrando piezas de cualquier lugar y época, promocionando el pluralismo cultural, y utilizando el arte para crear un ciudadano más cosmopolita. Este museo rescató de su desaparición muchos de los bienes culturales que conserva, retirando gran parte de ese patrimonio de manera legal. Hacen hincapié en el hecho de que el objeto tiene múltiples significados, por lo que no es cierto que un objeto alejado de su contexto no aporte información. Pero la controversia internacional que esto despierta en la actualidad debe hacernos recapacitar acerca de la necesidad de apreciar dichos bienes en su contexto social real, pues apreciándolos como piezas de museo se valoran sus calidades estéticas, históricas, políticas o rituales pero les falta un componente esencial.

Además, argumentan que las leyes restrictivas de exportación alientan a la actividad ilegal¹⁷⁴ (saqueos arqueológicos y mercado negro). Cuno, director del Museo de Arte de la Universidad de Harvard, opina que las restricciones de los países retencionistas responde a una “*perversión*” del patrimonio cultural que ha dado lugar a la aparición de museos nacionales cuya misión consiste en usar los artefactos hallados en su suelo para rellenar la mitología

174 Muchas piezas ocultas de Djenné-jeno en Nigeria fueron desenterradas en la década de 1980, después de que los descubrimientos del arqueólogo Roderick fueran publicados. Las terracotas se vendieron a coleccionistas de Europa y América del Norte. Debido a que fueron extraídos de manera ilegal, lo que podríamos haber descubierto no puede ser conocido debido a la destrucción del contexto. En APPIAH KWAME, Anthony. “Whose culture is it?...”

“*nacional*”. Sostiene que las poblaciones modernas no tienen ninguna conexión histórica con las antiguas culturas cuyos objetos exhiben, afirmando que las leyes de propiedad cultural tienden a reforzar las peores tendencias de nacionalismo. Sin embargo, olvidan que la legitimidad de las leyes de un país depende de su poder soberano y no de las afirmaciones acerca de su origen biológico o geográfico.

La gente siente respecto a los objetos culturales que son simbólicamente suyos, porque se produjeron dentro de un mundo de significados creados por sus antepasados, la conexión con el arte a través de la identidad es de gran alcance. Pero debemos recordar otras conexiones, como las de la diferencia. Igualmente importante es la conexión humana: la Gran Muralla de China, la Capilla Sixtina, las pirámides de Egipto o La Alhambra fueron hechos por seres humanos a través del ejercicio de la habilidad y la imaginación. La conexión a través de una identidad local es tan imaginaria como la conexión a través de la humanidad.

Integridad Es Más Importante Que Propiedad

Estos conflictos patrimoniales presentan numerosas alternativas más o menos conciliadoras. Muchas de ellas intentan integrar ambas perspectivas, aunque la variedad de conflictos e instituciones permite soluciones cambiantes.

No se trata de la devolución de todos los objetos, pues muchos de ellos fueron vendidos por personas que tenían ese derecho bajo las leyes que entonces prevalecían. Además, dado que los bienes culturales tienen valor para todos, debe asegurarse de que aquellos a los que se les devuelven se encuentran en condiciones de actuar como fiduciarios responsables. Si se prestan algunos de estos bienes a otros países formarían parte de su contribución a la comprensión

intercultural, así como una manera de asegurar su supervivencia para las generaciones posteriores. La experiencia demuestra que las adquisiciones permanentes pueden hacer poco para fomentar el cosmopolitismo de los países de donde proceden los objetos al tiempo que aumentan las amenazas a sus yacimientos. En cambio, los préstamos pueden funcionar en ambas direcciones, pues la rica diversidad de los museos se puede ver en países que no cuentan con ese panorama internacional, en forma de préstamos. La distensión entre los países ricos en arqueología y los museos enciclopédicos debería servir para que se enfrente el problema de la destrucción de sitios arqueológicos.

Renfrew y Bahn plantean la siguiente pregunta: “¿No es más beneficioso que en el transcurso de un día en uno de los grandes museos del mundo, podamos caminar de una sala a otra, de una civilización a otra y ver expuesta una muestra de toda la variedad de la experiencia humana?”.¹⁷⁵ Casi todos los productos importantes de Creta permanecen en el Museo Herakleion, a causa de lo cual son unos grandes desconocidos. Se proyecta aquí la cuestión del nacionalismo desde otra perspectiva, pues insinúan que sirve mejor al nacionalismo griego la dispersión internacional de sus bienes.

Merryman, profesor emérito de Derecho y profesor afiliado de Arte en la Universidad de Stanford, señala que la solución internacional a la cuestión de la propiedad de los bienes culturales avanzará cuando se limiten los excesos del nacionalismo, y se potencie la verdad y el acceso a los objetos que constituyen el patrimonio cultural de toda la humanidad. Sugiere que aquellos países con gran cantidad de bienes culturales deberían facilitar su salida por la vía legal, no necesariamente mediante la venta, sino con cesiones a largo plazo a

175 RENFREW, Collin y BAHN, Paul (2007). *Arqueología. Teorías, métodos y prácticas*. Madrid: Akal, p. 488

museos internacionales, sabiendo que de esta manera sus objetos serán conservados y expuestos adecuadamente. Esta medida resultaría más efectiva que las leyes restrictivas, no desvinculando el patrimonio de su propietario original. Puede decirse que aunque critique el proteccionismo nacional que ejercen algunos países, no absuelve del todo a los herederos de los museos universalistas pues reconoce los excesos de la “*edad del imperialismo*” caracterizando el saqueo de artefactos de naciones propietarias como “*objetos de traslado indebido*”¹⁷⁶.

Cuno plantea rehabilitar el sistema decimonónico de *partage*, en el que un museo patrocina excavaciones a cambio de los derechos a la posesión de algunos de los hallazgos. Serían en fideicomiso *para toda la humanidad* por una autoridad internacional independiente. Esto cambiaría el debate de la propiedad por el de la administración, siendo necesario el respaldo de las naciones soberanas, trabajando como iguales en los esquemas de cooperación internacional.

Appiah Kwame dice que la forma correcta de interpretar la propiedad del pasado es tener una perspectiva *transnacional y transhistórica*. Si el argumento para el patrimonio cultural es que el arte pertenece a la cultura que le da su importancia, la mayoría del arte no pertenece a una nación, la cultura es patrimonio colectivo y universal. Las grandes obras de arte son internacionales. Mucho arte europeo no fue hecho para las naciones, sino para los príncipes o papas. Y los artistas eran de todas las nacionalidades europeas. Es perfectamente razonable que cuando algo de valor es desenterrado y nadie puede establecer su propiedad, el gobierno pueda decidir qué hacer con él. Pero cuando un objeto es de valor cultural ese gobierno tiene la obligación de preservarlo, de actuar como fiduciario de la

176

MERRYMAN, John Henry. “La nación y.....”

humanidad, pues pertenecen potencialmente a todos los seres humanos.

Warren intenta integrar las dos perspectivas sobre la propiedad de la cultura. El primer paso para implementar la perspectiva integral del patrimonio cultural es hacer visible un nuevo marco conceptual sobre la propiedad cultural. Esto requiere abandonar el lenguaje establecido desde el punto de vista de la disputa. El segundo paso es hacer del contexto el tema central del patrimonio cultural, pues los objetos sin contexto están desposeídos de muchos tipos de información esencial para reconstruirlo. Una perspectiva integral anima a examinar la disputa como una cuestión de preservación del pasado, y a estudiar la resolución del conflicto sobre la propiedad desde el consenso. Una adecuada resolución de la cuestión del patrimonio requiere repensar los términos de la disputa: uso apropiado del lenguaje, conceptos y categorías, diversidad de valores, intereses de ambas partes, flexibilidad en la resolución de conflicto.

En todos los casos se trata de soluciones que enfatizan el valor cultural y custodia del artefacto por encima de cualquier otra cuestión, aunque si un objeto es fundamental para la vida cultural o religiosa de una comunidad, hay una razón humana para que se devuelva. Lo que significa flexibilidad para aplicar las consideraciones de derechos, propiedad y titularidad, y reconocer la variedad de estrategias y soluciones para resolver conflictos sobre la cuestión de la propiedad. Esto conlleva un complejo sistema de compromiso y consentimiento para resolver la disputa sobre el patrimonio cultural. Un camino es evitar los litigios, con soluciones voluntarias y mediador de conflictos, compartiendo los artefactos a través de programas de intercambio de museos, préstamos, restauraciones, publicaciones y exhibiciones.

Pero sin duda, las nuevas tecnologías harán más por la conciliación, compartiendo patrimonio cultural de todo el planeta y reconociendo la interrelación e interdependencia de todas las culturas. Esta experiencia fomenta una estética cosmopolita, y satisface la necesidad de reconocimiento personal en el mundo actuando el patrimonio digital como recurso de cohesión social “*donde los Bienes Culturales son el mobiliario del universo de reconocimiento en el que nos proyectamos*”¹⁷⁷. Las TIC suponen una nueva manera de almacenar nuestra memoria colectiva, recuperarla y reorganizar el *conocimiento*. Las tecnologías ofrecen mucho más que el acceso digital a los objetos y registros de la cultura, convirtiendo el documento audiovisual en objeto patrimonial destinado a ser difundido y conservado. Este hecho supone desbordar los límites de la información y comunicarlo, aumentando el grado de su percepción pública y aprehendiendo nuevos contenidos.

Sociedades Del Conocimiento Y Patrimonio Digital

Las nuevas tecnologías se han convertido en un instrumento funcional que sirve de base “*para diseminar el conocimiento usando el paradigma de acceso abierto [...] como una amplia fuente de conocimiento humano y patrimonio cultural.*” ¹⁷⁸

Sociedades Del Conocimiento

Aunque de forma automática se tiende a identificar conocimiento con información, lo cierto es que el conocimiento supone un enriquecimiento personal que se intensifica con el tiempo y se

177 SÁNCHEZ CASTILLO, Sebastián (2008). Desarrollo de contenidos digitales en la Difusión audiovisual del patrimonio Histórico-artístico valenciano. Tesis doctoral. Universidad de Valencia. Pp. 18-28

178 Declaración de Berlín", por representantes de varias instituciones europeas ,convocados por la Sociedad Max Planck [En línea] 2003 [Consulta: 04.08.2010].- http://www.zim.mpg.de/openaccess-berlin/berlin_declaration.pdf

revaloriza cuando es compartido, mientras que la información tiene el valor de una herramienta para el que sabe como utilizarla sólo cuando es reciente y desconocida. En este contexto, sería lógico admitir que todos los procesos productivos de la historia de la humanidad podrían ser definidos así, pues el conocimiento resulta esencial en cualquier actividad que se realice, ya sea manual, física o intelectual.

Desde el punto de vista de Abdul Waheed Khan -subdirector general de la UNESCO para la Comunicación y la Información- la sociedad de la información: *“está relacionada con la idea de la innovación tecnológica, mientras que el concepto de sociedades del conocimiento incluye una dimensión de transformación social, cultural, económica, política e institucional, así como una perspectiva más pluralista y desarrolladora.”*¹⁷⁹

Los conceptos de *sociedad del conocimiento* y *sociedad de la información* se afianzaron a finales de los años 90 del pasado siglo, asociándose al carácter económico central asumido por las innovaciones tecnológicas y al tipo de conocimiento objetivo, científico y digitalizable como base de su producción. La noción sociedad de la información, sufrió una modificación con bastante resonancia internacional en la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información -CMSI- de 2002. Allí Pasquali¹⁸⁰ señaló algo que en algunos círculos ya se defendía. Informar denotaba mensajes unidireccionales mientras que comunicar indicaba diálogo. A partir

179 Hacia la sociedad del conocimiento. UNESCO's Natural Sciences Sector, World of Science [En línea] 2005 [Consulta:04.08.2010].- http://portal.unesco.org/ci/en/ev.phpURL_ID=11958&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html' class='spip_out' rel='nofollow'><http://portal.unesco.org/ci/en/ev.p...>

180 CMSI. “Construir sociedades de la información que atiendan a las necesidades humanas”, Declaración de la Sociedad Civil, Ginebra, diciembre. [En línea] 2003 [Consulta: 04.08.2010].- http://alainet.org/active/show_text_en.php3?key=5145' class='spip_out' rel='nofollow'>http://alainet.org/active/show_text...

de entonces se adoptó el término “*sociedades de la información y la comunicación*”.

Al filo del siglo XXI autores como Boutang (1999), Rullani (2000), Blondeau (1999), Gorz (2001) o Corsani (2003) empiezan a acuñar la noción de *Capitalismo Cognitivo*¹⁸¹ ejerciendo con ello una crítica a la pretendida neutralidad de categorías como *sociedad del conocimiento*. André Gorz ha señalado que para los parámetros económicos actuales, el saber no es cuantificable con los instrumentos tradicionales, por lo que se está procediendo a tientas, de ahí las batallas jurídicas y políticas alrededor de las “nuevas mercancías” materializadas en la extensión de las diversas formas de propiedad intelectual.

Se intenta acumular ese conocimiento como capital privado, pero el saber no es una mercancía cualquiera y no se presta a ser tratada como tal¹⁸². El tradicional principio de escasez que manda en la economía de mercado no es aplicable a un bien inmaterial cuya principal característica es que su uso no lo desgasta. En un ensayo de 1942, Merton describió el conocimiento como *propiedad común*, que depende esencialmente de un proceso abierto y ético, impulsado por iguales, pues toda creación es una mezcla de trabajo de imitación e invención que *absorbe y contiene* lo anterior¹⁸³. El ciberespacio

181 Gorz argumenta que actualmente no se debe hablar de una ‘sociedad del conocimiento’ sino del ‘capitalismo cognitivo’ que pretende convertir el conocimiento en un forma de capital inmaterial y, por lo tanto, en propiedad privada de empresa, dándole el mismo trato que al capital material.

182 Gabriel Tarde en *Economía psicológica* (1902) decía que los conocimientos poseen un modo de producción que no puede reducirse a la división del trabajo; un modo de socialización y de comunicación social que no puede estar organizado por el mercado y por el intercambio. Cit. LAZZARATO, Mauricio. “Tradición cultural europea y nuevas formas de producción y transmisión del saber”. En *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva* (2004). Madrid: Traficantes de sueños, pp. 129-144

183 Merton Cf. BOLLIER, David (2008). *Viral Spiral. How the Commoners Built a Digital Republic of Their Own*. New York: The new press.

favorece ese proceso de inteligencia colectiva¹⁸⁴, promueve un *pensamiento nómada*¹⁸⁵ simultáneo y plural, proporcionando a estos bienes una fácil replicabilidad digital, facilitando su distribución y consumo, y aumentando con ello su valor social en una especie de *dialéctica de lo nuevo* hegeliana.

Las corrientes de *Software Libre*, *Cultura Libre* y otros "*movimientos abiertos*" aspiran a expandir el derecho de acceso a la totalidad virtual de la producción en la red basándose en que dicha creación es fruto de lo colectivo. La información de otro tiempo es conocimiento aplicable en nuestra época que ha ido prefigurando en unos casos e imitando en otros, las culturas contemporáneas - industrias culturales, espectáculos, información, ocio... - dependientes de un marco de referencias históricas y culturales que varía. Puede considerarse una manifestación de la globalización el que se hayan multiplicado los símbolos y significados compartidos¹⁸⁶, pues las identidades colectivas son un reflejo de un entorno sociocultural que trata de asumir la coexistencia de diferentes comunidades.

La libertad de expresión, el acceso universal a la información, el conocimiento, el respeto por la dignidad humana, la diversidad cultural y lingüística, la educación para todos, las inversiones en ciencia y tecnología... son algunas de las bondades que se conceden a este periodo de la historia de nombre indeterminado, pues los nombres que se le otorgan son tan numerosos como los bagajes ideológicos que los conciben - sociedad postindustrial, era de la información, aldea global o tecnocracia.

184 Inteligencia colectiva: Ver glosario al final del capítulo.

185 Pensamiento nómada en el sentido que lo entiende Deleuze, el que se plantea las cosas cada vez de manera diferente.

186 Definición de la antropología simbólica. Hay que destacar que estos antropólogos si bien estaban de acuerdo en la definición de cultura, diferían entre sí en la noción de símbolo.

Estamos inmersos en una etapa en la que está cambiando nuestra concepción del mundo, de la riqueza, de las reglas,... nos está cambiando a nosotros mismos, que hemos abandonado la pasividad receptora para convertirnos en constructores de nuestra *nueva Atlántida*¹⁸⁷ de "*libertad sin anarquía, control sin gobierno, consenso sin poder*"¹⁸⁸.

Con una perspectiva más crítica Matteo Pasquinelli nos advierte del advenimiento de un neofeudalismo digital. Los síntomas se aprecian en la significativa depauperación de los trabajadores del conocimiento y en los monopolios surgidos en torno a las TIC lo cual implica una concentración de poder social y económico preocupante, afectando a nuestros modos de vida y valores.

La UNESCO subraya el peligro que representa para la diversidad de las culturas y su riqueza patrimonial –material e inmaterial-, una apropiación excesiva de los conocimientos científicos y técnicos. También afirma que la “fractura digital”¹⁸⁹ constituye un nuevo factor de exclusión social y cultural, por lo que prioritariamente se precisan acciones de alfabetización e inclusión digital.

Brea señala en su *teoría de las multitudes interconectadas* que la inteligencia colectiva “*no es un pensamiento [...] sino un puro flujo de*

187 “La nueva Atlántida ya no es una Red autorreferencial sin leyes pero sin contacto con el mundo exterior: es un mundo real en el que nuestras acciones políticas, sociales y culturales están potenciadas por una serie de herramientas y servicios en la red. Unas herramientas y servicios que, en buena parte, hace que no nos tengamos que preocupar por las leyes que los políticos quieran aprobar, pues habremos construido un mundo a nuestra medida”. CASACUBERTA, David. “The next generation” [En línea] 2002 [Consulta: 28.02.10].- <http://www.kriptopolis.org/the-next-generation-reloaded->

188 Lawrence Lessig Cf. BOLLIER, David (2008). *Viral Spiral...*

189 La preocupación por la brecha digital es de tal magnitud que algunas entidades están investigando la posibilidad de producir medios más accesibles. En este contexto surge el ordenador portátil de 150 dólares con conexión wi-fi, creado por iniciativa del Laboratorio de Medios del MIT, que podría poner al alcance de los países en desarrollo estos medios.

*micropercepciones espejeantes [...] aquí no hay intelección colectiva, sino pura afección compartida, tele-pathía colectiva*¹⁹⁰.

Incluso David Bollier, en su ensayo *Viral Spiral*- guía para descubrir los orígenes, conceptos y los procomunes digitales - indica que en la red son habituales los rumores, la desinformación y la polarización del debate, creando opiniones en lugar de certezas.

Patrimonio Digital

Sin duda el desarrollo de internet ha influido en la cultura, convirtiéndose ésta en uno de los ejes en torno a los cuales gira ese lugar donde, personas físicamente separadas, comparten experiencias. Como Jameson expresó “*todo lo que contiene nuestra vida social —desde el valor económico y el poder estatal hasta las prácticas y la propia estructura mental— se ha vuelto cultural*”¹⁹¹, y en ello ha mediado el espectacular desarrollo de la red, actuando como medio de comunicación en el que se desarrolla la sociedad del conocimiento.

La cultura analógica impresa, cuyo eje centralizador es la escritura, exige la exposición del conocimiento en un formato estático y su principal característica es la linealidad.

La cultura digital emergente hace de la imagen el nuevo eje estructurador. Se organiza en torno a la interacción, integrando recursos muy dispares, lo que a su vez posibilita nuevas opciones de estudio mediante el análisis de otras interpretaciones alternativas

190 BREA, José Luis. “Telepatía colectiva 2.0 (Teoría de las multitudes interconectadas)”[En línea] [Consulta: 22.08.2010] .- <http://medialab-prado.es/mmedia/589>

191 JAMESON, Frederick (2005). *La lógica cultural del capitalismo tardío*. Madrid: Editorial Trotta.

que se han dado a lo largo del tiempo, generándose un nuevo conocimiento.

“Podríamos suponer que la imagen digital, permite el almacenamiento (fijar y conservar en un espacio reducido), la exhibición (función teatral del museo) y el estudio (analizar, descomponer, explicar)”¹⁹².

*“Internet no es solamente ni principalmente una tecnología, sino que es una producción cultural”*¹⁹³, un instrumento de comunicación horizontal, no jerárquico y global. La web es la combinación de cuatro culturas complementarias: la cultura universitaria de investigación, la cultura *hacker* de la pasión por crear, la cultura de nuevas formas sociales de la Web 2.0, y la cultura empresarial de la innovación.

En calidad de cultura, se trata de un proceso colectivo que incluye los modos de vida, las formas de pensar y el sistema de valores sociales, por lo que se hace necesario garantizar su conservación, tanto del soporte material como la disponibilidad de la información en línea para garantizar su transmisión. Se construye así una especie de memoria digital, y como tal se inscribe en lo más profundo de cada ser, siendo indispensable para el desarrollo de la conciencia social de los individuos.

Por ese motivo, la UNESCO ha reconocido una nueva realidad patrimonial. Según su definición, el patrimonio digital está constituido por recursos fruto del conocimiento humano - cultural, educativo, científico o administrativo- o que contienen información relevante para su desarrollo -técnica, jurídica, médica y de otras clases-.

192 DELOCHE, Bernard. “¿Es el museo virtual un competidor real para el museo institucional?” *mus-A*, 5 (2005), pp.16-21

193 CASTELLS, Manuel. “La dimensión cultural de Internet”. *Cultura y sociedad del conocimiento. Presente y perspectivas de futuro*. FUOC e ICUB, 2002

“Preservación digital designa los procesos a que se recurre con objeto de conservar información y cualquier tipo de patrimonio en forma digital [...]

El objetivo de la conservación digital es que ésta sea accesible para el público de modo permanente.”¹⁹⁴

La diversidad creciente de estos *objetos digitales* incluye un vasto repertorio de textos, bases de datos, imágenes fijas o en movimiento, grabaciones sonoras, material gráfico, programas informáticos o páginas web.

Su origen puede ser analógico, creados a partir de un material ya existente, o digital, no existen en otro formato que no sea el electrónico, y muchos de ellos constituyen un patrimonio multicultural, de origen internacional cuyo campo de expresión reviste diferentes aspectos del intelecto humano.

Así pues, tenemos un patrimonio cultural -material e inmaterial-, que en su acepción simbólica pertenece a la comunidad. Y por otro lado, se constata la existencia de un patrimonio digital, constituido en algunas ocasiones por la representación virtual de esos bienes, y en otras por creaciones originales. Como bienes comunes intangibles con base en el mundo material, Pasquinelli los considera *pseudocomunes*, inquilinos de un espacio ideal donde su valor y disfrute están *virtualmente borrados*. Pero ese patrimonio digital tiene connotaciones culturales y educativas derivadas de su propio contenido, valores que lo convierten en fuente de información y conocimiento. Su propósito no es tanto sustituir la apariencia, como revelar su estructura y potenciar el proceso creativo, pues como diría Aurora León “*lo importante no radica en el ser único o multiplicado del objeto sino en su capacidad de concienciar al hombre individual y*

*colectivo de su participación en la producción artística, participación que implica compromiso y acción.”*¹⁹⁵

En un entorno donde las fronteras físicas y geográficas se diluyen, el patrimonio cultural sería un procomún por partida doble. Si seguimos el planteamiento de Boyle¹⁹⁶, los comunes son recursos mantenidos en la esfera pública que poseen las personas colectivamente. En muchos casos, los fondos públicos han apoyado la compra, almacenamiento, conservación, e investigación académica de esas colecciones. El público, de hecho, es propietario legal, aunque su propiedad esté gestionada por otro.

Moralmente, en cuanto instrumento de información y conocimiento, los bienes culturales son públicos, pues el saber humano se entiende como un bien público común, como herencia y *patrimonio cultural de toda la humanidad*, y como recurso valioso de riqueza universal.

Interactividad Y Nuevos Desafíos

La conformación de una red de actores sociales productores y difusores de contenidos digitales interactivos sobre el patrimonio cultural, supone la adopción de una estrategia de trabajo cooperativo -universidades, bibliotecas y otras instituciones culturales-, y presentan la posibilidad de acceso, uso y participación activa. Si hasta ahora eran los grandes equipamientos culturales los únicos capaces de invertir en nuevas tecnologías para favorecer la difusión de sus tesoros culturales, Internet ha dado visibilidad a otros patrimonios en una sociedad de la imagen donde lo global y lo local se conjugan y se mezclan a través de símbolos.

¹⁹⁵ LEÓN, Aurora (1990). El museo. Teoría, praxis y utopía. Madrid: Cátedra, p. 342

¹⁹⁶ BOYLE, James. “The second enclosure movement and the construction of the public domain”. [on line] 2003 [consulta 15.05.2010].- <http://www.law.duke.edu/pd/papers/boyle.pdf>

Dicha red actúa fortaleciendo el respeto hacia el patrimonio. Valores como la empatía, la solidaridad, la aceptación de la diferencia o el sentido de pertenencia, sensibilizan al ciudadano ante el patrimonio y favorecen contactos con otras culturas, produciéndose así el reconocimiento del otro, la alteridad, que actúa como una herramienta que nos enseña a tolerar las diferencias e intercambiar conocimientos.

En Internet la cultura y el patrimonio son *“una combinación acumulativa de manifestaciones que deben estar conectadas con teorías y comentarios, reflexiones y críticas, y que exigen un acceso permanente, multilingüe, multicultural y multivalente, si realmente quiere ser un proceso humano y creativo.”*¹⁹⁷

El valor original de la información se modifica cuando se ven implicadas nuestras emociones y vivencias, dejando ésta de ser un elemento desconocido para convertirse en parte de nuestra memoria. Este proceso se asume como una operación simbólica de apropiación patrimonial, que en el contexto digital implica la interacción de elementos patrimoniales con los sujetos que experimentan procesos de patrimonialización (identidad, propiedad...) con el propósito de incorporarlos a nuestra estructura cognoscitiva construyéndose entonces nuevos significados.

[...]la primacía de la imagen, del archivo y del mostrar, parece que se ha suscitado una cuestión nueva: la de interpretación interactiva de las prácticas sociales”¹⁹⁸

En opinión de Brea, los dispositivos para recuperar el pasado son la historia, el archivo y el museo. Los museos sirven como repositorios del saber de la humanidad, esenciales para el estudio, la creación, la

197 SÁNCHEZ CASTILLO, Sebastián (2008). Desarrollo de.... Pp. 18-28

198 DELOCHE, Bernard, La Nouvelle Culture, Paris, L'Harmattan, 2007, p.

investigación y la innovación, para fortalecer derechos, el acceso a la educación y la cultura. La digitalización de sus piezas constituye un esfuerzo por proteger el mismo patrimonio y sienta las bases de una nueva forma de comunicación, que requiere el desarrollo de habilidades especiales. Los museos se convierten en administradores de millones de imágenes y documentos que constituyen nuestro patrimonio cultural y digital. Dichas reproducciones tienen una función esencial pues *“en absoluto acaban con la sacralidad de la obra de arte, sino que contribuyen a reforzarla aportando simultáneamente el principio de una difusión más ampliamente democratizada y el instrumento de una apropiación simbólica gracias a la imagen y, por tanto, de una apropiación totalmente espiritual y purificada.”*¹⁹⁹ Dicho de otra forma, facilitan y potencian la experiencia perceptiva de un colectivo más amplio proporcionándoles un acceso sincrónico. Sin embargo, tan copiosa información se convierte en un problema por *“la falta de mecanismos para organizar y refinar la información existente y convertirla en conocimiento valioso.”*²⁰⁰

En el ciberespacio, el concepto de museo enciclopédico cuyo argumento giraba entorno a que tales instituciones recogieran objetos de todo el mundo para dar una idea de la vida y logros de la humanidad en general, desarrollar la tolerancia y la comprensión del patrimonio, puede hacerse realidad. La proyección digital de dichos bienes facilita la sincronía, simultaneidad y coexistencia de esos *membra disjecta*²⁰¹ -conjuntos fragmentados– provocando una

199 Íbidem p. 165.

200 LIANG Chi, YU Hsu y PANG Yang (2006). Ontological techniques for refuse and sharing knowledge in digital museums. *The Electronic Library*, 24(2), pp. 147-159. www.emeraldinsight.com/0264-0473.htm

201 LATOUR, Bruno. “From Realpolitik to Dingpolitik – or How to Make Things Public” [En línea] 2005 [Consulta: 07.07.2010].- <http://www.bruno-latour.fr/articles/article/96-DINGPOLITIK2.html>

simbiosis que conduce a reactualizar continuamente la mirada, cambiando incluso nuestro sentido de la estética.

Resultado de ello es que en la era digital el museo ha sido desterritorializado y los bienes culturales han asumido nuevas formas de producción y circulación de ideas, pudiendo estar en todas partes a la vez. Este museo enfrenta al museo tradicional en su función de archivo que conserva y transmite el pasado en el presente, con este otro modelo relacional, donde *“hemos cambiado el tiempo tan completamente que nos trasladamos desde el tiempo del tiempo al tiempo de la simultaneidad [...] Todo se ha vuelto contemporáneo.”*²⁰²

Los nuevos desafíos que se perciben giran en torno a problemas de almacenamiento, cambios en políticas de patrimonio, nuevos vínculos culturales, el conocimiento y la erudición, sin olvidar la problemática de la propiedad intelectual. En los años 70, el desarrollo tecnológico se usó para el almacenamiento de catálogos de museos, en los 80, estos archivos se enriquecieron con contenidos digitales de pinturas, textos, manuscritos y libros. En este periodo la UNESCO reconoce la necesidad de inventariar el patrimonio intangible – tradiciones orales, música, bailes, costumbres, etc.- Durante los noventa, la Tecnología de Convergencia Universal (TCU) -unión plena de la televisión, la telefonía e Internet- se perfiló como una realidad cuyas consecuencias son difíciles de prever: invisibilidad, virtualidad, sistematicidad, contextualidad y espiritualidad.

202

Íbidem, p. 78

Concluyendo

El patrimonio cultural ha cambiado de manos a lo largo de la historia. Bien por causa de revoluciones sociales, enfrentamientos armados, compras comerciales, expropiaciones, etc. Como Benjamin dijo “*no hay ningún documento de la civilización que no sea al mismo tiempo un documento de la barbarie.*”²⁰³

Lo cierto es que hasta el siglo XVIII no se producirá la apropiación de estas riquezas por el Estado y la afirmación de su vocación útil. Esa necesidad de llenar lagunas de conocimiento llevó a los primeros museos públicos a organizar expediciones internacionales para coleccionar especímenes, objetos artísticos, arqueológicos y etnológicos que sirvieron de inspiración a muchas teorías de la época, por lo que en su calidad de objetos de conocimiento colectivo son procomunes.

Con el imperialismo decimonónico estas expediciones dejaron de ser científicas para convertirse en acciones punitivas, durante las cuales se recababan todo tipo de objetos de valor. Los musealia que así llegaron a las vitrinas de los museos occidentales son *trofeos*, que no sólo nos enseñan a apreciar otras culturas, sino que también nos recuerdan la violencia con la que se obtuvieron a pesar de que “*los acontecimientos pretéritos no tengan una existencia objetiva.*”²⁰⁴

La independencia de los protectorados y el nacionalismo de mediados del siglo XX, provocó que las antiguas colonias empezaran a reclamar la devolución de sus bienes culturales afirmando que formaban parte de su identidad nacional. Los conflictos actuales entre museos universales y los Estados nación derivan en parte de este hecho. La UNESCO se erige en estos momentos como una institución especializada que actúa de mediadora, pero sus

203 Benjamin Cit. KWAME, Anthony Appiah. “whose...”
 204 ORWELL, G. (1995). 1984. Barcelona: Destino. P. 207

intervenciones no siempre han sido satisfactorias, resultando ambigua y a menudo demasiado lenta. Hoy por hoy, la autoridad de los Estados soberanos para regular el régimen de propiedad de los bienes aparecidos en sus fronteras debe seguir siendo el principal mecanismo para garantizar su integridad. Sin embargo, las leyes restrictivas de los países con grandes riquezas arqueológicas, que casualmente suelen ser los más desfavorecidos, han incrementado el tráfico ilícito, convirtiéndose en un problema de proporciones internacionales, que implica a muchas disciplinas diferentes.

En medio de estas disputas por la propiedad material de los bienes culturales, algunos autores defienden el uso de la red para difundir el patrimonio de una manera más efectiva y equitativa, pues es patrimonio de la humanidad. Internet actúa así como fuente de conocimiento, y es tal la importancia cultural que ha adquirido, que la UNESCO ha reconocido una nueva categoría de bienes inmateriales, el patrimonio digital. En ese contexto es donde hay que situar a esos bienes culturales digitales, con entidad propia e independiente que, al igual que los objetos tangibles de los museos, también hay que preservar.

Los mecanismos empleados para garantizar su pervivencia apelan en su mayoría a la apropiación del patrimonio, lo que hace imprescindible definir esa idea propietaria pues influye en la manera en que la cultura se reproduce y transmite. Actualmente apropiarse del sustituto digital sería la traslación simbólica del viejo sueño ilustrado y esa es la dirección que están adoptando algunas “*instituciones de lo común*.”²⁰⁵ No se aspira a la apropiación física de los musealia, pues la intermediación de instituciones sigue siendo

205 Así es como son definidas por el Reina Sofía en el año 2009. [En línea] 2009 [Consulta: 22.07.2010].-<http://www.museoreinasofia.es/programas-publicos/pensamiento-y-debate/2009/usos-de-la-cultura.html>

necesaria para su mejor conservación, pero sí una apropiación de los comunes digitales trabajando desde lo emotivo, lo creativo y las relaciones humanas a través de la red. La percepción de los bienes culturales y su conocimiento nos permite valorarlos, y si tenemos algún vínculo con ellos se produce lo que Fontal Merillas denomina la “*inercia de contagio positivo*.”²⁰⁶

El problema de la escasa noción que posee la comunidad con respecto a su propiedad colectiva podría estar en el hecho de que la mayoría de los gestores de patrimonio los tratan como clientes en un ambiente excesivamente mercantilizado. Cualquier manual habla de gestión patrimonial en ese sentido, por lo que cuando se intenta involucrar a los ciudadanos en alguna acción participativa recordándoles su propiedad, el ciudadano se siente confuso.

La sociedad actual se ha vuelto más compleja y plural, pues al tiempo que han aumentado esas habilidades para imponer nuevas memorias, también ha aumentado la capacidad social para reivindicar ciertos ideales. La web ha fomentado el intercambio de ideas y la creatividad artística, la generación de información y la aprehensión de conocimientos hasta límites insospechados. Lo más reseñable quizá sea el hecho de apartarnos de la noción de propiedad para adentrarnos en el de comunidad.

Los contenidos digitales provenientes de muchos museos, en calidad de instituciones no lucrativas, cuyos trabajos se basan en obras de dominio público y cuya financiación parcial o total procede del dinero de los contribuyentes, son procomunes que deberían ser mantenidos en la esfera pública para beneficio de todos.

206 Según Fontal Merillas es la tendencia de nuestro comportamiento que no surge de nosotros por completo, sino que nos vemos inmersos en ella gracias al elemento exterior.

“El museo es de todos pero, en la realidad, el aprovechamiento del museo sigue estando concentrado en manos de unos sectores que se arrogan la representación de toda la sociedad (...). Sin embargo, esa clase dominante del museo (...) tendrá que ceder terreno a la cooperación y posesión colectiva (...). Esa propiedad no será exclusiva de unos cuantos sino de una sociedad concienciada en el derecho y deber de usar el museo porque le pertenece y del que puede disponer libremente sin coacciones de ningún género.”²⁰⁷

Se da la paradoja de que estas obras al ser digitalizadas pasan a la propiedad privada. Lo lógico sería que las imágenes sustraídas del dominio público se mantuvieran en el mismo, pero aquí entra en juego la otra rama jurídica que afecta a este tipo de bienes, los derechos intelectuales. Se trata de un sistema heterogéneo y dinámico, pues técnicamente este tipo de patrimonio jamás puede caer bajo el régimen de propiedad.

GLOSARIO

Arbitrariedad Cultural

Bordieu y Passeron entienden por arbitrariedad cultural toda acción social de imposición generada como resultado de la distinta relación de poder y capacidad jerárquica de selección de significados culturales de los distintos grupos sociales.²⁰⁸

Capitalismo cognitivo

Según Rodríguez y Sánchez es hermano del capitalismo relacional que pone sobre la nueva cadena productiva un indeterminado conjunto de mediaciones sociales: desde el cuidado de ancianos a la atención telefónica. El capitalismo cognitivo señala la transformación del modelo económico, que explota la producción de bienes inmateriales –saberes y conocimientos- de la sociedad con políticas restrictivas de propiedad intelectual, subordinadas a la producción.²⁰⁹

Expósito

(En francés: expôt): Término formado por analogía con dépôt (depósito) que designa todo lo que se expone; pero todo lo que se expone puede tener diversos estatus, incluido el virtual. Hay que diferenciar los expósitos de los musealia, que son los objetos efectivamente musealizados (Desvallées)²¹⁰.

Inteligencia colectiva

Según Pierre Levy es la capacidad de las comunidades virtuales para estimular la creatividad colectiva de sus miembros. Todos somos productores y consumidores a la vez...la clave obtener los mejores frutos es la inteligencia colectiva. Las redes de cooperadores pueden decidir dejar el producto de su trabajo intelectual en el dominio público para que eso acelere el proceso de creación.²¹¹

208 ALEGRIA LICUIME, Luis. "Museos e historia: los usos sociales del patrimonio". "Turismo Cultural y Patrimonio. Los desafíos del siglo XXI" [En línea] 2002 [Consulta: 03.05.2010].-

http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:blkjXUt_ZAEJ:www.dibam.cl/dinamicas/DocAdjunto_118.doc+museos+apropiacion&cd=41&hl=es&ct=clnk&gl=es

209 RODRÍGUEZ, Emmanuel y SÁNCHEZ, Raúl. "Entre el capitalismo cognitivo y el commonfare". [En línea] 2004 [Consulta: 20.02.2010].-

<http://biblioweb.sindominio.net/pensamiento/commonfare.html>

210 DECLOCHE, Bernard (2002). El museo... p. 225

211 LEVY, Pierre. "El anillo de oro. Inteligencia colectiva y propiedad intelectual" [en línea] 2001 [Consulta: 13.12.09].-

http://www.elastico.net/copyfight/upload/el_anillo_de_oro.pdf

Modelos “Partage”

Práctica por la cual los países de origen retienen la propiedad de los bienes culturales al tiempo que los objetos importantes pueden ser exhibidos en museos y colecciones de todo el mundo. Estos modelos tienen por objeto reducir parte de las presiones de la oferta y la demanda que actualmente alimentan el mercado ilícito y suelen ser recomendados como parte de la solución. Se han adoptado algunos planes en virtud de los cuales los museos nacionales pueden adquirir objetos de gran valor mediante el pago de una remuneración al descubridor, en tanto que éste está autorizado a quedarse con objetos de menos valor. El registro arqueológico se beneficia puesto que por lo menos queda constancia de la información sobre el descubrimiento. Sin embargo, la práctica del “partage” sigue siendo muy controvertida en la comunidad internacional y en los últimos años ha recibido escaso apoyo²¹².

Museal

El adjetivo museal sirve para calificar a todo lo que es relativo al museo a fin de distinguirlo de otros dominios; (2) como sustantivo, museal designa el campo de referencia en el cual se despliegan la creación, el desarrollo y el funcionamiento del museo. Este campo de referencia se caracteriza por la especificidad de su alcance y determina un punto de vista sobre la realidad (considerar una cosa bajo el ángulo museal es, por ejemplo, preguntarse si es posible conservarla para exponerla al público).²¹³

Musealia

Neologismo que hace referencia al objeto de museo, construido sobre una voz del latín. Un objeto de museo es una cosa musealizada. La expresión objeto de museo podría casi pasar por un pleonasma en la medida en que el museo no es solamente un lugar destinado a cobijar objetos, sino también un lugar cuya principal misión es la de transformar las cosas en objetos.²¹⁴

212 Guía para el debate temático sobre la protección contra el tráfico de bienes culturales. UNESCO. [En línea] 2010 [Consulta: 01.08.2010].- http://www.unodc.org/documents/commissions/CCPCJ_session19/ECN152010_6sV1051440.pdf

213 MAIRESSE, François ; DESVALLEES, André y DELOCHE, Bernard. « Concepts fondamentales.....

214 Íbidem

Museo

En 2007 el Consejo Internacional de Museos (ICOM) revisó su concepto: «El museo es una institución permanente sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público que adquiere, conserva, estudia, expone y transmite el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y de su entorno con fines de educación y deleite». A priori, esa definición testimonia la preponderancia anglo-americana en el ICOM y el papel apenas testimonial de la investigación en el museo.

No obstante, la definición de museo se revela como algo complejo, y son muchos los investigadores que aportan sus ideas al respecto. La Escuela de Brno afirma que el museo da testimonio de “...relación específica del hombre con la realidad”. Para Van Mensch el museo es “una institución museológica permanente que preserva colecciones de *documentos corporales* y produce conocimiento a partir de ellos”. Nora afirma que es un “lugar de memoria” y Scheiner defiende que es un fenómeno que engloba instituciones, lugares y espacios inmateriales. También se lo ha denominado instrumento creado por el hombre para

que actúe a modo de archivo (Spielbauer, 1987). A medio camino entre institución y función se halla la definición de Deloche, quién afirma que ha de asegurar el archivo y la transmisión de la cultura, “entendida como el conjunto de las adquisiciones que hacen de un ser genéticamente humano a un hombre”.

Entre el grupo de nociones de museo, también aparecen creaciones relativamente recientes como el ecomuseo “institución que se asocia al desarrollo de una comunidad”, o el museo virtual considerado un conjunto de los museos posibles. Deloche añade que “una colección de sustitutos de objetos materiales responde en el museo virtual de la misma manera que una base de datos informatizada”. Ya en el ámbito de las creaciones digitales inmateriales concebidas para Internet aparece el museo digital. Es probable que el rápido desarrollo de las tecnologías nos deparen nuevos conceptos de museo en el futuro²¹⁵.

**Países
retencionistas**

Karen Warren explica en “A philosophical perspective on the ethics and resolution of cultural properties issues” que son llamados así los países demandantes de las 3R.

215 MAIRESSE, François ; DESVALLEES, André y DELOCHE, Bernard. « Conceptos fundamentales....»

Restitution, Regulation, Rights (Restitución, regulación y derechos). Estos países son aquellos que demandan la devolución de sus bienes nacionales a los llamados museos enciclopédicos.

Patrimonio

“La palabra patrimonio viene del latín: es aquello que proviene de los padres. Según el diccionario, patrimonio son los bienes que poseemos o los bienes que hemos heredado de nuestros ascendientes. Lógicamente, patrimonio es también todo lo que pasamos en herencia. Entendemos que se trata fundamentalmente de objetos materiales [...]. De forma parecida podemos referirnos a derechos y obligaciones, es decir, a cosas menos tangibles.

Incluso podemos hablar de patrimonio en un sentido menos materialista, más abstracto o más espiritual”²¹⁶

Patrimonio digital

Según definición de la UNESCO se compone de elementos informáticos de valor perdurable, dignos de ser conservados para las generaciones futuras, y que proceden de comunidades, industrias, sectores y regiones diferentes. No todos los elementos digitales poseen un valor permanente, pero, cuando es el caso, su preservación debe enfocarse con una actitud dinámica si se desea mantener la continuidad del patrimonio digital.

Sociedad de la información

Se utiliza se tratan aspectos tecnológicos y sus efectos sobre el crecimiento económico y el empleo. En Europa, se sustituye por sociedad de conocimiento por considerarlo como principio estructurador y de cambio económico, laboral y educativo en la sociedad moderna.

²¹⁶ BALLART, Josep y TRESSERRAS, Jordi (2001): Gestión del patrimonio cultural. Barcelona:Ariel.

Museos y Propiedad Intelectual

INTRODUCCIÓN GENERAL

El concepto de propiedad intelectual o derechos de autor procede de dos pensamientos diferentes. El utilitarismo de mercado anglosajón²¹⁷ y el derecho moral de tradición humanista europea²¹⁸ que tienen los autores sobre sus obras.

Estas dos ideas componen un híbrido conceptual en su actual definición. La OMPI²¹⁹, organización fundada en el seno de las Naciones Unidas en 1967, ofrece la siguiente enunciación:

“La propiedad intelectual tiene que ver con las creaciones de la mente: las invenciones, las obras literarias y artísticas, los símbolos, los nombres, las imágenes y los dibujos y modelos utilizados en el comercio.”

Dentro de la propiedad intelectual se distinguen: la Propiedad Industrial (inventos y patentes, marcas, diseños y nombres); los Derechos de Autor (literatura, pintura, fotografía, escultura, diseño arquitectónico, software, vegetales genéticamente modificados); y los Derechos Conexos (intérpretes, productores y organismos de radiodifusión). Sin embargo, existen manifestaciones intelectuales que por su abstracción no están protegidas, como las capacidades para pensar, sentir, las ideas, las formas de expresión, las artes, las creencias, las tradiciones, los lenguajes, los conocimientos o la cultura.

