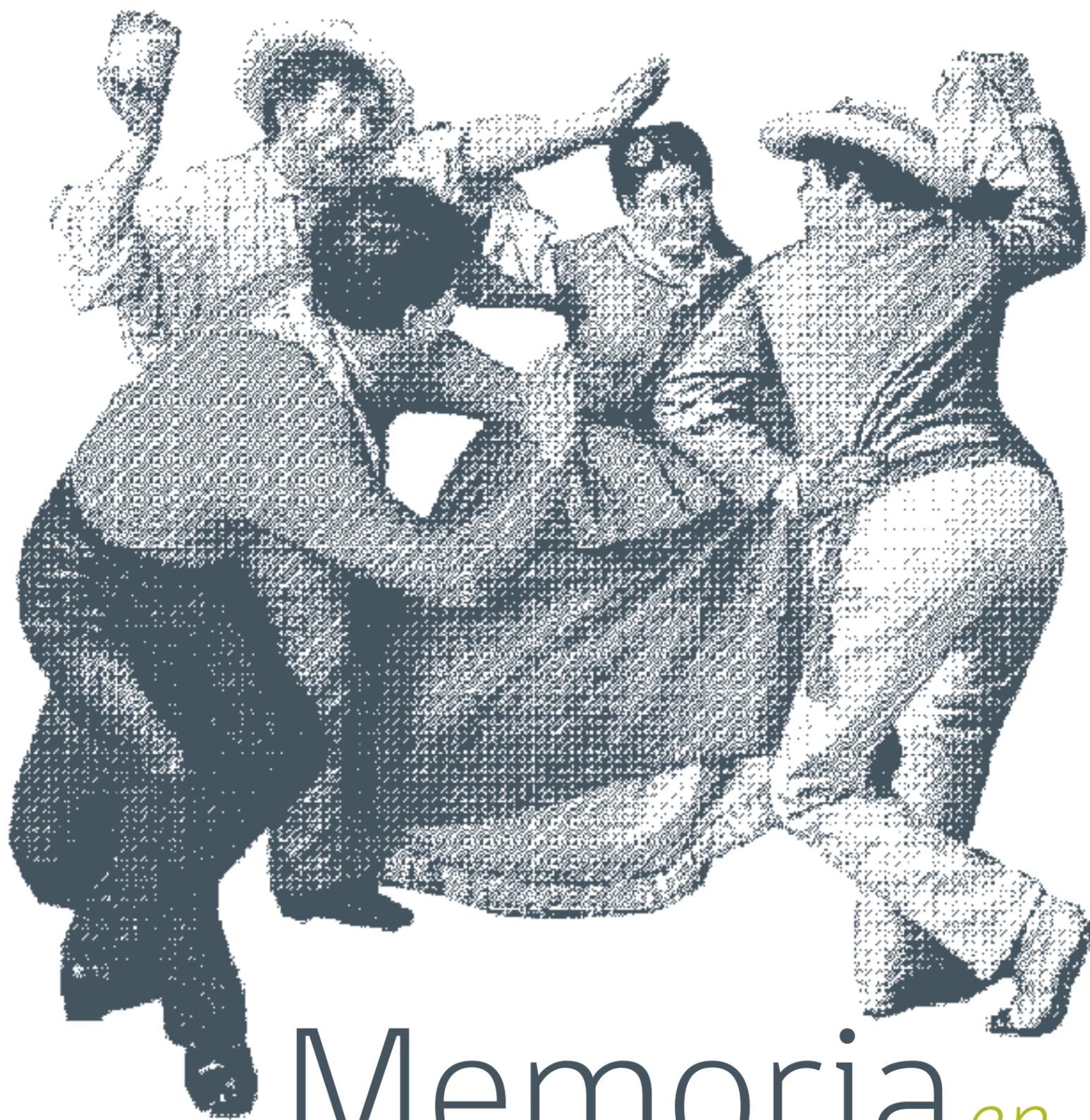


C PATRIMONIO CULTURAL

- * Identidad, oralidad y escritura en la época digital
- * Cybersyn, el sueño futurista de Salvador Allende
- * Arte digital y los nuevos códigos del patrimonio
- * YouTube, Wikipedia, Google, fenómenos de la red
- * En esta edición Sonia Montecino, Raimundo Frei, Néstor Olhagaray y el artista visual Gonzalo Mezza

Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos # 43 Año XII Otoño 2007 \$1.600



Memoria *en* *un* Click

PATRIMONIO CULTURAL

Nº 43 (Año XII)

Otoño de 2007

Revista estacional de la Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos (Dibam), Ministerio de Educación de Chile.

Directora y representante legal: Nivia Palma.

Consejo editorial: Ricardo Abuauad, José Bengoa, Marta Cruz Coke, Humberto Giannini, Pedro Güell, Marta Lagos, Pedro Milos, Jorge Montealegre, Pedro Pablo Zegers, Diamela Eltit, Ramón Griffero, Micaela Navarrete.

Comité editor: Gloria Elgueta, Grace Dunlop, Michelle Hafemann, Delia Pizarro, Claudio Aguilera, Leonardo Mellado y Luis Alegría.

Colaboran: Gabinete, Departamento de Prensa y Unidad de Estudios Dibam; Museo Histórico Nacional.

Editora: Grace Dunlop (grace.dunlop@dibam.cl).

Periodista: Michelle Hafemann (patrimonio.cultural@dibam.cl).