Internet y las tecnologías digitales han provocado la aparición de una realidad nueva. Por primera vez se pueden obtener copias

217 Copyright: que traducido literalmente significa “derechos de copia”, lo que implica derechos sobre la materialidad de la obra.

218 Derecho de autor en Alemania “urheberrecht”; en Italia “diritto d’autore”; en Francia “droits des auteurs.”

219 OMPI [Organización Mundial de la Propiedad Intelectual].¿Qué es la propiedad intelectual? [en línea].[Consulta:15.03.2010].- <<http://www.wipo.int/about-ip/es/>>

perfectas, idénticas al original sin apenas costes. Estas reproducciones son manifestaciones de las obras que se transmiten de forma inmaterial a través de canales inalámbricos o por cable. De hecho, cuando una información o conocimiento circula por la web se producen múltiples y simultáneas reproducciones de los mismos, generándose lo que los economistas denominan "efecto red"²²⁰: valen más cuanto más gente los comparta. A este respecto, Robert Cooter y Thomas Ulen han evaluado la dificultad de generar información y la facilidad de su transmisión una vez que ésta existe, hasta tal punto que resulta casi imposible apropiársela, al igual que sucede con los bienes públicos.

" Consideremos la conexión existente entre la imposibilidad de la apropiación y los bienes públicos. La información contiene ideas. El hecho de que una persona use una idea no disminuye su disponibilidad para el uso de otros. Por lo tanto, la información es "no rival". Puede resultar caro excluir a algunas personas del contacto con una idea nueva, porque la transmisión de ideas es muy barata. Por lo tanto, la información es "no excluible" . Estas son las dos características de los bienes públicos [...] El problema de la imposibilidad de la apropiación es esencialmente el mismo para la información y para los bienes públicos"²²¹.

La facilidad con la que se transmiten las creaciones intelectuales obliga a un cambio de percepción de estos bienes. Existen defensores de la ley sobre derechos de autor que abogan por una legislación cada vez más rígida sobre los usos de la tecnología de reproducción e interconexión y los denominados sistemas anticopia²²². Este hecho supone restricciones de acceso a la información y a la cultura, a la vez que lesionan nuestros derechos

220 "El objetivo de la cultura es «tejer a los individuos en redes de prácticas comunes». Cit. LE CROSNIER, Hervé. "Repensar los derechos de autor. Defensa de la lectura socializada frente a los nuevos peajes de la cultura", Archipiélago, 55

221 CASAS VALLÉS, Ramón. "¿Propiedad... Intelectual?".- [En línea] 2003 [Consulta: 03.09.2010].- www.elastico.net/copyfight

222 No deja de ser curioso que las grandes corporaciones comercialicen precisamente "copias" de las creaciones de los autores.

como consumidores, y definen el futuro político, cultural, social y económico de las sociedades.

Los más moderados, proponen soluciones alternativas a dicha regulación -contratos, secretos comerciales, discriminación de precios, etc.-, pues de su correcta gestión dependerá el acceso al conocimiento y la difusión de la cultura, fundamental para compartir el progreso social.

El *copyleft* permite usar de modo estratégico los derechos de autor para cumplir con su misión educativa y promover el acceso a contenidos y no plantea contradicciones a la decisión de algunos autores de explotar comercialmente su producto. Puede decirse que en Internet autor y receptor realizan por igual el acto creativo²²³, para sintetizarlo en un nuevo plano, y esto ha influido en la consolidación de la creación colectiva, la autonomía de los autores y la flexibilización de los modos de producción y distribución.

No está de más recordar que, aunque las creaciones de la mente humana pertenecen a su autor en régimen de monopolio, una vez finalizado su dilatado plazo de vigencia legal la obra que cae en el dominio público, debería convertirse en una *res communia omnium*²²⁴. Pero la apropiación y registro de estos productos culturales por las industrias de la conciencia,²²⁵ hace que tras su

223 Roland Barthes enfatizaba el hecho de que es en el texto donde autor y receptor realizan, por igual, el acto creativo al hacer coincidir en él una serie de citas o lecturas intertextuales que desdibuja la personalidad y afirma la primacía del lenguaje. Esta idea de consumo cultural como acto creativo también la defienden autores como Michel de Certeau, Nicolas Borriaud.

224 La noción de propiedad fuera del comercio es milenaria. Hay ciertas mercancías que, por su naturaleza, están huyendo a la propiedad individual: el aire, las aguas del océano, las calles y plazas públicas, el conocimiento científico, son ejemplos clásicos de esta categoría.

225 Enzensberger usa este término para referirse a los medios de comunicación de masas como instrumentos de manipulación política y cultural en 1970. Los medios, así entendidos, ejercen un papel de control hegemónico en virtud del cual se produce una esterilización cultural y la aceptación acrítica de las situaciones de

digitalización para su difusión por la red, vuelvan al dominio privado, pervirtiendo así una de las partes del contrato social que dio lugar a la ley de Propiedad Intelectual. El resultado de todo esto es que la difusión de estos bienes se realizará en función de su rentabilidad y con ciertas limitaciones. El gran perdedor es el dominio público, por lo que se hace necesaria una legislación de no apropiación, pues como decía Herrington “*los productos intelectuales no solo influyen en la sociedad, sino que la integran.*”

dominación. Cit. HAACKE, Hans. “Museos, gestores de la conciencia”. Art in America 72, nº 2 (1984)

LA PROPIEDAD INTELECTUAL Y EL DERECHO DE ACCESO A LA CULTURA

“Si la naturaleza ha creado alguna cosa menos susceptible que las demás de ser objeto de propiedad exclusiva, ésta es la acción del poder del pensamiento que llamamos idea, algo que un individuo puede poseer de manera exclusiva mientras la tenga guardada. Sin embargo, en el momento en que se divulga, se fuerza a sí misma a convertirse en posesión de todos, y su receptor no puede desposeerse de ella”

Carta de Thomas Jefferson a Isaac McPherson, 1813.

En torno a la propiedad intelectual es preciso esclarecer dos conceptos. El primero es el *copyright*, cuya naturaleza patrimonial hace de las creaciones intelectuales mercancías para asegurar la posición de sus autores en la explotación de su obra y, en particular, sobre la reproducción, distribución, comunicación pública y transformación. En la sociedad de la información y la comunicación se hace imprescindible adquirir la “puesta a disposición interactiva”. Por su parte, los derechos de autor centran su atención en el creador, en su derecho moral irrenunciable e inalienable, que le capacita para decidir si la obra debe ser divulgada, en qué forma y si ha de serlo con su nombre o anónimamente.

Ambos argumentos han llevado a la doctrina a plantearse la naturaleza jurídica de los bienes intelectuales. De hecho, encontramos dos corrientes herederas de la escuela alemana del siglo XIX. La doctrina monista²²⁶, que defiende que tanto el aspecto patrimonial como el moral forman parte del mismo derecho; y la

²²⁶ Kholer fue el creador de la teoría del “Doppelrecht”, es decir, la teoría del doble derecho consagrada en 1888. Kholer entiende que en el derecho de autor concurren dos derechos diferenciados. Por un lado se encuentra el derecho patrimonial que proviene del bien inmaterial. Por otro lado, se encuentra un derecho de carácter personal cuya fuente es la personalidad del autor.

doctrina dualista²²⁷ que protege la existencia de dos derechos diferente, el de propiedad y el de autor.

Sea como fuere, se acepta internacionalmente que la Ley de Propiedad Intelectual tenga ciertos límites, como el derecho de acceso a la cultura y el límite temporal que permite el ingreso de las obras en el dominio público. Sin embargo, las expresiones culturales, como mercancías sometidas al sistema de mercado mundial, no siempre permiten la realización de los Derechos Fundamentales. Una de las reacciones a la globalización económica y la estandarización de la cultura, ha sido la “*Excepción Cultural*”, que reconoce la naturaleza especial de algunos bienes y servicios culturales como sustentos de la identidad de cada país, de sus valores y formas de vida, de la diversidad cultural.

De Los “Ocultos Ecos” Al “Genio Creador”

En la esencia de la propiedad intelectual confluyen dos procesos²²⁸: uno de tipo mental asociado a la conciencia de la existencia de un autor, para el que es lícito hablar de evolución; y otro de tipo material, relacionado con las tecnologías y la explotación económica de la obra, a la que se adapta mejor la palabra revolución.

Durante la antigüedad clásica el autor que deseaba promocionar su obra debía comprar los servicios de un librero, pagando por la difusión de la misma. No se puede decir que los derechos del creador se concretaran en una tutela jurídica, pero se cree que fue Marcial quién dio sentido al término moderno de “plagiario”.

²²⁷ Gierke creó la teoría personalista en su obra “*Deutsches privatrecht*” en 1895. Sostiene que el derecho de autor es un derecho único en donde intereses patrimoniales e intereses morales se yuxtaponen.

²²⁸ CASAS VALLÉS, Ramón. “¿Propiedad... Intelectual?”.- [En línea] 2003 [Consulta: 03.09.2010].- www.elastico.net/copyfight

El hombre del medievo, no habla de sí mismo sin justificación; los proverbios, Aristóteles y Santo Tomás bastan para limitar estas ocasiones. El reconocimiento del autor no se produjo, aunque en muchas creaciones realizadas en piedra o retablos existen retratos del maestro haciendo su trabajo en un intento de situarse bajo la mirada de Dios –el ojo de Dios aparece por doquier desde la divulgación de los beatos-. En torno al año mil la cultura empieza su etapa de expansión extramuros del monasterio, dando lugar al resurgimiento de la vida urbana y la aparición de las primeras universidades.

El siglo XV supone la invención de la imprenta de tipos móviles, lo que convirtió al libro en una mercancía. Esta nueva potencialidad admitió la aparición de los derechos de reproducción de las obras, concretándose en los *privilegios de imprenta* por un tiempo limitado, a condición de haber obtenido la aprobación de la censura y de registrar la obra publicada. Se piensa que el primer autor occidental en reclamar sus derechos ante el avance tecnológico del invento de Güttemberg fue Antonio de Nebrija, autor de la célebre *Grammatica*.

Posteriormente surgirán en el siglo XVIII dos formas de entender la propiedad intelectual. La tradición anglosajona reclamará los derechos sobre la propiedad creativa comerciable; mientras que la Europa continental desdoblará los derechos de autor en morales – publicación, atribución, integridad del trabajo- y patrimoniales – reproducción, transformación, distribución, comunicación pública-, que dará como resultado la primera ley de *derecho de autor* continental tras la Revolución Francesa²²⁹.

229 Derecho del autor sobre su obra es “la más sagrada, la más personal de todas las propiedades, la más inatacable”. Décret relatif aux droits de propriété des auteurs d'écrits en tous genres, compositeurs de musique, peintres et dessinateurs, que la Convención Nacional elaboró en julio de 1793.

Fueron Fichte²³⁰ y Hegel²³¹ con sus consideraciones *morales* de las obras espirituales, quiénes, junto a Kant²³² y su defensa del derecho inviolable del autor sobre la obra, terminaron configurando la noción de "*propiedad intelectual*" contemporánea.

La actual legislación sobre derechos intelectuales se fundamenta en el modo de fomentar la creación y las industrias de contenidos culturales permitiendo que los autores puedan lucrarse con su trabajo. Es el fruto de un pacto fáustico²³³ que se inicia con las primeras medidas que se aplican para favorecer la actividad de las imprentas y que se desarrolla tras la Revolución Francesa. En dicho pacto, el autor de una obra faculta al "comprador" para que use su creación, pero mantiene la propiedad para utilizarla o explotarla con independencia de terceros. Dicho monopolio es temporal y su caducidad sobrelleva la conversión de la obra en propiedad de todos.

230 Aportó a la construcción de los derechos de autor que la propiedad intelectual se constituía como una propiedad sui generis, imposible de enajenar. Las ideas como parte del proceso de formación intelectual del autor. El lector podría apropiarse del libro como bien corporal y del contenido del mismo, pero no la forma de exteriorizarse pues pertenece a su autor. Cit. GARCÍA LÓPEZ, Daniel J. "Aproximación crítica a la propiedad intelectual: la cultura como valor para la democracia". Revista telemática de Filosofía y Derecho, 10 (2007), p. 219

231 "Conocimientos, ciencias, talentos, etc., son propios naturalmente del espíritu libre y algo interior al mismo, no algo exterior, pero del mismo modo puede él conferirles mediante la exteriorización una existencia exterior y enajenarles, con lo cual se les pone bajo la determinación de cosas. No son, pues, en primer lugar algo inmediato, sino que llegan a serlo por la mediación del espíritu, que rebaja su interior a la inmediatez y a la exterioridad" Cit. Ibidem, p. 219

232 "Por una parte, el libro es un producto artificial corporal (opus mechanicum), que puede ser copiado (por quien posea legítimamente un ejemplar del mismo), con lo cual hay aquí un derecho real (Sachenrecht); pero, por otra parte, el libro es también únicamente un discurso del editor al público, que éste no puede reproducir públicamente (praestatio operae) sin tener para ello un mandato del autor, un derecho personal, y entonces el error consiste en que se confunden ambos" Cit. Íbid, p. 218

233 Este acuerdo se ha descrito como un pacto fáustico, en el que la sociedad, oficiando de diablo, ofrece al autor, en el papel de Fausto la propiedad. El diablo sólo pide a cambio que, pasado cierto tiempo, el autor rinda su obra. Cit. CASAS VALLÉS, Ramón. "La propiedad intelectual en los museos". Museos (Madrid), 4, (2008), pp. 76-97

Dicho esto, conviene explicar que los derechos de autor encierran un sofisticado equilibrio entre el sujeto o autor de una obra; el objeto o la obra, independientemente de su soporte, aunque la ley exige que se plasme en un medio para poder ser protegida; y por último el contenido de la propiedad intelectual que son los derechos morales y patrimoniales que surgen del acto de crear.

Ese "Terrible Derecho"²³⁴

Si la modernidad es el tiempo del régimen de propiedad intelectual triunfante, las posibilidades que brindan las tecnologías obligan a revisar dicha regulación. Procesos como la desterritorialización de las prácticas sociales (desde las económicas a las políticas, legales y militares) o la desmaterialización, plantean la necesidad de modificar las leyes de acuerdo con la transformación general que los nuevos medios y las nuevas dinámicas culturales han traído consigo. Se busca una legislación uniforme en el mundo de los derechos de autor pues la virtualización y las TIC limitan el ejercicio de las leyes nacionales –en Internet no existen fronteras y el tiempo se vuelve relativo-. Unas leyes que más que a la universalidad tienden a la colonización, asumiendo modelos presuntamente mundiales y que se asientan mediante normas, instrumentos y organismos internacionales como la OMPI. Pero mientras que el intercambio cultural no requiere de la homogeneización legislativa, pues nace de la diversidad; la permuta comercial sí.

Las nuevas tecnologías se han convertido en el estandarte de las “sociedades del conocimiento”, pero a su vez, suponen un peligro potencial para la propiedad intelectual. Ello ha provocado la reacción

²³⁴ RODOTA, Stefano (1986). El terrible derecho. Estudios sobre la propiedad privada. Madrid: Civitas.

de las *industrias culturales*²³⁵ intermediarias, que mediante campañas mediáticas han acusado al ciudadano medio de causar graves perjuicios económicos, sociales y culturales.

Estos oligopolios han actuado en varias direcciones. Por un lado, influyendo en las políticas de propiedad intelectual de diferentes gobiernos. En estos momentos, tanto a escala internacional, como regional y estatal se han impuesto legislaciones que respaldan buena parte de las pretensiones de dichas empresas. Baste mencionar los nuevos tratados de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, la Directiva Europea sobre Derechos de Autor y la Ley de *Copyright* en Estados Unidos -DMCA-²³⁶, criticada por las compañías de telecomunicaciones, los grupos de defensa de derechos civiles y expertos juristas en Internet.

Por otra parte, se han creado sistemas anticopia o DRM²³⁷ de gestión de derecho de autor para impedir que se exploten los contenidos digitales protegidos. El código actúa limitando el número de escuchas, copias o lecturas del material protegido, deteriorando artificialmente la calidad del mismo. Está por determinar si esto

235 El concepto de 'industria cultural' fue desarrollado por Horkheimer y Adorno en 1998 para describir cómo la cultura en sociedades capitalistas es producida en serie, de forma estandarizada y transformada en mercancía.

236 Digital Millennium Copyright Act (DMCA, 1998): prohíbe "burlar la protección tecnológica que controla el acceso a una obra protegida". Esta ley iguala la reproducción no autorizada con la reproducción ilegal. Y no todas las reproducciones no autorizadas son ilegales. Por ejemplo, grabar programas de televisión para uso personal no es ilegal. Esta ley convierte en delito la creación de las herramientas que hacen posible burlar el copyright. Sklyarov era un programador ruso especialista en criptografía, que desarrolló un software para quitar la protección criptográfica de los e-books de Adobe. Cuando viajó a EE.UU para un congreso, fue arrestado. El hecho es que era ciudadano ruso, y su trabajo no es ilegal en Rusia, y la DMCA es una ley estadounidense. Cit. COLE, J.H. (2003). "Propiedad intelectual: Comentarios sobre algunas tendencias recientes". Empresa y humanismo, 6, pp.35-48

237 Digital Rights Management: Las industrias culturales presionan a las empresas productoras de aparatos electrónicos o soportes de copia para que añadan candados a sus aparatos para evitar la copia de materiales. En esencia, se trata de medios tecnológicos para controlar, supervisar, conceder o denegar el acceso y el uso de los contenidos en el entorno digital.

supone una vulneración de los derechos del consumidor. Pero, además, permite a las grandes compañías regular el tipo de información y cultura a la que se accede. Estos “*sistemas de confianza*” acabarán por convertir la información y la cultura en una mercancía apta para el que pueda pagarla, rompiéndose ese equilibrio alcanzado entre los intereses de la sociedad y los creadores.

Pero, ¿es la propiedad intelectual una propiedad privada? Según Locke “*cualquier cosa, entonces, que remueva él [hombre] del estado en que la Naturaleza lo proveyó y dejó, y cualquier cosa a la que agregue algo que es suyo, se convierte así en su propiedad. Habiendo sido, por él, extraído del estado común en que la Naturaleza lo colocó, tiene algo agregado por el trabajo, lo que lo excluye del derecho común de los otros hombres. Porque este “trabajo” es una propiedad incuestionable del trabajador, ningún hombre excepto él puede tener derecho a lo que una vez le ha agregado.*”²³⁸ Aquí se establece que existe un vínculo entre el bien y el individuo que con su trabajo le ha dado utilidad. Esto le otorga un control exclusivo, permitiéndole al titular el derecho de exclusión. La propiedad se caracteriza por generar escasez y concentración de riqueza. Algunos legisladores defienden que la propiedad intelectual es una propiedad, aunque para tratarla de esta manera siempre debe estar fijada en un soporte.

Otros argumentan que no es una verdadera propiedad, puesto que al pensamiento humano le falta materialidad para convertirse en objeto de apropiación, no son bienes escasos y pueden ser utilizados simultáneamente por infinidad de personas. Además, toda creación procede de un *fondo cultural común* pues su aparición se debe a la

238 NEIRA, Hernán. “Límites a la propiedad en John Locke”. Cuadernos salmantinos de filosofía. Universidad de Salamanca, XXIX (2002), pp. 69-82

suma de actos colectivos transgeneracionales y la personalidad del autor.

"No hay, no existe obra propia ni o-ri-gi-nal [...], todas las obras [...] son ajenas, pertenecen al que nos las da prestadas desde el interior de nosotros mismos; por mucho que digamos que son nuestras, pertenecen a los ocultos ecos, y las lucimos como propias, prestadas o robadas, mientras pasa el siglo"²³⁹

Algunos defensores de esta postura, como Kinsella, incluso van más allá cuando afirman que la transferencia de derechos mediante patentes y *copyright* supone una violación de los derechos de propiedad de la comunidad.

"por el solo hecho de pensar y plasmar un patrón original de información [...], el creador protegido por la propiedad intelectual deviene en propietario parcial de las propiedades de los demás."²⁴⁰

Existe aún una tercera teoría, más ecléctica, que admite que la obra es una propiedad porque ha sido creada gracias al trabajo de su autor, pero a fin de que esta contribuya al sostén cultural de la civilización, se limita temporalmente dicha pertenencia. Además, el derecho de autor interfiere con los derechos contenidos en otras regulaciones dispersas; entre otros el derecho a la identidad cultural, a la diversidad y el libre acceso a la cultura. También afecta a las regulaciones sobre los centros de depósito de obras intelectuales, bibliotecas, museos, archivos y demás, donde entran en juego las capacidades de producción y reproducción de la cultura.

239 RUIZ GARCÍA, Juan Manuel: "El arte de la piratería", Archipiélago, num 55, Propiedad Intelectual y Libre circulación de las ideas ¿Derechos incompatibles?, p. 34, nt. 18.

240 KINSELLA, Stephan. "Contra la propiedad intelectual" [En línea] [Consulta: 03.09.2010].- <http://www.liberalismo.org/articulos/69/propiedad/intelectual/>

Del Límite Cultural Al Derecho De Autor

La sociedad necesita de la creación para alimentar su vida espiritual, ya que a través de la creación se expresa, se identifica, permanece...y la función del derecho sigue siendo la de regular la vida de la sociedad, las relaciones entre los seres humanos. La Propiedad Intelectual como derecho humano, implica el equilibrio entre el derecho del autor sobre su obra y el derecho de la sociedad a tener acceso a ella. La legislación debería fomentar no sólo las posibilidades de explotación económica de la obra por parte de su creador, sino también la puesta a disposición del público de la misma si su productor lo desea, liberando determinadas obras de acuerdo con su voluntad.

En el marco de los derechos humanos, este derecho está subordinado a la cultura y al progreso social, por lo que debe contemplar el acceso de terceros a su obra, existiendo un límite denominado "límite cultural del derecho de autor". De aquí se deduce que en caso de confrontación entre propiedad intelectual y el derecho a la cultura y relacionados (información, educación, acceso al patrimonio, etc.) tendrá mayor relevancia el segundo.²⁴¹

La cultura es otro de los derechos fundamentales, por lo que las distintas legislaciones obligan a los poderes públicos a promoverla y garantizar el acceso de los ciudadanos. El derecho a la cultura, la educación y la información son esenciales para el fomento y el acceso social al conocimiento. Pero ningún derecho subjetivo tiene carácter absoluto. La presencia de límites al derecho de autor es frecuente en las legislaciones de los Estados que regulan sobre esta materia. Cohen Jehoram, señala que *“las limitaciones a los derechos de autor*

²⁴¹ Art. 27 de la Declaración Universal de Derechos Humanos de 1948. Cit. CLAVELL VERGÉS, Gaspar. “La propiedad intelectual e Internet: su subordinación a la cultura y a la información.” [En línea] 1999 [Consulta: 03.09.2010].-

*son tan antiguas como las mismas reglas del derecho de autor; ya se recogían en la antigua legislación de algunos países europeos e incluso el Convenio de Berna, en su antigua versión de 1886*²⁴². Siempre existen unos límites, que en este caso están constituidos por el interés colectivo, el orden público, el bien común y la democracia²⁴³.

El derecho a la cultura nos proporciona el acceso al conocimiento de las personas, de un territorio o de una etapa histórica. Este derecho incluye el derecho a la educación, a la investigación, a participar en la vida artística y cultural, a la libertad de cátedra, los derechos de autor y el derecho de acceso al patrimonio cultural global. Sin embargo, no se puede olvidar que los derechos patrimoniales suponen una recompensa al autor por el esfuerzo intelectual, económico o físico realizado.

De la relación entre derechos de autor y derecho a la educación emanan los derechos a la copia para uso privado, de cita, de reproducción con fines educativos o ilustrativos de la enseñanza e incluso el de distribución que afecta a las bibliotecas. La nueva economía digital reduce costos, hace que la educación llegue a todos los rincones del planeta y facilita la democratización de la educación. Pero también generan nuevos riesgos de infracción de los derechos de autor (tanto morales como patrimoniales) y, por tanto, nuevas incertidumbres jurídicas.

242 MORENO MARTÍNEZ, Juan Antonio (2009). Límites a la Propiedad Intelectual y Nuevas Tecnologías. Madrid: Dykinson, Introducción.

243 Art. 10.2 del Pacto Convenio Europeo para la Protección de los Derechos Humanos y de las Libertades Fundamentales, de 4 de noviembre de 1950, admite estos límites como medidas necesarias en una sociedad democrática para la seguridad nacional, la integridad territorial o la seguridad pública, la defensa del orden y la prevención del delito, la protección de la salud o de la moral, la protección de la reputación o de los derechos ajenos, para impedir la divulgación de informaciones confidenciales o para garantizar la autoridad y la imparcialidad del poder judicial.

El derecho a la información está vinculado, además, con la libertad ideológica y la libertad de expresión, afines con la propiedad intelectual. La información ejerce una función social, derivada del derecho del ciudadano a formarse una opinión pública y participar de la vida política, social, cultural, académica, etc. En este sentido, la teoría del "paradigma democrático"²⁴⁴ sobre la regulación de Internet presenta una visión ecléctica en cuanto a la relación entre el derecho de autor y el derecho a la información. Según esta teoría, la propiedad intelectual sería un elemento promocional de los valores democráticos, la independencia creativa y la diversidad expresiva

Del Monopolio Intelectual Al Estímulo Social

Resulta oportuno preguntarse cuál es la manera adoptada por las distintas entidades e industrias culturales para divulgar los bienes intelectuales, pues adquieren un papel relevante con consecuencias sociales y políticas. Existe cierto malestar en algunos sectores cuando se aplica la terminología industrial para hablar de la cultura por sus connotaciones mercantilistas. Seguramente tiene que ver con

244 "Según esta teoría, defendida entre otros por NETANEL y COHEN, el derecho de autor es en esencia una creación del estado que usa el funcionamiento del mercado para fortalecer el carácter democrático y pluralista de la sociedad civil mediante tres vías fundamentales. En primer lugar, mediante el incentivo para la creación de obras del espíritu, dando a los creadores unos derechos patrimoniales que compensen su actividad. Muchas de las obras puestas en circulación comunican ideas u opiniones políticas, económicas y sociales, con lo que se favorece el debate público, esencial en el sistema democrático. En segundo lugar, el derecho de autor fomenta mediante una adecuada retribución la existencia de un sector económico autónomo, que no dependa exclusivamente de subvenciones estatales que, en última instancia, pudieran mediatizar o condicionar la libertad expresiva de los autores. Por último, el derecho de autor fomenta la creatividad individual, dando valor a la aportación de ideas nuevas por autores independientes. Dicha promoción de la individualidad también satisface el ideal democrático occidental. El derecho de propiedad intelectual es, por tanto, un instrumento fundamental en la promoción de los valores democráticos y de la independencia y diversidad expresiva de los creadores." Cit. CASTRO BONILLA, Alejandra. "El derecho de autor con relación a otros derechos específicos de la sociedad de la información" [En línea] [Consulta: 03.09.2010].- http://www.informatica-juridica.com/trabajos/Pagina_especifica_sobre_derechos_de_autor_DA_con_relacion_otros_derechos.asp

el hecho de que estos productos no son totalmente materiales, pues se desarrollan por la conciencia y nuestra tradición romántica los asocia con el “*espíritu*”. Pero como ya adelantó Marx, la conciencia es el resultado de un esfuerzo histórico colectivo y sus productos no son neutrales, sino que están mediatizados por su entorno e influyen en nuestra visión del mundo. Son útiles que cuando se hacen visibles participan en el discurso público, por lo tanto, ya no son un asunto privado, especialmente en las sociedades del conocimiento. Es por ello, que el debate social en torno a las relaciones propiedad intelectual y nuevas tecnologías está de actualidad. En muchas de estas manifestaciones existen posiciones enfrentadas entre los propios creadores, lo cual viene a reflejar la complejidad manifiesta de una sociedad *seducida por la tecnología*²⁴⁵, cuya capacidad de información parece infinita.

Las posturas de algunas entidades de gestión de Propiedad Intelectual alimentan ese debate a escala nacional e internacional. Estas organizaciones adecuan los marcos legales sobre los derechos que rigen en el mundo físico al ciberespacio. La defensa de la remuneración por copia privada o canon a los soportes digitales que hace el *VEGAP* o la *SGAE* se contrapone al creciente rechazo de las *Asociaciones de Usuarios* por la concesión de este tipo de privilegios a entidades privadas.

El alegato de estas asociaciones en su “*Manifiesto contra el canon*” no podía ser otro:

“... un amplio colectivo de ciudadanos, asociaciones profesionales y entidades representativas de usuarios, empresas del sector de las tecnologías de la información, telecomunicaciones e Internet, reclaman mayor transparencia hacia el consumidor en este pago que

245
Indice, 1994

Expresión utilizada en POSTMAN, N. Tecnopolis, Barcelona: Libros Del

encarece de forma indiscriminada los productos y servicios, y reafirman su posición en contra del Canon Digital que perjudica el desarrollo de la Sociedad de la Información y a la competitividad de nuestra economía.¹¹²⁴⁶

Este intento de intervención de la sociedad de la información ha propiciado una serie de corrientes ideológicas relacionadas con la propiedad intelectual en la red, abanderadas por movimientos como el *Software Libre*, la Cultura libre o el naciente “*Devolucionismo*.” Éstas defienden la existencia del *procomún*, es decir, aquello que es de todos pero que nadie puede apropiarse (aire y océanos, la ciencia, la cultura y el conocimiento humano, internet, el software y el genoma humano), siendo tratados los bienes intelectuales como un flujo de información en lugar de como objetos.

Frente a ellas, las grandes empresas acaparan artificialmente unos derechos de propiedad intelectual generando escasez a costa de “*empobrecer a su propia sociedad para el beneficio particular*”.²⁴⁷ La realidad demuestra que estos derechos cuyos plazos se renuevan constantemente, sólo sirven para prolongar la duración de dichos privilegios, produciéndose “*un copyright perpetuo por entregas*”²⁴⁸. A la vista de ejemplos como el caso *Napster*²⁴⁹, *ASCAP*²⁵⁰, o *Eldred v.*

246 “Manifiesto contra el canon”. [en línea] [Consulta: 22.03.1010].- <http://www.todoscontraelcanon.es/index.php?body=article_manifiesto&id_article=37>

247 Gilmore, J. Cit. VIDAL, Miquel.”Redescubriendo el procomún”. *Diagonal*, 7, (2005).

248 COLE, J.H. (2003). “Propiedad intelectual: Comentarios sobre algunas tendencias recientes”. *Empresa y humanismo*, 6, pp.35-48

249 NAPSTER: En 1999 un software revolucionó la manera tradicional de entender las relaciones autor/consumidor. Napster permitía el intercambio de ficheros mp3 que contenían música. Según las compañías discográficas violaba todos y cada uno de los derechos de autor, por lo que lo demandaron y ganaron. Napster desapareció, pero no el intercambio de archivos musicales.

250 ASCAP (American Society of composers and performers) y los campamentos de verano. En el siglo XIX no existía la música grabada, por lo que el copyright afectaba a la música impresa, pero no su ejecución. Actualmente se considera que éste abarca la reproducción y venta de la música grabada, la ejecución pública de la obra, y su reproducción. ASCAP pretendía cobrar un canon a los campamentos por las canciones que los niños entonaban en torno a las fogatas. La opinión pública se les echó

*Ashcroft*²⁵¹, podemos afirmar que la ley no protege un bien raro, sino que genera esa carencia. La obsolescencia de este modelo económico en una sociedad tan tecnificada como la nuestra es algo que ya manifestaron los economistas Michele Boldrin y David Levine²⁵². En su libro “*Against intellectual monopoli*” demuestran con innumerables ejemplos reales cómo la competencia, el intercambio de ideas y su copia son los verdaderos motores de la innovación. No son los únicos, pues Michael Heller²⁵³ en “*The Gridlock Economy*”, sostiene que el monopolio intelectual reduce el ritmo de la innovación, pues si un invento requiere de múltiples ideas patentadas, cada poseedor de una patente puede bloquear la invención ulterior, retardando el progreso. Una intervención reciente

encima, lo que los llevó a desistir del cobro de esas sumas, conformándose con un pago nominal de un dólar por año.

251 Eldred VS Ashcroft. Eldred impugnó la constitucionalidad de la Ley Sonny Bono (1998), pues ampliaba en 20 años la duración del copyright vigente al momento de aprobarse. La constitución americana faculta al Congreso a "promover el progreso de la ciencia y las artes útiles, asegurando por periodos limitados a autores e inventores el derecho exclusivo sobre sus respectivos escritos y descubrimientos" art. I, secc. 8, cláusula 8. Sin embargo, la realidad demuestra que sólo sirven para prolongar la duración de los monopolios, produciéndose un copyright perpetuo por entregas.

252 Boldrin y Levine, profesores de Economía de la Universidad de Washington, recogen en decenas de ejemplos de los últimos 200 años y de todos los sectores que muestran cómo las patentes han perjudicado el avance científico y tecnológico de la sociedad moderna. Los innovadores dedican tiempo y energía a defender sus derechos en lugar de destinarlos a crear nuevos valores. La eliminación del monopolio intelectual reducirá los ingresos de los monopolistas intelectuales, pero desatará nuevas energías creativas en toda la economía. *Against intellectual monopoly* está disponible en línea: <http://www.dklevine.com/general/intellectual/againstnew.htm>

253 Con motivo del lanzamiento de *The Gridlock Economy: How Too Much Ownership Wrecks Markets, Stops Innovation, and Costs Lives* (“La economía del embotellamiento: cómo el exceso de propiedad arruina mercados, detiene la innovación y cuesta vidas”), Michael Heller afirma: “Ha habido una revolución silenciosa en la que nosotros creamos la riqueza. En la vieja economía, hace 10, 20 años, conseguías una patente y explotabas tu producto, conseguías derechos de explotación de tu canción y grababas tu álbum, parcelabas la tierra no cultivada. Hoy, la creación de bienestar requiere de una agrupación: drogas, telecomunicaciones, pero también software, semiconductores, actividades bancarias, cualquier cosa demanda de alta tecnología e innumerables patentes. Y no sólo la alta tecnología está cambiado (...)”. Cit. HELLER, Michael. “Michael Heller and the Perils of Too Much Ownership”. *WSJ Law Blog* [En línea] 2008 [10.02.2010].- <http://blogs.wsj.com/law/2008/07/22/michael-heller-and-the-perils-of-too-much-ownership/>

del Jefe de Gabinete de la Casa Blanca, Rahm Emanuel²⁵⁴, sugirió que la administración debería eliminar el monopolio intelectual y liberar los mercados para alentar innovaciones que estimulen la economía, actualmente en crisis. No se puede obviar el hecho de que estas mismas medidas restrictivas afectan al sistema capitalista vigente de una forma directa, pues la defensa a ultranza de unos derechos *copyright* cada vez más restrictivos pone en crisis a las corporaciones industriales que venden *samplers*, fotocopiadoras, escáneres, cámaras fotográficas, etc.

Estas variables económicas se adecuan a un marco social permeable y extenso, en el que la tecnología domina los comportamientos públicos y privados, hasta tal punto que se ha convertido en uno de los pilares básicos de la expansión de esas alternativas *copyleft* con las que se pretenden anular el poder del monopolio intelectual, así como incentivar la creatividad. Los mecanismos empleados para garantizar la liberación del conocimiento son diversos. La mayoría apela a la libertad y la justicia social, lo que hace que el usuario de las redes se apropie de estas reivindicaciones, sumándose a los diversos movimientos. El *copyleft*, es en este sentido el primer movimiento social que asume tal cometido en un medio como la red de redes. El término trascendió rápidamente las fronteras del *software* informático para instalarse como un modo de reivindicación cultural que se utiliza para definir comportamientos y actitudes vitales.

A la confluencia de los anteriores factores debe añadirse la variedad y calidad de las distintas expresiones registradas bajo sus licencias en las últimas décadas, en las que una amplia diversidad de

254 CARDEN, Art. "El monopolio intelectual es un mal innecesario" [en línea]. Junio 2009 [Consulta: 22.03.2010].- <http://www.ieep.org.ec/index.php?option=com_content&task=view&id=1650&Itemid=9>

profesionales se han unido a la red, produciéndose una comunicación fluida y constante con el resto de la sociedad.

Licencias Para Crear

Copyright: “All Rights Reserved”

La primera norma sobre *copyright* se plasma jurídicamente en el Estatuto de la Reina Ana durante 1710, otorgando la explotación de las obras publicadas por un periodo de 14 años, renovable una vez si el autor aún vivía. Alcanzó su plenitud en Estados Unidos donde encontró su cauce de expresión en el *Copyright Act*, que imitaba el sistema inglés. Las obras protegidas por dicha ley fueron "mapas, libros y cartas de navegación", disfrutando su autor del derecho exclusivo a publicar pero no a decidir sobre obras derivadas. Con los años, el titular amplió sus derechos e incrementó el límite de caducidad temporal.

En España la normativa vigente entiende el derecho de autor como algo único, con potestad de reproducción, comunicación, distribución o transformación. En su artículo 31 permite copia privada siempre que no exista ánimo de lucro y el duplicado se realice a través de una “copia legal”. Para compensar a los autores, introduce el pago de un canon compensatorio asociado a algunos soportes de grabación. Lessig ha opinado sobre este asunto señalando que en España se paga por copiar pero eso no te permite producir copias, lo que carece de sentido común²⁵⁵.

En cuanto a la legislación sobre derecho de autor en el ámbito internacional presenta notables diferencias, especialmente en los plazos de protección, en el tratamiento de los documentos publicados

255 LESSIG, Lawrence.” Creative Commons y cultura libre. Una legislación insensata.”Telos. 77 (2008)

por el Estado y en el material sujeto a Derechos de Autor. Sin embargo, todas coinciden en proteger la parte patrimonial de la propiedad intelectual. Para ciertas obras y otros materiales objeto de custodia, pueden obtenerse autorizaciones acudiendo a organizaciones de gestión colectiva no gubernamentales, tanto nacionales como internacionales que saben solucionar estos problemas.

Podría pensarse que la persona que pretenda hacer una obra derivada sólo tiene que pedir las licencias pertinentes, pero esta propuesta no es tan sencilla pues muchas veces los artistas poseen derechos de autor, pero las productoras promueven restricciones para aumentar el valor del producto o impedir la competencia. Rosario Barbosa recupera en su artículo "*Humanidades, tecnología y derechos de autor*" la anécdota de John Else, director que quiso utilizar una toma indirecta de los Simpsons en una producción. Matt Groenig le concedió el permiso, pero aún había de obtener los permisos de Gracie Films y la FOX respectivamente. Esta última le exigió diez millones de dólares por esa toma, por lo que el autor descartó su uso.

En 2003 David Casacuberta señaló que en nuestro tiempo los referentes colectivos tienen derechos de autor, lo cual genera conflicto entre ciertos derechos y libertades:

"Vivimos cada vez más en un mundo virtual en el que nuestros referentes ya no son objetos materiales sino marcas, personajes, imágenes y relatos (...). Así pues, si uno quiere criticar cierta práctica social, resultará inevitable recurrir a esas marcas, imágenes y sonidos que, cada vez más, definen nuestro mundo. Es inevitable que en ese momento el copyright se cruce con la libertad de expresión".²⁵⁶

256 CASACUBERTA, David. "La propiedad intelectual como mordaza" [en línea]. 2003 [Consulta: 28.02.10].- <<http://www.kriptopolis.org>>

Copyleft²⁵⁷: “All rights deserved”²⁵⁸

Frente al *Copyright* cerrado, surge otro tipo de licencia mucho más abierta y social focalizada en la libre circulación de información, la libre divulgación y la libre distribución que permite a los creadores difundir sus producciones más allá de los circuitos tradicionales.

Ambas son, en rigor licencias de propiedad intelectual, aunque las diferencias entre ellas parecen insalvables. Es a partir de 1984 cuando Richard Stallman, ante la inviabilidad de trabajar fuera del marco legal existente, crea su propia licencia de derechos de autor, la Licencia Pública General de GNU. Se permite así al titular transferir sus derechos de forma permanente a aquellos que reciban una copia de un programa bajo esa licencia. Asimismo, se impide jurídicamente que el software generado sea explotado por monopolios.

Stallman ha reflexionado sobre la concepción de los derechos de autor. Para él la propiedad de obras intelectuales no es un derecho natural, sino una construcción social resultado de una negociación entre los ciudadanos y los autores, un medio para alcanzar un bien público. En su opinión, en estos momentos sería necesaria una renegociación pues las condiciones han cambiado considerablemente desde que se estableciera el acuerdo primigenio. Señala que regular los derechos de copia supondría interferir en las libertades de los individuos y recuerda que en las primeras leyes de propiedad intelectual lo que se sistematizaba eran las libertades industriales y de los autores. Sin embargo, reconoce que no todos los productos

257 Proyectos como Licencia de Arte Libre, Contrato Coloriuris, Open Content License, Design Science License o Creative Commons son algunos de los instrumentos utilizados por los creadores para licenciar su obra bajo copyleft. Cit. LIANG, Lawrence (2004). Guide to open content Licenses [En línea] 2004 [Consulta: 28.02.10].- <<http://pzwart.wdka.hro.nl/mdr/pubsfolder/open-content/>

258 Se trata de un juego de palabras con “all rights reserved” del copyright. En este caso, se sustituye reserved (reservados) por deserved (merecidos).

intelectuales tienen las mismas características que el software, por lo que propone distinguir tres tipos diferentes: los trabajos funcionales –libros de texto, software – para los que la gente necesita libertad para modificar versiones y distribuirlos, pero siempre reconociendo la autoría original; los trabajos que expresan una posición personal –ensayos literarios, científicos, filosóficos, etc.- en los que se puede considerar la idea de una distribución limitada no comercial; y los trabajos estéticos –novelas, pintura, música, cine, etc.- cuya distribución podría permitir arreglos y reproducción previo pago si van a lucrarse, pero sin necesidad de solicitar permisos.

El *copyright*, convive con un *copyleft* que usa los derechos de autor como medio para alterar las restricciones impuestas sobre la divulgación y el progreso del conocimiento. Estos proyectos alternativos de licencias suponen una flexibilización entre las relaciones productor-receptor, no afectando al contenido del trabajo, pues existen diferentes niveles de protección que reconocen desde la autoría, al uso o no comercial, la posibilidad de obra derivada, obligan a compartir igual... Las obras también pueden ser vendibles, pues la cesión de derechos afecta a la reproducción y copia. Es interesante señalar, que la suscripción a este tipo de licencias no siempre es voluntaria, pues en ocasiones el software empleado en un proyecto obliga a registrar el trabajo bajo el mismo tipo de licencia que dicho instrumento.

**“En el principio...fue la línea de comandos”:²⁵⁹
software libre**

Richard Stallman y la *Free Software Foundation* (FSF) lideran este movimiento caracterizado por los aspectos éticos y filosóficos de la

²⁵⁹ STEPHENSON, Neil. En el principio... fue la línea de comandos [en línea] 1999 [Consulta: 13.12.09].- <http://www.sindominio.net/biblioweb/telematica/command_es/command_es.pdf>

libertad. Se ha relacionado con los conflictos derivados de un sistema de propiedad intelectual injusto y desigual en el que la sociedad se ve sometida a los designios de unos pocos, con capacidad económica suficiente como para comprar licencias y patentes de productos que pudieran hacerles competencia, controlando así la capacidad de innovación informática.

“El movimiento de software libre da por sentadas ciertas ideas acerca de la libertad y justicia — en particular, que la gente debería tener el control de su vida, y que se le debería permitir y alentarla a cooperar. Planteándolo de manera negativa, estamos diciendo que nadie debería tener el poder de dividir y subyugar a otros.”²⁶⁰

El *software libre* garantiza cuatro libertades básicas:

1. Libertad de usar el programa con cualquier propósito
2. Libertad de estudiar cómo funciona el programa y modificarlo, adaptándolo a tus necesidades
3. Libertad de distribuir copias del programa, con lo cual puedes ayudar a tu prójimo.
4. Libertad de mejorar el programa y hacer públicas esas mejoras a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie.

Las libertades 2 y 4 requieren acceso al código fuente porque estudiar y modificar software sin su código fuente es muy poco viable.

260 STALLMAN, Richard M. (2008). “La liberación del ciberespacio depende de usted”. En: Genes, bytes y emisiones: bienes comunes y ciudadanía. HELFRICH, Silke (coord.). México D.C: Fundación Heinrich Böll, pág. 290.

“La catedral y el Bazar”:²⁶¹ Open-Source Initiative

Frente al movimiento del software libre surgirá el Código Abierto, incompatible con el anterior desde el punto de vista filosófico, pero equivalente desde el punto de vista práctico. Eric S. Raymond y Bruce Perens formaron la *Open Source Initiative* (OSI) en 1998, con la intención de implementar sus programas compartiendo el código fuente, que aparecerá disponible pero incorporando ciertas restricciones en algunos casos: distribución, uso comercial o derechos de los usuarios.

Este movimiento también cuenta con un decálogo básico, perfectamente compatible con las cuatro libertades de *Free software*.