Ventas y suscripciones: Myriam González (suscripciones.revista@dibam.cl).

Diseño: Junta Editorial de las Comunas Unidas (www.juntaeditorial.cl).

Corrección de textos: Héctor Zurita.

Dirección: Alameda Bernardo O'Higgins 651 (Biblioteca Nacional, primer piso), Santiago de Chile.

Teléfonos: 360 53 84 - 360 53 30

Fono-Fax: 632 48 03

Correo electrónico: patrimonio.cultural@dibam.cl

Sitio web: www.patrimoniocultural.cl

En el diseño de esta publicación se utiliza las tipografías *Fran Pro* de Francisco Gálvez y *Digna Sans* de Rodrigo Ramírez, ambos pertenecientes al colectivo www.tipografia.cl

Esta revista tiene un tiraje de 5.000 ejemplares que se distribuyen en todo el país, a través de la red institucional de la Dibam, suscripciones, librerías y kioscos.

Reciba la revista Patrimonio Cultural en su casa durante un año, por tan sólo \$ 6.000. Llame al (56-2) 360 53 20 o al 632 48 03, o escriba a suscripciones.revista@dibam.cl y nos pondremos en contacto con usted a la brevedad. Los números anteriores que no estén agotados pueden ser adquiridos en nuestra oficina, ubicada en la Biblioteca Nacional.

Las opiniones vertidas por los colaboradores de la revista no necesariamente representan a esta publicación o a sus editores y son de absoluta responsabilidad de quienes las emiten.

Patrimonio Cultural es una revista de la Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos (Dibam); institución del Estado de Chile dependiente del Ministerio de Educación.

www.patrimoniocultural.cl

Cartas

Estimad@s:

Junto con saludarles y felicitarlos por la iniciativa de tan positivo aporte a la difusión del patrimonio cultural, me gustaría a través de este mail, por una parte preguntar y por otra sugerir.

Luego de leer algunas ediciones de la revista en formato digital, me di cuenta de lo incómodo que resulta en ciertas instancias y por lo mismo, me vino la nostalgia de las revistas en vivo y en directo. Al buscar los lugares de venta de la revista constaté que en Valparaíso, estando tan cerca de Santiago, no había ni un punto de ventas, siendo que otras ciudades mucho más extremas como Chiloé sí tenían. Mi consulta es entonces: ¿cuál sería el motivo de dicha situación?, y asimismo, ¿por qué no realizar las gestiones pertinentes para que sí exista?, incluso podría hacer las consultas a lugares que sean relacionados al rubro en nuestra ciudad y establecer los contactos pertinentes para que se puedan comunicar.

Por último, la suscripción a la revista, ¿incorpora los gastos de envío?

Bueno, agradeciendo de antemano una pronta respuesta, les saluda

Alejandra Collado M.





"El húsar de la muerte", Archivo Fotográfico y Digital Biblioteca Nacional.

Creación, restauración y conservación

El cine en la era digital

La mezcla de soportes sigue estando al servicio de la producción de una obra, que tiene un contenido simbólico y una existencia virtual, puesto que sólo existe cuando se exhibe.

Por Michelle Hafemann Berbelagua

“El húsar de la muerte”, estrenado en 1925, es el único largometraje del cine mudo chileno posible de ver y difundir en la actualidad. La película, dirigida y protagonizada por Pedro Sienna, relata las aventuras de Manuel Rodríguez entre 1814 y su muerte. Con 65 minutos de duración, fue restaurada por primera vez, entre 1962 y 1963, por el cineasta chileno Sergio Bravo. Un año más tarde, el Centro de Cine Experimental de la Universidad de Chile completaría la tarea, agregando una banda sonora del compositor nacional Sergio Ortega.

En 1995, la pieza cinematográfica es nuevamente intervenida, ahora gracias a la iniciativa de la División de Cultura del Ministerio de Educación. Con música incidental de Horacio Salinas, “El húsar de la muerte” fue declarado Monumento Histórico Nacional en 1998, reconociendo de esta forma, y oficialmente, el carácter patrimonial de la obra más conocida de Sienna.

No obstante, a pesar del largo trabajo que significó la restauración de este largometraje clásico del cine chileno, aún hay más por hacer. Esto, si se toma en cuenta que la máxima actual en materia de conservación fílmica apunta a que el resultado del proceso sea lo más cercano posible al original. Así, como explica Ignacio Aliaga, director de la Cineteca Nacional, gracias a la tecnología digital se podrían eliminar las rayas que muestra “El húsar de la muerte” debido al natural deterioro del negativo a causa de su proyección, las que –por supuesto– originalmente no formaban parte del largometraje. Sin embargo, los esfuerzos del organismo gubernamental creado

en marzo del 2006 y ubicado en el Centro Cultural Palacio La Moneda, van orientados a replicar la experiencia de la obra de Sienna en parte de los 800 rollos de material fílmico que se reunieron el año pasado por medio de la campaña “Chile tiene memoria”. Y todo esto, gracias a la utilización de procesos y soportes digitales.