1. Libre redistribución
2. Código fuente abierto
3. Trabajos derivados
4. Integridad del código fuente del autor
5. Sin discriminación de personas o grupos
6. Sin discriminación de áreas de iniciativa
7. Distribución de la licencia con los mismos derechos a todo el que reciba el programa
8. La licencia no debe ser específica de un producto
9. La licencia no debe restringir otro software
10. La licencia debe ser tecnológicamente neutral

En la actualidad existe un término que pretende resolver las ambigüedades de ambos movimientos: FOSS (*Free and Open Source Software*).

²⁶¹ RAYMOND ERICK S. “La catedral y el bazar”[en línea].2002. [Consulta: 20.03.10].-<<http://www.smaldone.com.ar/documentos/docs/catedralbazar.pdf>>

Licencias para copiar

Estas referencias anteriores nos permiten enlazar con un rasgo muy significativo de este movimiento: la existencia de un elevado número de licencias. Sin duda, esta desmesurada oferta genera confusión entre los usuarios, acentuándose con el efecto vírico que se les atribuye, ya que cualquier trabajo derivado de un *copyleft* debe a su vez atenerse a los principios del *copyleft*. Hay que hacer constar que el titular de derechos de un software bajo estas licencias *también* puede efectuar una versión alterada bajo copyright original, y venderla bajo cualquier licencia deseada, además de distribuir la versión original como software libre.

Bajo la acepción *copyleft*, se distinguen distintos modelos generales: Licencia Pública General de GNU, corresponde a aquella donde el autor conserva sus derechos, pero permite la distribución y modificación del software bajo la misma licencia; el segundo modelo emana del estilo BSD, aquel en el que el autor mantiene el copyright pero permite la distribución y modificación del producto con libertad ilimitada; por último, la MPL que promueve la colaboración evitando el efecto "viral" de la GPL.

“Cultura Libre”²⁶²: Creative Commons

Tras el conflicto *Eldred v. Ashcroft*, Lessig diseñó una alternativa al *Copyright* desde su Fundación *Creative Commons*, cuyo objetivo cabría sintetizar en "algunos derechos reservados". A la postre, las CC se han convertido en las licencias más apropiadas para los creadores que quieran publicar sin limitar los derechos de copia o distribución. Y esto lo ha hecho desplegando una amplia gama de licencias que ofrecen cobertura legal. El documento estándar se

²⁶² LESSIG, Lawrence. Cultura libre. Traducción: Antonio Córdoba / Elástico [en línea]. [Consulta: 13.12.09].- <http://elastico.net/copyfight/upload/free_culture_es.pdf

facilita en tres versiones: jurídica, comprensible y en código digital para modelos de búsqueda en internet.

Estas licencias nos remiten a un proyecto internacional que aspira a difundir la cultura a partir del dominio público. Cada obra licenciada bajo CC²⁶³ garantiza el reconocimiento de la autoría de la obra y además, ofrece al usuario una seguridad jurídica. En el 2004, un equipo de la Universidad de Barcelona dirigido por Ignasi Labastida, se ocupó de la adaptación de las CC a la legislación española. Su plena vigencia se entiende por el uso que instituciones como la universidad, los centros de investigación, los museos o los institutos de patrimonio histórico hacen de ella, pues se ajustan a sus necesidades.

A la concreción de los pensamientos expuestos por Lessig en varios escritos y llevados a la práctica mediante las CC se ha llamado “Cultura Libre”. Un término que considera el conocimiento como un bien público que debe beneficiar a todos. La cultura, el conocimiento y el arte se expanden en el tiempo, con una continuidad histórica que les da sentido y valor, y unas cualidades que permanecen intactas. Con la propiedad intelectual se fomenta la escasez del pensamiento humano y se limita la creación.

Lo anterior no debe confundirse con la ausencia de críticas. Éstas existen y se manifiestan a través de la red. En 2005 Benjamin Mako Hill y Erik Möller apostaron por *www.freedomdefined.org* con el objetivo de definir las «obras culturales libres» (*Free Cultural Works*) como obras o expresiones que pueden ser libremente estudiadas, aplicadas, copiadas y/o modificadas por cualquiera, para cualquier propósito. Los autores liberan sus obras a través de licencias libres,

263 Public Library of Science (CC by), The Freesound Project (CC), MIT OpenCourseWare (CC by-nc-sa), Open ClipArt Library (Dominio Público), Jamendo (CC)

lo que supone el mantenimiento de sus derechos, y la concesión universal de las cuatro libertades:

1. Libertad de usar el trabajo y disfrutar de los beneficios de su uso
2. Libertad de estudiar el trabajo y aplicar el conocimiento adquirido de él
3. Libertad de hacer y redistribuir copias, totales o parciales, de la información o expresión
4. Libertad de hacer cambios y mejoras, y distribuir los trabajos derivados

En febrero de 2008, probablemente influidos por este tipo de posturas, Creative Commons introdujo un sello “Aprobado para obras culturales libres” para las licencias BY y BY-SA, las únicas que se pueden considerar libres.

Especialmente incisivos se han mostrado los “*Devolucionistas*,” cuyas pretensiones son la progresiva reducción del tiempo de explotación de patentes, copyright, derechos de autor y otras formas de propiedad intelectual, ampliando el dominio público con las creaciones de las últimas décadas. Para ellos “*El camino principal para conseguir la Devolución es la reforma legal: conseguir que los tiempos de explotación de patentes, derechos de autor y copyrights se reduzcan hasta desaparecer*”²⁶⁴. El *Devolucionismo* afirma que con el uso de las *Creative Commons* se legitima y refuerza el sistema de propiedad intelectual en lugar de cuestionarse.

“No olvidemos que la mal llamada propiedad *intelectual* no es sino un tipo de patente. Patente es un privilegio estatal (como las patentes de ingenios o las patentes de

264 “De las primeras patentes al movimiento por la Devolución: Auge y caída del concepto de propiedad intelectual” [en línea] [Consulta: 22.03.1010].- <<http://exploradoreselectronicos.net>>

curso) y frente a los privilegios estatales no se lucha flexibilizándolos o permitiendo a sus detentadores una definición personalizada que les permita “generosas” donaciones de lo que previamente fue expropiado a la comunidad”²⁶⁵.

Concluyendo

Si la participación de los hombres en la cultura de su tiempo ha sido importante en épocas anteriores, nada es comparable con la verdadera revolución producida por la tecnología digital en la actualidad. Con su difusión la creatividad y el conocimiento se han democratizado, produciéndose una transformación repentina y profunda en la sociedad.

Se insta una nueva alfabetización, pero también se limita la innovación, convirtiendo al usuario de tecnología en un ser inmovilizado por leyes que frenan el avance de la cultura y, como algunas corrientes económicas empiezan a apuntar, el desarrollo económico. La legislación sobre propiedad intelectual acepta que toda idea o expresión es una propiedad similar a cualquier bien material. Sin embargo, cuando cierta obra, idea o patente entran en el dominio público, el estado no ofrece “*justa compensación*” por la pérdida de esa “*posesión*,” lo que indica una cierta indefinición.

Pero los derechos de autor tampoco permiten el control total de la obra. Su poseedor sólo puede actuar sobre la copia o edición de esa expresión, es decir, sobre su materialidad reproducible. Sin embargo, le resulta imposible actuar sobre la expresión misma: un autor no puede vigilar cuándo y dónde se lee o discute su obra.

265

De las primeras patentes...

En “*La lógica cultural del capitalismo tardío en el museo*”²⁶⁶ Krasuss afirma que se están volviendo los bienes culturales un “*activo financiero*”. Los movimientos *Copyleft* son consecuencia del acaparamiento de ciertos privilegios por parte de estas *industrias culturales*, que han manipulado por igual, a los legisladores y la opinión pública, criminalizando a los ciudadanos, reduciendo las prestaciones de ciertos dispositivos y controlando a los usuarios, dando como resultado un estancamiento general. Algunos creadores han comenzado a buscar alternativas productivas y democráticas, demostrando con ello el poder de las ideas creativas.

En Brasil, la música *Techno-Brega* ha prescindido de los derechos de autor, lanzando sus piezas por internet. Esto les proporciona publicidad aumentando la demanda de conciertos, que es donde el músico gana dinero. El hecho de que otros tomen muestras de su obra para crear otras es un honor.

El *Software Libre* ha llevado a que la mayor parte de los programas libres que se usan para servidores y bases de datos sean los más seguros. Casi todos estos programas tienen una licencia viral que exige que cualquier programa derivado también sea libre. Los derechos de autor cumplen se utilizan para que eliminar los monopolios, generándose así mayores oportunidades de mercado: *Red Hat, SuSE, Ubuntu,...*

Empresas como *Magnatune.com* vende archivos digitales y permite al usuario libertad para reproducirlos sin propósitos comerciales, obteniendo sus ingresos de empresas que utilizan esta música para propósitos comerciales. *Lulu.com* permite a cualquiera convertirse en autor de un libro por el método “impresión-por-solicitud”.

266 KRAUSS, Rosalind. “The cultural logic of the late Capitalism Museum”. En Richard Hertz (ed.) (1985). *Theories of Contemporary Art*. Englewood: Prentice Hall

Por ello, resulta tan grave las limitaciones impuestas por unas leyes que quizás fueran apropiadas en otra época. Aunque tal y como demuestran Boldrin y Levine²⁶⁷, las patentes han perjudicado siempre el avance tecnológico, científico y cultural. Watt patentó su sistema de maquina de vapor gracias a sus contactos aprovechando el trabajo de otros. Patente en mano se pasó años demandando a todos los que investigaban con el vapor de agua. Eso retrasó la verdadera revolución industrial unos 30 años, ya que otros no pudieron usar la idea para hacer una máquina más productiva, y Watt tampoco aprovechó su talento preocupado como estaba por su patente.

267 BOLDRIN, Michael y LEVINE, David. K. Against intelectual monopoli[En línea]. Enero 2007. [Consulta: 22.03.2010]
<<http://www.dklevine.com/general/intellectual/againstnew.htm>>

MUSEOS Y PROPIEDAD INTELECTUAL

“Ceder imágenes al dominio público y disipar claramente toda duda acerca de su disponibilidad para ser utilizadas y reutilizadas no causaría daño alguno a la economía o la reputación de una institución museística, y constituiría una incuestionable contribución al bien común.”

Ken Hamma, 2005

Del Carácter De Los Bienes Intelectuales

Los museos se instauran como instituciones de colecciones físicas, representativas de la transformación social producida durante la modernidad. Desde su creación como institución pública, la educación fue uno de sus retos, despertando la curiosidad de los investigadores, educadores y público, corroborando así su valiosa contribución general.

Sin embargo, a pesar del innegable papel educativo de estos centros concebidos como servicio público, existe en la actualidad un problema de difícil solución. Los museos exponen objetos que pueden estar sujetos a derechos de autor. En torno a estas colecciones se organiza la investigación, exposiciones, seminarios, conferencias; se publican libros, catálogos, láminas, postales; se restauran obras; se crean páginas web... Por lo tanto, puede decirse que además de los musealia, existen una serie de productos derivados que podrían estar protegidos.

Ariel Vercelli²⁶⁸ habla del carácter de los bienes intelectuales, diferenciando entre privativo, público y común. Este esquema es aplicable al material cultural de los museos.

En el carácter privativo, bajo el modelo de *copyright*, el titular de derechos escoge una forma de gestión que priva a los usuarios de estas obras del acceso, uso, copia, distribución o disponibilidad de las mismas.

Los bienes intelectuales de carácter público, son producidos por el Estado en cumplimiento de sus funciones gubernamentales o administrativas. Existen leyes que favorecen la publicidad de estas labores, que también pueden ser consideradas intelectuales -leyes, discursos políticos, resoluciones, etc.- Este es un aspecto importante, pues afecta al museo como institución pública que custodia bienes materiales que hace tiempo pasaron al dominio público.

Se habla de carácter común cuando el autor permite el acceso, uso, copia y distribución de las obras intelectuales, aunque se reserva algunos derechos. Por eso, se distinguen dos subtipos: “obras intelectuales comunes abiertas”, que contemplan algunas limitaciones a los usuarios en función de la explotación comercial o la capacidad de generar obras derivadas; y “obras intelectuales comunes libres”, que al momento de ser compartidas, permiten que los usuarios puedan usar la obra con cualquier propósito o finalidad. Los autores establecen como condición que las obras derivadas de la original continúen también bajo la misma licencia.

Esto obliga a un cambio de percepción del carácter de los bienes intelectuales imprescindible para compartir conocimientos, dar

268 VERCELLI, Ariel. “Repensando los bienes culturales comunes” [en línea]. 2009. [Consulta: 27.01.10].- <http://www.bienescomunes.org/archivo/rlbc-1-0.pdf> -pp.28-65

acceso a las colecciones, preservarlas y gestionarlas cuando se cuelgan en Internet, donde el museo opera de manera óptima para la mejor consecución del fin último de la institución: el progreso científico, técnico y cultural de la Humanidad.

Museo Creador y Usuario De La Propiedad Intelectual

Los museos han sido vistos como consumidores de material intelectual, y su percepción del *copyright* era más bien negativa, pues suponía un impedimento para desarrollar las funciones de conservación, educación y divulgación de sus colecciones. La investigación y las reproducciones tenían un valor separado del de la colección, y no se solían reconocer los valores intelectuales de la información derivada de los musealia. Además, la gestión de la propiedad intelectual suponía un trabajo administrativo adicional. Por su parte, la sociedad consideraba que la propiedad intelectual era un valor añadido al conocimiento como mercancía.

En la actualidad se enfrentan a la necesidad de tramitar sus propios derechos de autor, y actuar como intermediarios entre terceros. El administrador de esos derechos ejerce el control y debe decidir si prevalece el derecho de acceso a la cultura o los derechos de autor en determinadas situaciones. Los museos se enfrentan al desafío de distribuir contenidos del patrimonio cultural sin que se pierdan las referencias de procedencia y su autenticidad. Para cumplir con sus funciones educativas tiene la obligación de mostrar las colecciones de forma creíble, lo que implica el respeto a la integridad de los trabajos, una contextualización²⁶⁹ apropiada y compromisos de investigación en torno a las colecciones y su público. Es decir, que todas las funciones del museo se ven afectadas por la propiedad

²⁶⁹ Paul Sapho afirma que los contenidos contextualizados son los más valiosos, aportan credibilidad.

intelectual, generando a su vez otros materiales susceptibles de protección.

Originalidad

Víctor Hugo decía que la propiedad intelectual no es “*una transmisión, ni una adquisición, sino una creación*”²⁷⁰. La propiedad intelectual protege la creación *ex nihilo*, lo que implica que el autor crea su obra de la nada, que esta no existía materialmente. Las ideas o el estilo son la materia original para la creación. Sin ellas, no habría obra, pero no están protegidas por la propiedad intelectual, porque en cuanto información, esto resultaría inadmisibles. Esto, que casi siempre resulta cierto, tiene excepciones. En 1973 se dio un caso curioso en Francia. El escultor Renoir, tras sufrir una parálisis contrató a un ayudante para que ejecutara sus creaciones. Se enfrentaron en los tribunales en el caso Renoir v. Guino²⁷¹, y el Tribunal Supremo de Francia determinó que la concepción de una creación era más intelectual que material. Los jueces establecieron que aunque Guino estaba cualificado, no les cabía duda alguna con respecto a la participación de Renoir. Reconocieron que ésta había sido ejecutada gracias a su concepción intelectual, por lo que tenía el derecho de co-autoría, pues la creación implica que el autor sea consciente de su logro.

La tensión histórica entre el original y la copia ha circunscrito las discusiones sobre la propiedad intelectual en el museo. El énfasis de las colecciones siempre ha girado en torno a la idea de autenticidad

270 HUGO, Víctor. “Discours d’ouverture du congrès littéraire international”. [En línea] 1878 [Consulta: 15.08.2010].- <http://www.sens-public.org/spip.php?article648>

271 HEMMUNGS WRITEN, Eva y RYMAN, Maria (Coord). Mashing up culture: the rising of User generated content. Uppsala University. [en línea] 2009 [05.06.2010].-<http://www.counter2010.org/2009/02/16/mashing-up-culture-workshop-papers-announced/>, p.73

del objeto y en la experiencia frente al original. Esta evolución se aprecia desde la aparición del museo público. Ya señalamos que durante el siglo XVIII, cuando la ciencia y la tecnología intentaban explicar el mundo, la originalidad no era imprescindible, pues una imitación que completara vacíos era bien considerada. A esto se le ha llamado la *cultura de la inercia*. Durante los siglos XIX y XX surge la *cultura de lo auténtico*, es el momento en el que los museos promocionaron lo original, el objeto único de gran fuerza emotiva. A finales del siglo XX ha surgido la *cultura de la simulación*, lo auténtico no es tanto el objeto como el edificio, el contexto y la experiencia efímera pues la exposición invita a “*recordar, a descubrir y tal vez por encima de todo a imaginar.*”²⁷²

Edelman nos habla de una doble paradoja cuando se discute sobre originalidad. Por un lado, la realidad que sirve de inspiración al creador pertenece siempre a alguien. La segunda paradoja surge de otra idea algo más compleja. Si lo que el creador realiza está basado en algo que pertenece a la comunidad, eso forma parte del dominio público y la única forma de que pertenezca al creador es que este se la apropie. De ahí que el derecho debe crear una nueva categoría que permita al autor apropiarse de lo que ya ha sido apropiado, es decir, se produce una “*sobre-apropiación de lo real.*”²⁷³ Ilustra esta exposición con un ejemplo: “*si, por ejemplo, una persona realiza una fotografía de una calle peatonal que es de dominio público, es decir, de todos y de nadie, esta fotografía, aún reproduciendo algo que es de*

272 Weil. Cit. ELSTER PANTALONY, Rina. Guía de la OMPI para la gestión de la propiedad intelectual en los museos. [en línea] 2009 [Consulta: 14.05.2010] http://www.wipo.int/export/sites/www/freepublications/es/copyright/1001/wipo_public_1001.pdf

273 EDELMAN, B. La práctica ideológica del Derecho: elementos para una teoría marxista del Derecho. Cit. GARCÍA LÓPEZ, Daniel J. “Aproximación crítica a la propiedad intelectual: la cultura como valor para la democracia”. Revista telemática de Filosofía y Derecho, 10 (2007), p. 323

*todos, pertenece a la propiedad del que pulsó el botón de la cámara y no a todos.*²⁷⁴

La Propiedad Intelectual Y Los Musealia

En el museo la propiedad intelectual se reconoce sobre *obras y prestaciones*²⁷⁵. Las obras son las expresiones originales de la creatividad humana, mientras que las prestaciones son bienes intelectuales que no generan derechos de autor, sino derechos afines. El conflicto entre original y copia ha derivado de la necesidad de hacer colecciones más accesibles. En este contexto, se plantean tres hipótesis con respecto al objeto de museo.

La primera tiene que ver con la restauración de una obra ajena. Existen muchas definiciones de restauración, pero todas suelen coincidir en considerarla una operación técnica que pretende devolverle a la obra su legibilidad, sin afectar a su integridad histórica o estética. Esto implica que el restaurador no se tome libertades creativas. No obstante, habrá propiedad intelectual sobre los materiales generados (cuadernos de notas, apuntes, esquemas, libros, fotografías, filmaciones...). Sin embargo, constan precedentes de tribunales que han reconocido una restauración como una creación original. La reproducción de un fragmento de los rollos del mar muerto en un libro sin la autorización del investigador que lo había restablecido, dio lugar a un conflicto que el Tribunal Supremo Israelí estimó a favor del restaurador, reconociéndole derechos de autor²⁷⁶.

La segunda hace referencia a la copia. La copia romana de esculturas griegas fue una práctica normal y útil, pues se usaban

274 Ibidem, p.323

275 CASAS VALLÉS, Ramón. "La propiedad intelectual en los museos". Museos (Madrid), 4, (2008), pp. 76-97

276 Íbidem, pp. 76-97

para instalarlas en edificios. Durante el neoclasicismo las pinturas se reproducían una y otra vez para transmitir ciertos cánones. En el entorno de muchos artistas, las réplicas que los alumnos hacían de sus obras eran habituales. Será en el siglo XIX cuando se imponga la demanda del original, lo que afectará a la consideración de los derechos de autor. En la actualidad el reconocimiento de estos derechos dependerá de si es una copia servil o no. Un tribunal francés reconoció la condición de autor a un escultor que había copiado uno de los “trofeos” que decoraban las fachadas del Palacio de Versalles.

Por último, están las reproducciones, que hacen al original accesible en otros lugares. Desde la xilografía hasta la copia digital, pasando por el aguafuerte, la litografía y la fotografía, los avances de la técnica han proporcionado las bases para que se produjera una nueva y progresiva valoración de la imagen. Especialmente la fotografía supuso un fuerte impacto para el público, y no se establece acuerdo en su consideración como obra original o “mera fotografía”. Una fotografía original posee derechos de autor, mientras que a una mera fotografía se le reconocen derechos afines por un tiempo limitado.

La clasificación jurídica de la fotografía de colecciones es un asunto complicado cuando se trata de un museo, pues en muchas ocasiones las fotografías se realizan sobre musealia que ya han entrado en dominio público. Puede decirse que en la medida en que el objeto es parte del dominio público, y se ha reproducido como tal, no puede ser apropiado puesto que el sujeto tan solo ha seguido el curso del objetivo. En este sentido, existen varias sentencias judiciales, como acredita la de un Tribunal de Nueva York en 1999 sobre el caso *Bridgeman Art Library v. Corel Corp*, Cuerpo 36F. Supp. 2d 191 (S.D.N.Y. 1999) en la que el tribunal falló que las copias fotográficas

exactas de imágenes en dominio público no pueden ser protegidas por derechos de autor debido a la falta de originalidad. Algo parecido sucedió con el Tribunal Supremo de Canadá, cuya sentencia en torno a la reproducción de fotografías bajo dominio público en un sitio digital –CCH²⁷⁷–,

“Para que una obra sea "original" en el sentido de la Ley de Derecho de Autor, debe ser más que una mera copia de otro trabajo. Al mismo tiempo, no tiene que ser creativo, en el sentido de ser novedoso o único lo que es necesario para atraer la protección de los derechos de autor en la expresión de una idea es un ejercicio de destreza y juicio. Por habilidad, me refiero al uso de nuestro conocimiento, desarrollando aptitudes o capacidades prácticas en la producción de la obra. Por juicio, me refiero al uso de la propia capacidad de discernimiento o la habilidad para formarse una opinión o evaluación mediante la comparación de diferentes opciones posibles en la producción de la obra. Este ejercicio de habilidad y juicio, será necesario envolverlo en un esfuerzo intelectual. El ejercicio de habilidad y el juicio requerido para producir la obra no debe ser tan trivial como para caracterizarlo como un ejercicio puramente mecánico.”

Sin embargo, todo lo dicho hasta ahora, podría ser discutible si se argumentara que el fotógrafo realiza elecciones de luz, filtro, encuadre, enfoque, la posición de los objetos y de los sujetos,... Tanto en el Reino Unido²⁷⁸ como en Francia se ha reconocido el *copyright* de fotografías de obras en dominio público, afirmando que la fidelidad no excluye originalidad. Lo cierto es que siempre se han cobrado derechos de Propiedad Intelectual sobre las imágenes de las

277 GEIST, Michael. “Museums and the Public Domain”. [En línea] 2007 [Consulta:03.10.2010].-<http://www.michaelgeist.ca/content/view/1972/125/>

278 Antiques Portfolio v. Rodney Fitch, High Court of Justice, Chancery Division, 10 de julio de 2000. Cit. CASAS VALLÉS, Ramón. “La propiedad intelectual en los museos”. Museos (Madrid), 4, (2008), pp. 76-97

coleccionaciones, usándolas “*como una herramienta para el desarrollo económico, social y cultural*”²⁷⁹.

Internet ha supuesto que las discusiones en torno a los derechos de autor de imágenes electrónicas de musealia se conviertan en algo más complejo. Por ejemplo, las imágenes digitales de obras de arte deben analizarse en múltiples niveles de propiedad: la obra en sí, la fotografía de la obra de arte, y, por último, la imagen electrónica de la fotografía, que también podría ser objeto protección por derecho de autor, mediante marcas de agua y huellas digitales. García Sanz propone reducir las sucesivas autorizaciones para el uso de un bien intelectual al acto de autorizar la entrada de la obra en la red para su transmisión.

“La producción y distribución por Internet de imágenes del patrimonio cultural sigue teniendo un valor considerable para los museos desde el punto de vista de sus labores de educación y divulgación. Asimismo, es posible que haya oportunidades comerciales para este tipo de contenidos, en particular si se abandona del modelo tradicional de concesión de licencias y el acceso a las imágenes se ofrece gratuitamente.”²⁸⁰

Hasta ahora hemos tratado a los musealia y expósitos tangibles. Pero existe un nuevo arte para un nuevo espacio que precisa de otra terminología - *arte digital, arte virtual, pixel art, media art, net-art, arte en red, arte electrónico, etc.*- Un arte participativo que integra diferentes elementos - texto, imagen, sonido y movimiento- y creadores de distintas disciplinas, incluso un arte en el que las relaciones entre espectador y autor han cambiado. Desde el punto de

279 SHAPIRO, Michael S. “Introduction: Museums and the digital future”. *Managing museum digital assets: A resource guide for museums*. International Intellectual Property Institute (IIPi) [en línea]. 2001 [Consulta: 14.05.2010].- www.iipi.org/reports/Museums_Guide.pdf

280 ELSTER PANTALONY, Rina. *Guía de la OMPI para la gestión de la propiedad intelectual en los museos*. [en línea] 2009 [Consulta: 14.05.2010] http://www.wipo.int/export/sites/www/freepublications/es/copyright/1001/wipo_public_1001.pdf

vista de los derechos de autor, resultan obras difíciles de gestionar, por su fácil reproductividad y difusión, por su creación a veces colectiva y anónima, por su desmaterialización aparente, por su cuestionamiento del objeto original, por su automatización...

"Para las nuevas prácticas no es ya que carezca por completo de sentido hablar de original – ni siquiera lo tiene hablar de las copias (...).En las sociedades del siglo 21, el arte no se expondrá. Se producirá y distribuirá, se difundirá."²⁸¹

Estas manifestaciones construyen un nuevo lenguaje verbal y visual en un soporte digital que se integra en una enciclopedia más democrática que la Ilustrada. Estas creaciones influyen en la vida diaria, como las vanguardias proponían, pero a su vez, se nutren de cualquier practica social, comunitaria y tecnológica. Su soporte se transforma con asiduidad, lo que requiere que entre las acciones de conservación que realiza el museo se contemple la migración, pero esto siempre demanda autorización del autor.

Bienes Intelectuales Producidos Por El Museo

El museo custodia una amplia gama de documentos generados en el ejercicio de sus funciones. En su ocupación conservadora, debe respetar la integridad moral de una obra, pero le está permitido reproducir piezas para investigación, comunicación y exhibición sin autorización por parte del autor.

En calidad de servicio público debe gozar de una oferta expositiva y documental accesible a los ciudadanos. El acceso a archivos y catálogos es un tema que también ha generado controversias. Por una parte, los archivos que contengan datos personales de cualquier índole no pueden ser consultados si no es con autorización del

281

BREA, José Luis (2002) . La era postmedia. Salamanca: Editorial CASA,

p.122

afectado o transcurridos veinticinco años desde su muerte. Sin embargo, los documentos técnico-científicos (inventarios y catálogos) no se incluyen en la clasificación de materias restrictivas al ser considerados descriptivos, y deberían estar al servicio de la comunidad. En opinión de muchos juristas, estos trabajadores de museos estarían amparados por el derecho moral en cuanto a la exigencia de que su trabajo conste como fuente y no se tergiverse su contenido, pero no en cuanto a su divulgación o publicación pues el titular sería la institución que los contrató. Existe una larga tradición en torno a los trabajos desarrollados por organismos públicos, sin embargo, en ocasiones se ha delimitado el acceso a dicha documentación, incluso a veces se dejan fichas sin completar por “*salvaguardia del derecho profesional*.”²⁸²

En la actualidad la cosa se complica más con los proyectos multimedia de acceso a la cultura. La Tate Gallery de Londres ha logrado un notable éxito al ofrecer acceso público y gratuito a su sitio web y a su base de datos en línea que alberga imágenes de sus colecciones. El resultado ha sido sorprendente, ya que el tráfico de visitas a su banco de imágenes se ha ampliado considerablemente, erigiéndose en una de las principales razones por las que el público acude a *Tate Online*. También se ha fortalecido la presencia internacional de la galería, pues buena parte de sus visitantes virtuales proceden de fuera del Reino Unido. Ofreciendo un acceso virtual gratuito a sus imágenes, han aumentado los ingresos percibidos por el tradicional sistema de licencias, sirviendo a fines de interés social.

El tema de las obras huérfanas protegidas por el derecho de autor, pero sin titular identificado, se vuelve interesante en esta era

282 CASAS VALLÉS, Ramón. “La propiedad intelectual en los museos”. *Museos* (Madrid), 4, (2008), pp. 76-97

digital. Se encuentran en esta situación fotografías, filmaciones y otros materiales depositados en archivos, bibliotecas y museos. Son piezas de enorme valor pedagógico, histórico o cultural que podría distribuirse a un coste relativamente bajo para el gran público por la red. La falta de datos sobre sus propietarios puede representar una traba para su puesta a disposición en línea y para los trabajos de restauración.

Las exposiciones adquieren la dimensión de una obra, siempre que constituyan una creación intelectual. Los derechos de autor de una exposición se limitan al continente, que es el que posee originalidad, pues como ya dijimos con anterioridad, la colección es el resultado del gusto del coleccionista o del simple azar. La creatividad humana se percibe en la organización de una exposición, aunque esta también se identifica con una escenografía, por lo que tendría una tutela análoga. Una vez más, los tribunales han tenido ocasión de pronunciarse. Son conocidos los casos franceses sobre la colección de automóviles *Schlupmf* y el Museo del Cine *Henri Langlois*²⁸³ (*Cour d'Appel* de Paris, 25 de mayo de 1988 y 2 de octubre de 1997, respectivamente). En ambos, se reconoció alguna protección a la colección; y, en el segundo, específicamente, derechos de autor.

Rescate De Obras en Dominio Público

La propiedad intelectual permite una segunda vida en el terreno de los derechos afines a las obras caídas en el dominio público. Este es el caso del Disco solar de Nebra, de unos tres mil años, que tras ser encontrado casualmente por unos cazadores, estuvo envuelto en diversos pleitos. El Tribunal de Magdeburgo reconoció en 2003 derechos afines al de autor al Estado de Sajonia-Anhalt. Algo similar sucedió con los signos, pinturas y dibujos de unos treinta mil años de

283 CASAS VALLÉS, Ramón. "La propiedad...."

antigüedad descubiertos en una cueva francesa. Un juzgado de Nimes reconoció derechos afines al Estado en su condición de propietario de la cueva. Es bastante probable que dichas obras fueran conocidas entre sus contemporáneos, incluso es posible que sirvieran de modelo para otras creaciones y que tuvieran alguna utilidad social²⁸⁴.

Puede darse otra situación aún más extrema. Si la obra está en dominio público y ha sido obtenida tras la ocupación de un país por una potencia extranjera, la explotación de los bienes culturales resulta ilícita sobre la base del artículo 11 de la Convención de la UNESCO de París (1970). Muchos de los llamados museos enciclopédicos suelen utilizar los derechos de imagen y reproducción de dichos bienes. En 1996, una empresa nigeriana, *Market and Investments*, solicitó permiso al *British Museum* para utilizar la máscara de la reina Idia²⁸⁵ en un logotipo de empresa. Como el propósito era comercial, el museo envió una factura, acompañada de una carta en la cual se especificaba que dicha reproducción estaba sujeta al pago del *copyright*. La empresa solicitó que se aclarasen los métodos para realizar dichos cálculos, y ambos se enzarzaron en una disputa, que terminó con la retirada del permiso de reproducción por parte del *British Museum*.

El asunto se complicaba, y la máscara de la reina Idia era un artefacto saqueado, así que el museo se mostró dispuesto a respetar

284 Íbidem, p. 93-94

285 Expedición punitiva de Harry Rawson en Benin, 1897. La máscara de la reina Idia representa a la madre del rey Esigie, y es un homenaje de dicho rey a su madre por poner fin a una guerra civil. El rey la lucía a la cadera en ceremonias oficiales. La máscara tiene tanta fuerza que en 1977 se convirtió en el logotipo oficial del Festival Africano de Arte y Cultura (FESTAC 77) organizado por Nigeria. Cit. MELFOR, Ita. "European and American museums and the question of copyright in stolen African cultural objects". [En línea] 2008 [Consulta: 20.07.2010].-
http://www.modernghana.com/GhanaHome/columnist/category.asp?menu_id=50&c_id=915

el permiso concedido con anterioridad previo pago de 250 libras más IVA por un periodo de 5 años - no exclusiva. Esta vacilación del museo -concesión, revocación y otorgamiento del permiso- marcó un punto de inflexión con respecto al uso que hacen los museos de la explotación de derechos de autor. En 2007 el logo fue registrado y actualmente cuenta con un certificado de marca, sin que el *British Museum* haya reclamado ningún *copyright* hasta la fecha.

Esto proporciona un precedente internacional sobre la explotación comercial de derechos de autor por los museos universales y está siendo utilizado por algunos países para reclamar los ingresos procedentes de este tipo de actividades en torno a sus objetos.

Una de las potenciales amenazas de Internet hacia estas instituciones de la memoria es la facilidad de este medio para difundir imágenes, para intercambiarlas o descargarlas. Durante años muchas instituciones han intentado evitarlo con marcas de agua, o teniendo en línea imágenes de muy pobre resolución. *Public.Resource.Org*²⁸⁶ colgaron en Internet 6.288 imágenes que van desde los cianotipos de Muybridge a las fotos históricas de la aviación, la historia natural, y muchos otros campos, fotos que forman parte de recuerdos colectivos. Dichas fotos estaban a la venta en *SmithsonianImages.SI.Edu*, con unos límites severos sobre el uso de las mismas: "*incluso en ausencia de copyright, la Smithsonian se reserva todos los derechos de uso de la imagen.*" Pero la Institución es un instrumento fletado por el Congreso de EE.UU. para "*incrementar y difundir el conocimiento*", presidida por el Presidente del Tribunal Supremo y sustentada por más de 650 millones de dólares de fondos federales cada año. En Estados Unidos, al igual

286 Acceso gratuito a los fondos del Smithsonian: <http://www.flickr.com/photos/publicresourceorg/>; <http://bulk.resource.org/si.edu/>; <http://stores.lulu.com/publicresource>

que en muchos países occidentales, las obras del gobierno no tienen la protección de derechos de autor, pues son de carácter público.

Cuando se trata de reproducciones privadas realizadas con cámara digital durante nuestra visita a los museos, muchas instituciones las prohíben a pesar de no ostentar la propiedad intelectual de los objetos exhibidos, bien porque las obras han entrado en dominio público, porque sean museos de ciencias naturales o porque el autor aún mantenga estos derechos. Resulta obvio, que cuando la conservación no se vea afectada, la explicación es que el museo como propietario del espacio, establece sus condiciones de ingreso. Por lo tanto, cuando se toman fotografías se estarán violando estas condiciones y no la propiedad intelectual. Esta es otra de las técnicas empleadas para mantener en el mercado de la propiedad intelectual obras en el dominio público. Pero, ¿acaso no forma parte el museo público de dicho dominio?

La Doctrina del Uso Justo

El acceso al conocimiento es de interés público para desarrollar todo el potencial humano individual. Para conciliar los intereses legítimos de los titulares de derechos con el acceso a conocimientos, la Propiedad Intelectual permite realizar sin autorización ciertos actos de reproducción, distribución, comunicación pública e información de actualidad.

Existe una larga tradición del uso de imágenes analógicas por los académicos en sus investigaciones, pero las tecnologías digitales han quebrado esta práctica equiparándolas al uso comercial, diseñándose cerraduras tecnológicas que amenazan a los trabajos creativos de artistas y académicos. Ante la pretensión de gravar económicamente las reproducciones utilizadas en discursos críticos, históricos y didácticos algunos intelectuales reaccionaron con el llamado

Manifiesto de Soria²⁸⁷. Entre otras cuestiones, dicho documento planteaba que el discurso histórico-artístico era de naturaleza icónico-verbal, y que el cobro por el uso de la cita visual amenazaba la libertad de cátedra, las creaciones de los artistas “*apropiacionistas*” y el propio derecho de los artistas a que sus obras sean conocidas.

La misión del museo²⁸⁸ al servicio a la sociedad con fines de estudio, educación y deleite plantea conflictos a una institución que necesita definir el límite entre la doctrina del uso justo y los derechos de autor.

“Muchas propiedades culturales tienen valor artístico, erudito y educativo que constituyen el patrimonio cultural de la humanidad. Por tanto, la herencia cultural de la humanidad pertenece al común de la humanidad.”²⁸⁹

Las reproducciones son una de las armas más poderosas con las que cuenta el museo para cumplir con su misión social, y los catálogos, publicaciones e Internet hacen uso de *copias* para permitir ese acceso, pues la experiencia visual es importante para definir la experiencia real.

287 “Sobre las “reproducciones” de obras de arte en libros y artículos de carácter histórico, crítico y didáctico”. Entre los firmantes Simón Marchán Fiz, Valeriano Bozal, Juan Antonio Ramírez, Delfín Rodríguez, Jaime Brihuega, Ofelia Grande de Andrés y Eugenio Carmona. [En línea] 2005 [Consulta:20.02.2010].- http://agenciacritica.net/archivo/2005/07/abierta_la_veda.php

288 Un museo es una institución permanente sin fines lucrativos al servicio de la sociedad que adquiere, conserva, comunica y presenta con fines de estudio, educación y deleite, testimonios materiales del hombre y su medio”. Estatutos del ICOM, artículo 2, párrafo. 1. [En línea] [Consulta: 14.07.2010].- http://icom.museum/definition_spa.html

289 WARREN, Karen, J. “A philosophical perspective on the ethics and resolution of cultural properties issues”. Reinventing the museum: historical and contemporary perspectives on thr paradigm shift. Walnut Creet: Altamira press, Pp. 303- 323

Contratos, Licencias E Imagen De Marca

El papel del museo como repositorio de objetos culturales le obliga a tener presente los derechos de autor en muchos aspectos: Colecciones, Publicaciones; Bases de datos; CD-ROM; Fotografías e Imágenes; Películas y Grabaciones,... Dentro de estas categorías descansan una variedad de subcategorías que extiende el alcance de la misma. Por ejemplo, dentro de las colecciones de un museo, se pueden identificar pinturas, impresiones, dibujos, documentos, manuscritos, vídeos, películas, artefactos y esculturas. La información contextual sobre las colecciones elaborada por los profesionales de museos, las bases de datos o las técnicas de conservación serán tratadas como secretos comerciales.

Algunos museos adquieren una nueva dimensión simbólica cuando son capaces de proyectar una imagen determinada, explotando sus logotipos y edificios como una marca comercial más. También se comercializan diseños industriales ligados a su colección, como los tejidos y muebles inspirados en las colecciones del *Victoria and Albert Museum* o los productos de diseño del *Museum of Modern Art* de Nueva York.

Asimismo se establecen algunas presunciones de cesión contractuales. Por ejemplo, la que afecta a los asalariados del museo. Si no hay ninguna cláusula que lo aclare, se presume que lo generado por el empleado de la institución es objeto de explotación del museo para el ejercicio de su actividad habitual. En caso de un trabajo por encargo, si no se aclaran las condiciones, lo único que adquiere el museo es el objeto que se le entrega y su derecho a usarlo.

Rina Elster (2008), Tanner (2004), Shapiro (2001), Weil (2002) o Carmichael (2006) defienden que si los museos tienen oportunidades

de obtener ingresos haciendo uso de la Propiedad Intelectual deben aprovecharlas siempre que la oportunidad no suponga vulnerar su misión y sus objetivos. Además, Internet es un instrumento democrático para el público, y también coloca en condiciones de igualdad a estas instituciones. Otros especialistas sostienen que los museos deben atenerse a sus objetivos tradicionales de preservación, acceso a las colecciones, y estudio. Se considera que, al cobrar por el acceso a los contenidos, el museo contraviene su misión y su mandato.

El contrato permite transferir a otro los derechos de propiedad intelectual, ya sea durante un plazo determinado o de modo permanente. Frecuentemente este tipo de contrato recibe el nombre de “*cesión de derechos*”. Pero también se pueden conceder licencias que estipulan el plazo de transferencia, el territorio al que se aplica y la modalidad de explotación, y todo ello se hace por escrito. Sin embargo, hay que aclarar que por la adquisición del soporte material no se tiene ningún derecho moral sobre una obra, y que cualquier cláusula contractual en ese sentido resultaría nula o anulable²⁹⁰.

Internet como medio de autoedición ha hecho posible experimentar nuevas formas de editar y comunicar al público, pero también ha sometido al modelo tradicional a una enorme presión por el fenómeno de transmisión de archivos *peer-to-peer*. Antes, los museos consideraban sus bienes y colecciones como activos tangibles o materiales. Con las nuevas tecnologías, los museos admiten que también poseen activos intangibles. Para que un museo pueda colgar una obra en su página electrónica, tiene que adquirir los derechos de reproducción y distribución, y el derecho de comunicación al público en su modalidad interactiva.

290 HERREZA LEBRÓN, Pablo. “Adquisiciones para las colecciones de los museos: deontología y propiedad intelectual”. Boletín PH (Sevilla), 53 (2005), pp.106-109.

Shapiro propone en *Museums and the Digital Future* algunos modelos de contrato para gestionar los trabajos realizados con los nuevos medios. Estos ofrecen a los museos nuevas oportunidades de mostrar sus colecciones, atraer visitantes y educar a la audiencia. Estos contratos son híbridos entre las licencias de propiedad intelectual y algunas previsiones contractuales específicas relativas a sus propias producciones, y aunque son bastante complejos, en general, responden a cinco preguntas: ¿Qué derechos? ¿De quién? ¿Por cuánto tiempo? ¿Qué propósito? y ¿Por cuánto? Se trata de contratos que utilizan términos como *riesgo*, *negocio*, *límites* o *apropiación indebida*.

Los acuerdos contractuales permiten el uso autorizado a determinado público previa compensación. El reto al que se enfrenta el museo en el ciberespacio es la obtención de recursos económicos que permitan digitalizar su riqueza cultural y hacerlos accesibles al público, evitar problemas legales y comerciales de Internet, impedir la reproducción no autorizada y salvaguardar sus símbolos contra las acciones de piratas. En opinión de Natxo Rodríguez este es un modelo tradicional que establece “*su arquitectura conceptual en el artista individual e individualista, la obra original única, la mitificación del autor y la autoría o la objetualidad de la obra de arte*”²⁹¹.

La profundidad de la propiedad intelectual en el museo se traduce en una potencial oportunidad financiera. Las licencias de material protegido incluyen a museos y galerías, intermediarios y agencias. Museos prominentes como la *National Gallery* de Londres, el *Ermitage* o el *Philadelphia Museum of Art* han resuelto contratos

291 RODRÍGUEZ, Natxo. “Copyright y el brillante futuro digital de los museos” Zehar, 57 [en línea]. 2005 [Consulta:04.03.10].-
<http://www.arteleku.net/publicaciones/zehar/57-transicion/copyright-y-el-brillante-futuro-digital-de-los-museos.-natxo-rodriguez>

para digitalizar sus imágenes. Dentro de semejante arreglo, la propiedad intelectual puede convertirse en un negocio eficaz pues existe una demanda de ciertas organizaciones para firmar tratados con museos.

Concluyendo

El museo público enriquece nuestro conocimiento, comprensión y aprecio de las colecciones de las diferentes culturas e ideas que representan y evocan. Las colecciones son importantes para que este cumpla con su fin social. Sin embargo, el *copyright* en ocasiones puede limitar estas funciones, aunque bajo determinadas circunstancias, y gracias a la doctrina del uso justo, se permite su acceso para fines educativos, informativos y de investigación. En cuanto a las instituciones culturales privadas, las aportaciones financieras que reciben de sus patrocinadores son deducibles de los impuestos como aportación benéfica. Además, reciben subvenciones estatales, lo que convierte a los contribuyentes ordinarios, en sustentadores de un museo que debiera repercutir en el bienestar general.

Con Internet la colección es accesible a una audiencia mayor, la inmaterialidad de la obra fortalece su esencia espiritual y las distancias entre autor y público se desvanecen. Para promover estos bienes intelectuales se recurre a la reproducción, adquiriendo la institución museal mejores resultados en la consecución del progreso científico, técnico y cultural de la Humanidad. Las nuevas circunstancias de reproductividad han obligado a redefinir conceptos como originalidad, creación y autor, pues los términos admitidos hasta ahora se han difuminado. La no fijación material, la imposibilidad de la copia (en internet todos son originales) y la falta de control del soporte material, deja sin sentido los fundamentos

jurídico-económicos que intentan proteger colecciones de imágenes como si de originales se trataran.

Algunos autores como Rina Elster o Weil consideran que el museo formaría parte de la Economía de la Experiencia²⁹² que opera tanto en el entorno tangible como en el digital. Los contenidos que albergan los museos como depositarios de la historia poseen un gran valor para los creadores. Se ha considerado razonable cobrar por esta información, puesto que la función de estudio y conservación del museo es un medio para conocer la experiencia que la sociedad ha ido acumulando.

Pero esta información es infinita y no debería generar escasez. El conocimiento almacenado por la humanidad es colectivo, y su estudio ha sido realizado por instituciones cuyo fin es el servicio a la comunidad. La información constituye la base del conocimiento, y estos recursos adquieren un valor extraordinario cuando son utilizados por investigadores, estudiantes y otros creadores, pues se multiplican. En algunos países del suroeste asiático y la India existen instituciones académicas que ofrecen enseñanza gratuita a sus alumnos. Estos contraen una obligación con la comunidad y estas instituciones académicas, por lo que se comprometen a compensarlas haciendo uso de los conocimientos adquiridos. Se trata de un intercambio de conocimientos, un trueque en el que están implicados los estudiantes, las instituciones públicas y la comunidad a la que ambos pertenecen. Aunque no suelen concertarse contratos, el intercambio de conocimientos por servicios supone que el fruto que el alumno obtenga de sus conocimientos tiene que reinvertirse en beneficio de la colectividad. Este tipo inversión enriquece a la

292 Tom Kelley es el que ha definido esta nueva economía. Se trata de una economía basada en servicios que permite al consumidor participar en acontecimientos y generar una percepción positiva de sí mismo a través del consumo de productos de determinada marca.

sociedad, de modo que con el tiempo se genera un entorno que hace posible la transformación del capital inicial local en nuevas iniciativas. El estudiante no cede sus derechos de autor, lo que le garantiza la capacidad de seguir obteniendo provecho de sus invenciones e innovaciones a título personal.

En un comunicado de prensa, el *Victoria and Albert Museum* anunció que dejaría de cobrar derechos por la reproducción y distribución de sus imágenes con fines docentes y de estudio. Además de contribuir al bien común y promover la misión y el mandato de la institución museística, ofrecer el acceso gratuito a las imágenes es una inmejorable forma de promoción y refuerza su prestigio.

Otra iniciativa procomún sería el uso de la tecnología basada en *software libre*.²⁹³ Los museos comienzan a utilizar estas aplicaciones de código abierto y de ese modo reducen considerablemente sus costos generales en el *software* y se mantienen en colaboración utilizando una aplicación informática en continua evolución.

También se ha podido entrever, a lo largo de esta exposición cómo algunos intelectuales sostienen la inclusión del patrimonio cultural en los procomunes. Lessig y Herrington²⁹⁴ han puesto el acento en la experiencia compartida y común en lugar de en la propiedad patrimonial de la cultura; Edelman ha resaltado el papel del espacio público en diversas actividades creativas y sus implicaciones en los

293 Hurricanearchive, opencollection, omeka, pachyderm, son softwares específicos para uso en museos de código abierto.

294 T.K.Herrington es la promotora de la idea "Common heritage". Cit. VOELKER-MORRIS, Robert J. Copyright concerns and digital technology in museums:rights, reproductions, intellectual propertyprotection, and fair use. Tesis. University of Oregon[En línea] 2003 [Consulta:20.07.2010].-http://74.125.155.132/scholar?q=cache:XDrvEReM2y0J:scholar.google.com/+VOELKER-MORRIS,+ROBERT+J.+&hl=es&as_sdt=2000

LA SINGULARIDAD DEL PROCOMÚN Y LOS MUSEOS

derechos de autor; Warren expone la teoría de la herencia cultural común de la humanidad, etc.

GLOSARIO

Copyleft

El copyleft es un método general para hacer un programa (u otro tipo de trabajo) libre, exigiendo que todas las versiones modificadas y extendidas del mismo sean también libres²⁹⁵. Fue Richard Stallman, creador del software libre en su proyecto GNU, quien acuñó este concepto. En general toda obra copyleft genera otra de igual licencia. Actualmente Copyleft se utiliza para designar todos los sistemas de licencias alternativos al clásico de todos los derechos reservados.

Copyright

En inglés, a diferencia de los demás idiomas europeos, el derecho de autor se conoce con el nombre de copyright. El término copyright tiene que ver con actos fundamentales, que, en lo que respecta a creaciones literarias y artísticas, sólo pueden ser efectuados por el autor o con su autorización. Se trata concretamente, de la realización de copias de las obras²⁹⁶. Este derecho se fundamenta en la parte patrimonial de los derechos de autor, se limita a la obra.

Derechos de autor

Se aplica a creaciones artísticas como los libros, las obras musicales, las pinturas, las esculturas, las películas y las obras realizadas por medios tecnológicos como los programas informáticos y las bases de datos electrónicas.(...)en la normativa de derecho de autor se protege exclusivamente la forma de expresión de las ideas, y no las ideas propiamente dichas²⁹⁷. Este derecho se fundamenta en una forma de identidad entre el autor y su creación.

Dominio público

Situación en que quedan las obras artísticas e intelectuales tras el vencimiento del plazo que da derecho a su explotación exclusiva por el autor o sus herederos, y que implica la libertad de reproducción, representación o edición²⁹⁸. Las obras pasan al dominio público cuando los derechos patrimoniales han expirado transcurrido un plazo desde la muerte del autor (post mortem

²⁹⁵ ¿Qué es el copyleft? <http://www.gnu.org/copyleft/copyleft.es.html>

²⁹⁶ Ibidem.p.5

²⁹⁷ OMPI. Principios básicos del derecho de autor y los derechos conexos. [en línea].[Consulta:15.03.2010].- <<http://www.wipo.int/about-ip/es/>> ,p.5

²⁹⁸ Dominio público. Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española[en línea]. [Consulta: 13.03.2010] <http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=propiedad%20comun>

GLOSARIO

auctoris).

Excepción cultural²⁹⁹

Concepto que reconoce la particular naturaleza de algunos bienes y servicios culturales, que forman parte de valores, contenidos y formas de vida. Se pretende preservarlos de las reglas del mercado al considerarlos sustento de identidad y de las especificidades culturales. Este movimiento se origina en Francia y supuso el primer toque de atención ante la globalización de la economía de mercado y la estandarización cultural, sin escrúpulos ante esta tipología de bienes. La excepción cultural quedó asumida por la UNESCO en 2005, durante la “Convención sobre la protección y promoción de la diversidad de expresiones culturales”.

Free software³⁰⁰

El software libre es una cuestión de la libertad de los usuarios de ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el software. Movimiento ético, abanderado por la Free Software Foundation, que argumenta que el conocimiento debe difundirse sin trabas.

Open-source

Aquel software cuyo código fuente y otros derechos de autor se hallan bajo licencia Open Source o forman parte del dominio público. Esto permite usar, modificar y redistribuir los programas, que suelen ser libres. La Open Source Initiative argumenta ventajas técnicas y económicas en el *código abierto*. Se puede decir que es incompatible desde el punto de vista filosófico con el Software libre, aunque ambos persigan fines similares³⁰¹.

Propiedad intelectual

Tiene que ver con las creaciones de la mente: las invenciones, las obras literarias y artísticas, los símbolos, los nombres, las imágenes y los dibujos y modelos utilizados en el comercio.³⁰²

299 Cit. CARRILLO, Francisco J. “La excepción cultural”. Profesiones, marzo-abril (2007), pp. 64-65

300 La definición de Software libre. <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>

301 Definición extraída de las ideas expuestas en <http://www.opensource.org/>

302 OMPI.”¿Qué es la propiedad intelectual?. [En línea],[Consulta:15.03.2010].-<<http://www.wipo.int/about-ip/es/>>

La era de lo museal y el procomún digital

INTRODUCCIÓN GENERAL

Nadie puede adaptarse al medio social que vendrá dentro de unas décadas porque desconocemos cómo evolucionarán muchos de estos cambios. En este nuevo mundo, donde lo virtual se reinterpreta, adaptándose a los nuevos tiempos, impera la multiplicidad de opiniones, valores, identidades, inquietudes y memorias. Es muy significativo que todo esto suceda en un entorno tan abstracto como Internet, que sea allí donde se produzcan las manifestaciones más explícitas.

Naturalmente, este apartado hará referencia al patrimonio digital y al procomún en la red. En este sentido, se hace imprescindible citar a Antonio Lafuente, quién señala que existe “*una profunda relación entre nuevas tecnologías y los nuevos patrimonios*”, y que gracias a las tecnologías “*todos los días aparecen nuevas posibilidades de cercar o abusar de un bien.*”³⁰³ Es lógico que ante esta realidad las comunidades reclamen la condición de procomún de los bienes que el tiempo y el azar nos han legado, y que las grandes corporaciones intentan sustraer del dominio público ante la pasividad de los Estados. Como diría Philippe de Quèau “*Cuanto más común es un bien, resulta más difícil rescatarlo de los intereses privados.*”³⁰⁴ El patrimonio cultural digitalizado recoge las vicisitudes de la humanidad y sirve para manifestar las realidades del mundo espiritual y material en un entorno diferente. En él concurren situaciones con las que nos sentimos identificados, y que sin duda alguna constituyen un valor universal.

303 LAFUENTE, Antonio. “Los cuatro entornos del procomún”. [En línea] 2007 [Consulta: 13.05.2010].- http://digital.csic.es/bitstream/10261/2746/1/cuatro_entornos_procomun.pdf

304 QUÉAU, Philippe. “La información y el conocimiento son bienes públicos mundiales.” *Transversales*, 66 [En línea]2000[Consulta:30.09.2010].- <http://firgoa.usc.es/drupal/node/21656>

La existencia de *museos sin paredes* está documentada desde hace siglos, no siendo hasta el siglo XX cuando se alejaron de la linealidad cronológica - Atlas Mnemosyne o Mundaneum- en beneficio de la universalidad. Esto se ha potenciado con los museos en Internet, que actúan como una memoria que puede ser vivida directamente y transmitida de manera inmediata. Aunque algunos autores hablan de museos virtuales en general, parece comúnmente aceptada la presencia de dos tipologías de museos en la red. Bellido Gant, en un artículo actualizado de 2009, señala la existencia de los *museos virtuales*, cuya razón de ser estaría en el acercamiento al público de las piezas digitalizadas de una institución real; y por otra parte, los museos y galerías digitales, donde tan sólo se pueden visualizar y difundir *cibercreaciones*.

Que la digitalización es importante para el patrimonio cultural es algo reconocido en el ámbito institucional e internacional. La comisión europea ha declarado al respecto que la *“digitalización es una actividad esencial para la conservación del patrimonio cultural europeo, que proporciona un mejor acceso por parte del ciudadano a ese patrimonio, que intensifica la educación y el turismo, y también es esencial para el desarrollo de las industrias de contenido electrónico.”*³⁰⁵

Ya hemos señalado que el patrimonio digital está constituido por recursos fruto del conocimiento -cultural, educativo...- o que contienen información – técnica, jurídica, médica, etc.- para su desarrollo. Su origen puede ser analógico o digital, pero en la red no existen en otro formato que no sea el electrónico, y muchos de ellos componen un patrimonio multicultural original que constituye las más diversas formas de expresión del intelecto humano.

305 CARRERAS MONTFORT, César y MUNILLA CABRILLANA, Gloria (2005). Patrimonio digital. Barcelona: UOC, p. 63

Pero no todo el mundo está de acuerdo en la *originalidad* de las reproducciones digitales, aun siendo éstas capaces de transmitir la identidad de las piezas. Danto³⁰⁶ puntualiza que por definición el acervo artístico sólo tiene *obras únicas*. Para él una reproducción simboliza a la obra, mientras que ésta solo se representa a sí misma. Por lo tanto, la réplica funciona como una mediación entre el espectador y el objeto que simboliza, y en este sentido, es donde adquiere su valor. Al mismo tiempo, advierte, que a pesar de la accesibilidad, no todas las personas pueden decodificar el significado del objeto, ni tienen acceso a la experiencia que éste proporciona por cuestiones tan dispares como la geografía, el tiempo, la salud, la economía o la suma de algunas de ellas.

Así pues, a pesar de la democratización de la cultura y del fácil acceso a los objetos museográficos, aún falta una alfabetización que se torna un poco más cercana gracias a los museos, *virtuales o digitales*, siempre y cuando no traten esa reproducción como una mercancía y al museo como un escaparate.

En este sentido, cobran un importante papel los bancos de datos e imágenes digitalizadas. Se pretende que los museos adquieran un papel social más activo, que haya interactividad entre la población y dicha institución. Y esto se afronta de una forma totalmente novedosa, porque hasta la aparición de Internet las colecciones se ordenaban según la *lógica lineal* que regía el discurso del museo físico. Con la tecnología dicho discurso se ha transformado en una *lógica circular sin centro* que se revela mediante fragmentos desordenados y simultáneos de información actualizada,

306 VOELKER-MORRIS, Robert J. (2003). Copyright concerns and digital technology in museums:rights, reproductions, intellectual property protection, and fair use. Thesis. University of Oregon.

permitiendo confrontaciones de obras en un cruce de variables inimaginables.

Se aspira a convertir a los museos en auténticos inventarios universales, y se aúnan criterios en la captura y visualización de datos, pero a la vez se intenta que estas acciones sirvan para conservar y compartir toda la información digital emergente, pues esta información es una parte más del patrimonio.

Estos procesos han conseguido proyectar al museo en un mundo digital, cuya “*musa de dedos infinitos*”³⁰⁷ -*Dactilia*-, inspira estrategias para su transformación y mantenimiento en Internet. De ahí, que estén cobrando protagonismo las acciones del museo en la *web 2.0* con sus *blogs, wikis y redes de intercambio* o su presencia en entornos virtuales tan populares como *Second Life*.

Es en el plano simbólico de la imagen digital donde este *nuevo museo* puede hacer realidad lo que las instituciones de ciencias practicaron y las revolucionarias pretendieron imitar, devolviendo la herencia colectiva al ciudadano. Pero es preciso aclarar que el procomún digital no es imaginario, y se articula en torno a tres movimientos sociales conectados en red cuyos objetivos son el libre acceso, la distribución y la capacidad de transformación de sus contenidos por parte de los usuarios. Así el *Software Libre, Cultura Libre y Acceso al Conocimiento (A2K)* pretenden transformar la realidad social mediante acciones colectivas que permitan el acceso universal y libre

307 “La mitología llamó Museo al hogar sagrado de las musas de las artes y de las ciencias, de Erato, Euterpe, Calíope, Clío, Talía, Melpómene, Terpsícore, Polimnia y Uranía, hijas de Zeus y de Mnemosine. El Museo virtual tiene también su propia musa. La recién nacida se llama Dactilia, es una "musa digital", tiene infinitos dedos... Los mortales no podemos contar sus dígitos y las artes de todas las épocas la celebran incesantemente en cuadros, esculturas, joyas e iconos. Todos esos dedos, oran, acarician, abrazan y juegan un juego sin fin. Es el juego de Dactilia, la belleza divina que ilumina el Museo virtual.” Cit. BATTRO, Antonio M. (1999). Del museo imaginario de Malraux al museo virtual. [En línea] 1999 [Consulta: 01.10.2010].- <http://www.byd.com.ar/mv99sep.htm>

LA SINGULARIDAD DEL PROCOMÚN Y LOS MUSEOS

a la información y el conocimiento. Todas las porciones del procomún digital aparecen de un modo u otro en el contexto del museo en línea, donde los trabajos culturales y el género de conocimiento son diferentes del soporte físico, y pueden ser compartidos, transformados y multiplicados.

LA ERA DE LO MUSEAL Y EL PROCOMÚN DIGITAL

“Estas colecciones se conciben como partes de un cuerpo universal de documentación, como examen enciclopédico del conocimiento humano, como un enorme almacén intelectual de libros, de documentos, de catálogos y de objetos científicos. Establecidas según métodos estandarizados, se forman en colaboración [...] para constituir una representación permanente y completa del mundo entero.”

A propósito del “Mundaneum”. Unión de Asociaciones Internacionales, Reino Unido, 1914

Al Margen Del Museo

"*Al margen del museo*"³⁰⁸ es una forma de decir fuera de la institución, en un espacio donde las obras se potencian entre sí, se ordenan metódicamente y cobran nueva vida. Entramos así en una nueva relación con un objeto que representa nuestra herencia espiritual, y tomamos conciencia de su naturaleza universal y su influencia en la formación de las diversas civilizaciones.

Estos primeros museos sin edificios y casi sin colecciones, son también *museos virtuales* que plantean lo *museal*³⁰⁹ mediante otro soporte. Si bien en un principio el objetivo era fundamentalmente documental, con el tiempo empezó a cobrar importancia la función de *mostrar e instruir*, así se entendió en el Siglo de las Luces. A partir de entonces, el *museo de papel* irá al encuentro del público banalizando las colecciones y supliéndolas por sus huellas. Aquí no

308 Malraux profetizó la “nueva era museal” en su Museo Imaginario: “Como la lectura de una obra dramática al margen de su representación, como la audición de un disco al margen del concierto, al margen del museo se ofrece el más vasto dominio de conocimientos artísticos que el hombre haya conocido. Este dominio, que se intelectualiza mientras progresa el inventario y su difusión, mientras los procedimientos de reproducción se aproximan a la fidelidad, es, por primera vez, la herencia de toda la historia”. Cit. BATTRO, Antonio M. (1999). Del museo imaginario...

309 Museal entendido como “mostrar”. Remite a la función documental. DELOCHE, Bernard (2002). El museo virtual. Gijón: Trea, p. 226

se veneran las reproducciones, pero se permite el fomento del conocimiento y la investigación, se da la oportunidad de viajar a través de la imagen. En definitiva, simboliza un ideal social del imaginario colectivo universal compartido a través de las réplicas de los objetos de museo.

Influido por el valor simbólico del pasado surge en el siglo XIII el que puede considerarse el primer “museo sin museo”³¹⁰, un catálogo ilustrado de arquitectura, escultura, animales mitológicos, máquinas, proporciones humanas... con un total de treinta y tres láminas en pergamino que realiza Villard de Honnecourt para su cuaderno de viaje a través de Suiza, Alemania y Hungría.

El bagaje visual del hombre se incrementó ligeramente en el siglo XV con Ciriaco de Ancona, que recorre Grecia portando mapas y portulanos, la Geografía de Ptolomeo y la Historia Natural de Plinio. Por aquella época el avance otomano era un hecho y el temor a la destrucción de las ruinas antiguas le llevó a documentar los restos que aún quedaban en pie, siendo el Partenón una de ellas. Durante el Renacimiento la documentación gráfica del pasado se hizo más por curiosidad que por un espíritu científico. En sus historias tanto la naturaleza como las antigüedades actuaban como escenario de crónicas y leyendas. Francesco Colonna realiza en el *Sueño de Polífilo* el primer tratado de arqueología, una especie de enciclopedia del saber adornada con evocadores grabados del mundo antiguo. Durante este periodo proliferaron los gabinetes de curiosidades, que llenaban cajas y vitrinas e invadían jardines. Surgen las primeras excavaciones en Pompeya y Troya, se comercia con antigüedades como estatuas, vasos griegos, papiros, códices, medallas,...

310 “El inventario es un museo sin museo”. Esta frase la pronunció Nicole de Reynies durante el V Congreso Internacional de la Federación Mundial de Amigos de los Museos (1984): “¿Qué públicos? ¿Para qué museos? ¿Con qué amigos?“, París: UNESCO. <http://www.museumsfriends.com/wffm.asp?se=history#1984>

El Museo Cartáceo es una colección de más de 7000 acuarelas, dibujos y grabados reunidos durante el siglo XVII por Cassiano del Pozzo. Este museo de papel es el intento más ambicioso por acumular visualmente el conjunto del conocimiento humano realizado hasta ese momento. La colección es una base de datos de arte antiguo, arqueología, botánica, geología, ornitología y zoología, que hace hincapié en la observación directa como la clave para desentrañar los misterios de una naturaleza ilustrada ordenada por categorías. Los dibujos fueron encargados a profesionales que llegaron a usar el microscopio para recrear algunos especímenes.

Leibniz ideó una cartografía del saber que sería retomada por la Enciclopedia. Su proyecto se basa en un archivo sistemático de toda la sabiduría, reducida a elementos sencillos que permitan reconstruir conocimientos mediante una codificación universal. Junto con Pascal es precursor del sistema de numeración binaria (ars combinatoria, 1666), base de todos los procedimientos informáticos. De ahora en adelante será posible interpretar toda la creación mediante algoritmos.

En el siglo XVIII, influidos por Leibniz, Newton, Bacon, Kepler, etc., se incrementan las tentativas de ordenar y clasificar el mundo científicamente. En este contexto, los dibujantes adquieren un protagonismo inusitado. Son los enciclopedistas quienes obtienen más beneficio con la edición de libros ilustrados, continuando así con la labor iniciada por Durero, Vesalio o Agricola. Con la “Enciclopedia” el libro sustituye al gabinete de curiosidades, imponiéndose un orden según modelos – árbol y ramas, cadena y eslabones, mapas...- que permitan lecturas transversales. El objetivo era evitar la confusión con el fin de *conocer y mostrar*. Por este motivo, el lenguaje empleado es muy visual, rico en viñetas que representan objetos, instrumentos y composiciones diversas.

A Johann Fischer von Erlach el “*Esbozo de una arquitectura histórica*”³¹¹ le llevó más de 16 años terminarlo. En 1721 publica esta obra que recrea las pirámides, el Templo de Zeus en Olimpia, el foro de Trajano, las ruinas de Stonehenge, el Coloso de Rodas, las formas de los jarrones de la antigüedad... Podemos considerar sus grabados como un intento por fomentar y difundir las artes, siendo uno de los primeros ejemplos de ilustración histórica.

Durante el siglo XIX, el Conde de Clarac transforma el catálogo³¹² de escultura del Louvre y Las Tullerías en una especie de museo visual movable para una mejor difusión del conocimiento entre el público pues “*todo está a su disposición, todo es de Ustedes*”³¹³. Con este fin, renuncia a la clasificación metódica por temas, al libro precioso y al texto excesivamente erudito. Su deseo de mostrar todo³¹⁴ a todos le lleva a considerar favorablemente la clasificación alfabética, el grabado a trazos y la utilización de sustitutos –copias, escayolas o grabados-. Además, recurre a otro tipo de piezas como medallas, piedras grabadas, objetos arqueológicos y etnográficos que reagrupa ordenadamente para presentarlos al público de una forma novedosa.

En la primera mitad del siglo XX se desarrollan tres proyectos considerados como los precedentes directos del museo en Internet. Posiblemente, su creación se viera influida por la enorme

311 VON ERLACH, Johann Fischer (1721). *Esbozo de una arquitectura histórica*. [En línea] 1721 [Consulta:06.10.2010].- <http://digi.ub.uni-heidelberg.de/sammlung14/werk/fischer1725.xml?docname=fischer1725&pageid=PAGE0001>

312 CLARAC, Francois de. *Musèe de sculpture antique et moderne ou description historique et graphique du Louvre et de toutes ses parties, des statues, bustes, bas-reliefs et inscriptions de musèe royal des antiques et des Tuilleries*. [En línea] 1841 [Consulta: 30.09.2010].- <http://www.archive.org/details/musedesculpture01texigoog>

313 Íbidem, p. XIII

314 “esa idea de un museo que tuviera todas las estatuas de Europa no es tan espantosa como podría suponerse” *ib.*, p. XXIII

destrucción provocada por la guerra y los avances de las técnicas de reproducción, que proporcionaron las bases para que se produjera esta nueva y progresiva valoración de la imagen frente al texto. Las ilustraciones y fotografías contribuyeron a difundir la cultura al público en general, y ese es el espíritu que habita en estos precursores.

El Mundaneum fue concebido en 1910 por Otlet y Henri La Fontaine con el objetivo de reunir todo el conocimiento enciclopédico humano y catalogarlo de acuerdo con la llamada Clasificación Decimal Universal. El archivo llegó a contener más de doce millones de libros, documentos, catálogos y objetos científicos. Tras la I Guerra Mundial Otlet encargó a Le Corbusier un proyecto arquitectónico que jamás se materializó. El reto del mundo en miniatura³¹⁵ fue proporcionar una imagen unitaria a edificios independientes en torno al *Templo del conocimiento*. Para ello, Le Corbusier diseñó una espiral continua que incitara al recorrido permanente por una *enciclopedia de la Historia de la Arquitectura* con referencias orientales, precolombinas, manieristas e ilustradas. Tanto Otlet como Le Corbusier anticiparon el futuro al prever la creación de una memoria infinita de información. Otlet recuperó las copias con la intención de completar lagunas, y Le Corbusier ideó un museo que pudiera representar la imagen más completa del mundo, donde se pudieran realizar combinaciones diferentes y permitiera al hombre variar de itinerario en el camino de su auto-conocimiento.

315 “El museo será un mundo en miniatura, una panorámica mundial que permita completar y entender al hombre, a la sociedad y al universo; dará una visión del futuro a través de la conjunción, de la síntesis de todos los factores del progreso ya pasado y del presente” Cit. MARÍN TORRES. María Teresa. “Los museos de museos. Utopías para el control de la memoria artística”. Imafrente (Murcia), 15 (2000), p. 138

Aby Warburg³¹⁶ ideó el Atlas Mnemosyne (1924-1929), que recoge imágenes procedentes de libros, grabados y postales de los más diversos temas -ciencia, astronomía, geografía, arte y tradiciones-. El Atlas recopila en cien lienzos referentes icónicos de distintas civilizaciones, en un intento por profundizar en la relación existente entre memoria e imagen, narrando la historia de la civilización pero desde una perspectiva que facilita la visibilidad del otro, el reconocimiento de lo diferente. Como un banco de imágenes de nuestra cultura sin apenas texto, posibilita ver multitud de reproducciones a la vez, con la idea revolucionaria de que no es necesario observar originales para alcanzar el conocimiento. Fue su modo de localizar el pensar en un espacio elíptico que se organizaba según relaciones visuales (similar en su estructura dispositiva a una base de datos relacional o una página de Internet), lo que rompió con la dependencia archivística moderna del objeto. Dicha relación resultaba esencial para mantener el orden histórico-temporal de “la triple alianza de superiores (superioridad del ilustrado – etnocentrismo-, superioridad del texto –logocentrismo-, superioridad del arte –artecentrismo)”³¹⁷

Sin ser una continuación del Atlas de la Memoria, el Museo Imaginario que describe Malraux en 1947 continuará su senda, tratando de establecer relaciones visuales insólitas entre las piezas, unas asociaciones donde el estilo trasciende a la forma y la materia. Al igual que los anteriores, sus casi quinientas reproducciones fotográficas en blanco y negro también tienen un propósito enciclopédico y universal. Es el lugar donde se establece una relación

316 Veltman opina que los neokantianos de Maburgo (siglo XIX) y sus afirmaciones de que las teorías que nacían del espíritu de la época (Zeitgeist) determinaban una visión del mundo (Weltanschauung) que a su vez se traducían en expresiones culturales y no culturales, están muy presentes en la obra de Warburg.

317 BREA, José Luis. Cultura RAM. [en línea], 2009. [Consulta: 23.04.2010].- <http://www.joseluisbrea.net/>, p. 54

con el pasado como la “invencible voz interior de las civilizaciones desaparecidas,”³¹⁸ donde interactúan virtualmente obras que trascienden al tiempo y al espacio, generándose una verdadera cultura universal de la cual todos somos herederos, pues los humanos jamás pensamos solos, siempre subyace en nosotros un pensamiento anterior que nos ayuda.

“Es en el atardecer cuando Rembrandt todavía dibuja, todas las sombras ilustres, y aquellas de los dibujantes de las cavernas, siguen con la mirada la mano dubitativa que les prepara su nueva sobrevida o bien su nuevo sueño. Y esta mano, cuyo temblor en el crepúsculo acompañan los milenios, tiembla con una de las formas secretas, una de las más altas, aquella de la fuerza y del honor de ser hombre”³¹⁹.

Malraux señaló que el objeto se metamorfosea en el museo, cambia su propia esencia al ser desposeído de su función original. En este proceso el “*marco*” inserta con naturalidad la pieza en la exhibición de una colección cuya unidad, siempre en cuestionamiento, les otorga una nueva existencia en un entorno que les era ajeno. Para evitar las barreras espaciales y psicológicas, el autor desmaterializó su museo y eliminó el “*marco*” de las reproducciones. Esto “*en absoluto acababa con la sacralidad de la obra de arte, sino que contribuía a reforzarla, aportando simultáneamente el principio de una difusión más ampliamente democratizada y el instrumento de una apropiación simbólica gracias a la imagen y, por tanto, de una apropiación totalmente espiritual y purificada.*”³²⁰

La evolución de lo *museal* es uno de los aspectos más notables. Se ha pasado de mostrar los expósitos en vitrina al papel (grabado y fotografía); del papel al audiovisual; y finalmente al soporte digital

318 Malraux cit. BATTRO, Antonio M. (1999). Del museo imaginario...

319 Íbidem.

320 DELOCHE, Bernard (2003). El museo..., p. 165

de alta resolución que ha reemplazado los caracteres impresos por *bits* y el grano de la fotografía por el *píxel*.

Siendo importantes los nuevos formatos, no son comparables a la revolución producida por esta plataforma universal accesible desde cualquier parte del mundo. Su aparición ha supuesto tres logros importantes: independizar al público del recinto; transformar el significado del objeto eliminando el orden jerárquico³²¹; y la aparición de un nuevo tipo de museo donde cualquier obra puede ocupar un lugar central e interactuar con otras muchas.

Esto ha propiciado la posibilidad de pasear por las salas donde se hayan exhibidas las obras, contemplarlas inmersos en el ambiente, ampliar detalles de las mismas, obtener información extra, incluso participar en una visita guiada acompañada de voz y sonido, lo cual supera los límites de la reproducción fotográfica. Este museo ha adquirido vida, pero aún está lejos de la experiencia singular que produce la permanencia frente a un original, que es lo que sustenta la visita. Durante la misma, la obra interactúa con el receptor, y su sentido se complementa con la experiencia del observador, que tiene plena conciencia de estar ante un objeto de fuerte carga simbólica. Sin embargo, no resulta arriesgado afirmar que dentro de poco tiempo se podrán contemplar obras a escala real con mejor nitidez que el original, sin vidrios protectores ni barreras físicas en el salón de casa³²².

321 Ese ideal implantaba la obra maestra en el centro del museo y en un lugar crucial de la memoria.

322 "Obras maestras del Prado en Google Earth", permite admirar desde cualquier parte del mundo 14 obras del museo en imágenes gigapíxel, que permiten ver detalles como trazos y pinceladas de cada artista, dibujos subyacentes, craquelados del barniz y otros detalles difíciles de apreciar en directo. Con esta iniciativa, el museo se convierte en pionero apostando por las posibilidades que brindan las nuevas tecnologías para la difusión y puesta en común del patrimonio conservado en la pinacoteca. Las Meninas, El Caballero de la Mano en el Pecho, el 3 de Mayo, El jardín de las delicias o Las

Con respecto al objeto, la tecnología digital permite manipularlo para advertir diferentes perspectivas del mismo; reconstruir fragmentos aparentemente informes que la museología ha conseguido transformar en obras de arte, o exponer obras inaccesibles al público debido a su frágil estado o su rareza.³²³ Se trata de intervenciones no invasoras. En este mundo digital las formas, los volúmenes y los colores toman una corporeidad novedosa pues la digitalización permite completar el asa de un ánfora, una nariz rota, el color original de una pintura,... Hasta podemos modular contrastes de luminosidad o modificar la trama descubriendo aspectos nuevos de la obra. Asimismo, permite recrear obras que jamás pudieron salir del esbozo o de un plano, alcanzando una visualización detallada.

Desde la perspectiva contemporánea puede decirse que la esencia del pensamiento de Warburg, Otlet y Malraux se ha *materializado* paradójicamente en un intangible que ha cuestionado el absolutismo de la “*musealización crono-lineal*.”³²⁴

Sobre Lo Virtual Y Lo Visual

La principal dificultad que nos encontramos para intentar describir los rasgos fundamentales de lo *virtual* reside en la progresiva popularización del adjetivo, utilizado para caracterizar casi cualquier cosa que tenga que ver con el entorno tecnológico. Se denomina virtual a la memoria RAM³²⁵ por medio de la cual opera

Tres Gracias son algunos de las pinturas que se han fotografiado. <http://www.museodelprado.es/es/bienvenido/>

323 “¡Atención: estas obras están tan deterioradas que sólo se podrán ver en internet!” Advertencia acerca de las Très riches heures du Duc de Berry del Musée Condé, Chantilly.- <http://www.musee-conde.fr/>

324 Ernst Cif. MARÍN TORRES. María Teresa. “Los museos de museos...”, p. 136

325 Memoria de gestión, por medio de la cual podemos expresar la capacidad que tiene un ordenador para trabajar con determinada cantidad de

un ordenador, así como a un tipo específico de partículas volátiles observadas por la física subatómica, o a esa expresión acuñada por Jaron Lanier -*“Realidad Virtual”*³²⁶- que pretendía diferenciar nuestra realidad objetiva de un mundo artificial creado por el ser humano.

Desde diferentes disciplinas se han planteado perspectivas capaces de ofrecer un marco de referencia con el que poder describir lo virtual. Parece claro que el término procede del latín *virtus* -virtud, fuerza- y aparece en la mayoría de los idiomas occidentales con significados análogos. La Escolástica afirmaba que lo virtual existía en potencia, pero no en el acto (actual). Para entender la influencia de tal enunciado, basta con señalar la tesis de Bergson para quién lo virtual es real pero *“no tiene que realizarse sino que actualizarse; y la actualización tiene como reglas la diferencia y la creación.”*³²⁷ El pensamiento más extendido es que lo virtual no es actual, pero posee una realidad, incluso *está en el orden de lo real*³²⁸. En definitiva, lo virtual es una forma o aspecto más de la realidad.

Dicho esto, es preciso aclarar que nada es lo que parece pues la *“realidad”* que vemos es una construcción sensorial, un conjunto de impresiones que sitúan a los individuos dentro de un entorno determinado. El ojo humano *“no es sólo el órgano del sentido, por vital que sea la vista, sino que es propiamente el sentido del espíritu,*

información. La memoria virtual es la memoria con la que realmente opera un ordenador.

326 Algunos autores señalan la contradicción que enuncia dicha expresión por relacionar la realidad natural con su representación. “No hay realidades virtuales, sino entornos virtuales, y los producidos por un ordenador serán por definición una simulación, una imitación de esa realidad”. Cit. BELLIDO GANT, María Luisa (2001). Arte, museos y nuevas tecnologías. Gijón: Trea, p. 104

327 Bergson cit. DELEUZE, Gilles. (1976). El pensamiento y lo moviente, Madrid: Espasa-Calpe, p.103

328 Philippe de Quèau Cit. BELLIDO GANT, María Luisa (2001). Arte, museos..., p. 99

del lenguaje y de la inteligencia”³²⁹. Este órgano percibe la imagen invertida. Sin embargo, nuestro cerebro corrige esa deformación y nos permite descifrarla. Nuestra capacidad de ver nos convierte en creadores e intérpretes de imágenes, lo visual nos rodea e influye en nuestros esquemas mentales desde tiempos inmemoriales. El poder evocador que desprende hace que sustituyamos artefactos reales por otras esencias. Los sueños y los recuerdos, son imágenes involuntarias que “*coexisten con la percepción actual del objeto,*”³³⁰ son su imagen en el espejo. Existen otras formas de desconexión intencionada que sustituyen la percepción *real* del sujeto por una extensión inmaterial de nuestro mundo físico que no puede ser alterada. Quizás la forma más extrema sea mediante el consumo de sustancias químicas, pero existen otras formas más artísticas. En teatro o cine lo que sucede en la pantalla o el escenario existe, pero se desarrolla en un espacio *ficticio*. La literatura crea universos que apelan a la imaginación del lector para que se recreen esos mundos virtuales en los que se desarrollan las acciones.

Las representaciones virtuales³³¹ en arte son fruto de una observación rigurosa de la naturaleza y están documentadas desde la Prehistoria –pinturas parietales, ídolos, decoraciones cerámicas,...- hasta el siglo XXI –cine, televisión, fotografía, entornos virtuales, etc.- La preocupación por *mejorar* el resultado final de la obra dio lugar a toda clase de correcciones ópticas y alardes geométricos -la perspectiva cónica, la perspectiva aérea, la

329 Definición del ojo según la Ilustración. Cit. DELOCHE, Bernard (2002). El museo... Pp. 129-213

330 Bergson Cit. DELEUZE, Gilles y PARNET, Claire. “Lo actual y lo virtual” [En línea] 1996 [Consulta: 25.09.2010].- <http://cinosargo.bligoo.com/content/view/217095/Lo-actual-y-lo-virtual-por-Gilles-Deleuze.html>

331 “Virtualizar lo sensible es arrebatarlo a la cosa que lo soporta y así, liberarlo de la anécdota”⁷. El arte sería la liberación de aquello a lo que representa porque el autor libera de su función útil aquello que representa, descubriéndonos algo completamente nuevo. Cit. DELOCHE, Bernard (2002). El museo... p. 132

anamorfosis barroca,...- Desde el Renacimiento, lo virtual comienza a apoyarse en la tecnología, cristalizando en herramientas que tejen una red inteligente desde el pasado -los juegos de espejos, la cámara oscura, la linterna mágica, la televisión o los hologramas son instrumentos ópticos que utilizan la proyección de la luz para generar imágenes virtuales -. Las creaciones de nuestros predecesores nos siguen acompañando aunque cada generación las actualice. La digitalización no es más que la culminación de ese proceso de virtualización³³² existente desde los orígenes de la relación del hombre con lo sensible.

No es de extrañar, por tanto, que se use para describir nuestra situación presente el término virtual, refiriéndose al contexto de los medios de comunicación - cine, televisión, videoconsolas, Internet,...- que se convierten en el entorno ideal para representar mundos modelo³³³ y simulaciones. Esto supone un claro desplazamiento de la realidad objetiva a un universo que ofrece experiencias simultáneas y universales. Son lugares donde el observador interactúa, tiene experiencias sensoriales y se cumplen algunos de sus anhelos. Estos mundos son equiparables con la realidad, son un efecto de lo real que usa la tecnología para extender sus dimensiones del aquí y el ahora.

Como ya se ha señalado, la comprensión del mundo depende de la percepción³³⁴ del observador, y la nuestra ha sido influida y transformada a lo largo del siglo XX por la física de micropartículas,

332 Para Lévy la virtualización es una continuación del proceso de hominización, vinculado al lenguaje, el desarrollo de la técnica y la complejidad de las instituciones sociales, diferentes según los lugares y las épocas. Cit. LÉVY, Pierre (1999). *¿Qué es lo virtual?*. Barcelona: Paidós, p. 90

333 En este contexto, mundos modelo hace referencia a esos entornos virtuales generados por los juegos de videoconsolas, o a los espacios de plataformas tipo Second Life.

334 Por ejemplo, una mesa puede ser un objeto sólido sobre el cual escribimos (visión cotidiana), o un objeto con unas características físico-químicas mensurables (visión científica).

la teoría del caos, la mecánica cuántica, la ingeniería genética, la teoría de la complejidad, la ciencia informática y la endofísica³³⁵. Las cuestiones que aborda esta última –relatividad del observador, representación de la imagen-objeto y la deslocalización– son puntos capitales para la definición de un entorno virtual en el que no existen datos relevantes que no sean visuales.

Régis Debray ha desarrollado una amplia reflexión en torno a la imagen no como objeto, sino como apropiación de la mirada. Uno de los ejes de referencia de su construcción está en nuestra forma de mirar, que primero fue mágica, luego artística y ahora se está volviendo económica. En nuestro acceso al conocimiento, la imagen funciona como una mediación³³⁶ efectiva desde hace miles de años, generando acciones y reacciones. En su capacidad de comunicación se distinguen tres maneras de mirar que se dan simultáneamente en la época contemporánea, a saber: *logosfera*, *grafosfera* y *videosfera*.

La *logosfera*, o era de los ídolos, presenta arquetipos locales de factura anónima que interactúan con lo sobrenatural en un momento en el que el tiempo parece haberse detenido. En la *grafosfera*, o era del arte en occidente, el artista imita a la naturaleza y muestra figuras en movimiento en sus creaciones. Finalmente, la *videosfera*, o era de lo visual, supone una gran novedad pues la imagen se comporta como un organismo vivo controlado por el observador y se difunde a escala mundial sin referentes tangibles gracias a la tecnología.

335 La endofísica es una ciencia que investiga el aspecto de un sistema cuando el observador se vuelve parte de él. Se desarrolló a partir de la mecánica cuántica y la teoría del caos. La endofísica aporta una “aproximación doble” al mundo. Aparte del acceso directo al mundo real (mediante los sentidos), se abre una segunda posición de observación a partir de una posición imaginaria de observador. Cit. WEIBEL, Peter. El mundo como interfaz. [En línea] [Consulta: 05.10.2010].- <http://www.elementos.buap.mx/num40/htm/23.htm>

336 Conjunto de variables individuales, familiares y sociales, que entran en juego en el proceso de apropiación y reelaboración de los mensajes.

De hecho, las características de la imagen digital – información virtual guardada en código binario, mutabilidad de la imagen-objeto y viabilidad del uso de la imagen- han generado un sistema visual interactivo del que se nutre una parte importante de la población mundial. Se puede decir que existe cierta obsesión por la reproducción y la comercialización.

Con este panorama, lo que Debray nos está planteando es una cuestión sobre la no inocencia de la imagen en la sociedad, especialmente en la actualidad. En esta nueva cultura digital, se ha producido el triunfo de la imagen sobre el objeto y la palabra. Lo real es lo visual, pero la *imagen digital* es manipulable y manipuladora, otorga poder.³³⁷ La red también puede ser un espacio de alienación ideológica colectiva, donde el *homo sapiens* se ha transformado en un *homo videns*.

*"El saber es logos, no es pathos, y para administrar la ciudad es necesario el logos. La cultura escrita no alcanza este grado de "agitación". Y aún cuando la palabra también puede inflamar los ánimos (en la radio, por ejemplo), la palabra produce siempre menos conmoción que la imagen. Así pues la cultura de la imagen rompe el delicado equilibrio entre pasión y racionalidad. La racionalidad del Homo sapiens está retrocediendo, y la política emotivada, provocada por la imagen, solivianta y agrava los problemas sin proporcionar absolutamente ninguna solución."*³³⁸

337 Resulta muy revelador como Bill Gates se ha hecho con los derechos de reproducción de CORBIS (1989), un banco de imágenes digitalizadas, con fotografías, imágenes de arte y grabados procedentes entre otros del archivo Bertmann, National Gallery de Londres, Museo de Arte de Filadelfia y Hermitage de San Petersburgo. Otros bancos de imágenes que explotan este tipo de recursos son Art Resource, Bridgeman, Davis and Scala.

338 SARTORI, Giovanni (1998). *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Madrid: Taurus, pp. 119-120

Por este motivo, en la *videosfera* se impone una nueva *ética de las imágenes*³³⁹, que nos enseñe a vivir lo sensible. Es posible que para ello haya que imaginar valores inéditos, nuevas subjetividades, modos de vida originales, hombres con el cuerpo amplificado³⁴⁰, y colectivos inteligentes “*que optimicen deliberadamente sus recursos intelectuales,*”³⁴¹ como si la humanidad fuera un hipertexto que se articula y se transforma de acuerdo con afinidades, afectos o deseos.

Se inicia ahora una nueva *era de lo museal*³⁴², con un patrimonio digital que materializa el ideal de un *inventario de la humanidad*.

El Inventario Del Mundo

Al museo virtual le falta una definición generalmente aceptada e incluso un término establecido para designarlo. Se le llama *museo en línea*, *museo electrónico*, *hypermuseum*, *cybermuseum*, o *museo en Red*. Si obviamos el nombre, podemos detectar que la idea que suya tras este fenómeno es la construcción de una extensión digital del museo de *ladrillo y mortero*. Los más entusiastas aspiran a establecer un gigantesco inventario digital accesible que podría reunir objetos digitalizados de las instituciones de la memoria de todo el mundo en ambientes interactivos ricos.

339 DELOCHE, Bernard (2002). El museo... P. 197

340 Para Lévy la amplificación virtual se manifiesta en ámbitos como el cuerpo -fotografía, video, teléfonos-, el texto -se actualiza por medio de la lectura e interpretación del lector-, o la economía - la moneda es un objeto virtual-. LÉVY, Pierre (1999). ¿Qué es lo...

341 LÉVY, Pierre (1999). ¿Qué es lo virtual?..., p. 63

342 “Es museal todo acto institucional o no, que trate de reunir, de forma directa o sustitutiva, objetos sensibles (visuales, sonoros y también -¿Por qué no?- táctiles, olfativos e incluso gustativos) cualesquiera, para analizarlos y presentarlos a un público. Por lo tanto, es museal un inventario, una base de datos de imágenes o las colecciones presentadas en Internet, aunque no conserven o contengan directamente ningún objeto”. Es a éstas colecciones de imágenes digitales y textos a lo que hace referencia el título. Cit. DELOCHE, Bernard (2002). El museo..., p. 122

En esta línea la Unión Europea ha abanderado varios proyectos encargados de identificar bibliotecas, archivos, museos y otros centros de documentación, así como elaborar un sistema europeo abierto para un archivo común en línea, pues

“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.”³⁴³

El objetivo de todos ellos ha sido un acercamiento transversal entre las instituciones y la utilización de las nuevas tecnologías. Uno de los más influyentes fue Minerva,³⁴⁴ coordinado por el Ministerio de Cultura italiano, ha permitido evaluar la calidad de los sitios culturales en Internet, hacer un seguimiento de los proyectos de digitalización, observar la operabilidad de los sistemas documentales de acceso a los recursos y gestión de los derechos de propiedad intelectual.