Fórmula 3

“Hay varias razones por las cuales relacionarse con lo digital en materia de patrimonio audiovisual”, sostiene Ignacio Aliaga, quien a través de su participación en la Federación Internacional de Archivos Fílmicos, FIAF, ha conocido experiencias recientes de otros países del globo en torno a la conservación cinematográfica. Por esto, explica que “hay una producción que se hace y que circula digitalmente, por lo tanto, podríamos hablar de cine digital al referirnos a aquel que es producido, postproducido y difundido por esta tecnología, que además se utiliza en parte de los procesos de producción y difusión de obras que son proyectadas en los formatos de cine tradicional. Y allí la mezcla de soportes sigue estando al servicio de la producción de una obra, que tiene un contenido simbólico y una existencia virtual, puesto que sólo existe cuando se exhibe. En otros casos, lo que hemos conocido son producciones digitales que se insertan a su vez digitalmente en medios digitales, por ejemplo, como lo que estamos viendo a través de canales como YouTube o incluso periódicos como El País de España”.

La tercera directriz, agrega, sería la restauración de material fílmico gracias a procesos o soportes digitales. Y aquí, señala, se abren

dos aristas: “Por una parte está el cómo conservamos aquellas producciones hechas digitalmente, lo que tiene –también– cuestiones complejas, puesto que con todo el desarrollo que ha tenido lo digital, no se sabe en el horizonte cercano cuáles van a ser los estándares más estables en materia de conservación digital y soportes. Por tanto, lo más posible es que tengamos en los próximos años una evolución en tal sentido, lo cual implicaría que una conservación digital va a tener *per se* la transferencia como un fenómeno propio de su conservación. Y, en cuanto a restauración del cine tradicional, lo nuevo que trae lo digital es la posibilidad de intervenir la película para restaurar las imágenes, borrándole las rayas o mejorando los contactos de tono, lo que permitiría –incluso– hacer un proceso de acercamiento mayor a la calidad artística del material original”.

Como botón de muestra de los beneficios de la tecnología digital para la industria audiovisual, Aliaga afirma: “El tema que es importante ahora tiene que ver con cómo conservamos toda la producción en video, realizada desde fines de los ’70 hasta hoy, que también está en riesgo de desaparición por los problemas de la base magnética que tiene este soporte. Y para esto, la única manera es traspasarla a formatos digitales, pensando siempre que vamos a tener que estar migrando cada cierto tiempo a otros soportes digitales que se vayan desarrollando. Porque, como dije, no existe ninguna certeza respecto de la duración que tiene la conservación en soporte digital y a qué proceso futuro va a tener, pero definitivamente es un tema que está empezando a ser revelante”.

Tecnología y participación social:

Apuntes desde la experiencia del Programa BiblioRedes

El vigor de la participación social a través de los nuevos medios tecnológicos, y en especial la radical horizontalidad de sus mecanismos de inclusión, conduce a una reflexión en torno a, hasta hace poco, insospechadas consecuencias para responder a quién, cómo, cuándo y dónde se define qué es patrimonio cultural de nuestro país.

Por Enzo Abbagliati Boils y Pablo Andrade Blanco

A principios de marzo, Sussy Millaqueo, usuaria de la Biblioteca Pública de Barros Arana (comuna de Teodoro Schmidt, Región de la Araucanía), fue premiada con el primer lugar en el concurso “Tu cultura, tu origen en Internet”, iniciativa del programa BiblioRedes de la Dibam destinada a promover entre los usuarios de las bibliotecas públicas el rescate y difusión de la historia, cultura y tradiciones de los pueblos originarios de Chile a través de la creación de páginas web.

Sussy, una joven estudiante de pedagogía, orgullosa de su origen mapuche, es sin duda un claro ejemplo de los desafíos que las tecnologías de información y comunicación plantean para el trabajo en torno al patrimonio cultural, o por lo menos cómo éste se ha desarrollado tradicionalmente. En su sitio www.biblioredes.cl/rucahue.cl, cuenta de manera simple la historia de la Comunidad Indígena Manuel Curiqueo, fundada en 1903 por el cacique del mismo nombre con familias que habían emigrado del interior de Temuco.

Sin ser una usuaria experta de tecnología, subió a Internet e hizo disponible para cualquier persona conectada en cualquier lugar del mundo, un retazo de nuestra historia que, posiblemente, aún no ha sido analizado en ningún estudio del mundo académico ni ha sido relevado por agrupaciones o instituciones vinculadas al rescate, preservación, puesta en valor y difusión del patrimonio cultural. La intrahistoria, diría Miguel de Unamuno, compartiendo tribuna con la historia.

De paso, y quizá sin saberlo, Sussy “subió” una serie de interrogantes de reciente cuño sobre la relación entre patrimonio cultural y tecnologías de información y comunicación y que pueden reunirse bajo una sola gran pregunta: ¿cuál es el impacto de estas tecnologías en el rescate y proyección del patrimonio cultural?

La relación de todo grupo humano con su patrimonio cultural no está ajena a la evolución en las maneras en que ese grupo interactúa en y con las otras esferas de su quehacer. Así como la actividad económica se ve impactada por la adopción de tecnologías, la manera en que ese grupo vive sus más características manifestaciones culturales también se ve afectada. Por lo tanto, la tecnología que genera nuevos espacios de participación y expresión social y política, también abre nuevas oportunidades para la creación e interacción con la cultura.



Biblioteca de Valdivia. Archivo BiblioRedes.



Imagen extraída del sitio Trabajadores del rock, de BiblioRedes.

Guitarras virtuales

Por **Jaime González Sanhueza**

Trabajadores del rock es una agrupación de jóvenes de Antofagasta que desde el 2004, gracias a BiblioRedes logró crear su propio sitio web, en el cual diferentes bandas de la zona promocionan sus recitales, intercambian datos o debaten en foros.

El rock es actitud. Sinónimo de ello es un grupo de jóvenes de Antofagasta que bajo el nombre de ATR (Trabajadores del rock) decidieron darle un gran impulso a su música a través de un sitio en internet: www.biblioredes.cl/atr.cl

La idea nació en la Fiesta de la Cultura 2003 en la ciudad nortina, cuando varias bandas oriundas de la zona se iluminaron con la idea de crear un portal donde pudieran difundir sus tocatas, crear foros y que además se convirtiera en un punto de encuentro del rock norteño. De esta forma, paso a paso, ATR decidió obtener la personalidad jurídica y subir su ansiado sitio web en BiblioRedes.

Roberto Garín, músico gestor de la idea, relata que siempre se ha esforzado por el rock y que ha logrado encontrar espacios de difusión gracias a la constancia y organización de las bandas que hacen recitales y la creación del sitio web. “Yo fui quien se la jugó para que el rock estuviera presente en las actividades culturales del gobierno regional”, sostiene.

Los dividendos no tardaron en llegar. El portal de ATR fue elegido el mejor sitio de BiblioRedes del norte. Por otra parte, gracias a la excelente difusión de su web, lograron llevar a Antofagasta bandas importantes de la escena nacional, como Weichafe y Averno. “El hecho de ser elegidos la mejor web del norte es un premio a la constancia y seriedad con que tomamos la música, para nosotros el rock es una forma de vida, no moda ni edad”, agrega.

En la actualidad varias bandas forman parte de ATR, entre las que destacan Corazones Ebrios, Baja Ley, Dynamo y Ripio. Garín comenta que Antofagasta es el único lugar de Chile donde los grupos de rock reciben capacitación para la creación de sitios webs. “Como resultado, en corto tiempo los grupos han logrado de manera fácil armar su web y llegar a más gente. Es el medio ideal, porque agrupa a otras instituciones sin fines de lucro como la ATR, y es capaz también de acoger a más bandas de rock. Además, debo recalcar la independencia con que BiblioRedes deja trabajar a los sitios”, dice. Convencido además que el rock nunca ha sido tomado en cuenta en su verdadera dimensión, ya que desde su nacimiento ha sido un estorbo para la autoridad, siente a BiblioRedes como un gran apoyo. “Se gana mucho. Difusión, canales de comunicaciones comunales, regionales, nacionales e internacionales. A mi llegada me convertí rápidamente en un voluntario de BiblioRedes”, termina afirmando.

Jaime González Sanhueza es estudiante de periodismo de la Universidad del Mar, sede de Talca.

>> Basados en la experiencia del programa BiblioRedes, se puede afirmar que el vigor de la participación social a través de los nuevos medios tecnológicos, y en especial la radical horizontalidad de sus mecanismos de inclusión, conduce a una reflexión en torno a, hasta hace poco, insospechadas consecuencias para responder a quién, cómo, cuándo y dónde se define qué es patrimonio cultural de nuestro país.

De esta manera tenemos que:

“El patrimonio digital consiste en recursos únicos que son fruto del saber o la expresión de los seres humanos. Comprende recursos de carácter cultural, educativo, científico o administrativo e información técnica, jurídica, médica y de otras clases, que se generan directamente en formato digital o se convierten a éste a partir de material analógico ya existente. Los productos “de origen digital” no existen en otro formato que el electrónico”¹.

La primera aproximación, y sin duda reacción natural, al emergente tema del patrimonio digital se ha traducido en un cada vez mayor interés e inversión de recursos en utilizar la tecnología para preservar y difundir elementos patrimoniales que se encontraban en otros soportes. En el caso chileno, diversas instituciones públicas –entre ellas la Biblioteca Nacional, el Archivo Nacional y diversos museos– y privados –como la Corporación del Patrimonio Cultural–, han incorporado tecnología de manera permanente desde la década pasada a la gestión y administración de sus colecciones de valor patrimonial. Con ello han logrado una mayor visibilidad y utilización de recursos, cuyo acceso en su formato original era y es complejo por razones de conservación. No cabe duda de que la experiencia de sitios como www.memoriachilena.cl o www.nuestro.cl demuestra que la tecnología es un nuevo medio para perfeccionar el quehacer de las instituciones ligadas al patrimonio cultural.

Sin embargo, la evolución de Internet en la última década ha provocado el surgimiento de escenarios que, no obstante, son parte de las promesas implícitas de Internet, promueven cambios tan radicales en las formas y en las posibilidades de interacción entre las personas y las sociedades, que ya es casi lugar común afirmar que el mundo está enfrentando una revolución. “Estamos observando una explosión de productividad e innovación, y recién está comenzando, cuando millones de mentes –que de otra manera se hubieran ahogado en la oscuridad– son empujadas a la economía global de las ideas”².

Esta revolución se basa en procesos de comunicación y expresión que nos llevan, entre otros caminos, a nuevas formas de representar la cultura. Esto está generando dos fenómenos simultáneos: por un lado, se está desarrollando un proceso de diversificación y heterogeneidad cultural, siendo posible observar la multiplicación de expresiones multiculturales por todo el mundo; y, por otro, se ha generado un proceso de democratización bidireccional, donde el público destinatario puede establecer canales de respuestas, convirtiéndose en sujetos activos de la expresión y representación.

Pensar en formas de expresión, representación e identidad en soportes digitales ha llevado a algunos a hablar de este fenómeno como cultura digital, siendo una de las características de ésta, facilitar la propagación e intercambio de información y conocimiento y la participación de personas y colectivos. En este sentido nos enfrentamos a un proceso con dos caras, ya que, por un lado, diversifica a los distintos sujetos, y, por otro, homogeneiza los soportes de su expresión y representación.