Últimamente ATHENA³⁴⁵ continua desarrollando esas prácticas en el campo de los museos, pero está inserto en un proyecto mayor, Europeana. Se trata de una base de datos en línea de bibliotecas,

343 eEurope. Los Principios de Lund: Conclusiones de la Reunión de Expertos, Luna, Suecia, 4 abril de 2001. Cit. BAÑUELOS, Jacob. “Digitalización del patrimonio cultural”, Razón y Palabra (44). [En línea] 2010 [Consulta: 20.10.2010].- <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n44/jbanuelos.html>

344 El proyecto Minerva emana de la Comisión de la Unión Europea, desde la iniciativa eEurope (1999), que realiza las recomendaciones de la Dirección general de la sociedad de la información, departamento “Digital heritage and cultural content” (“Herencia digital y cultura del contenido”). Es parte de la nueva cultura de la digitalización y encierra iniciativas para solucionar las problemáticas políticas, logísticas, culturales, legales y tecnológicas que implica la digitalización, y su implementación en la sociedad contemporánea. Ministerial Network for valorising activities in digitisation - Red Ministerial para la Valorización de Actividades de Digitalización- Lund, Suecia, 4 de abril 2001: <http://www.minervaeurope.org/>

345 <http://www.athenaeurope.org>

archivos y museos europeos con más de 5,5 millones de libros, mapas, grabaciones, fotografías, pinturas y películas. Su meta es explorar el patrimonio europeo a través del acceso libre a las colecciones y tesoros a través de un solo portal disponible en todos los idiomas de la Unión Europea. El reto está en catalogar y vincular los significados, de manera que las diferencias culturales e históricas se mantengan intactas.

Las webs permiten introducir elementos difíciles de incluir en el discurso tradicional mediante hipervínculos: textos especializados, ilustraciones gráficas, objetos no expuestos habitualmente, enlaces con otros recursos de la red, glosarios y bibliografías. Las páginas deben ser dinámicas y proporcionar información, pero también deben ser *imprescindibles*, obligando al visitante virtual a volver una y otra vez. En definitiva, han de cumplir los objetivos de divulgación del conocimiento y transmisión de cultura a la sociedad, pues como Geoffrey Batche afirma en “*The Art of Archiving*”:

“Toda la información -sin importar su forma original- puede ahora ser almacenada y transmitida como datos, la naturaleza del archivo ha sido transformada. El archivo ya no es más cuestión de objetos (expedientes, libros, obras de arte, etc) almacenados y recuperados en espacios específicos (bibliotecas, museos, etc.). Ahora el archivo es también una fuente continua de datos sin geografía o contenedor continuamente transmitida y además, sin restricción temporal (siempre disponible en el aquí y ahora). El intercambio, más que el almacenamiento, se ha convertido en la principal función del archivero, una orientación evidenciada en la ráfaga de proyectos en red en progreso alrededor del mundo (...). Esta erradicación de las restricciones del espacio permite una reconstrucción virtual de ciertos legados culturales dispersos por la guerra, la conquista colonial o la adquisición capitalista. El mismo proceso que borra las fronteras nacionales puede también resucitarlas”³⁴⁶.

346 BATCHEN, G. “The art of archiving” Cif. MARÍN TORRES. Maria Teresa. “Los museos de museos...”, p. 144

Parece que la presencia del museo institucional en la red es inevitable debido a la digitalización creciente del patrimonio, pues en ella tienen “*asegurada la memoria; por el contrario aquellos que no estén presentes pueden ser condenados al olvido.*”³⁴⁷ El gran reto es conservar semejante volumen de información para las generaciones futuras, tanto de los grandes museos, que habitualmente cuentan con recursos y apoyo político y económico para realizar estos esfuerzos, como la de los museos de dimensiones más modestas³⁴⁸, que carecen de los medios para desarrollarlas.

En 2002, la Red Canadiense de Información sobre el Patrimonio (CHIN), inició el proyecto *Community Memories*. Se trató de una iniciativa que proveía con 50.000 dólares a pequeños museos y archivos para organizar una exposición virtual sobre la historia de su comunidad y sus gentes. Con este acuerdo, el museo se comprometía a adquirir con el dinero un ordenador y una cámara digital. El resultado fue un incremento de la audiencia de estas instituciones, a la vez que se ayudó a preservar el patrimonio cultural de pequeñas comunidades mediante el formato digital.

Otro aspecto importante es el papel que cumple la documentación en la conservación del patrimonio tangible, especialmente en una época donde los “*bibliocidios*” y “*monumentocidios*”³⁴⁹ siguen siendo numerosos. Los nuevos medios proporcionan un contexto donde

347 CARRERAS MONTFORT, César y MUNILLA CABRILLANA, Gloria (2005). Patrimonio digital. Barcelona: UOC, p. 34

348 Calimera (Cultural Applications: Local Institutions Mediating Electronic Resource Access) fomenta proyectos en torno a aplicaciones de las tecnologías emergentes en el campo de la Memoria Local y el Patrimonio Cultural que atesoran archivos, bibliotecas y museos, teniendo especialmente en cuenta la incidencia en el público. La Unión Europea se ha fijado como objetivo que en un plazo de 5 a 10 años se pueda articular una red europea de contenidos digitales que difunda el patrimonio cultural y la memoria local, edificada sobre la digitalización de los recursos existentes y generando nuevos contenidos digitales por parte de las comunidades virtuales. <http://www.calimera.org>

349 VELTMAN, Kim H. “Desafíos de la aplicación de las TIC al patrimonio cultural”. Boletín PH (Sevilla), 46 (2003), pp.26-40

preservar la memoria de las personas que ya no gozan de sus restos materiales, pues la información que no se conserva cae en un océano de insignificancia. Pero esto también puede actuar en sentido inverso, facilitando una *selección de la historia* por parte de los que ostentan el poder. Desde 1970, los museos han vendido piezas que fueron legadas para su custodia permanente usando argumentos como la necesidad de recaudar fondos para mantener abierta el resto de la colección. Esta solución ha sido aplicada por Italia, donde Berlusconi ha usado el patrimonio cultural como garantía hipotecaria de algunas operaciones financieras.³⁵⁰ La cultura, depositaria de los valores identitarios de un país, está siendo mercantilizada por “razones políticas, económicas y sociales para invertir en la dimensión cultural del desarrollo”³⁵¹. Como consecuencia de esto, la diversidad cultural podría verse comprometida, por este motivo surgió la *Excepción Cultural*. La digitalización puede ayudar a fomentar valores que contribuyan a reforzar la memoria colectiva evitando la homogeneización cultural.

Además, existe la necesidad de digitalizar los patrimonios culturales, como un proceso tecnológico, político, legislativo y cultural. Recuérdense las colecciones universales de los llamados museos enciclopédicos, muchas de las cuales fueron obtenidas de forma poco ortodoxa. Con la digitalización se puede conservar la unidad archivística del fondo y reparar los perjuicios causados estableciéndose una nueva relación con el grupo al que representan. Les permite recuperar aquello que los distingue de otros, demostrando “*su legitimidad a través de la continuidad cultural*,”

350 En Italia Berlusconi ha formado una empresa, Patrimonio Spa, que utiliza el patrimonio cultural como garantía de hipoteca de 1 billón de euros para operaciones financieras. Como consecuencia de ello, parte del patrimonio italiano podría verse algún día en manos de empresarios privados.

351 En 1998, el Banco Mundial, junto con el gobierno de Italia organizaron una conferencia, la “Culture Counts”, que pretendía “subrayar las razones políticas, económicas y sociales para invertir en la dimensión cultural del desarrollo”.

*para contribuir a un sentido de orgullo comunal, y para dar crédito a los éxitos del pasado a través de la asociación con sus descendientes.”*³⁵²

Digitalización

Como ya hemos señalado, las nuevas tecnologías, más refinadas y asequibles, permiten la democratización y el beneficio educativo en la difusión de los objetos del museo en la web. Existe una demanda social para reunir estos recursos de manera coherente y lógica, que no esté limitada por una sola institución y que facilite la interactividad de visitantes -locales y distantes, investigadores y curiosos- pues esto proporciona nuevas perspectivas para entender nuestra herencia cultural.

Para ello es imprescindible la digitalización, proceso capaz de transformar cualquier ítem físico o analógico -documentos individuales, volúmenes manuscritos o impresos, fotografías, microfilmes o microfichas, vídeo, audio, mapas, dibujos, formatos grandes de papel, trabajos artísticos, textiles, objetos tridimensionales- en una estructura digital.

Sin embargo, esto repercute directamente en la Propiedad Intelectual. J. Trant ha advertido sobre su efecto negativo en el desarrollo de nuevos proyectos creativos: *“Pocos problemas han estorbado tanto al desarrollo creativo de los programas interactivos de educación multimedia como (aquellos asociados con) la propiedad intelectual. Simplemente el espectro de interminables cartas pidiendo*

³⁵² JACOBS, Jordan. “Repatriation and the Reconstruction of Identity,” *Museum Anthropology*, 32(2009) p. 84.

*permisos para usar una imagen específica ha dejado muchos proyectos en el tablero de dibujo.*³⁵³

La digitalización se ve afectada por el derecho de reproducción porque la conversión de una obra de formato analógico a digital requiere una reproducción de la misma, que exige una importante inversión en tecnologías, tiempo, dinero y personal. Por ello, muchas instituciones protegen estas reproducciones mediante huellas digitales y marcas de agua,³⁵⁴ cayendo de nuevo las piezas de dominio público en la espiral de la Propiedad Intelectual. Algunos autores defienden la idea de que las reproducciones digitales no son tales, pues cada vez que se accede a ellas se actualizan, luego no serían copias sino simulaciones.

No podemos obviar el hecho de que con la digitalización se limita la manipulación de originales, y que un mejor acceso a las imágenes tiene la consecuencia lógica de una mayor demanda de copias e incluso de consulta de originales. Parece estar abriéndose paso una nueva opción para que los museos puedan cumplir su mandato de educación y divulgación, poniendo los contenidos a disposición del público de modo gratuito. Importantes organizaciones distribuidoras de información, como son *Google*, *Open Content Alliance* o la *British Telecom* se están ofreciendo para financiar la digitalización de sus colecciones.

El proceso de digitalización depende de un proyecto que incluya la presencia de un ordenador con un *hardware/software* apropiado y su puesta a disposición para Reproducción/Consulta/Web. Adicionalmente, requiere que la imagen sea de calidad, se cuente

353 CARMICHAEL, Trevor. "Intellectual property. Museums and intellectual property in the multimedia age". ICOM News, 2 (2006), pp. 3-4

354 La diferencia entre ambas es que la huella digital es un número de serie incluido en la imagen, mientras que una marca de agua es un mensaje de derechos de autor, incluido en la imagen misma.

con una tecnología apropiada y un almacenamiento a largo plazo. La mayoría de los museos han optado por digitalizar las fotografías que tienen de sus colecciones, pero existen otros que están digitalizando las piezas in situ.

Tanner señala que la digitalización presta un gran servicio a la investigación y la enseñanza, facilita el acceso a las colecciones completas, provee de imágenes a las publicaciones, incrementa la presencia del museo en la comunidad local, ayuda al museo a renovarse, sirve en la administración, reunifica las colecciones dispersas en diferentes museos, proporciona la posibilidad de mejorar los materiales, permite completar la información con otros materiales, etc.

Bases De Datos

La articulación de las bases de datos es uno de los problemas permanentes de las nuevas tecnologías, y la lucha por su mantenimiento actualizado y el intercambio entre instituciones constituye una de las principales tareas específicas de nuestros tiempos.

Los primeros museos representados en internet fueron los *museos de contenido*³⁵⁵, que exhibían las colecciones a través de su base de datos en línea. Este tipo de museos eran un recurso de documentación compuesto por imagen y texto descriptivo donde el objeto recuperaba el protagonismo. Al igual que cualquier otra base de datos, su finalidad era acumular cuanta información fuera posible bajo la forma de documentos para incrementar el conocimiento sobre ellos y facilitar su difusión y consulta.

355 Schweibenz utiliza esta expresión “the content museum” en lugar de Base de datos. SCHWEIBENZ, Werner. “The development of virtual museums”. ICOM News, 3 (2004), p.3

Cuando en un museo se registra un objeto, éste adquiere la naturaleza de bien patrimonial, pues la información se multiplica, con lo que se añade *“valor al objeto, de modo que constituye un depósito de conocimientos que nutre y revaloriza la documentación sobre otros objetos, sobre colecciones enteras y sobre el conjunto de patrimonio cultural universal.”*³⁵⁶

En la actualidad se ha impuesto el formato virtual con *“una base de datos gráficos interactivos, explorable y visualizable en tiempo real.”*³⁵⁷ Lo más importante es que para poder compartir archivos y datos se precisa de la estandarización internacional³⁵⁸ en el diseño de las bases de datos con distintos formatos (texto, imágenes, audios, vídeos, etc.), y que estos estén unificados, ofreciendo el acceso digital a registros y objetos culturales analógicos mediante repertorios dinámicos.

Destacan proyectos de bases de datos unificadas como SCRAN,³⁵⁹ que ha digitalizado y puesto en línea los contenidos de los museos escoceses para que sean empleados por escuelas y otros colectivos o RAMA,³⁶⁰ en la actualidad obsoleto, pero que en su momento supuso un gran esfuerzo por los museos más importantes de Europa para compartir archivos.

356 BALLART HERNÁNDEZ, Josep (2008), Manual de Museos. Madrid: Editorial Síntesis. p. 145.

357 QUÉAU, Philippe (1995). Lo virtual. Virtudes y vértigos. Madrid: Paidós, p. 15.

358 El lenguaje SGML (Standard Generalized Markup Language) introdujo la idea de separar la codificación de los textos del modo en que estos se mostraban, lo que tendió nuevos puentes entre las categorías de texto, lista y base de datos. Posteriormente, el lenguaje XML (eXtensible Markup Language) eliminó muchas de estas dificultades, de forma que los textos pueden funcionar cada vez más como bases de datos. Esto se ha traducido en un tratamiento dinámico del conocimiento.

359 www.scran.ac.uk

360 Remote Access to Museum Archives: Antikensammlug de Berlín, Museon de La Haya, Museo Arqueológico Nacional de Madrid, Galleria degli Uffizi de Florencia, Musee d’Orsay de París, Goulandris museum de Arte Cicládico de Atenas, Archivo Beazley del Ashmolean museum de Oxford

Gallica³⁶¹ es un proyecto francés coordinado por la Bibliothèque Nationale de la France en colaboración con *France Telecom R&D*. Hospeda patrimonios destinados al público y facilita el acceso a recursos patrimoniales de todo tipo de archivos, bibliotecas, museos, monumentos, patrimonio natural, etc. Con el objetivo de suministrar servicios de investigación a distancia y biblioteca digital, el sitio ofrece 90.000 obras y 250.000 imágenes desde 2003. Gallica tiene entre sus planes de futuro cooperar con otras grandes bibliotecas en el mundo mediante formatos numéricos compartidos.

En el ámbito nacional DOMUS³⁶² articula la gestión del registro, inventario y catálogo y otra documentación generada por áreas del museo ligadas a las colecciones (fotografía, restauración, administración, etc.) en una ordenación y clasificación unitaria.

La preservación de esta documentación digital debidamente contextualizada por hipervínculos se realiza a través de la interacción. No hay conservación sin difusión. Por lo tanto, el acceso a una página asegura su perpetuación. Todo lo contrario que en el mundo analógico, donde la salvaguardia significa menos acceso al documento original. Para conservar los documentos digitales, Margaret Hedstrom ofrece una recomendación: "*Conservar el contenido, contexto y estructura, y mantener la capacidad de mostrar enlaces, y manipular objetos digitales.*"³⁶³ Esto implica proteger la accesibilidad a multitud de sistemas operativos y *software* mediante

361 <http://gallica.bnf.fr>

362 DOMUS es un sistema integrado de documentación y gestión museográfica desarrollado por el Ministerio de Cultura español. Se trata de una aplicación informática para el inventario y catalogación de fondos museográficos y documentales, así como un mecanismo automatizado de los procesos de gestión. <http://www.mcu.es/museos/>

363 HEDSTROM, Margaret. "Digital Preservation: A Time Bomb for Digital Libraries" <http://www.uky.edu/~kiernan/dl/hedstrom.html>

la emulación³⁶⁴, actividad que precisa de una colaboración conjunta de centros de investigación, universidades y administración, para asegurar su perpetuación y diversidad. Este proceso estará asistido por vínculos entre las expresiones nacionales, regionales y locales, gracias a los cuales se podrá acceder a distintas interpretaciones de un mismo evento.

En la búsqueda de soluciones de conservación para las bases de datos digitales, existen dos tendencias. Por una parte están las instituciones tradicionales de memoria analógica que deciden expandirse hasta convertirse también en instituciones de memoria digital. Bibliotecas importantes como la *Bibliothèque Nationale de la France* e instituciones como el *Centro Pompidou* están buscando soluciones conjuntas a los problemas de conservación digital, especialmente para los objetos originariamente digitales. Por otro lado, muchos de los organismos más importantes se inclinan por dejar la solución de sus problemas en manos de expertos, creándose una nueva categoría de instituciones para la memoria digital. También existe la posibilidad de exportar los recursos a proveedores de servicios de aplicaciones ajenos a la fundación.

Bancos De Imágenes

La cultura impresa analógica requería que los conocimientos se mostraran de forma lineal y estática, suponían “*instantáneas congeladas del conocimiento.*”³⁶⁵ Los registros digitales son

364 Este método consiste en colocar junto al documento un sobre virtual que contenga las instrucciones necesarias para su recuperación, visualización y procesamiento por medio de emuladores que actúan como puente entre el documento estable y el contexto en evolución. Así, en lugar de tratar de modificar una gran cantidad de documentos, los administradores de archivos digitales o colecciones simplemente actualizan sus emuladores. Gracias a los metadatos, la descripción del documento se pueden incluir en el propio documento. Sin embargo, los expertos han llegado a la conclusión de que es conveniente abandonar la idea de preservarlo todo. Se debe mantener lo que proporcionará entendimiento a las generaciones futuras.

365 VELTMAN, Kim H. “Desafíos de la aplicación...”, pp.26-40

dinámicos y están condicionados por la capacidad que tengan las tecnologías para posibilitar la elaboración y transmisión del conocimiento entre personas. Al igual que ya ocurriera con la pintura en el siglo XIX, la fotografía digital libera a la fotografía impresa de su compromiso histórico-social con la verdad, y esto la convierte en una herramienta de reflexión y elaboración de nuevas nociones sobre lo falso, lo cierto, la realidad y la verdad.

En plena *videosfera* el ciudadano está sometido a un universo icónico de plasticidad sin precedentes. La imagen es una parte importante de la sociedad informatizada y está transformando nuestro modelo cultural.

Ante semejante experiencia el reto pasa por la construcción de una nueva ética de las imágenes y una educación del ser humano orientada a entender el conocimiento y la vida como una construcción social compartida, porque tal riqueza es una herencia que quiere, puede - y debe - ponerse a la disposición de la *aldea global*. Esto afecta directamente al sistema capitalista actualmente vigente, y nos oriente hacia una distribución de riquezas intelectuales más libre y equilibrada.

La creación de bancos de imágenes, con sus procesos de digitalización y producción de realidades 'virtuales', se está multiplicando en el campo del Patrimonio Cultural debido a la enorme utilidad que presentan para los archivos de los Centros de Documentación. Como objeto documental, soporte de almacenamiento visual y registro histórico suministra información para la investigación, estudio, restauración, rehabilitación, difusión y comunicación de los fondos de cultura universales.

Además, sirven como vehículo de sensibilización hacia la cultura y ayudan a su defensa. Un banco icónico que de a conocer una lista de

obras desaparecidas y las relaciones a través de un catálogo razonado - creación, época, estilo, autor, técnicas empleadas, incidencias a tener en cuenta, propietarios, museos, etc.- puede facilitar las pesquisas policiales sobre los trayectos recorridos por estos objetos desde su desaparición hasta la actualidad. En este sentido, habría que destacar la importante labor que está realizando el ICOM con la publicación en línea de las *Listas Rojas*³⁶⁶ de objetos en peligro, que se organizan por áreas geográficas. Cada zona dispone de su correspondiente vínculo mediante el cual se accede a una web con las piezas ordenadas por categorías, generalmente en varios idiomas. Las fichas de las piezas desaparecidas contienen una breve descripción similar a la que aparece en la fotografía con una reproducción de calidad aceptable.

La compilación de bancos de imágenes patrimoniales requiere un esfuerzo conjunto interinstitucional, que contemple la catalogación exhaustiva de los Fondos de Imágenes fijas y móviles, la asociación de redes nacionales e internacionales, y la promoción de asociaciones entre lo público y lo privado, sin restricciones de acceso. Dentro de este tipo de experiencias, muy vinculado al movimiento Cultura Libre, merece la pena destacar el esfuerzo realizado por *Flickr* y la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos. En enero de 2008 iniciaron un proyecto, *Flickr Commons*³⁶⁷ cuyo objetivo era aumentar el acceso a las colecciones fotográficas de dominio público y proporcionar un medio para que el público general contribuyera aportando información y conocimiento. Cualquier institución cultural interesada puede participar con sus colecciones en línea si así lo desea, pero deben incluir una etiqueta a sus aportaciones: “*sin restricciones conocidas de derechos de autor.*”

366 <http://archives.icom.museum/redlist>

367 <http://www.flickr.com/commons>

La *Smithsonian Institution* es uno de los miembros de *Flickr Commons*. El esfuerzo colaborativo de su personal generó bases de datos, bancos de imágenes y archivos de sus fondos, y sirvió como experiencia piloto. Como la mayor instalación museística del mundo, las unidades que se entretajan en ella, un auténtico museo de museos, han servido como laboratorio para observar los procesos de trabajo comunitario en la era de la información. Con esta experiencia las instituciones han aprendido que los fondos de sus bibliotecas, archivos y museos³⁶⁸ (LAM) facilitan la interacción directa con esta nueva audiencia de la *Web 2.0*, gracias a lo cual el aforo de saberes se ha enriquecido. Esto les ha permitido aplicar lo aprendido en la red a sus colecciones tangibles, ampliando su relación con el público presencial mediante nuevas habilidades.

La Universidad *Carnegie Mellon* de Pensilvania también tiene puestos a disposición pública: textos, imágenes y sonidos en una biblioteca virtual, desarrollada en colaboración con la NASA. Se trata de la *Biblioteca de Alejandría*³⁶⁹ creada según los preceptos de *Mr. Carnegie*, que decidió devolver a la sociedad parte de los beneficios que había obtenido de ella. Otras instituciones reseñables son *Getty Images*³⁷⁰, o *Smithsonian*, pero su acceso gratuito está limitado a investigadores. Existió un proyecto muy ambicioso de digitalización y homogeneización de formatos en Estados Unidos conocido como AMICO.³⁷¹ Dicha asociación contó con la aportación de museos, archivos y bibliotecas para crear un banco de imágenes con más de 70.000 piezas para el uso e intercambio de instituciones educativas.

368 LAM: Libraries, Archives and Museums.

369 http://www.bibalex.org/Home/Default_EN.aspx

370 <http://www.gettyimages.es/>

371 Art Museum Image Consortium (AMICO) 1997-2005.
<http://www.oclc.org>

En Canadá, el proyecto de BELLE estableció una base de datos multimedia para uso de instituciones educativas a distancia, que daría lugar al Museo Virtual³⁷², con más de 200.000 imágenes libres para uso del público. Es un proyecto mantenido por un amplio número de miembros y bien documentado. En Europa se diseñó en torno al año 2000 un proyecto para uso del contenido multimedia, el Proyecto del Archivo Visual Europeo³⁷³ (EVA), con las colecciones de más de 16.958 fotografías históricas y otros documentos con registros de *Antwerp* y Londres. En la actualidad, la página está obsoleta, pero los proyectos de este tipo han sido integrados en la anteriormente citada *Europeana*.

En España existe un banco de imágenes muy especial de libre acceso, el MUSIMA³⁷⁴, creado por Federico García Serrano, que estudia y cataloga la pintura española perdida y expoliada, organizando un recorrido por salas imaginarias con cuadros y pinturas clasificadas por estilos y cronologías, con sus correspondientes reseñas bibliográficas. Dicho proyecto cuenta con más de seis mil registros y casi dos mil imágenes que son la base de un *Catálogo General de la Pintura Española fuera de España*.

Lola Cuenca subraya la creación de un archivo unificado y centro de documentación de imágenes en Francia, el INA.³⁷⁵ Destaca la función del instituto en el control, salvaguarda, archivo y catalogación de los fondos audiovisuales y material filmado por los *mass media*, cedidos para uso cultural sin ánimo de lucro, pues los mismos perciben subvenciones públicas y la concesión de cadena

372 <http://www.museevirtuel-virtualmuseum.ca/index-eng.jsp>

373 www.eva-eu.org

374 <http://www.museoimaginado.com/bd.htm>

375 Instituto Nacional Audiovisual, fundada en 1992. <http://www.ina-sup.com>

comercial es patrimonio del gobierno detentador de la administración de frecuencias.

La digitalización impone unas pautas de ordenación y coordinación caracterizadas por la *interactividad*, la *virtualización*, la *simultaneidad* y la *intertextualidad*.

Museo Abierto³⁷⁶

El efecto directo de una nueva tecnología en la cultura, no se observa sobre el conocimiento sino en las pautas en las que se organiza y coordina la institucionalización, legalización y difusión de dicho saber. La cultura es una combinación de elementos, tales como expresiones, teorías, comentarios, reflexiones, críticas, lenguas, y actualmente también la tecnología. Todas ellas representan un papel importante en la creatividad. Las TIC son un instrumento muy útil para desarrollar teorías universales más tolerantes y modelos que reconozcan las contribuciones de todas las culturas.

En un mundo donde desaparecen expresiones culturales diariamente, bien por destrucción consciente o por la colonización de la industria cultural, han surgido una serie de movimientos sociales conectados en red que han emprendido acciones colectivas en las que defienden el derecho a la producción y diseminación de la cultura. Cada uno promovió una acción de gran potencia con el objetivo de transformar la realidad social. El más antiguo es el movimiento del *Software Libre* enfocado al código abierto del software. El pensamiento de *Cultura Libre* aboga por la participación de todas las personas en la producción de una cultura donde los límites entre autor/ receptor se difuminan y el intercambio enriquece la vida

³⁷⁶ Título que hace referencia al blog de Rufino Ferreras sobre museos, educación y TIC.

pública. La tercera corriente denominada *A2K*³⁷⁷ (*Acceso al Conocimiento*), pretende eliminar barreras para el acceso al conocimiento y contribuir al desarrollo científico gracias a publicaciones eruditas y gratuitas disponibles en línea, congresos, estudios...

A su manera, el museo participa de todas ellas en un contexto donde los trabajos culturales y el género de conocimiento son diferentes del soporte físico, y pueden ser compartidos, transformados y multiplicados. Puesto al servicio del objetivo común perseguido por estos movimientos –generar contenidos, cooperar en su elaboración y distribuir conocimiento – consigue cumplir con los fines que tiene encomendados, logrando una gran difusión pública de la colección. Pero, además, el museo se retroalimenta con las aportaciones del usuario, logrando que éste lo perciba como algo que realmente le pertenece.

Código Abierto

En el *software de código abierto*, *Open Source*, impera la libre circulación de ideas en comunidad. Se trata de una aplicación gratuita y accesible para todo aquel que quiera utilizarla, cambiarla y redistribuirla como considere conveniente. Los creadores de estos productos comparten sus innovaciones y códigos e intercambian sus experiencias prácticas, lo que genera un producto gratis y flexible, de gran calidad, alta usabilidad, y en constante actualización.

En los años setenta los Parques de Ciencias empezaron a imitar las “recetas” de los *Libros de Cocina del Exploratorium*, donde se compartían las instrucciones para desarrollar cientos de exposiciones interactivas. Los *software de código abierto* creados

377

Access to Knowledge: Acceso al Conocimiento

para el desarrollo de bases de datos y exposiciones virtuales han tratado de trasladar esta filosofía a la red.

Una de las primeras experiencias *Open Source* en el campo del patrimonio fue *Navimage*,³⁷⁸ una aplicación *genérica* para la reproducción, investigación y consulta en línea de archivos e imágenes digitales del patrimonio cultural francés. En 2003 el Centro Histórico de Archivos Nacionales empezó a utilizar este *software*, y pronto se descubrió que existía un amplio campo al cual aplicarlo debido a la importancia del intercambio de datos entre diversos sistemas de información. Por este motivo el ministerio estableció una colaboración permanente para su desarrollo con el consorcio *OpenGIS*. De la necesidad de lograr una buena interoperabilidad entre diferentes estándares y usos de bases de datos, surgió una herramienta híbrida que combinando información de varias fuentes, abrió el camino a la georeferenciación de datos y la visualización de estos.

En 2006 aparecen los primeros *software* desarrollados específicamente para museos, también aplicables a bibliotecas, archivos y universidades. Esto sugiere una corriente de aceptación de los sistemas de gestión alternativos al *software* propietario. Fundamentalmente son programas de gestión de exposiciones virtuales y bases de datos interactivas muy estables.

Un caso precoz de *software* creado específicamente para museos es *Pachyderm*³⁷⁹ proyectado para que diseñadores con poca experiencia informática puedan realizar sus propias presentaciones *flash*. Las plantillas permiten a los autores crear exhibiciones multimedia (imágenes, audio, y vídeo), y pueden

³⁷⁸

<http://sdx.archivesdefrance.culture.gouv.fr/gpl/navimages/fr/index.html>

³⁷⁹

<http://pachyderm.nmc.org/showcase>

adaptarse a las necesidades de cada institución. A este programa se deben exposiciones virtuales para instituciones como *Oberlin Foundation*, *Nasher Sculpture Foundation*, *Houston Museum of Fine Arts*, *Mexic Arte Museum en Austin*, *Museum of Texas Tech*, *San Angelo Museum of Fine Art*, *The Dallas Museum of Art*, *Texas Natural Science Center*, entre otros muchos.

En suahili **Omeka**³⁸⁰ significa “mostrar bienes o mercancías; expandirse hacia fuera, desempaquetar”. El nombre está bien puesto, pues Omeka es una poderosa herramienta para publicar exposiciones en línea y construir ricas narrativas en torno a los objetos, pero no destaca por su gestión de colecciones. Una característica interesante es la incorporación de herramientas de la *Web 2.0*. La estructura software, que cuenta con *plug-ins* y temas separados, permite a los desarrolladores modificar fácilmente los recursos o crear nuevos. El sitio contiene fotografías, audio y vídeo de proyectos como *Hurricane Digital Memory Bank*, *The upper Ringood Collection*, *Lincoln at 200*, *Gulag : many days, many lifes*.

Resulta, asimismo, paradigmática la aplicación *OpenCollection*³⁸¹ generada para manejar grandes colecciones; una herramienta que se ha usado tradicionalmente para la descripción y publicación de repositorios de museos, archivos, bibliotecas y otras organizaciones. Las funciones administrativas se basan en la web, permitiendo la catalogación de elementos que pueden ser distribuidos en cualquier plataforma. Algunos museos usan la aplicación para el tratamiento interno de sus datos, como el *National September 11 Memorial Museum*; pero otros tienen colecciones visitables, como el *Parrish Art Museum en Southampton*³⁸², Nueva York. Kaufman, uno de sus

380 <http://omeka.org/showcase/>

381 www.opencollection.org

382 <http://collection.parrishart.org>

gestores explicó que su meta es conseguir que mucha gente lo utilice para obtener el mejor rendimiento posible.

La infraestructura de COBOAT³⁸³ (CDWA Lite) le permite la publicación de grandes repositorios de información procedentes de archivos, bibliotecas y museos. COBOAT permite a los museos extraer las bases de datos estándar en categorías descriptivas, siendo éstas configurables según necesidad. Esta es su principal cualidad, pues le permite transferir información entre bases de datos en diferentes formatos, lo que resulta sumamente útil para compartir información. Instituciones como el *Cleveland Museum of Art*, *Minneapolis Institute of Arts*, *National Gallery of Canada* y el *Victoria & Albert Museum* contribuyen con 850.000 registros. *Museumdat* es una adaptación de este sistema de bases de datos realizado en Alemania y usado por el portal nacional de Bibliotecas, Archivos y Museos.

Especialmente diseñado para bases de datos de museos de ciencias y especímenes herbarios, *Specify 6*³⁸⁴ es un software multiplataforma (Windows, Mac OS X, y Linux). Está financiado por la *U.S. National Science Foundation* y se distribuye bajo licencia libre (GNU). Actualmente lo utilizan 274 instituciones de más de dieciséis países: *Albany Museum*, *Carnegie Museum of Natural History*, *Museu de Ciències Naturals de Barcelona*, *National Museums of Kenya*, *Transvaal Museum*, *Zoologisches Institut und Museum*, *University of Oslo*, *Natural History Museum*, *Zoological Survey of India*...

Sobre módulos basados en Adobe flex³⁸⁵, flash y diversas plantillas se desarrolla la propuesta de Ideum y la Asociación de Centros de

383 <http://www.oclc.org/research/activities/coboat/default.htm>

384 <http://specifysoftware.org/>

385 Flex es un marco de trabajo de código abierto gratuito y altamente productivo para la creación de aplicaciones web expresivas que se implantan

Ciencia y Tecnología (ASTC). *OpenExhibits*³⁸⁶ consolida y despliega exposiciones en abierto mediante módulos para su publicación en la web.

*CollectionSpace*³⁸⁷ es otro sistema de creación de exposiciones en línea y gestión de activos digitales basado en las experiencias del Museo de la Imagen Móvil entre los años 2005-2007. Está avalado por la *Mellon Foundation*, y en su desarrollo participan las universidades de *Berkeley, Toronto y Cambridge*.

La evaluación de los paquetes software para usar en cualquier clase de ordenador y por cualquier tipo de colecciones digitales es una tarea complicada. Existe un gran potencial y es posible que muchos se tengan que customizar para adaptarse a las necesidades de las instituciones, pero lo cierto es que algunos de ellos acabarán por desaparecer. Parece que existen algunas iniciativas que empiezan a comunicarse entre sí, y esa interoperatividad puede suponer su supervivencia a largo plazo³⁸⁸. En el futuro, debería ser posible tomar las piezas de un proyecto y combinarlas con otro, pues con una comunidad ilimitada de usuarios y desarrolladores, el proyecto sería sostenible.

coherentemente en exploradores, ordenadores de sobremesa y sistemas operativos, aprovechando los tiempos de ejecución de Adobe Flash Player y Adobe AIR. Aunque pueden crearse aplicaciones Flex únicamente mediante el marco de trabajo de Flex, Adobe Flash Builder puede acelerar el desarrollo mediante funciones como códigos inteligentes, depuración interactiva estratificada y diseño visual del aspecto de la interfaz de usuario.

386 www.openexhibits.org

387 www.collectionspace.org

388 Existe un prototipo de colaboración entre Pachyderm y la herramienta de tags Steve, ambas open source, realizado para la presentación en línea de la exposición *Picasso's portrait of Sylvette*. http://steve.museum/index.php?option=com_content&task=blogsection&id=3&Itemid=4

Museos Que Encuentran Comunidades, Comunidades Que Encuentran Voz.

Internet se inventó como un medio para que las comunidades de investigación colaborasen en línea. En los últimos años ese espíritu de cooperación se ha potenciado, viviéndose la red como un verdadero espacio social. A ello ha contribuido la digitalización del patrimonio histórico, proceso que ha generado nuevos paradigmas en la producción y diseminación de los trabajos culturales. El resultado es un conjunto de subculturas³⁸⁹ emergentes que hemos de asimilar frente a los usos, formas de gestión, aprendizaje y difusión tradicionales, agrupados en torno a dos movimientos. Por una parte la *Cultura Libre*, que apoya la participación activa comunitaria en la producción e intercambio de la cultura en la vida pública; por otro lado, el *Acceso al Conocimiento*, que intenta mejorar la equidad social eliminando barreras para acceder a la información.

Ambos movimientos reconocen la existencia del *procomún digital*, constituido como ya hemos visto, por recursos informativos creados y compartidos dentro de comunidades de tamaño e interés variable, pero con un objetivo común de conocimiento.

Gómez Vilchez³⁹⁰ ve cierta similitud entre los postulados filosóficos del libre acceso a la información y el aprovechamiento de recursos compartidos perseguido por estos movimientos y algunos principios del Código Deontológico del ICOM³⁹¹.

389 Cultura de red y cultura comunitaria de intercambios solidarios, recíprocos y gratuitos; cultura del link o interactiva; cultura Moebius que transita de lo público a lo privado, de lo propio a lo común, del autor al lector; cultura del apropiacionismo de contenidos propios o ajenos, privados o de dominio público.

390 GÓMEZ VILCHEZ, M^a Soledad. "Museos p2p"[en línea] 2008 [05.06.2010].- <http://mediamusea.com/mediateca/>

391 Código de deontología del ICOM para los museos, aprobado en 1986 y revisado en 2004 establece los valores y principios que el ICOM comparte con la comunidad museística mundial.-<http://icom.museum/quienes-somos/la-vision/codigo->

“Principio 2: Art. 1. Los museos tienen la obligación específica de facilitar en la medida de lo posible el libre acceso a la colección y la información”

“Principio 5: Los museos recurren a una vasta gama de especialidades, competencias y recursos materiales cuyo alcance supera el ámbito estrictamente museístico. Esto puede conducir a un aprovechamiento compartido de recursos o a la prestación de servicios, ampliando así el campo de actividades de los museos.”

Potenciar el conocimiento de la sociedad y difundir sus colecciones son dos de los fines del museo, y las nuevas tecnologías le pueden ayudar a mantener un diálogo constante con su público, porque los museos también *“tienen el importante deber de fomentar su función educativa y atraer a un público más amplio procedente de la comunidad, de la localidad o del grupo a cuyo servicio está.”*³⁹²

Hay todo un mundo más allá de sus muros en el que las colecciones pueden participar libremente si se ponen a disposición del público en la red. Sin embargo, los derechos de autor pueden percibirse como un obstáculo para la creación al limitar la difusión de piezas potencialmente valiosas. Desde diversos foros se ha solicitado que se aceptara una excepción para favorecer los usos innovadores de las obras y estimular la producción de valor añadido.

En la Unión Europea, el *Informe Gowers*³⁹³ recomendó que se permitiera realizar *«obras creativas, transformadoras o derivadas»*, dentro de los usos justificados del derecho de reproducción y

de-
deontologia/L/1.html?tx_hpoindebbd_ethics[uid]=17&cHash=3090aa7d3f#sommairco
ntent

392 Código de deontología del ICOM para los museos,...

393 LIBRO VERDE. Derechos de autor en la economía del conocimiento.
Bruselas [en línea] 2008 [05.06.2010].-
[http://www.isciii.es/htdocs/internacionales/pdf/Libro_verde_CE_derechos_de_autor_e
n_la_economia_del_conocimiento.pdf](http://www.isciii.es/htdocs/internacionales/pdf/Libro_verde_CE_derechos_de_autor_en_la_economia_del_conocimiento.pdf)

adaptación del Convenio de Berna. En Canadá, una empresa ha creado una aplicación informática destinada a museos que permite a los usuarios realizar, sin coste alguno, películas en línea usando contenidos albergados en el sitio web del museo. Una vez finalizada la producción, los usuarios pueden enviar a diversos receptores mensajes de correo electrónico con un enlace hacia la obra completa alojada en la página de la institución.

Los museos son una extensión de las comunidades de conocimiento. En ellos, las variedades de datos se multiplican: cuadernos didácticos, investigaciones, imágenes de piezas, *podcast*, presentaciones multimedia, videologs,... Por eso resulta importante que dichos documentos se distribuyan bajo licencias *copyleft* para facilitar el acceso eficaz a estos instrumentos, la colaboración y creación compartida de obras derivadas y el aprendizaje de la comunidad. Son muchas las instituciones que han optado por generar y distribuir bajo este tipo de licencias sus publicaciones y congresos.

La Iniciativa Semántica de *W3C*³⁹⁴ ha creado un armazón complejo que puede conectar un volumen de contenidos inimaginable. Se trata de que no sólo los usuarios, sino también las máquinas, sean capaces de comprender el contenido de los documentos. Los motores de búsqueda realizan una labor útil, pero producen una sobrecarga informativa que la web semántica intenta paliar gracias al uso de herramientas que permitan una descripción lógica. Esta categorización es propia de las redes sociales y se realiza por medio de etiquetas simples (*tags*), sin relaciones ni jerarquías prefijadas. El

394 World Wide Web Consortium: Consorcio internacional que realiza recomendaciones para la World Wide Web.

usuario clasifica la información según sus propias fórmulas, y a esa práctica se le ha denominado *folcsonomía*.³⁹⁵

Un estudio realizado por el *Metropolitan Museum of Art* de Nueva York en 2005, reveló que existía un vacío semántico entre público y los conservadores de museos, pues las colecciones eran habitualmente descritas en términos eruditos, y eso no se correspondía con la jerga del público en general. En dicho estudio se pidió a algunos voluntarios que añadieran etiquetas a 30 imágenes de objetos artísticos. Los resultados se compararon con el catálogo del museo, y se descubrió que más del 80 por ciento no estaba en la documentación de los conservadores. Esto significaba que se necesitaba un cambio descriptivo que incluyera también ese vocabulario. Así que se decidió aprovechar el emergente etiquetado social para salvar esa distancia, implicando a los usuarios en la tarea de describir las colecciones.

En este contexto se inscribe “*the steve museum tagging project*.”³⁹⁶ Los *tags* aplicados a las colecciones de museos generan asociaciones aleatorias que resultan instructivas, divertidas o disparatadas. En cualquier caso proporcionan una visión diferente, incrementan el caudal de información y permiten que en un futuro otros usuarios puedan enriquecerlas en función de diferentes perspectivas históricas, culturales, sociales o disciplinares. La posibilidad de seleccionar obras y relacionarlas entre sí sobre la base de diferentes categorías y discursos, deduciendo un contenido nuevo, ampliaría

395 Ver glosario.

396 Surgido en 2005 por iniciativa de museos como Metropolitan Museum, the Indianapolis Museum of Art, the Cleveland Museum of Art, the Denver Art Museum, the Guggenheim Museum, the Minneapolis Institute of Arts, the Rubin Museum of Art in Manhattan and the San Francisco Museum of Modern Art, el proyecto está financiado por U.S. Institute of Museum and Library Services. En la actualidad el objetivo es facilitar el acceso de los visitantes a las colecciones en línea mediante una plataforma de etiquetado social común para todas las instituciones sirviéndose de un software de código abierto, denominado *steve*. <http://www.steve.museum/>

enormemente la riqueza de su significado. Los creadores de este proyecto están seguros de que funcionará debido a la poderosa ética de los proyectos de *inteligencia colectiva* que han inundado la red (Wikipedia, Flickr, Youtube). Una de las principales ventajas de aplicar palabras comunes a la colección del museo es que el público lo siente como un espacio viviente en el cual puede implicarse. Con las etiquetas se facilita el acceso a la memoria visual³⁹⁷.

La convergencia digital origina un circuito de recepción y producción descentralizada de los discursos. Es importante que las instituciones culturales definan su papel facilitando pero no controlando, apoyando pero no dirigiendo. Y hacerlo en los repositorios del patrimonio es benéfico para las fuerzas creativas y permite que las colecciones cuenten su historia. Porque las colecciones digitales de la mayoría de los museos se sustentan en una cultura material que de manera innata el ser humano tiende a coleccionar y clasificar. Se puede atraer audiencia con herramientas que les permitan “coleccionar” ítems virtuales, lo que genera un compromiso de interacción, pues invita al público a cuidar de su recopilación, a interpretarla por sí mismo, a realizar sus propias presentaciones y a manejar la información. Y esto es algo que va más allá de la apropiación del objeto cultural, pues el público/propietario se convierte en creador de contenidos. Desvelar relaciones formales y conceptuales entre las colecciones nos ayuda a crear nuestra propia narrativa. Pero para llegar a este punto, el museo debe plantearnos interrogantes, y en la sociedad actual nada es más rápido, barato y eficaz que las redes sociales.

397 Proyectos similares son Brooklyn Posse del Brooklyn Museum o Social tagging en el Philadelphia Museum of Art, “Help others to find me” del Cleveland Museum of Art, Glasgow Museums Tagging Project., ArtsconnetEd proyecto del Minneapolis museum of Art y Walker Art Center,

Desde que en 2004 O'Reilly acuñara el término de la *Web 2.0*³⁹⁸ para referirse a una serie de aplicaciones de Internet en la que los usuarios toman el control de la creación de contenidos, el término asociado al concepto de comunicación multidireccional se ha estandarizado. La red se ha convertido en un espacio donde los agentes sociales forman parte de la sociedad de la información. En esto también influyeron una serie de evoluciones tecnológicas que permitieron las exportaciones de contenidos desde Internet a otras aplicaciones como las PDA o los móviles.

Innovación tecnológica y reclamación de acceso al conocimiento están íntimamente ligados a las comunidades virtuales y han influido en la renovación de los museos en línea, haciéndolos más participativos y permeables. Las aplicaciones *Web 2.0* establecen un equilibrio de intercambio entre todas las fuerzas sociales, permitiendo crear y compartir textos, vídeos o imágenes, y desempeñan un importante papel en la difusión de conocimientos. Se ha abierto un canal de comunicación por el cual recibir directamente y gratis de mano de sus visitantes las opiniones y experiencias, lo que permite mejorar los servicios, contenidos, accesibilidad y cercanía, además de generar una comunidad en torno a la institución.

Entre las aplicaciones sociales más conocidas utilizadas por los museos podemos destacar *Wikipedia*, una enciclopedia de edición libre e hipertextual que cada vez está siendo más rigurosa en sus contenidos, pero sin dejar de ser un espacio abierto de colaboración. Son muchos los museos que han incluido su propia entrada.

Las aportaciones de Flickr como red de intercambio de imágenes para compartir es también bastante notable. La plataforma es un

398

Ver glosario.

lugar apropiado para exponer obras y cualquier contenido e información mediante imágenes, promoviendo la interacción con los usuarios, y así lo entendió el *National Maritime Museum*, que utilizó su popularidad para llevar a la práctica una interesante experiencia, la exposición *Astronomy Photographer of the Year*³⁹⁹. La comunidad de usuarios de Flickr contribuye en la actividad juzgando las imágenes presentadas al concurso durante las convocatorias de 2009 y 2010.

En relación directa con *Flickr commons*, surge *Wiki Loves Art*⁴⁰⁰ a iniciativa del **Brooklyn Museum** de Nueva York, que en 2009 decidió averiguar a qué nuevas comunidades podía seducir una visita al Museo que fuera instructiva y divertida a la vez. Junto a las fundaciones de *Wikipedia* y *Creative Commons* pusieron en práctica un proyecto que invitaba a fotografiar sus colecciones museísticas para incrementar el fondo disponible en la famosa enciclopedia. La iniciativa se extendió hasta un total de dieciséis instituciones en Estados Unidos -MOMA, Metropolitan, Los Angeles County...etc-, con un total de 6.195 fotos publicadas. El proyecto ha sido importado por Holanda, Reino Unido, Israel, Argentina, España, y está en preparación el de la India.

La demanda social de contenido audiovisual ha podido encauzarse gracias a plataformas como YouTube. Existe una relación de intercambio de vídeos que no depende tanto del museo, puesto que muchos pueden ser subidos por visitantes anónimos (turismo, exposiciones, conciertos, etc). Para muchos YouTube se ha convertido en una poderosa herramienta de comunicación, y los museos han empezado a tomar la iniciativa creando sus propios canales. Dentro de la faceta de colaboración interinstitucional, hay que destacar el

399 <http://www.flickr.com/groups/astrophoto/pool/>

400 http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikipedia_Loves_Art

canal *ArtBabble*, ideado por el personal del *Indianapolis Museum of Art*, pero abierto a los videos de todos los museos de arte⁴⁰¹.

Los primeros blogs en museos aparecen en torno a 2002, alcanzando tanta popularidad que son raras las instituciones que contando con una plataforma propia, no tengan uno. Un blog es un diario de bitácora personal donde la gente conversa sobre diferentes temas (libros, películas, noticias, eventos, exposiciones, etc.). En un blog cualquiera puede expresarse, porque la comunicación multidireccional, produciéndose una indiferenciación entre emisores y receptores. Los Weblog responden a las nuevas necesidades del público y a nuevas posibilidades de difusión de la colección. Se trata **de producir un acercamiento recíproco entre ambos, pero también de que el museo se** distancie de la imagen elitista que le acompaña.

La herramienta de más incidencia social, auténtico fenómeno de masas, son las redes de intercambio de tipo generalista (Delicious, Facebook, Tuenti, Twitter, 11870.com, MySpace). Son dinámicas, fáciles de utilizar, y mantienen una relación directa con el usuario, son sitios abiertos y comunicativos. Son espacios donde los museos oficiales pueden entrar en contacto con público potencial, informar de cualquier actividad, exposición, concierto, noticia, etc. y conversar e interactuar con todos aquellos que visitan su perfil. En palabras de Hannah Boulton, jefa de prensa y mercadotecnia de The British Museum, Londres:

“La manera en que los visitantes obtienen información sobre lo que sucede en los espacios

401 El Museo del Prado ha presentado dos novedades online: un nuevo canal multimedia en su página web “Pradomedia”, y un canal en Youtube con contenidos multimedia realizados por el museo en torno a sus colecciones. Todos los videos disponibles en ambos canales cuentan con versión en español y en inglés. Información del 2 de octubre 2010 en la web del museo: <http://www.museodelprado.es>

*culturales ha cambiado mucho en los años recientes. Twitter y Facebook nos permiten alcanzar a un público diferente. Esta audiencia puede actuar como 'promotor', al compartir o reenviar la información a sus contactos".*⁴⁰²

Los usuarios se aproximan a estas redes para tener un contacto directo con las entidades. Sin embargo, estos cambios también tienen sus críticos, que acusan a las redes sociales de ser una estrategia económica rentable donde en vez de vender el producto al consumidor se vende el consumidor al producto.

“Un grupo de gente conectada se convierte en fuerza económica gracias al hecho de que la web 2.0 relaciona lo económico, lo afectivo, lo social y lo cultural. Bajo una aparente potenciación del beneficio social existen intereses económicos creados que consiguen rentabilizar y sociabilizar la creatividad colectiva”.⁴⁰³

Se puede decir que las tecnologías no hacen las comunidades, pero las tecnologías adecuadas pueden darles voz. Hooper-Greenhill ha argumentado que el cambio en la práctica de los museos no se limita a la manera en la que el contenido se presenta a las audiencias. El cambio también se ha producido en el estilo de comunicación. Frente al monólogo académico del museo tradicional surge un museo abierto, que fomenta la comunicación participativa gracias a los Sistemas de Gestión de Contenidos (CMS).⁴⁰⁴

Muchos portales de museos se han generado a partir de los CMS utilizando programas estándar de código abierto como *PHPHuke*, *Joomla!*, *eZPublish* y *HatCheck*. Estos sistemas debemos entenderlos como una plataforma sobre la que inscribir un proyecto

402 (Traducción de Patricia Cordero). www.britishmuseum.org

403 Prada cit. MONTFORT, César y BASCONES, Pere. “Unas breves consideraciones sobre los museos ante el reto digital”. [En línea]2009 [Consulta: 29.09.2010].- <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/unas-breves-consideraciones-sobre-los-museos-ante-el-reto-digital/958/>

404 Ver glosario.

web, donde incluso el diseño visual es un elemento que se puede modificar. Estas plataformas proporcionan herramientas como gestores de noticias e información sobre exposiciones, actividades, formación, educación, así como agenda, sistema de sindicación *RSS*⁴⁰⁵, *Newsletters*⁴⁰⁶ *blogs*, forum,... que se organizan a partir de bases de datos fácilmente editables por el personal del centro.

El *Whitney Museum* de Nueva York, debe hacer un esfuerzo importante para cumplir con los objetivos de su sitio web. No cuenta con equipo ni recursos asignados para el desarrollo de su plataforma *wiki*⁴⁰⁷. Sin embargo, su personal está editando un sitio donde los usuarios pueden contribuir al contenido. Esto demuestra que con herramientas simples, expectativas ilimitadas y un esfuerzo en común se pueden producir resultados satisfactorios.

“*Now and Then*” es una *wiki* que usa el trabajo colectivo para recopilar material sobre el pequeño municipio Mallala. Detrás de este proyecto piloto está CAN⁴⁰⁸ y el Consejo de Colecciones de Australia. Modesto en su fondo y deliberadamente local, demuestra que la red puede servir como vehículo para que grupos pequeños reconstruyan su historia gracias al software *Open Source*, las herramientas de la Web 2.0 y un grupo de voluntarios locales. La página se levanta y mantiene con grabaciones y artículos sobre su historia local. El objetivo es crear un modelo sostenible que permita a pequeñas organizaciones rurales la gestión colectiva de esta herencia, mediante proyectos participativos en línea. Esta experiencia demuestra que los mecanismos para hacer realidad esta práctica son baratos y fáciles de usar. Y nos recuerda que una

405 Canal RSS o fuente de contenidos es un sistema eficaz y gratuito de comunicación con los usuarios. Ver glosario

406 Newsletter o boletín de noticias. Ver glosario

407 Una plataforma *wiki* es un Sistema de Gestión de Contenidos de desarrollo colaborativo.

408 Collection Australian Network.- www.collectionsaustralia.net

innovación importante puede darse a cualquier escala, aunque demasiado a menudo las tareas de importancia nacional dominan y reprimen estos esfuerzos.

Los museos continuarán construyendo nuevos sitios web, y las características de esos espacios seguirán evolucionando, sin embargo, no cambiarán sus propósitos. Las webs no reemplazan al museo, pero el museo está cambiando e incrementando sus posibilidades en Internet como herramienta de encuentro con nuevas metas. Atraer al público e implicarlo en el museo requiere deconstruir las estructuras formales, o sea, las tradicionales bases de datos, y construir otras nuevas basadas en entornos amigables. Para ello se hace uso de herramientas como las visitas virtuales, que permiten el acceso a la colección de forma remota, manteniendo los recursos culturales a disposición del público las veinticuatro horas al día y desde cualquier parte del mundo. Cuanto más vívida sea la experiencia del usuario, más se une con la institución, generándose una mayor fidelidad al museo y la posterior familiaridad y atracción hacia los fondos mostrados. Unos objetos que forman parte de su herencia patrimonial, y que como ya hemos mencionado en otra parte, no sólo tiene el derecho a disfrutar, sino también el deber de conservar, y esto siempre es más fácil si existe algún tipo de conexión emocional.

Con las tecnologías en general, el tiempo se ha reducido a fragmentos y las distancias se cuentan por horas. Parece que sólo es importante el presente, lo actual. Sin embargo, la evasión a mundos volátiles indica la necesidad de ampliar nuestra perspectiva temporal y nuestro sentimiento de continuidad aunque sea en un espacio abstracto y relativo que proporciona una experiencia

onírica.⁴⁰⁹ Dentro de este tipo de experiencias se encuentra *Second Life (SL)*, espacio en el que ya existen más de ciento cincuenta museos y galerías, muchos de ellos sin proyección real. Un estudio desarrollado en 2006 dilucidó las características de los museos en el metaverso⁴¹⁰ de SL.⁴¹¹ Se puede decir que van desde las típicas instalaciones en edificios, como el *Louvre*, a complejos como la isla del *Spaceflight International Museum*. La mayoría despliegan objetos artísticos y científicos en paredes que se llenan como los antiguos gabinetes, desarrollando colecciones difíciles de reunir en la vida real. En general, predomina la adaptación del edificio real al entorno virtual sobre los artefactos. Una de las cosas que más dinamismo les proporciona es que pueden ser diferentes cada vez que los visitas, cambiando exposiciones, edificios, lugares... Sin embargo, esto genera cierto desconcierto, por lo que los museos tienden a variar sólo sus exposiciones temporales. Al igual que el museo real, el objetivo en SL es que el visitante vuelva. Por este motivo se organizan eventos especiales, conferencias, actividades de grupo que permitan construir una comunidad involucrada. El *Spaceflight International Museum* tiene conferencias regulares de temas que van desde los transbordadores espaciales a las misiones de Marte, y sus presentaciones están muy concurridas.

Estos museos también cuentan con espacios de interacción social como los cafés, las tiendas de recuerdos o las salas de conferencia. Visitar un museo en SL, actuando recíprocamente con otros individuos con intereses similares (individuos que en la vida real pueden estar localizados en cualquier parte del mundo), y

409 Jean Baudrillard habla de la “agonía de lo real” que surge de la incapacidad de diferenciar entre simulación y realidad. Cit. WEIBEL, Peter. El mundo como...

410 El término metaverso viene de la novela *Snow Crash* publicada en 1992 por Neal Stephenson y se usa frecuentemente para describir la visión del trabajo en espacios 3D.

411 <http://www.isrl.uiuc.edu/~rjurban/>

discutiendo sobre los objetos del museo y las colecciones en tiempo real puede ser un incentivo poderoso para alentar las visitas al museo real. En SL todo es digital por necesidad, lo que permite ofrecer experiencias únicas que serían prohibitivas para los museos reales, como por ejemplo permitir al visitante saber lo que es estar en medio de un tsunami (*Isla de Meteroa de NOAA*) o tirarse en paracaídas desde la Torre Eiffel (*París 1900*).

Muchos profesionales se preguntan si realmente es necesario estar en SL pues un museo podría ofertar la misma experiencia desde su propia plataforma. Existe un aspecto interesante y es la inserción y colaboración de estas instituciones en una comunidad que aún está evolucionando. SL tiene muchas posibilidades sin explorar, pero desde luego más que información sobre objetos (esa es una tarea que cumplen a la perfección las bases de datos tradicionales), SL facilita la interacción entre usuarios. El hecho de que los residentes hayan decidido que los museos están entre las actividades que necesitan en sus vidas virtuales podría ayudar a las instituciones reales a construir nuevas estrategias para lograr el compromiso del público hacia “su” patrimonio cultural.

No obstante, quizás sea más coherente con la filosofía de los movimientos *Cultura Libre* y *A2K*, el uso de otro *metaverso* totalmente gratuito denominado *Open Cobalt*.⁴¹² Se trata de un proyecto desarrollado por un consorcio de instituciones académicas. Es de suponer que la presencia de los museos como instituciones del procomún tienen más razón de ser en esta otra plataforma desarrollada con *software* de código abierto.

412 <http://www.opencobalt.org/>

Recientemente, Allen-Griel y MacArthur⁴¹³ publicaron que los valores de las comunidades que los museos están construyendo con los medios sociales de comunicación se asocian con los de los pueblos pequeños del *Gemeinschaft* (basado en el conocimiento personal). Históricamente son distintos de los valores asociados a los vínculos formales e instrumentales urbanos (*Gesellschaft*) en los que se inscribe el levantamiento de museos en la Europa decimonónica. Establecer distintas comunidades permite identificar los intereses que buscan los visitantes del museo así como apreciar el tipo de relación que establecen con su patrimonio. Estas comunidades representan una oportunidad para estar permanentemente en contacto con lo local y el territorio, y al mismo tiempo acceder a sectores de la población alejados de los museos. Las comunidades virtuales pueden generar nuevos públicos.

Concluyendo

La ilustración del patrimonio cultural está condicionada por su capacidad para expandir ideas, sentimientos y emociones; su ampliación en el espacio y en el tiempo y su capacidad de difusión social. Ello ha dado lugar a numerosos proyectos que algunos llaman “museos de papel”. Archivos que han ambicionado aprehender todo lo conocido para conservar, y que en el siglo XVIII se volvieron más ambiciosos, pues quisieron también enseñar. Estos documentos deben tanto a la curiosidad científica como al arte. No es un estudio exhaustivo, tan sólo un marco de referencia para contextualizar la presencia de los museos en Internet, que bien podría haber contado con Boîtes-en-valise de Marcel Duchamp, pues en opinión de Ingrid

413 Museums and the web 2010: Selected papers from an international conference. Toronto: Archive and Museum informatics [en línea]. 2010 [Consulta: 23.04.2010].- <http://www.archimuse.com/mw2010/papers/mw2010-intro.pdf>

Schaffner⁴¹⁴ se puede ver un intento de documentar el patrimonio en peligro de desaparición. Un archivo lo suficientemente pequeño como para ser transportable, un maletín para guardar y mostrar.

La expansión de la tecnología nos ha facilitado bastante esta labor catalogadora. Hoy más que nunca podemos recrear la historia y el patrimonio gracias a lo virtual. La noción de virtual que hemos acatado está muy relacionada con lo visual, tan importante en la videocracia en la que habitamos.

Todos los inventarios señalados han intentado clasificar el mundo, y nunca como ahora, hemos estado tan cerca de conseguirlo. Construir el inventario del mundo unificando todas las bases de datos, sigue siendo un proyecto que algún día se hará realidad. De hecho, cada vez existen más voces a favor de la unificación de la diversidad tecnológica y metodológica, muchas de ellas procedentes de comunidades que defienden el trabajo común para mantener abiertas las vías del conocimiento y la información.

Construir esos bancos de datos e imágenes implica una ardua labor digitalizadora, dando lugar a la aparición de un nuevo patrimonio digital, derivado del cultural, pero con nuevas características. Este patrimonio debería ser accesible para todo el mundo en cuanto herramienta de conocimiento, de lo contrario sólo son inmensos archivos de datos. La digitalización de la cultura socializa, ayuda a compartir experiencias generando nuevos conocimientos, y en este

414 Interpretada tradicionalmente como una parodia del museo como archivo, una sátira del artista como viajante de comercio y un anticipo de lo que serían posteriormente las obras de arte diseñadas para envasar. En su opinión, Duchamp concibió la obra en un momento en el que la guerra estaba destruyendo mucho patrimonio cultural (1938) y después de conocer la ruptura de “El gran vidrio”. (exposiciones temporales), la autora propone una visión diferente. SCHAFFNER, Ingrid. Deep Storage. Freeze [En línea] [Consulta: 10.10.2010].- http://www.frieze.com/issue/article/deep_storage/

sentido la capacidad de reproducción contribuye a la percepción de este patrimonio tan importante para nuestro acervo cultural.

La relación de las nuevas tecnologías con los museos también ha supuesto la aparición de congresos como el ICHIM⁴¹⁵ en Pittsburg (1991), o la organización de Archives & Museums⁴¹⁶ (1997) lo que demostró la ventaja en el uso de nuevas técnicas en Norteamérica debido a la facilidad de obtener recursos económicos y humanos, pues muchas son fundaciones privadas. Dichos congresos se reúnen para intercambiar experiencias sobre la aplicación de los recursos de Internet en la difusión y documentación de sus centros museográficos. En Europa, las experiencias italianas, holandesas e inglesas son las más innovadoras y se han divulgado en estas reuniones.

Quizá sea el informe de DigiCULT⁴¹⁷ sobre el futuro de las tecnologías y su relación con las instituciones de la memoria el evento más importante que se ha producido hasta ahora en nuestro continente. De él han emanado experiencias posteriores que podemos ver en Europeana. Entre otras cosas apunta que se debe estandarizar la documentación digital para facilitar el acceso universal a las colecciones, incluidas aquellas piezas que por problemas de conservación no están accesibles y la conservación de esos recursos resulta vital. El informe señala que se están desarrollando perfiles profesionales híbridos que combinan

415 “International Conference on Hypermedia and Interactivity in Museums”. Si embargo desde el 2001 el significado de las siglas se ha modificado por el de “International Cultural Heritage Informatics Meeting”. <http://www.chin.gc.ca>

416 <http://www.archimuse.com>

417 DigiCULT fue un proyecto de evaluación y supervisión de las nuevas tecnologías en el campo del patrimonio cultural. El objetivo era optimizar el acceso y la preservación de la rica herencia cultural europea, dentro de la industria cultural emergente. El estudio se empezó a realizar en el año 2000 y se completó en 2001 y cubría áreas como políticas nacionales, explotación del patrimonio, organización....<http://www.digicult.info>

conocimientos y especialidades que anteriormente estaban separados. Sus aportaciones más significativas contemplan la recomendación de crear infraestructuras de apoyo para las instituciones pequeñas, la colaboración con la universidad y el trabajo colaborativo.

Hasta hace poco los museos sólo habían buceado en las necesidades de un pequeño grupo de personas que los visitaban presencialmente. Desde este punto de vista, su representación en Internet se limitaba al corta y pega de una base de datos. Siendo las ventajas de la red tan numerosas, desde la realización de una visita personalizada asíncrona sin desplazamiento, hasta la planificación de la visita real, nada es comparable con la visibilidad que adquiere la colección y el centro fuera de los circuitos habituales.

Las nuevas tecnologías han traído también nuevas filosofías, nuevas formas de entender y asimilar la cultura, y sobre todo una necesidad de apropiación del patrimonio como fuente de conocimiento. La noción de que los públicos pueden contribuir y ser valorados como colaboradores está bastante extendida y se refleja en el cambio de percepción de los museos, estimulados por los medios de comunicación de masas.

Los museos están asimilando su participación en esta nueva realidad y comienzan a generar y distribuir contenidos informativos e interactivos con acceso a documentación, fácilmente actualizables realizados para su difusión en Internet bajo licencias copyleft. Al mismo tiempo, comienzan a usar software de código abierto y sus sistemas de gestión se alojan en wikis gratuitos. Colaboran entre ellos y animan a la participación del visitante. Los beneficios obtenidos son tanto sociales –difusión del conocimiento, relación con el público, retroalimentación, generación de nuevos contenidos,

trabajo colaborativo...- como económicos –disminución del coste de distribución, uso de software Open Source, ...-

Al fin y al cabo, los museos son producto de un impulso compulsivo de acumulación de conocimiento y su difusión entre el mayor número de receptores posible. Ese fue el sueño Ilustrado que ayudaría al individuo a conocerse más y a conocer el mundo que le rodeaba. Esa era la manera de mejorar su existencia, y parece que en la actualidad eso puede suceder, aunque aún estemos muy lejos de que tal evento sea universal.

GLOSARIO**Canal RSS**

Fuente de contenidos es un sistema eficaz y gratuito de comunicación con los usuarios. Esta tecnología permite al usuario estar al día de todas las novedades que se generan en la web del museo. El sistema RSS se actualiza de forma automática. Una vez instalado en la página web no requiere apenas mantenimiento. Los nuevos artículos se envían automáticamente a los usuarios segundos después de haberse publicado en la web, con la posibilidad de que éste elija el medio de recepción (e-mail, lector de *feeds*, navegador...) y sin necesidad de haber recabado antes sus datos personales o tener que gestionar base de datos alguna.

Digitalización

Proceso de conversión de cualquier ítem físico o analógico a una representación digital. Los objetos susceptibles de ser digitalizados pueden ser: documentos individuales, volúmenes manuscritos o impresos, fotografías (impresas o transparencias), microfilmes o microfichas, vídeo, audio, mapas, dibujos, formatos grandes de papel, trabajos artísticos, textiles y objetos tridimensionales.

Second Life (SL)

Es un *metaverso* (espacio en 3D) lanzado en 2003, desarrollado por Linden Lab, y accesible gratuitamente en Internet. Sus usuarios, conocidos como "residentes", pueden acceder a SL mediante el uso de uno de los múltiples programas de interface llamados *Viewers* (visores), lo cual les permite interactuar entre ellos mediante un avatar. Los residentes pueden así explorar el mundo virtual, interactuar con otros residentes, establecer relaciones sociales, participar en diversas actividades tanto individuales como en grupo y crear y comerciar propiedad virtual y servicios entre ellos. SL está reservado para mayores de 18 años. Existe una alternativa para personas de entre 13 y 17 conocida como Teen Second Life

Sistemas de Gestión de contenidos (CMS)⁴¹⁸

Es un sistema organizado a partir de bases de datos actualizables que permite publicar un sitio web con una serie de herramientas de gestión: gestor de noticias e información, agenda, sistema de sindicación RSS, blogs, fórums, plataforma social... Cuenta con una plataforma escalable y ampliable de forma modular a través de diferentes complementos y utilidades web.

418 CMS: Content Management System

Según su uso pueden ser:

Blogs: pensados para páginas personales.

Foros: pensados para compartir opiniones.

Wikis: pensados para el desarrollo colaborativo.

Enseñanza: plataforma para contenidos de enseñanza on-line.

Comercio electrónico: plataforma de gestión de usuarios, catálogo, compras y pagos.

Publicaciones digitales.

Difusión de contenido multimedia.

Folcsonomía

Es un tipo de sistema de clasificación distribuida, un sistema alternativo al taxonómico, creado por un grupo de individuos, en un espacio sin jerarquías ni relaciones de parentesco preestablecidas. Los usuarios agregan etiquetas (tags) a los ítems en línea, tales como imágenes, videos, marcadores y texto. Esos tags son entonces compartidos y algunas veces refinados. Thomas Vander Val señala que es una construcción que procede de Taxonomía (del griego "taxis" significa clasificación y "nomos", ordenar, gestionar); por su parte, "folk" proviene del alemán "pueblo". En consecuencia, de acuerdo con su formación etimológica, folcsonomía (folc+taxo+nomía) significa literalmente "clasificación gestionada por el pueblo".

Hipertexto

La noción de hipertexto fue definido por Theodor Nelson en *Literary Machines* (1981) como *"una escritura no secuencial, un texto que se bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva"*.

A finales del siglo XX Tim Berners desarrolló el concepto con el objetivo de implementar un entorno más amigable para el intercambio de información. El Hipertexto es un protocolo básico capaz de soportar nuevos softwares, escritos mediante el HTML (HyperText Markup Language).

HTTP (HyperText Transport Protocol) son bloques de texto conectados entre sí por nexos (hiperenlaces), que forman diferentes itinerarios para el usuario. Es importante mencionar que el hipertexto no está limitado a datos textuales. Cuando aparecen dibujos, sonidos o videos referidos a un tema se les da el nombre de hipermedia. Puede ser leído de una manera no secuencial o multisequencial, puede ser aplicado a cualquier fragmento de la realidad, la cual puede remitirnos a otra, y ésta a otra, y así sucesivamente. Actualmente la mejor expresión de los

GLOSARIO

hipertextos son las páginas web navegables legibles con un “navegador”.

Interactividad

Cualidad que permite una interacción, a modo de diálogo, entre emisor y receptor. “*Interactividad es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico*”⁴¹⁹.

Para Delacôte, conservador del Exploratorium de San Francisco, la interacción desarrolla el deseo de aprender, de cuestionarse procesos y permite el aprendizaje en colaboración.

Newsletter

Boletín de noticias generado por parte de un equipo de redactores. Exige la suscripción activa del usuario al boletín por medio de un canal de comunicación que garantice el cumplimiento estricto de la normativa en materia de protección de datos, incluyendo la gestión de una base de datos y el registro de un fichero. La posibilidad de personalizar la comunicación es el valor añadido que ofrece respecto al siguiente sistema que se analiza a continuación. Sin embargo, la generación periódica de un Newsletter supone la asunción de un coste innecesario.

Virtual⁴²⁰

El diccionario lo define como aquello “*que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce el presente*”. En Física se refiere a aquello “*que tiene existencia aparente y no real*”.

Para Deleuze lo virtual establece vínculos entre objetos o procesos en apariencia ajenos entre sí; “*lo virtual es real, aunque no esté actualizado.*”

Bergson opinaba que lo real es considerado como la imagen de lo posible que se realiza. Lo virtual no tiene que realizarse sino que actualizarse; y la actualización tiene como reglas la diferencia y la creación.

Pierre Lèvy define lo virtual como “*el movimiento inverso a la actualización*”, no una transformación de lo real, sino una extensión de lo real, un proceso inexorable que favorece a los procesos de creación, abre horizontes.

Philippe de Quèau afirma que “lo virtual está en el orden de lo real”.

Según Lacan el mundo virtual se debe equiparar con la

419 BEDOYA, Alejandro. “Qué es interactividad?” Usuario, Revista Electrónica [En línea] 1997 [Consulta: 03.10.2010].-[http:// www.sinpapel.com/art0001.shtml](http://www.sinpapel.com/art0001.shtml)

420 Las definiciones han sido extraídas de los textos de estos autores citados en la bibliografía.

realidad, ya que es un “efecto de lo real”. Con él se amplía el universo del observador.

Bellido Gant manifiesta que “lo virtual en el fondo no viene a ser otra cuestión que una versión de la realidad misma.”

Deloche hace referencia al “mundo de las imágenes, es decir, lo imaginario realizado gracias a los nuevos medios, un mundo sensible y perceptible a su manera, un mundo del cual se nutre hoy una parte importante de la población mundial.”

Web 2.0 / Web Social

Su empleo supone hacer de la red un espacio social, con cabida para todos los agentes de la comunidad, capaz de dar soporte y formar parte de una verdadera sociedad de la información, la comunicación y/o el conocimiento. Las redes sociales y de intercambio –Facebook, Flickr, Twitter, Youtube, Myspace,...- constituyen una de las aplicaciones de la Web 2.0 basadas en la estructura cliente-servidor. Éstas han abierto el camino a la participación activa de los usuarios.⁴²¹

Características de la Web 2.0: (1) La web es la plataforma (2) La información es el procesador (3) Los efectos de la Red están movidos por una arquitectura de participación (4) La innovación surge de características distribuidas por desarrolladores independientes (5) El fin del círculo de adopción de software (servicios en beta perpetuo).⁴²²

421 CELAYA, Javier y FERNÁNDEZ BURGUEÑO, Pablo (2009). Visibilidad de los museos en la Web 2.0. Estudio elaborado por Dosdoce.com y Abanlex Abogados. [En línea] 2009 [Consulta: 20.09.2010] www.dosdoce.com

422 SERRANO ORTIZ, Juan: “Museografía, Diseño y Videoarte: Propuesta de catalogación en línea.” ICONO 14 - Nº 9 (2007).- www.icono14.net/revista

Conclusiones

CONCLUSIONES

“Quien quiera ver correctamente la época en que vive debe contemplarla desde lejos. ¿A qué distancia? Es muy sencillo, a la distancia que no permite ya distinguir la nariz de Cleopatra”

José Ortega y Gasset

Este trabajo de investigación ha girado en torno dos conceptos, el procomún y el museo, dos realidades que interactúan, especialmente en el espacio digital. Pero también afecta a la naturaleza material y digital del objeto de museo.

En la exposición se ha manejado la noción de procomún que, además de su significado tradicional de patrimonio compartido por una comunidad, incorpora el sentido de asamblea popular que ha señalado Benkler. En inglés el término tiene connotaciones diferentes al vocablo en nuestro idioma, por lo que ha sido traducido como sinónimo de bien público, bien comunal, e incluso de bienes culturales en dominio público, o sea, obras cuyos derechos de autor han expirado. Pero como muchos juristas e intelectuales han señalado, las palabras apuntadas tienen connotaciones jurídicas que las hacen diferentes. Estamos redefiniendo una voz antigua vinculándola al devenir de las prácticas en torno a ella, así que añadir matices como el de asamblea popular enriquecería su significado, acoplándose a los nuevos usos de la Web 2.0.

Hemos reflexionado acerca de la evolución del museo y sus prácticas desde el siglo XVIII pues el museo de ciencias tenía muchas características del procomún, aún estando sufragado por un mecenas: la empresa común de recogida de especímenes y datos, viajes, análisis, estudios,... sin que nadie se apropiara nada a título personal, más bien la necesidad de conocer los impulsaba a investigar, y ayudar a ello era casi un privilegio. Fueron muchos

científicos, expedicionarios, filósofos y políticos los que contribuyeron al progreso del conocimiento en este periodo. El museo y las academias ilustradas fueron consecuencia de un intento de entender el mundo desde la perspectiva de la ciencia y de la educación. En este periodo se pretendió una vulgarización del conocimiento, y en ello participó de manera notable la tecnología. En un mundo donde todo era mensurable, la aparición de instrumentos científicos que permitieran medir, conservar y transmitir contenidos supuso una auténtica revolución. Por otra parte, los museos post-revolucionarios nacieron con la filosofía de la apropiación de los bienes culturales por el pueblo, pero el vandalismo provocó la aparición de una fórmula jurídica nueva para mantenerlos a salvo. Estaba creándose el museo público de gestión estatal.

En el siglo XIX la burguesía tomó el control. La modernidad impuso nuevos esquemas sociales y mentales, los avances científicos para el progreso social, se convirtieron en mercancías y los patrocinadores de la ciencia exigían resultados que beneficiaran a sus corporaciones. Al mismo tiempo, las expediciones coloniales, las guerras y las sucesivas revoluciones produjeron expolios en casi todas las naciones nutriendo las colecciones de los llamados museos bíblicos, lo que provocó la enajenación de ingentes cantidades de objetos culturales a sus propietarios originales.

Cuando hablamos de bienes culturales hemos de distinguir entre dos tipos de propiedad, la propiedad del objeto material y la propiedad intelectual.

La posesión del objeto material, ha dado lugar a múltiples conflictos entre museos enciclopédicos y los países expoliados. Los Estados Nación reclaman la devolución de sus bienes y los museos enciclopédicos argumentan que sus colecciones son *patrimonio de la*

CONCLUSIONES

humanidad, y que en su institución estos bienes al servicio de la sociedad, cumplen mejor con sus funciones de *conservación, comunicación, estudio, educación y deleite*. Acusan a los Estados Nación de “nacionalismo”, sin considerar que la exhibición de trofeos coloniales en estos museos podría ser también interpretada como tal. Algunos autores sostienen que la presencia de los objetos procedentes de las expediciones punitivas en estos museos, sirven de recordatorio de la barbarie con la que fueron obtenidos.

No es nuestra intención hablar de la propiedad intelectual en todos sus aspectos, tan sólo en aquellos que afectan a los museos. Por una parte, los bienes que contienen los museos son de dominio público, a excepción de las obras contemporáneas. Por otro lado, los documentos que generan los museos públicos y sus funcionarios en el ejercicio de su profesión son de dominio público, porque el museo actúa como una institución pública más. También es necesario señalar, que las instituciones culturales privadas tienen obligaciones con la sociedad, pues reciben subvenciones públicas y son eximidas de impuestos para el mantenimiento de sus colecciones. Esto convierte a los contribuyentes ordinarios en sustentadores de estos museos.

Sin embargo, donde realmente hay necesidad de cambio es en la legislación intelectual que afecta a la digitalización de las obras. No se puede pretender aplicar las leyes vigentes a la realidad tecnológica, pues al hacerlo se recortan libertades, y entran en conflicto derechos fundamentales del usuario, como el derecho a la información o el de libre acceso a la cultura, puntales que contribuyen al *progreso científico y cultural de la humanidad*. La devolución del patrimonio ya en dominio público a la propiedad privada mediante la digitalización de las obras es una curiosa manera de aplicar la ley, que ha dado lugar a innumerables

conflictos. En opinión de muchos jueces, esta reproducción de la obra en medios digitales no origina una pieza original, por lo que no se contemplarían derechos de autor. Sin embargo, no todos opinan igual. En este punto, volvemos sobre lo señalado anteriormente, cuando la pieza es de un museo público, está en dominio público, y su reproducción se elabora a través de un contrato que pagamos entre todos, ¿No sería ésta un documento generado por la administración?, ¿Hasta qué punto la reproducción es una técnica creativa y no una habilidad mecánica?, ¿Por qué entonces, no podemos disponer de las imágenes sin marcas de agua o huellas digitales?

Pero en esta investigación, no hablamos sólo de la relevancia de la propiedad de los bienes culturales, tratamos de reflexionar acerca del objeto. Los musealia y expósitos, cuyo soporte material les conceden gran protagonismo en el museo como institución, adquieren una preeminencia especial en la red.

En tanto que objeto material, durante mucho tiempo habían sido piezas para la investigación hasta que se convirtieron en piezas para admirar y contemplar, adquiriendo un carácter casi sagrado, una evolución que está relacionada con el ascenso de la burguesía al poder y el desarrollo de la estética como disciplina. En la actualidad conviven la apreciación estética de la obra y su valoración en tanto que documento original, manipulado directamente por su creador.

Los valores estéticos atribuidos a la obra dependen del conocimiento y la experiencia del sujeto, así como de las propiedades observables de la pieza. Los valores identitarios, son siempre valores contruidos, que difieren de una cultura a otra, de un país a otro, de una sociedad a otra, y ninguna pieza podría poseer valor por sí

CONCLUSIONES

misma, si no representara a su contexto original. Esto la convierte en depositaria de la historia de sus productores.

Hay que constatar, que el objeto también adquiere otro significado desde el momento en que entra a formar parte del museo (se convierte en musealia), y este último propone una lectura que puede variar según el contexto en el que se exhibe, pero también según el receptor del mensaje y sus circunstancias.

En el nuevo espacio digital no solo cuestiona la espacialidad tradicional y la concepción del tiempo, también se plantea la necesidad de redefinir conceptos como original y copia, pues el objeto digitalizado conserva muchos de los valores apuntados. Existen, además, creaciones que sólo tienen presencia en la red y la UNESCO ha reconocido la existencia de un patrimonio digital con una presencia independiente del material.

En las Sociedades del Conocimiento existe la posibilidad de crear un verdadero museo universal que permita la apropiación del patrimonio por parte de la sociedad, aunque sea simbólicamente. Una reproducción digital de los musealia es capaz de transmitir la *idea* de la obra o la *identidad* que representa. La digitalización unifica colecciones que físicamente están separadas y la apropiación del sustituto digital permite establecer vínculos emocionales y cognitivos con ese patrimonio.

La importancia que están adquiriendo las nuevas tecnologías permiten facilitar la percepción de ese patrimonio, tan importante para nuestro acervo cultural. La tecnología y la ciencia nos permiten conocerlos hasta límites insospechados, pero también nos permiten divulgarlos.

El museo se encuentra con el público gracias a la gran difusión de las redes telemáticas. Hablamos de comunidades digitales, en las que las barreras espaciotemporales se diluyen y la construcción comunitaria se articula en la distancia por los nuevos medios. En Internet la comunidad es visible y sus impresiones plasmadas en bitácoras, redes sociales, videos o cualquier otro soporte, adquieren capacidad de circulación; en este sentido, la comunidad se convierte en receptor y productor cultural.

El museo como institución al servicio de la sociedad cumple con sus fines en la red de una manera bastante precisa. Su contenido, bases de datos y bancos de imágenes, posee un gran valor para todos los colectivos (investigadores, estudiantes, creadores y público en general), porque el patrimonio digitalizado es información, y la información es la base del conocimiento. Se trata de un recurso inagotable, de un procomún al cuadrado porque Internet también lo es, y no debería generar escasez imponiendo ciertas limitaciones.

El público contribuye a crear conocimiento, las instituciones colaboran entre sí e interactúan con sus visitantes virtuales (*Flickr commons, youtube, wiki, blogs, redes sociales, etc.*), las investigaciones se están empezando a publicar bajo licencias copyleft (*Brooklyn museum o Powerhouse museum*), y hay quién afirma que esta democratización del museo contribuye a su enriquecimiento, pues las opiniones de diferentes disciplinas enriquecen las investigaciones que hasta hace poco sólo realizaban los conservadores y algunos investigadores.

No obstante, esta idea de popularizar el museo no es nueva. Existen precedentes de museos de papel que intentaron aprehender los objetos artísticos y arqueológicos, con intenciones estéticas pero también didácticas. El espíritu que dio lugar a utopías como el

Museo Imaginario o el *Atlas Mnemosine* pretende ser el precedente de este museo en la web. Un antecedente que ya apuntaba la importancia que la imagen estaba adquiriendo en la sociedad contemporánea.

Como generadores de conocimiento, los museos en Internet se contagian y participan de movimientos sociales que reclaman la existencia del procomún digital: como el *Software Libre*, pues están incorporando este tipo de programas para su gestión; *Cultural Libre*, su presencia en redes sociales, flickr, wiki, blogs,... así lo atestiguan; y *Acceso al Conocimiento*, con publicaciones divulgadas bajo licencias Creative Commons.

La filosofía del procomún está en consonancia con la misión del museo, y tiene su razón de ser porque sobre estos bienes culturales se edifica nuestra cultura (ninguna idea surge de la nada). La existencia de una plataforma común con bases de datos unificadas es más fácil de mantener, repercute en la creación y resulta más económica (se ahorra mucho dinero con el uso de software libre y sin renovaciones constantes de licencias), y democrática.

En *Museums and the web* 2010, Edson y Cherry⁴²³ expusieron las características que habría de tener el modelo de procomún para museos. Entre otras, afirmaban que las bases de datos deberían unificarse, poseer un diseño amigable, compartir capital cognitivo, estar abiertas, formatos de documentos legibles, imágenes de alta resolución, disponibles sin necesidad de estar solicitando continuamente permisos,... Es decir, debían facilitar el conocimiento y la innovación.