Por lo tanto, cuando reflexionamos en torno al patrimonio digital desde la premisa de expresiones y cultura digitales, nos conectamos con lo

realizado por las bibliotecas públicas chilenas desde el año 2004 en el desarrollo y construcción de contenidos locales en formato digital (páginas web), el que se inicia como un proceso de recopilación de la historia local, generando contenidos pertinentes a cada comunidad.

En este sentido, nos enfrentamos a un proceso de expresión de diversos individuos y colectividades, que a través de herramientas web plasman su historia, su memoria e identidad. Generan nuevas formas de comunicación y nuevas formas de expresión, es decir, nuevas formas de representarse, comunicándonos y expresándonos, cómo se ven a sí mismos y como se ven con respecto a otros sujetos u otras colectividades. La definición operativa de contenidos locales del programa BiblioRedes asume estos escenarios, entendiendo los contenidos locales como un conjunto de bienes culturales, que son considerados propios por una comunidad, siendo el resultado y/o expresión de prácticas colectivas. Las páginas web creadas bajo este marco, tienen por finalidad ofrecer a la comunidad, tanto para su uso como para su apropiación, manifestaciones singulares de la cultura local en correspondencia con su contexto histórico y social.

Característica de este proceso es la constitución de espacios alternativos, desde los cuales se crean, suben a la red y comparten expresiones culturales con valor patrimonial, complejizando la cartografía de nuestra cultura contemporánea. Es posible referirse a estas nuevas formas como un proceso de democratización del patrimonio, donde las propias colectividades determinan su patrimonio, no en base de criterios científicos o metodológicos, sino en función de lo que la propia experiencia define como patrimonio.

Este escenario es el correlato patrimonial de fenómenos que están ocurriendo en prácticamente todas las esferas del quehacer de la humanidad, desde la manera de hacer periodismo hasta el avance en la medicina, pasando por cierto por el pastel de choclo y la conquista del espacio. Todos estos procesos en curso están atravesados por una serie de características comunes, destacando el desarrollo de una cultura de redes colaborativas; la constitución de los cibernautas en actores protagónicos en la publicación, edición y valoración de los contenidos disponibles en Internet; y la creciente adhesión a comunidades virtuales que impactan en el mundo real.

Es lo que recientemente ha sido denominado la Web 2.0, donde la definición estratégica es entender a la web como una plataforma. De esa manera, contando con un dispositivo conectado a Internet a través de banda ancha, cualquier persona en cualquier parte del mundo podría comprar acciones en Wall Street, votar en una elección local para escoger a un alcalde, publicar el asalto a un banco, compartir fotografías inéditas de un hallazgo arqueológico sobre la cultura aimara o visitar y experimentar virtualmente cualquier museo del mundo.

Esta discusión recién se está iniciando y para muchas personas e instituciones vinculadas al patrimonio cultural, lo digital sólo es un soporte que potencia la gestión y difusión de sus colecciones, no pudiendo nunca reemplazar la experiencia directa en el mundo real, mientras que para otros el contacto con este mundo virtual constituye en sí una experiencia que transforma, enriquece y proyecta el patrimonio cultural sobre la base de una mayor y horizontal participación social.

...Aquel viernes de marzo, Sussy Millaqueo pidió autorización a la mujer más antigua de la comunidad Llaguepulli para vestir a orillas del lago Budi la indumentaria tradicional de la mujer mapuche. Meses antes decidió subir a Internet sin consultar a nadie la historia de su comunidad.

Enzo Abbagliati Boils es Licenciado en Historia, Coordinador Nacional del Programa BiblioRedes.

Pablo Andrade Blanco es Antropólogo, Coordinador de Estudios, Programa BiblioRedes.

1. Unesco, 2003. http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=17721&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html, consultado el 14 de marzo de 2007.

2. Time Magazine, 25 de diciembre de 2006. <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1569514,00.html>, consultado el 14 de marzo de 2007. (N. de los A.: La traducción es nuestra). El año 2006, la revista Time escogió a los usuarios de Internet como "el personaje del año", graficando de esa manera la irrupción durante el año de una serie de fenómenos en la web cuyo elemento común era que se basaban y promovían la participación de las personas, ya fuera para publicar y compartir una galería de fotos, subir videos, comentar reflexiones de otras personas.



Edificio industria Carozzi en los años 20. Imagen incluida en el sitio "Quilpué, ayer y hoy" de BiblioRedes.

Un paseo por la memoria urbana

Por **Oscar Mancilla Leiva**

"Integración, reconocimiento y diversión" fue lo que Cecilia y José encontraron en BiblioRedes y, por sobre todo, poder ampliar sus conocimientos en ese mundo que para muchos es incierto y distante: Internet. Ellos, desde Quilpué, buscaban un espacio de reconocimiento en la red: "dar a conocer, de una manera muy personal, nuestra ciudad".

¿Qué los motivó a ser parte de esto? Simplemente informar, mostrar la evolución de su lugar de origen, su desarrollo, los cambios sociales, las ventajas y desventajas del progreso. Quilpué, ayer y hoy. Su pasado y presente en imágenes.