423 EDSON, Michael y CHERRY Rich. "Museum commos". *Museos y la Web 2010: Actas*. Toronto: Archivo y Museo de la Informática [en línea]. 2010 [Consulta:13.05.2010].- <http://www.archimuse.com/mw2010/papers/edson-cherry/edson-cherry.html>-

LA SINGULARIDAD DEL PROCOMÚN Y LOS MUSEOS

Esta investigación, estructurada en torno a una idea y enriquecida con muchas aportaciones ajenas, es una aproximación *urgente* a la singularidad del procomún y el museo, que en estos momentos se encuentra en proceso de maduración, porque como decía Ortega y Gasset: “*Si vamos a un tema con una intención utilitaria, estrecha y demasiado premiosa, si nos pegamos excesivamente a él y no dejamos a las cosas ser, nuestro esfuerzo será vano.*”⁴²⁴

424 ORTEGA Y GASSET, José (1988). España invertebrada. Madrid: Alianza Editorial, p. 153.

**Índices
y
Acrónimos**

- A philosophical perspective on the ethics and resolution of cultural properties issues: 172
 A study of history: 60
 Abad Grégoire: 126
 Abate Nollet: 113
 Acceso al conocimiento: 15, 19, 47, 56, 59, 179, 191, 231, 251, 272, 294, 301, 308, 340,
 Adorno: 92,
 Afganistán: 134, 135
 África: 111, 139
 Agrícola: 259
 Albany Museum: 299
 Alemania: 87, 111, 135, 140, 142, 255, 299
 Allen-Griel: 320
 Alonso Fernández, Luis: 122,
 Altes Museum: 89
 América: 84, 140,
 Ancona, Ciríaco de: 255
 Anson: 79
 Antwerp: 193
 Apollinaire: 111
 Appell, G.N.: 41
 Appiah Kwame: 148
 Aristóteles: 31, 183
 ArtBabble: 309
 Asante: 141
 Ashmole, Elias: 82
 Ashmolean: 81, 124,
 Astronomy photographer of the year: 308
 ATHENA: 275
 Atlas Mnemosyne: 248, 263
- Bacon: 39, 82, 83, 258
 Baden-Powell: 141
 Bahn, Paul: 147
- Ballart, Josep: 89
 Balzac: 92
 Bamiyán Buddahs: 135
 Barbosa, Rosario: 199
 Barr: 105
 Batche, Geoffrey: 277
 Baudrillard: 99
 Baviera: 87
 Bélgica: 135
 Bell: 173
 Bellido Gant, María Luisa: 248, 329
 Benjamin, Walter: 106, 164, 208
 Benkler, Yochai: 45, 334
 Bergson: 269, 329
 Berkeley: 299
 Berlín: 89
 Berlusconi: 279
 Berners, Tim: 328
 Biblioteca de Alexandria: 292
 Biblioteca del Congreso de Estados Unidos: 290
 Bibliothèque Nationale de la France: 285, 287
 Blondeau: 152
 Bode: 105
 Bôites en valise: 320
 Boldrin, Michele: 196, 212
 Bollier, David: 29, 155
 Bonfil: 68
 Borbón: 102
 Bordieu, Pierre: 169, 174
 Boston Fine Arts Museum: 143
 Bouganville: 79
 Boulton, Hannah: 312
 Boutang: 152
 Boyle, James: 43, 48
 Brasil: 59, 211
 Brea, José Luis: 155, 161
 Bridgeman Art Library: 221

ÍNDICES

- British Museum: 105, 228, 312
British Telecom: 281
Bruselas: 137
Bucherer, Paul: 135
Buffon: 114
Burke, Edmund: 79
Byron: 79, 134
- Cabinets de Psyquique: 113
Cambridge: 299
Canadá: 292
Candeira: 52
Capilla Sixtina: 146
Carlos III: 83, 84
Carmichael: 233
Carneige Mellon: 291
Carta de Atenas: 73
Carta de Nara: 67
Casa de los Comunes: 123
Casa de Salomón: 83
Casacuberta, David: 200
Cassirer, Ernst: 105
Catálogo General de la Pintura Española fuera de España: 293
Celsius: 113
Centro Pompidou: 287
Chaptal: 126
Cherry, Rich: 19, 341
China: 142, 146
Cleveland Museum of Art: 143, 298
COBOAT: 298
Cocchi: 87
Código Deontológico del ICOM: 137, 302
CollectionSpace: 299
Colonna, Francesco: 256
Coloso de Rodas: 259
Comedia de los comunes: 41
Community memories: 278
Comte: 85
Conde de Clarac: 260
Consenso de Washington: 43
Convención de la Haya: 131
Convención de París: 132, 134, 135, 144
Convenio de Berna: 191, 303
Convenio de UNIDROIT: 133, 134
Cook: 79
- Cooter, Robert: 178
Copérnico: 74
Copyright Act: 198
Copyright: 15, 36, 37, 49, 181, 187, 189, 195, 197, 198, 200, 202, 205, 207, 209, 214, 215, 222, 228, 230, 236, 241
Corsani: 152
Corsín: 40
Creative Commons: 15, 207, 209, 210, 309, 340
Creta: 147
Cuenca, Lola: 293
Cueva, de la: 52
Cultura Libre: 12, 15, 19, 47, 153, 194, 207, 251, 290, 294, 301, 319
Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información: 152
Cuno, James: 145, 148
- D'Andeli, Henry: 39
D'Azyr, Vicq: 67
Dactilia: 250
Dallas Museum of Art: 296
Danto: 91
Dávila: 84
Debray, Régis: 272
Decarolis, Nelly: 121
Declaración de Ginebra: 37
Declaración de los Derechos del Hombre y del Ciudadano: 90, 125
Declaración sobre la importancia y el valor universal de los museos: 142
Delacôte: 328
Deleuze: 329
Deloche, Bernard: 107, 116, 172
Denon: 105, 137
Desvallèes, André: 100, 170
Devolucionismo: 194, 200
Di Fini, María: 121
Díaz Balerdi, Ignacio: 93
DigiCULT: 323
Dinamarca: 135
Disco solar de Nebra: 227
Drucker: 173
Duchamp, Marcel: 320
Durero: 359

INDICES

- Ecole Royale: 87
Economía de la esperanza: 40
Economía de la experiencia: 237
Economía del don: 40
Edelman, B.: 217, 239
Edicto Albani: 125
Edicto del Mulá Omar: 135
Edicto Valenti: 125
Edson, Michael: 19, 341
Egipto: 90, 109, 137, 146
El contrato social: 72
El espíritu de las leyes: 72
El fin del arte: 109
El segundo movimiento de cercamiento: 26
Eldred v. Ashcroft: 207
Else, John: 199
Elster, Rina: 237
Emanuel, Rahm: 196
Enciclopedia: 124, 258, 259
Enclosure Acts: 33
Ermitage: 235
Esbozo de una arquitectura histórica: 259
Escolástica: 269
España: 137, 198, 199, 292, 310
Estados Unidos: 59, 142, 143, 187, 198, 230, 290, 292, 309
Esterházy: 39
Europa: 81, 82, 111, 116, 137, 138, 140, 173, 184, 284, 292, 320, 322
Europeana: 292
Excepción Cultural: 182, 242, 279
Exploratorium: 295, 328
- Faraday: 112
Federico de Kassel: 87
Fernando VI: 83
Fichte: 184
Finlandia: 135
Flauvert, Gustave: 92
Flickr Commons: 16, 291, 309
Fontal Merillas: 166
Foro de Trajano: 259
Foster Lloyd, William : 40
Foucault: 66, 93
Fox: 199
- France Telecom R&D: 285
Francia: 111, 113, 135, 137, 140, 142, 216, 222, 242, 293
Franklin: 113
Fredericianum: 87
Fundación Balboa: 16, 19
- Galería de los Uffizi: 87
Gallica: 285
García Sanz: 223
García Serrano, Federico: 293
Génova: 61
Geografía: 255
Getty: 143, 292
Godelier: 27
Goethe: 11, 92, 134
Gómez Vilchez, María Soledad: 301
Google: 281
Gorz, André: 152
Gracie films: 199
Grammatica: 184
Gran muralla de China: 146
Grecia: 30, 62, 90, 137, 255
Griel, Allan: 320
Groenig, Matt: 199
Guidieri, Remo: 118
Guino: 217
Gulag : many days, many lifes: 297
Güttemberg: 184
- Hamma, Ken: 213
Hardin, Garret: 29, 40, 41, 42, 45
Hardt, Michael: 55
Hauriou: 128
Haynd: 39
Hedstrom, Margaret: 286
Hegel: 89, 92, 106
Heidegger: 92
Heller, Michael: 41, 196
Herculano: 90, 109
Herder: 134
Herrington, K.H.: 190, 238
Historia Natural: 82, 83, 84, 85, 87, 90, 113, 114, 115, 124, 230, 255
Holanda : 111, 310
Holderlin: 106
Honnecourt, Villard de: 255

ÍNDICES

- Hooper-Greenhill, Eilean: 93, 314
 Houston Museum of Fine Arts: 296
 Hugo, Víctor: 216
 Humanidades, tecnología y derechos de autor: 199
 Humboldt: 88, 89
 Hungría: 255
 Hurricane Digital Memory Bank: 297
 Hyrt, Aloys: 89, 126
- Ideum: 298
 Idia: 228
 Imperio Bizantino: 32
 Imperio Romano: 32
 India: 59, 237, 299, 310,
 Indianápolis Museum of Art: 309
 Informe Gowers: 302
 Informe sobre la Organización General de la Instrucción Pública: 73
 Inglaterra: 12,39, 44, 112, 140
 Iniciativa semántica: 303
 Ippólito, Jon: 118
 Isla de Meteroa de NOAA: 318
 Islandia: 135
 Israel: 310
 Italia: 137, 143, 279
- Jameson, Frederick: 156
 Japón: 135
 Jardín botánico de Viena: 82
 Jardin des plantes: 84
 Jefferson, Thomas: 181
 Jehoram, Cohen: 191
 Jorge Juan: 79
- Kaiser Friedrich Museum: 105
 Kant: 184
 Kepler: 74, 298
 Kinsella: 189
 Kluber: 93
 Konaré, Alpha Omar: 117
 Krasuss, Rosalind: 211
 Kumasi: 141
 Kuspit: 109
 La Alhambra: 146
 La Font de Saint Yenne: 86
- La Perouse: 79
 Labastida, Ignasi: 207
 Lacan: 329
 Lafontaine, Henri: 261
 Lafuente, Antonio: 77, 123, 247
 Lamarck: 112
 Lanier, Jaron: 268
 Las Tullerías: 360
 Lavoisier: 77, 112
 Le Corbusier: 261, 262
 Le Roi, Huon: 39
 Leibniz: 258
 Lenoir, Aleixandre: 88, 126
 León, Aurora: 159
 Lessig, Lawrence: 199, 207, 238
 Lettres à Miranda sur le déplacement des monuments de l'art de l'Italie: 92
 Levine, David: 196, 212
 Levy, Pierre: 179, 329
 Leyden: 113
 Lincoln at 200: 297
 Gulag: many days, many lifes: 298
 Linneo: 76, 114
 Literary Machine: 328
 Lloyd Wright, Frank: 87, 262
 Locke: 26, 39, 188
 Londres: 82, 225, 235, 293, 313
 Lord Camden: 39
 Louvre: 87, 90, 102, 105, 137, 260, 317
 Ludovica, Anna Maria: 87
 Luis XVI: 87
 Lulu.com: 212
 Lyon: 82
- Machlup: 35
 Madrid: 82
 Magdeburgo: 227
 Magnatune: 212
 Mako Hill, Benjamin: 208
 Malaspina: 79
 Maleuvre: 92
 Malraux, André: 264, 265, 268
 Manifiesto contra el canon: 194
 Manifiesto de Soria: 231
 Marco Agripa: 123
 Market and Investments: 228

INDICES

- Maroevic, Ivo: 103
Marqués de Condorcet: 71, 73
Marx, Karl: 193
Maxwell: 112
McCarthur: 320
McPherson, Isaac: 181
Mellon Foundation: 299
Merryman, John Henry: 133, 134, 135, 147
Metropolitan Museum de Nueva York: 143, 304, 309
Mexic Arte Museum, Austin: 296
Miguel Ángel: 39
Milton: 39
Minerva: 275
Minneapolis Institute of Arts: 298
Miyazaki, Hirokazu: 40
Mnemosyne: 94
Möller, Erik: 208
MOMA: 105, 309
Montesquieu: 72
Montpetit: 113
Mundaneum: 248, 253, 261
Museo Belvedere: 88
Museo Cartáceo: 257
Museo de Bagdad: 142
Museo de cine Henri Langlois: 227
Museo de la Imagen Móvil: 299
Museo de los Monumentos Franceses: 88
Museo Herakleion: 147
Museo Imaginario: 264, 340
Museo Nacional de Historia Natural de Londres: 82
Museo Napoleón: 90
Museo Pío Clementino: 87
Museu de Ciències Naturals de Barcelona: 299
Museum National d'Histoire Naturelle de Paris: 125
Museum of Texas Tech: 296
Museum and archives: 321
Museums and the digital future: 234
Muybridge: 230

Naciones Unidas: 131, 177
Nancy: 82

Napoleón: 109, 137, 140
Napster: 195
Nasher Sculpture Foundation: 296
National Gallery de Londres: 235
National Gallery of Canada: 298
National Maritime Museum: 308
National Museums of Kenya: 299
National September 11 Memorial Museum: 298
Natural History Museum: 299
Navigame: 296
Nebrija, Antonio de: 184
Negri, Antonio: 55
Nelson, Theodor: 328
Newton: 39, 74, 77, 258
Nimes: 227
Noruega: 135
Novalis: 106
Now and then: 315
Nueva Inglaterra: 45
Nueva Museología: 97
Nueva York: 111, 142, 143, 221, 298, 304, 309, 315
O'Reilly: 306
Oberlin Foundation: 296
Oceania: 111
Olimpia: 259
Omeka: 297
OMPI: 186
Open Cobalt: 319
Open Content Alliance: 281
OpenCollection: 298
OpenExhibits: 300
Ortega y Gasset, José: 334, 341
Ostrom, Elinor: 42, 51
Otlet, Paul: 261, 262
Owen, Richard: 116
Oxford: 81, 82, 111, 124

Pachyderm: 297
Países Bajos: 137
Palacio de Luxemburgo: 87
Palatinado: 87
Pannini, Giovanni: 92
París: 82, 84, 86, 111, 125, 132, 134, 135, 144, 227, 228, 319
Parrish Art Museum, Southampton: 298

ÍNDICES

- Partenón: 68, 105, 255
 Pascal: 258
 Pasquali: 152
 Pasquinelli, Matteo: 154, 159
 Passeron: 169, 174
 Perens, Bruce: 204
 Philadelphia Museum of Art: 235
 Piedra Roseta: 109
 Plinio: 123, 255
 Pompeya: 90, 109, 256
 Pozzo, Cassiano del: 257
 Prempeh: 141
 Princeton Art Museum: 143
 Proudhon: 128
 Proust: 92
 Ptolomeo: 255
 Public.resource.org: 229
- Quèau, Philippe de: 248, 329
 Quincy, Quatremère de: 92
- Rabbani: 135
 Rafael: 39
 Raymond, Eric S.: 204
 Real Gabinete de Historia Natural: 82
 Realidad Virtual: 268
 Reino Unido: 135, 142, 225, 253, 310
 Renania: 137
 Renfrew, Collin: 147
 Renoir: 216, 217
 Revolución Francesa: 14, 65, 84, 89, 96, 125, 185
 Revolución Industrial: 112, 212
 Rivers, Pitt: 111
 Riviere, Henri: 100
 Robert, Hubert: 92
 Rodríguez, Emmanuel: 169
 Rodríguez, Natxo: 235
 Roland: 89, 126
 Roma: 143
 Rose, Carol M.: 31, 41
 Rousseau: 72, 127
 Rullani: 152
 Rutebeuf: 39
- Sajonia-Anhalt: 227
 San Angelo Museum of Fine Art: 296
- Sánchez, Raúl: 169
 Santa Sede: 87
 Santo Tomás: 183
 Sargent: 126
 Schelegel: 106
 Schliemann: 109
 Schlupmf: 227
 Schultz, Frederick: 143
 Seattle: 61
 Semple, Robert: 82
 Shaffner, Ingrid: 320
 Shapiro, Michael: 233, 234
 Shinkel: 89
 Shubert, Karsten: 119
 Simpsons: 199
 Smithsonian: 16, 19, 229, 230, 231, 290
 Sociedad de la Información y la Comunicación: 26, 181
 Sociedad de Naciones: 131
 Sociedades del conocimiento: 22, 50, 69, 150, 151, 186, 193, 339
 Sócrates: 31
 Software Libre : 12, 15, 16, 19, 47, 51, 61, 153, 194, 203, 204, 205, 212, 238, 241, 242, 243, 251, 294, 340, 341
 Spaceflight International Museum: 317, 318
 Specify 6: 299
 Stallman, Richard: 201, 202, 241
 Stonehenge: 259
 Sudáfrica: 59
 Suecia: 135
 Sueño de Polífilo: 256
 Suiza: 134, 135, 255
 Sur les musées: 111
- Tanner, Simon: 233, 282
 Tate Gallery de Londres: 225
 Techno-Brega: 211
 Templo de Zeus: 259
 Texas Natural Science Center: 296
 The art of archiving: 277
 The gridlock economy: 196
 The steve museum tagging project: 304
 The Upper Ringood Collection: 297

INDICES

- Thomsen: 109
Toronto: 299
Torre Eiffel: 319
Toscana: 87
Townsend, Joseph: 82
Toynbee, Arnold: 60
Tradescant Ark: 82
Tradescant, John: 82
Tragedia de los anticomunes: 41
Tragedia de los comunes: 29, 40
Tranquilli: 68
Transvaal Museum: 299
Trant, J.: 280
Tratado de Dominio Público: 128
Troya: 109, 156
True, Marion: 143
Turquía: 142
Two ways of thinking about cultural property: 135
Tycho Brahe: 77
- U.S.National Foundation: 299
Ulen, Thomas: 178
Ulloa, Antonio: 79
Un point de vue: le musée comme système de communication: 97
UNESCO: 11, 51, 67, 69, 130, 133, 134, 135, 136, 151, 155, 158, 164,
Watt: 212
Weil, Peter: 233, 237
Whitney Museum: 314
Whittington, George D.: 82
Wiki loves Art: 309
Winckelmann: 88, 106
Wolseley, Garnet: 141
- Zola, Emile: 92
- 165, 173, 228, 242
Unión Europea: 59, 274, 303
Universidad Carneige Mellon, Pensilvania: 292
Universidad de Barcelona: 207
Universidad de Basilea: 81
Universidad de Oxford: 81
Universidad de Stanford: 147
University of Oslo: 299
- Valéry, Paul: 92
Vercelli, Ariel: 51, 214
Versalles: 82, 85, 219
Vesalio: 259
Victoria and Albert Museum: 233, 238, 298
Viena: 82, 88
Von Erlach, Joham Fisher: 259
Von Mechel, Christian: 88
Von Ruhmor: 89
Von Siebold: 111
Vues des cordilleres: 89
- Wagensber, Jorge: 117
Waheed Khan, Abdul: 151
Wallis: 79
Warburg, Abby: 263, 268
Warren, Karen: 149, 172, 239

INDICE DE IMÁGENES

1. Entornos del procomún. Antonio Lafuente. *Pág. 34*
2. Museum. S.XVII. Manfredo Settala. *Pág.75*
3. *Elenchus tabularum*, 1719. Levin Vincent. *Pág. 83*
4. Sala XV. Museo de Monumentos Franceses. Alexander Lenoir, 1793. *Pág. 88*
5. *An assemblage of works of art from the earliest period to the time of Fidias*, 1815. Stephanoff. *Pág. 104*
6. La tribuna de los Uffizi, 1782. *Pág. 108*
7. Museum Lord Elgin en *Park Lane*, 1819. *Pág. 110*
8. *Museum Wormarium*, 1655. *Pág. 115*
9. Miembros de la expedición punitiva británica en Benin, 1897. *Pág. 141*
10. Objetos culturales de diversas procedencias, actualmente en museos enciclopédicos occidentales. *Pág. 143*
11. Repositorios digitales. *Pág. 157*
12. Patrimonio Digital. Ministerio de Cultura de España. *Pág. 163*
13. Evolución de las sucesivas ampliaciones temporales del *copyright*. *Pág. 198*
14. Licencias de Propiedad Intelectual. *Pág. 206*
15. Tipos de licencias *Creative Commons*. *Pág. 208*
16. Variaciones de licencias *Creative Commons*. *Pág. 209*
17. Imágenes de catálogos *on-line* para uso de investigadores. *Pág. 220*
18. Extracto de las condiciones de uso del catálogo DOMUS. *Pág. 226*
19. *British Museum v. Markets and investments*. *Pág. 229*
20. Villard de Honnecourt. *Pág. 254*
21. Ciríaco de Ancona. *Pág. 255*
22. Sueño de Polifilo. Francesco Colonna. *Pág. 256*
23. Museo Cartáceo. Cassiano del Pozo. *Pág. 257*
24. Árbol de conocimiento/ Órdenes Clásicos. Ilustración. *Pág. 258*
25. Pirámides y Coloso de Rodas. Fisher Von Erlach. *Pág. 259*
26. *Musée de sculpture antique et moderne*. Conde de Clarac. *Pág. 260*
27. Proyecto Mundaneum: Le Corbussier /Sala de telégrafos: Otlet y La Fontaine. *Pág. 262*
28. Abby Warburg, *Atlas Mnemosyne*. *Pág. 263*
29. André Malraux seleccionando fotografías para el museo imaginario. París. *Pág. 265*
30. ATHENA Europe. *Pág. 276*
31. Proceso de digitalización 3D imágenes de patrimonio cultural. *Pág. 282*
32. Gallica. *Pág. 285*
33. Cultura de la Imagen Digital. *Pág. 288*
34. *Red List*. ICOM. Antigüedades de Camboya. *Pág. 289*
35. *Flickr Commons*. *Pág. 291*
36. *Software Open Source*. *Pág. 297*
37. *The Steve Project*. *Pág. 305*

ÍNDICES

38. *The Powerhouse Australia en Wikipedia. Pág. 307*
39. *Wikipedia invade el Museo de la Plata. Pág. 308*
40. *Canal TV ArtBabble. Pág. 310*
41. *Blog Art Gallery Ontario. Pág. 311*
42. *Twitter/Blog/Flickr/Facebook en British Museum. Pág. 312*
43. *Canal RSS en Museo del Prado. Pág. 314*
44. *Web Now and then. Mallala. Pág. 315*
45. *Louvre en Second Life. Pág. 318*

ACRÓNIMOS

A2K: Access to Knowledge
 ACTA: Anti-Counterfeiting Trade Agreement
 AMICO: Art Museum Image Consortium
 ATHENA: Access To Cultural Heritage Network Across Europe
 ASCAP: American Society of Composers and Performers
 ASTC: Association of Science and Technology Centers
 BSD: Berkeley Software Distribution (Licencia Libre)
 CALIMERA: Cultural Applications: Local Institution Mediating Electronic Resource Access
 CAN: Collection Australian Network
 CC: Creative Commons
 CCH: Canadian Cultural Heritage
 CHIN: Canadian Heritage Information
 CDU: Clasificación Digital Universal
 CMS: Content Management System
 CSMI: Cumbre Mundial Sociedad de la Información
 DMCA: Digital Milenium Copyright Act
 DOMUS: Documentación en Museos
 DRM: Digital Rights Management
 EVA: European Visual Archive
 FSF: Free Software Foundation
 FOSS: Free and Open Source Software
 FLOSS: Free/Libre and Open Source Software
 GNU: No es UNIX (*GNU is Not Unix*). Licencia de FSF
 GPL: General Public License
 HTML: Hipertext Markup Language
 HTTP: Hipertext Transport Protocol
 ICHIN: International Conference on Hypermedia and Interactivity in Museums
 ICOM: International Council of Museums
 ICOFOM: International Council for Museology
 ICOMOS: International Council of Monuments and Sites
 IPI: International Intellectual Property Institute
 INA: Instituto Nacional Audiovisual
 LAM: Libraries, Archives and Museums
 MINERVA: Ministerial Network for Valorising Activities and Digitalisation
 MOMA: Museum of Modern Art, Nueva York
 MUSIMA: Museo Imaginado
 OMPI: Organización Mundial de Propiedad Intelectual
 OSI: Open Source Initiative
 RAMA: Remote Access to Museum Archives
 RSS: Rich Site Summary
 SGAE: Sociedad General de Autores Españoles
 SL: Second Life

ÍNDICES

SGLM: Standard Generalized Markup Language

TIC: Tecnologías de la Información y la Comunicación

TCU: Tecnología de Convergencia Universal

VEGAP: Visual Entidad de Gestión de Artistas Plásticos

W3C: World Wide Web Consortium

XML: eXtensible Markup Language

Bibliografía

A PROPÓSITO DEL PROCOMÚN

- AIGRAIN, Philippe y GONZÁLEZ-BARAHONA, Jesús M.(2003). "Propiedad y uso de la información y del conocimiento: ¿privatización o procomún?". *Novática*, 163, p. 3-5.
- ALCÁNTARA, José (2010). La neutralidad en la red. Colección Biblioteca de las Indias. [En línea]. 2010 [Consulta: 13.02.2011].- www.lasindias.org
- APPELL, G.N. Hardin's Myth of the Commons: The Tragedy of Conceptual Confusions. With Appendix: Diagrams of Forms of Co-ownership. [En línea] 1993 [Consulta: 02.11.2010].- <http://dlc.dlib.indiana.edu/dlc/handle/10535/4532>
- BENKLER, Yochai (2003). "La economía política del procomún". *Novática*, 163, pp. 6-9
- BENKLER, Yochai (2004). "Commons based-strategies and the problems of patents." *Science*, 305, p.1110
- BERRY, David. "The Commons as an Idea—Ideas as a Commons" [En línea] 2005 [Consulta: 20.10.2010].- http://www.freesoftwaremagazine.com/articles/commons_as_ideas?page=0,1
- BOLLIER, David. "Reclaiming the commons. Why we need to protect our public resources from private encroachment. [En línea] [Consulta: 25.10.1010] .- <http://bostonreview.net/BR27.3/bollier.html>
- BOLLIER, David (2003). "El redescubrimiento del procomún". *Novática*, 163, pp. 10-12
- BORGES BARBOSA, Denis. "Domínio Público e Patrimônio Cultural".[En línea] 2006 [Consulta: 20.04.2010].- <http://www.gestioncultural.org/boletin/2006/bgc15-DBorges.pdf>
- BOYLE, Carlos (2009). El siglo de la fraternidad. Escola de Redes [En línea] [Consulta: 12.11.2010].- <http://elsiglodelafraternidad.wordpress.com/author/cbsol/>
- BOYLE, James. "The second enclosure movement and the construction of the public domain". [on line] 2003 [consulta 15.05.2010].- <http://www.law.duke.edu/pd/papers/boyle.pdf>
- BRADLEY, Alexa y RISTAU, Julie. "Why The Commons Matters Right Now 12 big lessons we've learned" [En línea] 2010 [Consulta: 20.10.2010]. <http://onthecommons.org/>
- CARITAT, Marie-Jean-Antoine Nicolas de, Marqués de Condorcet. **"Sobre el sentido de la palabra revolucionario."** [En línea] 1847 [Consulta: 30.10.2010].- <http://www.ddooss.org>
- CLIPPINGER, Henry John y BOLLIER, David. "A Renaissance of the Commons. How the New Sciences and Internet Are Framing A New Global Identity and Order". [en línea]. 2005 [Consulta:23.04.2010].- http://www.worldproutassembly.org/archives/2007/07/a_renaissance_o.html

- COLOMA, Gemán. “La tragedia de los comunes y la tragedia de los anticomunes. Una reinterpretación”. [En línea] [Consulta: 30.10.2010].- <http://www.ucema.edu.ar/~gcoloma/comunes.pdf>
- CORSÍN JIMÉNEZ, Alberto (2007). “Cooperación y procomún: relaciones antropológicas”. *Archipiélago*, 77-78, pp. 27-32
- DECLARACIÓN DE GINEBRA SOBRE EL FUTURO DE LA ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL. [En línea] 2005 [Consulta: 13.07.2010].- <http://www.cptech.org/ip/wipo/genevadeclaration.html>
- ECO, Umberto. “Para una guerrilla semiológica” [En línea] 2007 [Consulta:21.10.2010].- <http://caosmosis.acracia.net/?p=532#more-532>
- EDSON, Michael y CHERRY, Rich. “Museum commons”. *Museos y la Web 2010: Actas*. Toronto: Archivo y Museo de la Informática [en línea]. 2010 [Consulta:13.05.2010].- <http://www.archimuse.com/mw2010/papers/edson-cherry/edson-cherry.html>
- FERNÁNDEZ-SAVATER, Amador (2005). “Mediactivismo, producción alternativa de imágenes, televisión: entrevista con Franco Berardi” *El Viejo topo*, 203, pp.72-75.
- FREIRE, Juan (2010). “Revitalización del procomún” *Revista Innobai*, 15
- GRECO, Gian Maria y FLORIDI, Luciano (2004). “The tragedy of the digital commons.” *Ethics and Information Technology* 6, pp. 73-81.
- HARDT, Michael y NEGRI, Antonio (2009). “Commonwealth”. Cambridge:Belknap. [En línea] 2009 [Consulta:20.10.2010].- Harvard.<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cac he:http://htca.us.es/blogs/wiki plazainvestigacion/2010/09/02/0101-conceptos/>
- HARDT, Michel y NEGRI, Antonio (2004). *Multitud*. Barcelona: Debate, p. 120
- HARDIN, Garrett. “The tragedy of commons”, *Science*, V, 162, pp.1243-1248. [En Línea] 1968 [Consulta:28.10.2010].- <http://www.eumed.net/cursose n/textos/hardin-tragedia.htm>
- HELFRICH, Silke Coord. (2008). *Genes, bytes y emisiones: bienes comunes y ciudadanía*. El Salvador: Fundación Heinrich Böll
- HELFRICH, Silke Coord. (2005). *¿Un mundo patentado? La privatización de la cultura y el conocimiento*. El Salvador: Fundación Heinrich Böll
- HELLER, Michael. “The tragedy of the anticommuns. Property in the transition from Marx to markets.” [En línea]. 1997 [Consulta:22.03.10].- <http://www.cooperationcommons.com/node/412>
- HESS, Charlotte and OSTROM, Elinor (2007). *Understanding Knowledge as a Commons: From Theory to Practice*. MA: MIT Press Cambridge, pp.3-26
- ILLICH, Ivan. “El silencio es un bien comunal”. [En línea] 2007 [Consulta:20.10.2010].- <http://www.grain.org/biodiversidad/index.cfmid=350&print=yes>

- KNEEN, Brewster. "Redefiniendo la "propiedad". Acerca de la propiedad privada, lo comunal y el dominio público." [En línea] 2004 [Consulta: 25.10.2010].- <http://www.grain.org/seedling/?id=258>
- LAFUENTE, Antonio (2007). "Los cuatro entornos del procomún". Archipiélago, 77-78, pp. 15-22
- LÉVY, Pierre. "El anillo de oro. Inteligencia colectiva y propiedad intelectual". [En línea]. 2001 [Consulta:04.03.10].- <http://www.sindominio.net/biblioweb-old/telematica/levy.html>
- LINEBAUGH, Peter. "Some Principles of the Commons. The commons is invisible until lost, but it may be recovered by entering into it". [En línea] 2010 [Consulta: 20.10.2010]. <http://onthecommons.org/>
- MANGABEIRA UNGER, Roberto: "La rebeldía, si no tiene proyecto, fracasará". [En línea] 2010 [Consulta: 20.02.2011].- <http://prodavinci.com/2010/05/09/roberto-mangabeira-unger-%E2%80%99Cla-rebeldia-si-no-tiene-proyecto-fracasara%E2%80%99D/>
- NEGRI, Toni y REVEL, Judith. "**Inventar lo común de los hombres**" [en línea]. 2008 [Consulta:23.04.2010].- <http://www.ddoos.org>
- ROSE, Carol M. "Creators: Traditions of public property in the information age" Law and Contemporary Problems [En línea] 2003 [Consulta:04.11.2010].- <http://www.law.duke.edu/pd/papers/rose.pdf>
- RODRÍGUEZ, Natxo (2008). Artes visuales y Cultura Libre. Una aproximación copyleft al arte contemporáneo. Tesis inédita.
- STALDER, Felix (2010). Digital Commons. En: Hart, Keith; Laille, Jean-Louis; Cattani, Antonio David (eds). The Human Economy: A World Citizen's Guide. Cambridge, UK, Polity Press.
- TRERÉ, Emiliano. Guía de conocimiento sobre Comunicación y Sociedad de la Información. Revista Gloobal, 67 [En línea] [Consulta:07.11.2010].- <http://www.gloobal.net/iepala/gloobal/fichas/ficha.phpentidad=Textos&id=1674&opcion=documento#s67>
- UGARTE, David de(2009). Filés: Democracia económica en el siglo de las redes. Colección Biblioteca de las Indias. [En línea]. 2010 [Consulta: 13.02.2011].- www.lasindias.org
- URRUTIA ELEJALDE, Juan (2009). El capitalismo que viene. Colección Biblioteca de las Indias. [En línea]. 2009 [Consulta: 13.02.2011].- www.lasindias.org
- VERCELLI, Ariel. "Repensando los bienes intelectuales comunes" [en línea]. 2009 [Consulta:27.01.10].- <http://www.bienescomunes.org/archivo/rlbc-1-0.pdf>-, pp. 28-32
- VERSHAVE, François-Xavier (2007). "¡A nosotros todos los bienes públicos mundiales!" Archipiélago, 77-78, pp. 23-26
- VV. AA (2004). Capitalismo cognitivo. Madrid: Ed. Traficantes de sueños

II. LOS MUSEOS. DEL PROCOMÚN A LO PÚBLICO.

La ciencia como cultura ...

- ALDEROQUI, Silvia. "Museos y escuelas: una sociedad fructífera". [En línea] 2010 [03.05.2010].-
http://www.cienciayjuego.com/jhome/index.php?option=com_content&view=article&id=254:museos-y-escuelas-una-sociedad-que-fructifica&catid=37:05
- ALEGRIA LICUIME, Luis. "Museos e historia: los usos sociales del patrimonio". "Turismo Cultural y Patrimonio. Los desafíos del siglo XXI" [En línea] 2002 [Consulta:03.05.2010].www.dibam.cl/dinamicas/DocAdjunto_118.doc+museos+apropiacion&cd=41&hl=es&ct=clnk&gl=es
- ALONSO IBAÑEZ, M^a del Rosario (1992). El patrimonio histórico. Destino público y valor cultural. Oviedo:Civitas.
- ALVAREZ, Jose Luis (1992). Sociedad, Estado y Patrimonio Cultural. Madrid: Espasa-Calpe.
- BALLART, Josep (2002). El patrimonio histórico y arqueológico: valor y uso. Barcelona: Ariel.
- BALLART, Josep y TRESSERRAS, Jordi (2001): Gestión del patrimonio cultural. Barcelona:Ariel.
- BARONA, Joseph Lluís, MOSCOSO, Javier y PIMENTEL, Juan (2003). La Ilustración y las ciencias. Para una historia de la objetividad. Valencia: Universitat de Valencia.
- BAZTÁN LACASA, Carlos (1998). "Once monumentos, once lugares". Museo (Madrid), 3, pp. 149-170.
- BENNET, Tony. "The political rationality of the Museum". *Continuum, The Australian Journal of Media and Culture*, vol. 3-1. [En línea]. 1990 [Consulta:23.04.2010].-
<http://www.informaworld.com/smpp/content~content=a911284998&db=all>
- BOLAÑOS, María (2008). Historia de los museos españoles. Gijón: Trea.
- BOURDIEU, Pierre (1994): "Structures, Habitus, Power: Basis for a Theory of Symbolic Power" en Dirks, Nicholas, Geoff Eley y Sherry Ortner (1994): *Culture/Power/History. A Reader in Contemporary Social Theory*, Princeton, N.J.: Princeton University Press, p. 155-200
- BOURDIEU, Pierre y DARDEL, Alain (1991). The love of art. European Art museums and their public. Cambridge-UK: Polity Press, pp. 14-71.
- BUENO, Gustavo (1992). "¿Qué queremos decir cuando hablamos de cultura?". *Diario 16 - Culturas*, 336, pp.1-3
- CAMERON, Duncan (1992). Un point de vue: le musée comme système de communication. Paris: Editions SW.Mâcon.
- CASTELLANO PINEDA, Patricia (2008). Los museos de ciencias y el consumo cultural. Una mirada desde la comunicación.

BIBLIOGRAFÍA

- Barcelona: Editorial UOC, pp.95-153
- CHECA, Fernando (2008). “Crisis y final de una idea del museo”. *Revista de Libros*, 133, p.6
- CRESPO DELGADO, Manuel (2008). “El gran mapa de la humanidad y las bellas artes prehispánicas durante la Ilustración”. *Anuario de estudios americanos* (Sevilla), 65, pp. 125-150
- DECLOCHE, Bernard (2002). *El museo virtual*. Gijón:Trea.
- DÍAZ BALERDI, Iñaki. “Museos y patrimonio: De la distancia retórica a la interlocución democrática”. [En línea] 2005 [Consulta:16.08.2010].- www.argitalpenak.ehu.es/p291content/es/.../se.../particip.p
- DÍAZ BALERDI, Ignacio (1997). “Historia, museos e imaginarios objetuales”. *Boletín PH* (Sevilla), 19 , pp.100-103
- DÍAZ CABRERA, M^a del Carmen (2009). “Reflexiones: Tiempos líquidos sobre el Patrimonio Cultural y sus valores”. *Estudios históricos-CDHRP*, 2, pp. 1-20.
- FONTAL MERILLAS, Olaia (2003). *La educación patrimonial. Teoría y práctica en el aula, el museo e internet*. Gijón: Trea, pp. 23-86.
- FUENTES ARAGONÉS, Juan Francisco (1988). “Luces y sombras de la Ilustración española”. *Revista de Educación* (Madrid), 1 , pp. 9-27
- GARCÍA CARMONA, Antonio. “Ciencia y pensamiento ilustrado” [en línea] 2002 [Consulta: 15.05.2010].- <http://www.redcientifica.com/doc/doc200211220001.html>-
- GUERRERO VALDEBENITO, Rosa María (2005). “Identidades territoriales y Patrimonio Cultural: La apropiación del patrimonio mundial en los espacios urbanos locales.” *Revista F@ro*, 2 , pp. 289-306
- HASQUIN, Hervé (2009). “Mostrar el arte y la ciencia en el Siglo de las Luces para el progreso de los conocimientos humanos”. Simposio ICOFOM. *Museología. Retorno a las bases*.
- HONOUR, Hugh (1982). *Neoclasicismo*. Madrid: Xarait ediciones.
- HOOPER-GREENHILL, Eilean. “*The Space of the museum*”. [on line] 1990 [Consulta:15.05.2010].- http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors3/greenhilltext.html
- LAFUENTE, Antonio y VALVERDE, Nuria (2003). *Los mundos de la ciencia y la Ilustración española*. Madrid: Fundación española de la ciencia y la tecnología.
- LAFUENTE, Antonio. “El museo como casa de los comunes. Nuevas tecnologías y nuevos patrimonios”. Instituto de Historia. CSIC [En línea] [Consulta:13.05.2010].- <http://digital.csic.es/bitstream/10261/2840/1/El%20museo%20como%20casa%20de%20los%20comunes.pdf>
- LLULL PEÑALBA, Josué (2005). “Evolución del concepto y de la significación social del patrimonio cultural”. *Arte, Individuo y Sociedad* (Madrid), 17, pp.175-204.
- MAIRESSE, François; DESVALLÉES, André y DELOCHE, Bernard (2009). “*Documento provocativo : conceptos fundamentales de museología*”. *Museología. Retorno a las bases*. ICOFOM Study Series, nº 38, pp. 110-114

BIBLIOGRAFIA

- MARCUSE, Herbert. Acerca del carácter afirmativo de la cultura. [En línea] 1972 [Consulta:02.08.2010].- www.walterbenjamin.org.ar/.../caracter%20afirmativo%2de%20la%20cultura.doc -
- MARÍN TORRES, María Teresa (2000-2001). "Los museos de museos. Utopías para el control de la memoria artística". *Imafronte*, 15, pp. 123-144
- MARÍN TORRES, María Teresa (2004). "Los visionarios de la gestión de la memoria". *Ciências e Técnicas do património (Porto)*, 3, pp. 271-291
- MAROEVIC, Ivo. "El rol de la musealidad en la preservación de la memoria". [en línea] 1997 [Consulta: 07.06.2010].- http://www.icofom-lam.org/files/13_maroevic_musealidad_en_la_preservacion_de_la_.pdf
- NIETO OLARTE, Mauricio (2003). "Historia natural y la apropiación del nuevo mundo en la Ilustración española". *Boletín Instituto Francés de Estudios Andinos*, 32, pp. 417-429
- NOGUÉS, Armando (2006). "Patrimonio, ¿necesidad vital?". *Boletín PH (Sevilla)*, 58, pp.53-54.
- NUÑEZ, Angélica. El museo como espacio de mediación: el lenguaje de la exposición museal. *univ.humanist*, 63, pp. 181-202 [En línea]. 2007 [consulta:2010-06-15].- http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120.48072007000100010&lng=en&nrm=iso
- PEREIRA, Lewis, CALDERÓN, Lenín y PEREIRA, Anaquima. "El sentido de los museos en la historia". *SituArte (Universidad de Zulia, Venezuela)*, 1 (2006). **[En línea] 2006 [Consulta: 20.08.2010].-** <http://www.revistas.luz.edu.ve/index.php/situarte/article/view/2805/0>
- POU, Cristina. "El museo, entre el ostracismo y la banalización social". **[En línea] 2005 [Consulta: 20.07.2010].-** www.amc.cat
- RICO MANSARD, Luisa Fernanda (2003). "Entre gabinetes y museos. Remembranza del espacio universitario". *Perfiles Educativos (México)*, 101, pp. 66-96
- RIOUX, Jean-Pierre y SIRINELLI, Jean François (1997). "Para una historia cultural ". México: Taurus, pp. 341-373.
- SCHAER, Roland (1993). *La invención de los museos*. París: Gallimard.
- SALGADO, Mireya. Museos y patrimonio: Fracturando la estabilidad y la clausura". *ICONOS*, 20, FLACSO-Ecuador, Quito, pp.73-81
- VV.AA. (2009). *De las naciones a las redes*. Colección Biblioteca de las Indias. [En línea]. 2009 [Consulta: 13.02.2011].- www.lasindias.org

Musealia y expósitos

- ALONSO RAMIREZ DE LA PECIÑA, Alonso. "Algunas reflexiones sobre el conocimiento y la divulgación del pensamiento científico". Biblia [En línea] 2002 [05.06.2010].- <http://www.euskomedia.org/PDFAnlt/mediatika/08259271.pdf>
- AMES, Michael M. (1990). "Cultural empowerment and museums: opening up anthropology through collaboration". *Objects of knowledge*. London: the athlone press, pp. 158-173
- ANNIS, Sheldon (1986). "The Museum as Staging Ground for Symbolic Act" *Museum*, 151
- APOLLINAIRE, Guillaume (1909). "Sur les musées". *Le Journal du Soir*, 3 Octubre. [En línea] 1998 [Consulta:16.07.2010].- <http://www.lib.uchicago.edu/efcts/ARTFL/databases/bibliopolis/art/art.bib.html>
- BELLIDO GANT, Maria Luisa (2001). *Arte, museos y nuevas tecnologías*. Gijón: Trea
- BREA, José Luis. *Cultura RAM*. [en línea]. 2009. [Consulta: 23.04.2010].- <http://www.joseluisbrea.net/>
- CASTELLANOS PINEDA, Alicia (2008). *Los museos de ciencias y el consumo cultural. Una mirada desde la comunicación*. Barcelona: UOC
- DECAROLIS, Nelly. "El valor del patrimonio: entre lo tangible y lo intangible". *ICOFOM LAM* [en línea] 2002 [Consulta: 13.06.2010].- <http://www.museomaritimo.com/adimra/Actividades/Investigacion/Trabajos/Gonet/EL%20V>
- ALOR%20DEL%20PATRIMONIO.doc
- DECLOCHE, Bernard (2002). *El museo virtual*. Gijón:Trea.
- GUIDIERI, REMO (1997). *El museo y sus fetiches*. Madrid: Tecnos
- IPPOLITO, Jon. "El museo del futuro: ¿Una contradicción en los términos?". *Artbyte* [en línea] 1998 [Consulta: 14.05.2010].- http://aleph-arts.org/pens/museo_futuro.html
- LAFUENTE, Antonio. "El museo como casa de los comunes. Nuevas tecnologías y nuevos patrimonios". Instituto de Historia. CSIC [Consulta:13.05.2010] <http://digital.csic.es/bitstream/10261/2840/1/El%20museo%20como%20casa%20de%20los%20comunes.pdf>
- MAIRESSE, François; DESVALLEES, André y DELOCHE, Bernard (2009). "Conceptos fundamentales de la museología". *ICOFOM* [En línea] 2009 [Consulta:04.06.2010].- http://www.icofom.com.ar/form/documento_provocativo_belgica_2009.doc
- MAROEVIC, Ivo. "El rol de la musealidad en la preservación de la memoria". [en línea] 1997 [Consulta: 07.06.2010].- http://www.icofom-lam.org/files/13_maroevic_musealidad_en_la_preservacion_de_la_.pdf
- RAMÍREZ, Juan Antonio. "La crítica y la historia del arte frente a los derechos de reproducción ". *Lápiz*, 217 [en línea].2005 [Consulta:04.03.10].-

BIBLIOGRAFÍA

- <http://www.contraindicaciones.net/2006/02/la-critica-y-la-historia-del-a.html>-
- RODRÍGUEZ, Natxo (2008). Artes visuales y Cultura Libre. Una aproximación copyleft al arte contemporáneo. Tesis doctoral inédita, p.87
- SHUBERT, Karsten (2008). El museo. Historia de una idea. De la Revolución Francesa a hoy. Granada: Turpiana.
- SLOTERDIJK, Peter. “El arte se repliega en si mismo”. Revista Observaciones Filosóficas. [En línea] 2005 [Consulta: 14.06.2010].-
- <http://www.observacionesfilosoficas.net/elarteserepliega.html>
- VAN MENSCH, P. Towards a methodology of museology. Thesis, University of Zagreb. [En línea] 1992 [Consulta: 23.02.2011].-
- http://www.muuseum.ee/en/erialane_areng/museoloogiaalan_e_ki/p_van_mensch_toward/
- VASQUEZ ROCCA, Adolfo (2008). “Estética de la virtualidad y deconstrucción del museo como proyecto ilustrado”. Nómadas (Colombia) 28, pp. 122-127.

¿A quién pertenece el pasado?