El sitio muestra la estación ferroviaria, la parroquia, el teatro Carrera, la casa Condell, la industria Carozzi, el cine Velarde y otros edificios malgastados y olvidados por el progreso, un desarrollo que descuidó la fachada e historia de esta ciudad de la V Región. Un rescate del pasado, gracias a la red.

"Llegamos a la biblioteca en busca de información para un trabajo escolar, hace seis años. En el interior de ésta funciona BiblioRedes, con sus siete computadores", recuerdan.

"Satisfacción", es la palabra que Cecilia y José eligen para destacar su participación en BiblioRedes. Qué perdemos se preguntan: "oportunidad de mostrar más en un espacio quizá, por el momento acotado"; pero que significa el comienzo de una tarea inmensa: actualizar el pasado desde la web.

Quilpué ayer y hoy, ganó un puesto en el ranking nacional de páginas web de BiblioRedes, destacándose entre los muchos sitios del proyecto, proponiendo recordar el fruto del pasado que por el paso del tiempo, hoy se marchita en el olvido de su gente.

Sitio: www.biblioredes.cl/BiblioRed/Nosotros+en+Internet/quilpueayeryhoy/inicio.htm
Contacto: joseco@mixmail.com

Oscar Mancilla Leiva es estudiante de periodismo, Universidad Mayor, Temuco.

Ximena Cruzat

Los nuevos códigos del patrimonio

Para la directora de la Biblioteca Nacional el patrimonio digital va más allá del debate en torno al soporte, sino a los nuevos lenguajes y contenidos que se generan, los cuales plantean un desafío de selección y conservación. La Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos está consciente del tema y trabaja para generar propuestas al respecto.

Por **Delia Pizarro San Martín**

“**U**na conciencia sobre el patrimonio significa también, tener presente las nuevas formas en que se manifiesta, y en este caso las tecnologías digitales y electrónicas tienen un lugar importante, ya que el patrimonio en un alto porcentaje está generándose en estos soportes”, afirma Ximena Cruzat, directora de la Biblioteca Nacional, e impulsora de iniciativas digitales como Memoria Chilena y Chile para Niños.

Historiadora de la Universidad Católica, Ximena Cruzat actualmente es candidata a Doctor en Bibliotecas Digitales de la Universidad de Zaragoza, y acaba de ser nombrada miembro del Comité Regional para América Latina y el Caribe del programa Memoria del Mundo de la Unesco, hasta el año 2011.

La directora explica que la Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos, Dibam, prepara para el año 2010 una política digital que pretende preservar los contenidos digitales que desarrollan sus diferentes instituciones. “Una política que consultaría lo que nace digitalmente, aquello que se digitaliza, y también los recursos digitales de la Dibam que están en la web”, precisa.

¿Cuál es su posición frente al debate de considerar lo digital sólo como soporte y no como patrimonio?

Creo que efectivamente si nos referimos a la tecnología digital es un soporte, aquí lo que valen son los contenidos. Si quisiéramos hacer la analogía con los periódicos, lo importante no es el papel en sí mismo sino lo que contiene. Pero en el caso de los sitios web, se va más allá del soporte, hay una forma de creación que es digital, que tiene una incidencia directa en el lenguaje, en la semántica y en un conjunto de factores que intervienen directamente en el contenido. Resumiendo, la creación tiene códigos que son propios del mundo digital.

¿Cuáles serían los criterios para la selección del patrimonio digital?

Chile y América Latina presentan un cierto rezago respecto de los países europeos, asiáticos e incluso de Australia y Nueva Zelanda, por lo tanto, debemos remitirnos a su experiencia. Los criterios básicos que las bibliotecas nacionales emplean –que es el ámbito que yo conozco– es

un universo bastante amplio. Por ejemplo, Suecia respalda todos los sitios web generados por Suecia o por suecos en el mundo, sin importar el contenido, porque lo considera una manifestación cultural y, por tanto, patrimonial. Si avanzamos en el continente europeo hacia el sur, no se conserva todo sino es preservado básicamente de acuerdo a algunas categorías que dependerían en las bibliotecas nacionales, lo que corresponde al depósito legal (estos países están teniendo depósito electrónico) y restringido a algunas áreas del conocimiento: dejan de lado los periódicos y revistas, pues han llegado a un convenio para que ellos guarden su patrimonio, y que el día de mañana sea enviado a la Biblioteca Nacional, porque es muy oneroso el respaldo de sitios web. En el caso de Chile, pensamos en fijar ciertos criterios, pero siguiendo la experiencia de otras partes del mundo.

¿Cuál experiencia tomaría como guía?

Una selectiva. La experiencia sueca tiene determinados problemas, pues hace un barrido con un motor de búsqueda de todos los sitios web y los guarda. Esos sitios a la vez tienen links, que también son almacenados, pero muchas veces el link arroja error, porque la página está caída o pasada de moda. Los suecos no se preocupan de dejar respaldo de ese link. Los países más selectivos hacen una selección completa y, por lo tanto, persiguen el link hasta que esté disponible, es el caso de Australia y Dinamarca.

En el caso de Chile, ¿se trabaja a nivel de Estado en una política de patrimonio digital?

Si uno consulta la agenda digital, el tema está presente. Sin embargo, las prioridades por ahora están muy orientadas al gobierno electrónico, a satisfacer ciertos requerimientos y servicios que son considerados prioritarios antes que el patrimonio. Pero el Estado de Chile también es la Dibam, y ésta aporta una perspectiva que contribuye a generar –en la medida que avanzamos– un cierto estándar. Así, por ejemplo, nosotros trabajamos en la política digital de la Dibam, pero queremos constituirla en una política piloto para de este modo tener un alcance en el ámbito nacional de una política patrimonial de recursos digitales.



Alumnos Instituto Nacional, sección medio pupilaje, primer año de humanidades, 1901. Imagen incluida en álbum publicado con motivo de su primer centenario. Archivo Fotográfico y Digital Biblioteca Nacional.

Frente a la necesidad de contar con la tecnología necesaria para conservar archivos y recuperar después la información, ¿cuál es el desafío para la Dibam?

El primer desafío es mantener los estándares y esto no lo digo yo sino un asesor de Nueva Zelanda, Graham Coe, quien estuvo en Chile ayudándonos. El nos hizo ver que cualquier transformación que se introduzca en los estándares puede dejarnos fuera de circuito, lo que es altamente peligroso. Por eso, primero deben manejarse estándares internacionales. En segundo lugar, hay que poseer la tecnología adecuada para que la información constantemente pueda migrar de generación en generación; tener los respaldos necesarios en los distintos soportes que la tecnología está indicando que hoy es la vanguardia, y contar con la capacidad de depositar esos respaldos en edificios diferentes del lugar donde están conservados inicialmente. Por ejemplo, nosotros tenemos periódicos electrónicos conservados en CD y servidores, pero también los tenemos conservados en otros edificios.

Con respecto a este último punto, Ximena Cruzat explica la importancia de los metadatos, es decir, poseer ciertas plantillas con distinta información sobre el contenido y el soporte de los recursos digitales: “Al anotar la información sobre el soporte puedes tener las claves necesarias para el día que migre a otro más moderno”. Agrega que actualmente los propios creadores de contenidos están asumiendo esta tarea, porque son los que mejor conocen la materia y el contenido para incorporarlos en las bases de datos.

La cola de la lagartija

¿Cómo llega el patrimonio digital a los usuarios?

La Dibam está en una posición bastante privilegiada para dar acceso al patrimonio, porque las distintas unidades que la conforman no sólo están en la Región Metropolitana sino a lo largo de todo Chile, especialmente a través del programa BiblioRedes presente en las bibliotecas públicas. Además, los sitios de contenidos que desarrolla son gratuitos. Junto a ello, en el ámbito de conectividad Chile está en un lugar privilegiado con respecto a América Latina. Por otra parte, las consultas presenciales se mantienen en un nivel que no se condice para nada con la consulta y el acceso a través de Internet, que es exponencial. Esto también tiene sus bemoles, ya que un investigador tendrá que acercarse presencialmente a la fuente, porque no estamos en condiciones de hacer en Internet un espejo de la Biblioteca

Nacional, sino debemos aplicar criterios: básicamente son contenidos patrimoniales que tienen alta demanda o están en un nivel de conservación que amerita un respaldo y un acceso a través de Internet para que no se sigan consultando físicamente. Nuestro desafío es el día de mañana ir traduciendo algunos contenidos a otros idiomas, que nos permita insertarnos en el concierto global.

¿Cómo trata la Dibam el tema de los contenidos locales?

Creo que la Dibam tiene muy presente la importancia –y es prioritario– de los contenidos locales, porque somos un país que tiene mucha diversidad, y hay que mirarlo desde esa perspectiva. La Biblioteca Nacional, a través de Memoria Chilena y Chile para Niños, posee una amplia gama de contenidos culturales generados y difundidos a lo largo de todo el país. Existe BiblioRedes, que no sólo capacita para la conectividad de la gente, sino también para levantar y crear sitios web a partir de las propias necesidades de la comunidad, de su interés de reflejar cuál es su memoria y cómo está construyendo su identidad.

¿La discusión en torno al patrimonio digital ha realizado aportes a la definición de patrimonio? Se lo comento porque el debate abre las fronteras del término.

Suscribo plenamente lo que dice, no sólo en términos de acceso, sino también de contenido, lenguaje y comunicación. Hay un estudio que fue publicado el 2006¹, en el que se habla de “la cola de la lagartija”, que se refiere a que antes el acceso a la creación era como el cuerpo de la lagartija, pero con el surgimiento del mundo digital pasó a ser la cola de la lagartija, pues se cree que hacia el 2030 cada uno de los 5 mil millones de habitantes del planeta habrá generado algún contenido en la web, y eso significa que todos hemos contribuido a la creación desde alguna perspectiva, lo que era materialmente imposible antes, no sólo con relación a la creación, sino también a la difusión, conocimiento y acceso. O sea, el hecho que cualquier persona en unos pocos años más, pueda escribir un correo electrónico, un blog, participar en un foro o construir un wiki, da la posibilidad que la creación, la generación de patrimonio y la diversidad cultural estén presente como nunca en la historia de la humanidad. Creo por eso que ha sido un aporte desde todo punto de vista. Ahora el gran desafío es –como lo es para nuestra institución– qué y cómo conservar el patrimonio. Desafío interesante y difícil, porque habla de la diversidad y de lo que somos.

1. The long tail and libraries:
<http://www.oclc.org/news/publications/newsletters/oclc/2005/268/thelongtail.htm>



Araucanos. Atlas de la historia física y política de Chile, de Claudio Gay. Archivo Fotográfico y Digital Biblioteca Nacional.

Memoria y patrimonio digital:

Las tensiones del imaginario

La forma cotidiana en que se percibe el mundo de las nuevas tecnologías en Chile, ¿influye en la formación de un “patrimonio digital”? Sobre la base de las investigaciones del último Informe de Desarrollo Humano del PNUD¹, se intenta una pequeña reflexión al respecto.