- AFRICOM. Museum of returned African Art. [En línea]2006 [Consulta: 12.02.2011].- http://users.telenet.be/african-shop/benin_museum.htm
- APPIAH KWAME, Anthony. "Whose culture is it?". The New York review of books, vol. 53, 2 [En línea] 2006 [Consulta:10.06.2010].- http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:0_HCnywL0-kj:www.si.umich.edu/~rfrost/courses/MatCult/content/Appiah,%2520Whose%2520Culture.pdf+whose+culture&
- BINNS, Gareth. "The universal museum". History in British Education. University of London [En línea] [Consulta: 23.02.2011].- <http://www.history.ac.uk/node/165>
- BOGDANOS, Matthew (2009). "Los ladrones de Bagdad: una nueva forma de ver la unificación del Partenón esculturas". UNESCO:Museum international, 241-2.
- BREA, Jose Luis (2010). Las tres eras de la imagen: imagen materia, film, e-imagen. Akal
- BODEI, Remo (1996). "Sobre la lógica de los museos". Revista de Occidente, 117
- BOLAÑOS, María (2008). Historia de los museos en España: memoria, cultura y sociedad. Gijón: Trea.
- BOLLIER, David (2008). Viral Spiral. How the Commoners Built a Digital Republic of Their Own. New York: The new press.
- BORDIEU, Pierre. "Combatir la tecnociencia en su propio terreno" [En línea] 1999 [Consulta: 10.11. 2010].- <http://pierre-bourdieu.blogspot.com/>
- BORGES, Luis Carlos y BOTELHO, Marilia Braz. "Los museos y el problema del retorno de obras de arte. Dos casos de estudio sobre el patrimonio cultural brasileño". En la alienación y el retorno del patrimonio cultural: una nueva ética global. ICOFOM Study Series, 39, pp.81-93
- BOYLE, James. "The second enclosure movement and the construction of the public domain". [on line] 2003 [consulta 15.05.2010].- <http://www.law.duke.edu/pd/papers/boyle.pdf>
- BRULON SOARES, Bruno C. "Armonía y disonancia. Gestiones culturales en el museo de la violencia". En la alienación y el retorno del patrimonio cultural: una nueva ética global. ICOFOM Study Series, 39, pp.93-115
- BURCH, Sally. "Sociedad de la información. Sociedad del conocimiento". [En línea] 2010 [28.07.2010].- <http://adesrevolucion18.blogspot.com/2010/06/sociedad-de-la-informacion-sociedad-del.html>
- CASTELLI, Amalia. "Museos y patrimonio universal: una mirada desde la interdisciplinariedad". Museologia e patrimônio. [En línea] 2008 [Consulta: 28.07.2010].- <http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgmus>

BIBLIOGRAFÍA

- CASTELLS, Manuel (2002). “La dimensión cultural de Internet”. Cultura y sociedad del conocimiento. Presente y perspectivas de futuro. FUOC e ICUB.
- CHANDA, Supreo (2010). “Alienación y restitución” En la alienación y el retorno del patrimonio cultural: una nueva ética global. ICOFOM Study Series, 39, pp.37-43
- Convención sobre las medidas que deben adoptarse para prohibir e impedir la importación, la exportación y la transferencia de propiedad ilícitas de bienes culturales. UNESCO, París, 14 de noviembre de 1970.
- Convención para la protección de bienes culturales en caso de conflicto armado. UNESCO, La Haya, 1954
- COOK, Chris (1993). Diccionario de términos históricos. Madrid: Alianza Editorial, pp.96-97
- CUNO, James (coord.) (2008). Who owns antiquities? Museums and the battle over our ancient heritage. New Jersey: University of Princeton
- CUNO, James (coord.) (2009). Whose culture? The promise of Museums and the debate over antiquities. New Jersey: University of Princeton
- DELOCHE, Bernard (2002). El museo virtual. Gijón: Trea.
- DAVIS, Ann. “Más allá de la repatriación de artefactos indígenas de que manera el museo Glenbow procura cambiar actitudes colonialistas”. En la alienación y el retorno del patrimonio cultural: una nueva ética global. ICOFOM Study Series, 39, pp.115-123
- “Declaration on the importance and value of universal museum” (2002). [En línea] 2002 [Consulta: 20.08.2010].- <http://www.tomflynn.co.uk/UniversalMuseumsDeclaration.pdf>
- DI FINI, María. “Estado e Identidad”. Razón y Revolución, 8. [En línea] (2001) [Consulta: 21.06.2010].- <http://www.razonyrevolucion.org.ar/textos/revryr/luchadeclases/ryr8-09-difini.pdf>
- DÍOS, Salustiano de (Coord.). Historia de la propiedad patrimonio cultural. III encuentro interdisciplinario. Salamanca [En línea]. 2002[Consulta:13.12.09].www.historiapropiedad.es/res/haJuan.pdf
- Directrices para la preservación del Patrimonio digital. Unesco, 2003
- DOLÀK, Jan: “Acerca del problema de la alienación y repatriación de las colecciones de los museos” En la alienación y el retorno del patrimonio cultural: una nueva ética global. ICOFOM Study Series, 39, pp.43-51
- DOMÍNGUEZ ORTIZ, Antonio (1989). Historia universal. Edad Moderna, vol. 3. Barcelona: Vicens Vives, p. 350
- DORADO SANTANA, Yanara. “Un acercamiento a la influencia de las Nuevas Tecnologías en el contexto de los Museos. Nuevas formas para divulgar la cultura”. [En línea] 2010 [Consulta: 13.07.1010].- www.congreso-info.cu/.../Dorado%20Santana,%20Yanara_INFO2010.doc
- EAKIN, Hugh. “Who Should Own the World’s Antiquities?”. The New York Reviews of books [En

BIBLIOGRAFIA

- línea] 2009 [04.06.2010].-
<http://www.nybooks.com/articles/archives/2009/may/14/who-should-own-the-worlds-antiquities/>
- FAYET, Roger. “Más allá del país de Nunca jamás: hacia una ética racional de la alienación” En la alienación y el retorno del patrimonio cultural: una nueva ética global. ICOFOM Study Series, 39, pp. 51-61
- FUMAGALLI, Andrea. “Doce tesis sobre el capitalismo cognitivo y la bioeconomía” [En línea] [Consulta: 30.07.2010].-
<http://www.universidadnomada.net/spip.php?article326>
- GARCIA LABAJO, Juan Manuel (2008). “La convención de París y UNIDROIT”. La lucha contra el tráfico ilícito de bienes culturales, pp. 123-128.
- GORZ, André. “La aritmética del capitalismo cognitivo. Il Manifesto 15 de
- Guía para el debate temático sobre la protección contra el tráfico de bienes culturales. UNESCO. [En línea] 2010 [Consulta: 01.08.2010].-
http://www.unodc.org/documents/commissions/CCPCJ_session19/ECN152010_6sV1051440.pdf
- GUICHOT Y SIERRA, Alejandro (1999). Noticia histórica del folklore. Consejería de Educación y Ciencia, Junta de Andalucía
- HAMMA, Ken (2005). Public Domain Art in an Age of Easier Mechanical Reproducibility. D-Lib Magazine.-
<http://www.dlib.org/dlib/november05/hamma/11hamma.html>
- HARRIS, Jennifer. “La identidad institucional, las comunidades y la alienación” En la alienación y el retorno del patrimonio cultural: una nueva ética global. ICOFOM Study Series, 39, pp. 123-135.
- HERNÁNDEZ FRANCISCA: Museología, restitución del patrimonio e identidad cultural de los pueblos”. En la alienación y el retorno del patrimonio cultural: una nueva ética global. ICOFOM Study Series, 39, pp. 135-145
- HERNÁNDEZ LEDESMA, María de los Ángeles. “El museo en la cultura digital. Renovación de la transmisión cultural a través del espacio virtual”. [En línea] 2008 [Consulta: 13.07.2010].-
[tp://www.educathyssen.org/blogs/iberoamericano/?p=10](http://www.educathyssen.org/blogs/iberoamericano/?p=10)
- HONOUR, Hugh (1982). Neoclasicismo. Madrid: Xarait ediciones.
- HURTADO MOTESINOS, M^a Dolores y SOTO PÉREZ, Francisco Javier (2008). La igualdad de oportunidades en el mundo digital. Murcia: Consejería de educación, ciencia e investigación.
- FFORDE, Cressida (2009). “Ngarrindjeri Nation, South Australia”. UNESCO: Museum international, 241-2.
- JAMESON, Frederick (2005). La lógica cultural del capitalismo tardío. Madrid: Editorial Trotta.
- KRÜGER, Karsten. “El Concepto De 'Sociedad Del Conocimiento’”. Revista bibliográfica de geografía y ciencias sociales. Universidad de Barcelona. [En línea] 2006 [Consulta: 13.07.2010].-

BIBLIOGRAFÍA

- <http://www.ub.es/geocrit/b3w-683.htm>
- LAFUENTE, Antonio. “El museo como casa de los comunes. Nuevas tecnologías y nuevos patrimonios”. Instituto de Historia. CSIC [en línea]. 2005 [Consulta:13.05.2010].- <http://digital.csic.es/bitstream/10261/2840/1/El%20museo%20como%20casa%20de%20los%20comunes.pdf>-
- LATOUR, Burno y WEIBEL, Peter (2005). Haciendo las cosas públicas. Catálogo de exposición de ZMK. Karlsruhe Baden-Wurtemberg.
- LAZZARATO, Mauricio (2004). “Tradición cultural europea y nuevas formas de producción y transmisión del saber”. En *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*. Madrid: Traficantes de sueños, pp. 129-144
- LAZZARATO, Mauricio (2006). *Por una política menor. Acontecimiento y política en las sociedades de control*. Madrid: Traficantes de sueños
- LEÓN, Aurora (1990). *El museo. Teoría, praxis y utopía*. Madrid: Cátedra.
- LESHCHENKO, Anna. “El principio de inalienabilidad de las colecciones de los museos como parte de la teoría museológica y la realidad en Rusia”. En *la alienación y el retorno del patrimonio cultural: una nueva ética global*. ICOFOM Study Series, 39, pp.61-73
- LEVY, Pierre. “El anillo de oro. Inteligencia colectiva y propiedad intelectual” [en línea] 2001 [Consulta:13.12.09].- <http://www.elastico.net/copyfi>
- <http://www.elastico.net/copyfi>
- ghf/upload/el_anillo_de_oro.pdf
- LEWIS, Geoffrey. Un concepto de museo polémico: La cooperación en la universalidad. UNESCO: *Museum international*, 224, pp. 37-42
- LIANG Chi, YU Hsu y PANG Yang (2006). Ontological techniques for reuse and sharing knowledge in digital museums. *The Electronic Library*, 24(2), pp.147-159. www.emeraldinsight.com/0264-0473.htm
- LIBEDINSKY, M. “Museos y educación: nuevas y viejas tecnologías”. VII Seminario Latinoamericano sobre Patrimonio Cultural ICOM. [En línea] 1999 [Consulta: 10.06.2010].- <http://www.catedras.fsoc.uba.ar/comunicación/libedinsky/icom.htm>
- LIMÓN DELGADO, Antonio (1999). “Patrimonio ¿de quién?”. Cuadernos IAPH: *Patrimonio etnológico. Nuevas perspectivas de estudio*. Granada: editorial Comares, pp.8-15
- LYOTARD, Jean François (1987). *La condición postmoderna*. Madrid: Cátedra
- MACGREGOR, Arthur. ‘A magazin of all manner of inventions’: Museums in the Quest for ‘Salomon's House in Seventeenth-Century England’ *Oxford Journal of the History of Collections*, 1, Pp. 207-212 [En línea] 1989 [Consulta: 22.07.2010].- <http://jhc.oxfordjournals.org/content/1/2/207.short>
- MAIRESSE, François (2010): “El problema de la alienación. Cinco pistas para reflexionar”.

BIBLIOGRAFIA

- En la alienación y el retorno del patrimonio cultural: una nueva ética global. ICOFOM Study Series, 39, p. 13-31
- MARANDA, Lynn. “Expolio y repatriación”, En la alienación y el retorno del patrimonio cultural: una nueva ética global. ICOFOM Study Series, 39, pp. 145- 155.
- MARTÍNEZ ILLA, Santi y MENDOZA, Roser. “TIC y gestión de la cultura. ¿Políticas e-culturales?”. [En línea] 2004 [Consulta: 17.07.2010].- www.gestioncultural.org
- Medidas jurídicas y prácticas contra el tráfico ilícito de bienes culturales. Manual de la UNESCO, (2006)
- MERRYMAN, John Henry. “Two ways of thinking about cultural property”. The American Journal of International Law [En línea] 1986 [Consulta:24.06.2010].- http://minervapartners.typepad.com/readings/MerrymanTW_Oways.pdf
- MERRYMAN, John Henry. “La nación y el objeto”. En CUNO, James (2009). Whose culture? The promise of museums and the debate over antiquities. New Jersey: Princeton University Press
- MILLE, Gabriel (2009).” *El retorno del patrimonio cultural de Dinamarca a Groenlandia*”. UNESCO:Museum international, 241-2.
- MUNILLA, Gloria. “La producción de contenidos culturales (2): arte, patrimonio, canales de difusión” . Cultura y sociedad del conocimiento. Presente y perspectivas de futuro (2002). Barcelona: FUOC e ICUB
- “New Benin museum to lure back sub-Saharan Africa’s lost art”. [En línea] 2009 [Consulta:12.02.2011].- http://users.telenet.be/african-shop/benin_museum.htm
- OPOKU, K. (2009). “Would Western Museums return looted objects if Nigeria and other African States were ruled by angels? Restitution and corruption”. [En línea] 2009 [Consulta: 20.08.2010].- <http://www.modernghana.com/news/233465/50/would-western-museums-return-looted-objects-if-nig.html>
- PASQUINELLI, Matteo (2010). Digital Neofeudalism. Crisis of Network Politic and the New Topology of Rent. Transmediale festival Berlin. 7 February 2010
- PASQUINELLI, Matteo (2008). *Animal Spirits: A Bestiary of the Commons*. Rotterdam: NAI Publishers / Institute of Network Cultures,pp. 13-16
- PATARO, María Susana (2009). “El saqueo de la memoria de un continente”. Cuadernos N° 10, pp. 107-135
- PODGORNY, Irina. “La mirada que pasa: museos, educación pública y visualización de la evidencia científica”. História, Ciências, Saúde-Manguinhos, 12, Rio de Janeiro [en línea] 2005 [Consulta:03.06.1020].- http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-59702005000400012&script=sci_arttext&tlng=en
- POULOT, Dominique. “La vía francesa de la invención museística”. La Museología y la historia del arte (2006). Murcia: Universidad de Murcia, pp. 221-251

BIBLIOGRAFÍA

- QUIN, Cai. “Acerca de la ética de las colecciones de museos”. En la alienación y el retorno del patrimonio cultural: una nueva ética global. ICOFOM Study Series, 39, pp. 105-115
- RAUNIG, Gerald (2008). Mil máquinas. Breve filosofía de las máquinas como movimiento social. Madrid: Traficantes de sueños.
- RAUSELL KOSTER, Pau (1999). “Poder y cultura. El origen de las políticas culturales”. En Políticas y Sectores culturales en la Comunidad Valenciana. Valencia: Tirant lo Blanch, pp. 2-29
- RENFREW, Collin y Bahn, Paul (2007). Arqueología. Teorías, métodos y practicas. Madrid: Akal, pp. 487- 508
- RENFREW, Colin (2006). *Loot, Legitimacy and Ownership: The Ethical Crisis in Archaeology*. London: Duckworth, p.9.
- ROWLAND, Ingrid D. “Found and Lost”. The new Republic [en línea] 2008 [Consulta:16.07.2010].- <http://www.tnr.com/article/books/found-and-lost>
- SÁNCHEZ CASTILLO, Sebastián (2008). Desarrollo de contenidos digitales en la Difusión audiovisual del patrimonio Histórico-artístico valenciano. Tesis doctoral. Universidad de Valencia.
- SCHEINER, Tereza M. (2010). “Museos, museología y restitución. Del patrimonio cultural en los albores de una nueva ética global”. En la alienación y el retorno del patrimonio cultural: una nueva ética global. ICOFOM Study Series, 39, pp. 31-37
- SHUBERT, Karsten (2008). El museo. Historia de una idea. De la revolución Francia a hoy. Granada: Turpiana.
- SHYLLON, F. (2007). “Museums and Universal Heritage: right of return and right of access”, Conferencia pronunciada en Abuja, Nigeria, con motivo del Día Internacional de los Museos.
- TUNBRIDGE, John E. (2006). “¿De quién es el patrimonio? Conflicto, cultura e identidad”. Boletín PH (Sevilla), 58 , pp.93.
- TYTGAT, Christiane (2009). “La exposición de 1997 y la reunificación proceso”. UNESCO: Museum international, 241-2.
- UNESCO y la protección del patrimonio cultural. [En línea] 2002 [Consulta:04.08.2010].- <http://www.cinu.org.mx/eventos/cultura2002/unesco.htm>
- UNESCO, *Conclusions of the Athens International Conference on the Return of Cultural Objects to their Countries of Origin*, Atenas, 17-18 Marzo 2008.
- VANESTRALEN, Hernando (2004). “Bienes de titularidad pública: patrimoniales y de dominio público. Una aproximación al sistema español. Revista Estudios socio-jurídicos, 6 Bogotá, pp. 211-262
- VERCELLI, Ariel y THOMAS, Hernán. “Repensando los bienes comunes: análisis socio-técnico sobre la construcción y regulación de los bienes comunes”.- [En línea] 2009 [28.08.2010].- http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1678-31662008000300010&script=sci_arttext

BIBLIOGRAFIA

- VILKUNA, Janne. "La alienación del patrimonio cultural y natural en el museo tradicional y en el gran museo. Una perspectiva finlandesa". En la alienación y el retorno del patrimonio cultural: una nueva ética global. ICOFOM Study Series, 39, pp. 73-81
- WARREN, Karen, J. (2004). "A philosophical perspective on the ethics and resolution of cultural properties issues." *Reinventing the museum: historical and contemporary perspectives on the paradigm shift*. Walnut Creek: Altamira press, Pp. 303- 323
- ZUKERFELD, Mariano. "Capitalismo cognitivo, trabajo informacional y un poco de música". *Nómada*, 28. IESCO, Universidad Central, Bogotá: Colombia. [En línea] 2008. [Citado:1/8/2010].- <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/colombia/iesco/nomadas/28/>

III. MUSEOS Y PROPIEDAD INTELECTUAL

La propiedad intelectual y el derecho ...

- BENKLER, Yochai. The wealth of networks. Yale University press[en línea]. 2006 [Consulta: 23.04.2010].-
http://www.benkler.org/Benkler_Wealth_Of_Networks.pdf
- BOLDRIN, Michael y LEVINE, David. K. Against intelectual monopoli[En línea]. 2007. [Consulta: 22.03.2010] <<http://www.dklevine.com/general/intellectual/againstnew.htm>>
- BOYLE, James. “El segundo movimiento de cercamiento y la construcción del Dominio público” Traducción de Ariel Vercelli [en línea]. 2005 [Consulta: 28.02.10] <http://www.arielvercelli.org>
- CARRILLO, Francisco J. (2007). “La excepción cultural”. Profesionales, marzo-abril, pp. 64-65
- CASACUBERTA, David.”La propiedad intelectual como mordaza” [en línea]. 2003 [Consulta: 28.02.10].- <<http://www.kriptopolis.org/the-next-generation-reloaded>>
- CASAS VALLÉS, Ramón. “¿Propiedad... Intelectual?”.- [En línea] 2003 [Consulta: 03.09.2010].- www.elastico.net/copyfight
- CASTRO BONILLA, Alejandra. “El derecho de autor con relación a otros derechos específicos de la sociedad de la información” [En línea] [Consulta:03.09.2010].- http://www.informaticajuridica.com/trabajos/Pagina_especifica_sobre_derechos_de_autor_DA_con_relacion_otros_derechos.asp
- CARDEN, Art. “El monopolio intelectual es un mal innecesario” [en línea]. 2009 [Consulta:22.03.2010].- http://www.ieep.org.ec/index.php?option=com_content&task=view&id=1650&Itemid=9
- CLAVELL VERGÉS, Gaspar. “La propiedad intelectual e Internet: su subordinación a la cultura y a la información.” [En línea] 1999 [Consulta: 03.09.2010].- <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/num8/gaspar.html>
- CRIADO, Miguel Ángel. “Contra el monopolio de las ideas”. El Público [En línea]. 2009 [Consulta:22.03.2010].- <http://www.publico.es/ciencias/219851/monopolio/ideas>
- COLE, J.H. “Propiedad intelectual: Comentarios sobre algunas tendencias recientes”. Empresa y humanismo, [en línea] 2003 [Consulta:16.03.2010].- <http://fce.ufm.edu/Catedraticos/jhcole/Navarra.pdf>
- “De las primeras patentes al movimiento por la Devolución: Auge y caída del concepto de propiedad intelectual” [en línea] [Consulta: 22.03.1010].- <http://exploradoreselectronicos.net>
- Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española[en línea].[Consulta: 13.03.2010].- <www.rae.es>

BIBLIOGRAFIA

- ESPLUGAS BOTER, Albert. "El monopolio de las ideas: contra la propiedad intelectual". [En línea] [Consulta: 03.09.2010].- <http://www.liberalismo.org/articulos/69/propiedad/intelectual/>
- GARCÍA LÓPEZ, Daniel J.(2007). "Aproximación crítica a la propiedad intelectual: la cultura como valor para la democracia". Revista telemática de Filosofía y Derecho, 10, pp. 207-244
- GUTIERREZ VICEN, JAVIER y CORTELL, JORGE: "Licencias libres en el mundo del arte" II Jornadas Copyleft, Barcelona[en línea]. 2004 [Consulta:22.03.2010].- http://ayp.unia.es/index.php?option=com_content&task=view&id=287
- HAACKE, Hans (1984). "Museos, gestores de la conciencia". Art in America 72, nº 2
- HELFRICH, Silke (coord.) (2008). Genes, bytes y emisiones: bienes comunes y ciudadanía. México D.C: Fundación Heinrich Böll
- KINSELLA, Stephan. "Contra la propiedad intelectual" [En línea] 2001 [Consulta:03.09.2010].- <http://www.liberalismo.org/articulos/69/propiedad/intelectual/>
- KRAUSS, Rosalind. "The cultural logic of the late Capitalism Museum". En Richard Hertz (ed.) (1985). Theories of Contemporary Art. Englewood: Prentice Hall
- LESSIG, Lawrence. Cultura libre. Traducción: Antonio Córdoba / Elástico [en línea]. 2004 [Consulta:13.12.09].- http://elastico.net/copyfight/upload/free_culture_es.pdf >
- LESSIG, Laurence (2008). "Creative Commons y cultura libre. Una legislación insensata".Telos. 77
- LESSIG, Lawrence (2006). El código. Madrid: traficantes de sueños
- LÓPEZ CUENCA, Alberto. Y RAMÍREZ PEDRAJO, Eduardo. (coord.). "Propiedad intelectual nuevas tecnologías y libre acceso a la cultura". Centro Cultural de España, México. [En línea]. 2008, pp.11-49. [Consulta:22.01.10].- http://www.ccemx.org/img_act_x_tipo/propiedadint.pdf
- MANIFIESTO CONTRA EL CANON. [en línea] [Consulta: 22.03.1010].- http://www.todoscontraelcanon.es/index.php?body=article_manifiesto&id_article=37
- MÖLLER, Erik y HILL, Benjamin M. "Obras culturales libres"[en línea]. 2005 [Consulta:23.03.2010].- <http://freedomdefined.org/Definition/Es>
- MORENO FERNÁNDEZ, Juan. "Dominio público vs intereses privados en materia de propiedad intelectual" [en línea]. 2008. [Consulta: 16.03.2010].- <http://www.culturabierta.com/?p=270>
- OMPI."¿Qué es la propiedad intelectual? [en línea].[Consulta:15.03.2010].- <http://www.wipo.int/about-ip/es/>
- OMPI. Principios básicos del derecho de autor y los derechos conexos. [En línea]. [Consulta:15.03.2010].- <http://www.wipo.int/about-ip/es/>
- POSTMAN, Neil (1994). Tecنópolis, Barcelona: Libros Del Indíce

BIBLIOGRAFIA

- PRONER, Carol. “¿Cuáles son los límites de la propiedad intelectual?”. *Rebelión* [En línea] 2007 [Consulta: 03.09.2010].- <http://aporrea.org/tecno/n104270.html>
- ¿QUÉ ES EL COPYLEFT?. [en línea]. [Consulta:15.03.2010].- <http://www.gnu.org/copyleft/copyleft.es.html>
- RAYMOND ERICK S. “La catedral y el bazar.” [En línea].2002. [Consulta:20.03.10].- <http://www.smaldone.com.ar/documentos/docs/catedralbazar.pdf>
- REAL DECRETO LEGISLATIVO 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia
- RODRÍGUEZ, Natxo. “Reactivation of commons”. III congreso online. Conocimiento abierto. Sociedad libre. Observatorio para la cibersociedad.[En línea]. 2006 [Consulta: 10.03.1010].- <http://www.cibersocietat.net/congres2006/gts/comunicacion.php?lengua=en&id=628>
- RODRÍGUEZ, Natxo (2008). *Artes visuales y Cultura Libre. Una aproximación copyleft al arte contemporáneo*. Tesis inédita.
- ROMERO, Carlos (2009). “Propiedad intelectual y cultura libre: copyleft y licencias Creative Commons. El copyright y la propiedad intelectual”. *Musa*, nº 11, p.83
- ROSARIO BARBOSA, Pedro M. “Humanidades, Tecnología y Derechos de Autor” [en línea]. 2008 [Consulta: 16.03.10].- http://209.85.229.132/search?q=cache:uGE4snVAPicJ:p mrb.net/essays/humanidades_tecno_copyright.odt+caso+Eldred+vs+Ashcroft&cd=17&hl=es&ct=clnk&gl=es
- SABATÉ, Jordi. “Entrevista a Ignasi Labastida” [En línea] 2008 [Consulta:21.03.2010].- <http://www.consumer.es/web/es/tecnologia/internet/2007/05/10/162253.php>
- STEPHENSON, Neil. En el principio... fue la línea de comandos [En línea] 1999 [Consulta: 13.12.09].- http://www.sindominio.net/biblioweb/telematica/command_es/command_es.pdf
- TORRENTE, José Miguel. “Propiedad intelectual, la gran desconocida. ¿Sabemos realmente qué es?”. [En línea] 2009 [Consulta:02.09.2010].- <http://www.suite101.net/content/propiedad-intelectual-la-gran-desconocida-ia101#ixzz0ySXJgHci>
- UGARTE, David de. “La propiedad intelectual y sus alternativas: Creative commons vs Devolución” ¿Por qué los economistas ya no defienden el copyright y las patentes? [en línea]. 2007 [22.02.1010].- <http://deugarte.com/la-propiedad-intelectual-y-sus-alternativas-creative-commons-vs-devolucion>
- UGARTE, David de(2010). *Los futuros que vienen*. Colección Biblioteca de las Indias. [En línea]. 2010 [Consulta: 13.02.2011].- www.lasindias.org
- VERCELLI, Ariel. “Repensando los bienes culturales comunes” [en línea]. 2009.

BIBLIOGRAFIA

- [Consulta:27.01.10].-
<http://www.bienescomunes.org/archivo/rlbc-1-0.pdf> -,pp.28-65
- VILLATE, Javier. "La propiedad intelectual en la nueva era digital". ARCHIVO del Observatorio para la CiberSociedad [En línea] 2001 [Consulta:03.09.2010].-
<http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=40>
- VIDAL, Miquel (2005). "Redescubriendo el procomún". Diagonal, 7.
- VOLOKH, Eugene. "La plausibilidad conceptual de la propiedad intelectual".- [En línea] [Consulta: 03.09.2010].-
<http://www.liberalismo.org/articulos/69/propiedad/intelectual/>
- www.opensource.org: "Definición Open Source." [En línea]. [Consulta:15.03.2010].-
<<http://www.opensource.org/>>
- XALABARDER, Raquel; MARTÍN-PRAT, María; MALMIERCA, Marta; RAMÍREZ, Javier. "La copia privada digital". Revista de Internet, Derecho y Política [En línea]. 2005 [Consulta: 13.05.2010].-
<http://www.uoc.edu/idp/1/dt/esp/mesaredonda02.pdf>
- ZUIK, D. Y SÁNCHEZ ANTELO, M. A. "Derechos de autor: hacia Nuevas conceptualizaciones categoriales de la producción y Colaboración en la obra de arte digital". [En línea]. 2005 [Consulta:27.01.10].-
<http://www.liminar.com.ar/pdf/05/zuik.pdf>

Museos y propiedad intelectual

- BARTOLINI, Franco, CALDELLI, Roberto y CAPPELLINI, Vito. "Electronic IPR management technologies. Cultural heritage and technologies in the third millennium. [En línea] 2005 [Consulta:20.07.2010].- <http://conference.archimuse.com/researchForum>
- BORGES BARBOSA, Denis. "Domínio Público e Patrimônio Cultural". [En línea] 2008 [Consulta: 20.04.2010].- <http://www.gestioncultural.org/boletin/2006/bgc15-DBorges.pdf>
- CAMPS, Teresa. "Del autor y la autoría". Calle 14, 1. [en línea]. 2007 [Consulta:15.05.2010].- http://www.lalibreriadelau.com/catalog/product_toc.php/products_id/13068?sid=c8f4fd64b600711fad4e3fef0a509607/action/notify2-
- CARMICHAEL, Trevor (2006). "Intellectual property. Museums and intellectual property in the multimedia age". ICOM News, 2, pp. 3-4
- CASAS VALLÉS, Ramón (2008). "La propiedad intelectual en los museos". Museos (Madrid), 4, pp. 76-97
- Código de deontología del ICOM para los museos. [En línea] 2006 [Consulta:14.07.2010].- <http://icom.museum/codigo.html#section7>
- CUENCA, Lola. Bancos de imágenes (Investigación, conservación y difusión del patrimonio cultural). Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid) [en línea]. 2000 [Consulta:04.03.10].- <http://eprints.ucm.es/tesis/inf/ucm-t24993.pdf>
- ELSTER PANTALONY, Rina. "The carrot vs the stick: can copyright enhance access to cultural heritage resources in the networked environment?". Cultural heritage informatics: selected paper from ichim99. [En línea] 1999 [Consulta: 20.07.2010].- <http://conference.archimuse.com/researchForum>
- ELSTER PANTALONY, Rina. Guía de la OMPI para la gestión de la propiedad intelectual en los museos. [en línea] 2009 [Consulta: 14.05.2010].- http://www.wipo.int/export/sites/www/freepublications/es/copyright/1001/wipo_pub_1001.pdf
- GARCÍA LÓPEZ, Daniel J. (2007). "Aproximación crítica a la propiedad intelectual: la cultura como valor para la democracia". Revista telemática de Filosofía y Derecho, 10, pp. 323
- GEIST, Michael. "Museums and the Public Domain". [En línea] 2007 [Consulta:03.10.2010].- [.http://www.michaelgeist.ca/content/view/1972/125/](http://www.michaelgeist.ca/content/view/1972/125/)
- GARCIA SANZ, Rosa María. El derecho de autor en internet. Tesis Doctoral - Universidad Complutense de Madrid). [en línea]. 2008 [Consulta:22.03.2010].- <http://eprints.ucm.es/7662/1/t27502.pdf>
- GONZÁLEZ GOZALO, A. (2009). "Derechos de autor en las intervenciones arquitectónicas

BIBLIOGRAFIA

- de intervenciones museísticas”. *Musa* (Sevilla) 11, pp. 67-73.
- HEMMUNGS WRITEN, Eva y RYMAN, Maria (Coord). *Mashing up culture: the rising of User generated content*. Uppsala University. [en línea] 2009 [Consulta: 05.06.2010].- <http://www.counter2010.org/2009/02/16/mashing-up-culture-workshop-papers-announced/>
- HERREZA LEBRÓN, Pablo (2005). “Adquisiciones para las colecciones de los museos: deontología y propiedad intelectual”. *Boletín PH* (Sevilla), 53, pp.106-109.
- HILEY, Michael. “Private owners and public access; using the web to provide access to historic properties and their contents”. *Cultural heritage and technologies in the third millennium*. [En línea] 2001 [Consulta:20.07.2010].- <http://conference.archimuse.com/researchForum>
- IPPOLITO, Jon. “El museo del futuro: ¿Una contradicción en los términos?”. *Artbyte* [en línea] 1998 [Consulta: 14.05.2010].- http://aleph-arts.org/pens/museo_futuro.html
- LIBRO VERDE. *Derechos De autor en la economía del conocimiento*. Bruselas [en línea] 2008 [05.06.2010].- http://www.isciii.es/htdocs/internacionales/pdf/Libro_verde_CE_derechos_de_autor_en_la_economia_del_conocimiento.pdf
- MACULAN, Lena. “Museums and social software” [en línea] 2007 [Consulta:30.07.2010].- <http://digitalheritage.wordpress.com/2007/04/20/museums-and-social-software/>
- MAGMESS-GARDINER, Bonnie. “Internacional Cultural Property Protecction and the web: electronic resources in Europe and the US”. [En línea] 1999 [Consulta:20.07.2010].- <http://conference.archimuse.com/researchForum>
- MANIFIESTO DE SORIA. Sobre las "reproducciones" de obras de arte... [En línea]. 2005 [Consulta:04.03.10].- http://agenciacritica.net/archivo/2005/07/abierta_la_veda.php
- MARÍN, Juan José. “Cuestiones de propiedad intelectual relacionadas con la conservación digital, la difusión, la comunicación pública y la reproducción del patrimonio cultural internacional”. *Conference on Intellectual Property and Cultural Heritage in the Digital World* [en línea]. 2009 [Consulta:13.12.09].- http://wipo.int/meetings/en/2009/cr_mad/program.html
- MARTÍN GAVILÁN, César (2009). “La legislación española sobre patrimonio artístico, bibliografico y documental”. [En línea] [Consulta: 20.08.2010].- <http://eprints.rclis.org/17734/>
- OPOKU, Kwame. “European and American museums and the question oft copyright in stolen African cultural objects”. [En línea] 2008 [Consulta:20.07.2010].- http://www.modernghana.com/GhanaHome/columnist/category.asp?menu_id=50&c_id=915
- PESQUERA VAQUERO, Isabel (1997). “El difícil equilibrio entre propiedad intelectual y el museo como servicio público”. *Museo*, 2 , pp. 275-280

BIBLIOGRAFIA

- RODRÍGUEZ, Natxo. "Copyright y el brillante futuro digital de los museos" Zehar, 57 [en línea]. 2005 [Consulta: 04.03.10].- <http://www.arteleku.net/publicaciones/zehar/57-transicion/copyright-y-el-brillante-futuro-digital-de-los-museos.-natxo-rodriguez>
- SHAPIRO, Michael S. "Introduction: Museums and the digital future". Managing museum digital assets: A resource guide for museums. International Intellectual Property Institute (IIPi) [en línea]. 2001 [Consulta:14.05.2010].- www.iipi.org/reports/Museums_Guide.pdf
- SPADACCINI, Jim. Open Source Software: New Possibilities for Museums. *National Association for Museum Exhibition's Journal* Vol.27 no. 2.[En línea]2008 [Consulta: 20.07.2010].- <http://www.ideum.com/blog/2008/11/open-source-software-new-possibilities-for-museums/>
- VERCELLI, Ariel. "Repensando los bienes culturales comunes", pp.28-65 [en línea]. 2009. [Consulta:27.01.10].- <http://www.bienescomunes.org/archivo/rlbc-1-0.pdf>
- ZUIK, D. Y SÁNCHEZ ANTELO, M. A. "Derechos de autor: hacia Nuevas conceptualizaciones categoriales de la producción y Colaboración en la obra de arte digital". [en línea]. 2005 [Consulta:27.01.10].- <http://www.liminar.com.ar/pdf05/zuik.pdf>

LA ERA DE LO MUSEAL Y EL PROCOMÚN DIGITAL

- ALMEIDA OLMEDO, José Ramón. "Ilustrando el pasado". Sercam Revista digital, 3 [En línea] 2009 [Consulta: 22.07.2010].- www.sercam.es
- ANDERSON, Chris y WOLFF, Michael (2010). "The Web Is Dead. Long Live the Internet". Wired [En línea] 2010 [Consulta: 27.02.2011].- http://www.wired.com/magazine/2010/08/ff_webrip/all/1
- ANGELAKI, G., et al. "ATHENA: A Mechanism for Harvesting Europe's Museum Holdings into Europeana". In J. Trant and D. Bearman (eds). *Museums and the Web 2010: Proceedings*. Toronto: Archives & Museum Informatics. [En línea] 2010.[Consulta:21.072010].- <http://www.archimuse.com/mw2010/papers/angelaki/angelaki.html>
- BAÑUELOS, Jacob (2010). "Digitalización del patrimonio cultural", Razón y Palabra (44).
- BEARMANT, David Y TRANT, Jennifer: "On being social". *Museums and the web 2010: Selected papers from an international conference*. Toronto: Archive and Museum informatics [en línea]. 2010 [Consulta:23.04.2010].- <http://www.archimuse.com/mw2010/papers/mw2010-intro.pdf>
- BEDOYA, Alejandro. "Qué es interactividad?" Usuario, Revista Electrónica [En línea] 1997 [Consulta: 03.10.2010].- <http://www.sinpapel.com/art0001.shtml>
- BELLIDO GANT, María Luisa (2001). *Arte, museos y nuevas tecnologías*. Gijón: Trea
- BELLIDO GANT, M^a Luisa. "Museos virtuales, museos digitales".[En línea] 2009 [Consulta: 20.05.2010].- http://museosvirtuales.wordpress.com/2009/02/04/museos_digitaes/
- BREA, José Luis. *Cultura RAM*. [en línea], 2009. [Consulta: 23.04.2010].- <http://www.joseluisbrea.net/>
- BREA, José Luis. *La era postmedia*. [en línea], 2009. [Consulta: 23.04.2010].- <http://www.joseluisbrea.net/>
- CARMICHAEL, Trevor (2006). "Intellectual property. Museums and intellectual property in the multimedia age". *ICOM News*, 2, pp. 3-4
- CARR, Nicholas. "Is google making us stupid? *What the Internet is doing to our brains*. *Atlantic Magazine*, [En línea] 2008 [Consulta: 07.01.2011].- <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2008/07/is-google-making-us-stupid/6868/>
- CARRERAS MONTFORT, César y MUNILLA CABRILLANA, Gloria (2005). *Patrimonio digital*. Barcelona: UOC
- CARRERAS MONFORT, César (2003). "Bits de cultura". *Boletín PH* (Sevilla), 46, pp. 24-25
- CARRERAS MONTFORT, César y BASCONES, Pere. "Unas breves consideraciones sobre los museos ante el reto digital". [En línea] 2009 [Consulta:29.09.2010].- <http://www.cibersociedad.net/>

- congres2009/es/coms/unas-breves-consideraciones-sobre-los-museos-ante-el-reto-digital/958/
- CELAYA, Javier y FERNÁNDEZ BURGUEÑO, Pablo (2009). Visibilidad de los museos en la Web 2.0 . Estudio elaborado por Dosdoce.com y Abanlex Abogados. [En línea] 2009 [Consulta: 20.10.2010].- www.dosdoce.com
- CUENCA, Lola (2003). “Bancos de imágenes para el patrimonio” Boletín PH (Sevilla), 46
- DANTO, Arthur C. (1999) . Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia. Barcelona: Paidós, p. 143.
- DEBRAY, RÉGIS (1994). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Paidós, pp. 175 y ss.
- DELOCHE, Bernard. “El patrimonio inmaterial ¿herencia espiritual o cultura virtual?” [en línea]. [Consulta: 23.04.2010] icofomlam.org/files/14_deloche_patrimonio_inmaterial.pdf+Deloche+El+patrimonio+inmaterial&hl=es&gl=es&pid=bl&srcid=ADGEEsIxzauXa1TphQzPViEs7W0LlqElaUB4Dlvh
- DECLOCHE, Bernard (2002). El museo virtual. Gijón:Trea.
- DELEUZE, Gilles y PARNET, Claire. “Lo actual y lo virtual” [En línea] 1996 [Consulta:25.09.2010].- <http://cinosargo.bligoo.com/content/view/217095/Lo-actual-y-lo-virtual-por-Gilles-Deleuze.html>
- “Digitising Cultural Heritage”.- Londres: British Museum [En línea] 2010 [Consulta:26.01.2011].- http://www.britishmuseum.org/whats_on/events_calendar/september_2010/digitising_cultural_heritage.aspx
- EDSON, Michael: “Imagine a Smithsonian Commons”. [En línea]. 2008 [Consulta: 23.04.2010].- <http://smithsonian-webstrategy.wikispaces.com/Smithsonian+Commons+Prototyp>
- EDSON, Michael y CHERRY Rich. “Museum commos”. *Museos y la Web 2010: Actas*. Toronto: Archivo y Museo de la Informática [En línea]. 2010 [Consulta:13.05.2010].- <http://www.archimuse.com/mw2010/papers/edson-cherry/edson-cherry.html>
- ELSTER PANTALONY, RINA. “The carrot vs the stick: can copyright enhance access to cultural heritage resources in the networked environment?”. Cultural heritage informatics: selected paper from ichim99. [En línea] 1999 [Consulta: 20.07.2010].- <http://conference.archimuse.com/researchForum>
- FERRERAS MARCOS, Rufino (2007). “Museos 2.0”. Conferencia Patio Herreriano Valladolid-Educa Thyssen Madrid. [En línea] 2007 [Consulta:21.11.2010].- <http://www.rufinoferreras.com/?p=74>
- GÓMEZ VILCHEZ, M^a Soledad. “Museos p2p” [en línea] 2008 [05.06.2010].- <http://mediamusea.com/media-teca/>
- HAMMA, Kenneth. “Public Domain Art in an Age of Easier Mechanical Reproducibility”. Lib magazine, 11 [En línea]. 2005 [Consulta:23.04.2010].-

BIBLIOGRAFIA

- <http://www.dlib.org/dlib/november05/hamma/11hamma.htm>
- HEFFERMAN, Virginia. "The death of the open web". New York Times [En línea] 2010 [Consulta: 27.02.2011].-
<http://www.nytimes.com/2010/05/23/magazine/23FOB-medium-t.html>
- HILEY, Michael. "Private owners and public access; using the web to provide access to historic properties and their contents". Cultural heritage and technologies in the third millennium. [En línea] 2001 [Consulta:20.07.2010].-
<http://conference.archimuse.com/researchForum>
- HUERTAS, Rafael. Sobre la Realidad (Virtual o no). [En línea] 2002 [Consulta: 03.10.2010].-
<http://ensayos.filosofianet.net/main.htm>
- INNERARITY, Daniel (2004). La sociedad invisible. Madrid: Espasa Calpe
- INNERARITY, Daniel. "La sociedad invisible". [En línea] 2002 [Consulta:20.01.2011].
<http://www.ub.edu/prometheus21/articulos/archivos/Innerarity.PDF>
- KAVAKLI, Evangelia. "A knowledge-oriented view of web technology adoption in Museums". [En línea] [Consulta: 20.07.2010].-
http://www.aegean.gr/culturaltec/kavakli/publications/pdf_files/hercma01_kavakli.pdf
- KEENE, Suzanne (2004). "The future of the museum in the digital age". ICOM News, 3, p. 4
- LANG ROTTENBERG, Barbara (2003). "Los museos, la información y la esfera pública". Museum ICOM, 216 , pp.24-33
- LÉVY, Pierre (1999). ¿Qué es lo virtual?. Barcelona: Paidós.
- LIBRO VERDE. Derechos De autor en la economía del conocimiento. Bruselas [en línea] 2008 [Consulta:05.06.2010].-
http://www.isciii.es/htdocs/internacionales/pdf/Libro_verde_CE_derechos_de_autor_en_la_economia_del_conocimiento.pdf
- LIMÓN RODRÍGUEZ, Susana (2003). "Patrimonio virtual: difusión del patrimonio cultural a través de internet". Boletín PH (Sevilla), 46, pp.102-106.
- LICALZI O'CONNELL, Pamela. "One Picture, 1,000 Tags". New York Times, 28 de marzo 2007. [En línea] 2007 [Consulta: 20.10.2010].-
<http://www.nytimes.com/2007/03/28/arts/artsspecial/28social.html?ex=1332734400&amp;en=7ca44051eed1110&ei=5088>
- MACULAN, Lena. "Museums and social software". [En línea] 2007 [Consulta:30.07.2010].-
<http://digitalheritage.wordpress.com/2007/04/20/museums-and-social-software/>
- MARTÍN PRADA, Juan. "Nuevas dinámicas artísticas en modo web 2.0". [en línea]. 2007 [Consulta: 23.04.2010].-
<http://medialab-prado.es/inclusiva-net->
- MARÍN TORRES. Maria Teresa (2000). "Los museos de museos. Utopías para el control de la memoria artística". Imafronte (Murcia), 15, pp. 123-144
- MINGUEZ, Jorge (2005). "Copias. Valor estético y autenticidad". Claves, 157, pp.32-38

BIBLIOGRAFÍA

- QUÉAU, Philippe (1995). *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Madrid: Paidós
- RICO, Juan Carlos (coord.) (2009). ¿Cómo se cuelga un cuadro virtual? Las exposiciones en la era digital. Gijón: Trea, pp. 101-213.
- RODRÍGUEZ DE LAS HERAS, Antonio (2003). "El patrimonio histórico y la transferencia digital" *Boletín PH (Sevilla)*, 46, pp.28-30
- SARTORI, Giovanni (1998). *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Madrid: Taurus
- SERRANO ORTIZ, Juan (2007). "Museografía, Diseño y Videoarte: Propuesta de catalogación en línea." *ICONO* 14, 9
- SCHWEIBENZ, Werner (2004). "The development of virtual museums". *ICOM News*, 3, p.3
- SOLANO ANDRADE, Agustín René. "Una visita al museo de arte (entre malraux y danto)".-[En línea] [Consulta:08.10.2010].- <http://www.nuevamuseologia.com.ar/visitaalamuseo.htm>
- SPADACCINI, Jim. "Open Source Software: New Possibilities for Museums". *National Association for Museum Exhibition's Journal*, Vol.27 no. 2.[En línea] 2008 [Consulta:20.07.2010].- <http://www.ideum.com/blog/2008/11/open-source-software-new-possibilities-for-museums/>
- TANNER, Simon. "Reproduction charging models and rights policy for digital images in American art museums." [en línea]. 2004 [Consulta:23.04.2010].- http://msc.mellon.org/research-reports/Reproduction20charging%20y%20models20rights20policy.pdf/at_download/file
- UGARTE, David de (2010). *El poder de las redes*. Colección Biblioteca de las Indias. [En línea]. 2010 [Consulta: 13.02.2011].- www.lasindias.org
- URBAN, R. et al. "Second Life for Your Museum: 3D Multi-User Virtual Environments and Museums". *Museums and the Web 2007: Proceedings*, Toronto: Archives & Museum Informatics [en línea] 2007 [Consulta:30.09.2010] . <http://www.archimuse.com/mw2007/papers/urban/urban.html>
- VELTMAN, Kim H (2003). "Desafíos de la aplicación de las TIC al patrimonio cultural". *Boletín PH (Sevilla)*, 46, pp.26-40
- VOELKER-MORRIS, Robert J. Copyright concerns and digital technology in museums:rights, reproductions, intellectual propertyprotection, and fair use. Tesis. University of Oregon[En línea] 2003 [Consulta:20.07.2010].- http://74.125.155.132/scholar?q=cache:XDrvEReM2y0J:scholar.google.com/+VOELKER-MORRIS,+ROBERT+J,+&hl=es&as_sdt=2000
- WARBURG, Aby (2010). *Atlas Mnemosyne*. Madrid: AKAL.
- WEIBEL, Peter. *El mundo como interfaz*. [En línea] [Consulta: 05.10.2010].- <http://www.elementos.buap.mx/num40/htm/23.htm>

Este libro fue concluido el día de Santa Margarita en 2010 (Granada), siendo 55 años posterior a la fundación de la UNESCO en Londres. 293 años antes nacía d'Alembert y el mismo día, aunque hace 145 años, Linvingstone llegaba a las cataratas Victoria.