Por Raimundo Frei Toledo

Las prácticas y usos de las nuevas tecnologías son un hecho mayoritariamente estudiado. Se sabe que la incorporación a este nuevo mundo no está exenta de desigualdades, ya sea de recursos, de localidad o brechas generacionales. Pero de los imaginarios que rodean a este nuevo escenario, no se sabe mucho aún. Y a pesar de estas diferencias, el discurso sobre las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (NTIC) está impregnado de la inclusión tecnológica, “*esto ya llegó: por donde usted camine hay Internet*”. En general, todos perciben que existe un mundo que está cambiando producto de las nuevas tecnologías.

Dentro de este imaginario de inclusión se asoman grandes expectativas, como a la vez grandes miedos: no es un mundo de un solo color, sino más bien es la experiencia de un claroscuro.

El imaginario ambivalente

El discurso social sobre las NTIC podría resumirse en la frase: “me gusta, pero me asusta”, denotando un doble movimiento. Por un lado, la fascinación de un nuevo mundo de comunicación global e información al instante, donde se desarrollan fuentes de acceso y nuevos espacios de sociabilidad; y por el otro, un mundo lleno de sombras: colonización de la máquina hacia el hombre, el aislamiento producto del uso individual, el deterioro moral (a causa de la pornografía) o del vocabulario y del lenguaje (el caso de los jóvenes que utilizan la mensajería instantánea o el chat).

¿Cómo se decide y se opta en esta ambivalencia? La gente concluye que sólo a través de iniciativas individuales. Sin embargo, hay elementos de esta ambivalencia que no son sólo asuntos privados, por ejemplo, los delitos informáticos o el valor de la privacidad son asuntos que conciernen a todos. Pero frente a esos problemas colectivos la gente se ve sumergida en la impotencia. Un grupo de jóvenes señalaba: “*yo encuentro que ya no podemos hacer nada, porque ya está avanzando libremente por todo el mundo y ya no hay cómo pararlo. A mí me parece que a nosotros sólo nos queda acatar la evolución*”.

¿Por qué no se puede hacer nada de forma colectiva? ¿Cuál es el origen de este imaginario que rodea a la tecnología? ¿Existe en el marco del patrimonio digital la misma ambivalencia?

Memoria colectiva

En la discusión habitual sobre el tema de la conservación de los documentos escritos, encontramos luces de esta ambivalencia. Por ejemplo, se dice que con las nuevas tecnologías se pueden conservar en condiciones inmejorables documentos historiográficos (libros de larga data, fotografías, pinturas, etc.), que facilitarían el acceso a fuentes de todo el globo. Pero, al mismo tiempo, existe la sensación de pérdida del valor del libro, aparece el conflicto de los derechos de autor y propiedad intelectual y se reincorpora el debate sobre la desigualdad inherente al acceso a materiales por las distintas capacidades para ingresar a la red.

Raimundo Frei Toledo es Licenciado en Sociología, Universidad de Chile. Investigador del Equipo de Desarrollo Humano, PNUD.

1. Informe de Desarrollo Humano 2006: Las nuevas tecnologías ¿un salto al futuro? PNUD (Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo).

2. La memoria, la historia, el olvido, FCE 2004; 42.

Ahora bien, se podría profundizar más aún y sugerir tensiones a partir de lo propio de un patrimonio colectivo. Basándose en la definición de la Unesco, el patrimonio digital intenta crear una memoria colectiva sobre la base de los recursos digitales. Cualquier valoración histórica, como es el patrimonio social, implica una relación con la memoria, un mínimo de capacidad para mirar el pasado y retener lo que se aprecia. Como dice Paul Ricoeur, la memoria “es nuestro único recurso para significar el carácter pasado de aquello de lo que declaramos acordarnos”². El patrimonio digital, en este sentido, se hace parte de lo que públicamente se quiere recordar como sociedad.

Si esta idea fuese correcta, habría que preguntarse cuáles son las tensiones entre la memoria colectiva, lo que se quiere recordar colectivamente y las NTIC. Profundizaré solamente en dos:

- ✦ La memoria colectiva implica cierta selección de hechos que se desean hacer significativos. Con las capacidades de una tecnología digital podría preservarse casi todo. Si la memoria en un momento fue la lucha contra el olvido, con las nuevas tecnologías ese conflicto se podría volver inexistente. En este sentido, hay una primera tensión entre patrimonio digital y memoria, donde podría cambiarse la pregunta *qué queremos recordar, por qué queremos olvidar*.
- ✦ Cuando la memoria es colectiva presupone una interpretación social que se discute. Si con las NTIC podemos llegar a guardar todo, el espacio de conversación y discusión de lo que queremos valorar puede vaciarse. ¿Para qué vamos a discutir lo que es significativo si todo puede quedar guardado? En la imagen de “crea tu propio espacio y tu propia memoria” puede existir un riesgo de fragmentación social. Pero veamos su lado positivo: también puede existir la posibilidad de creación de espacios digitales colectivos (inclusive con códigos abiertos) que pueda incorporar la dimensión de interpretación colectiva que necesita una memoria colectiva.

Con lo anterior se quiere señalar que la ambivalencia también es parte de lo que se juega en el patrimonio digital.

Ahora bien, a nivel social la ambivalencia no se puede resolver colectivamente, y esto se debe -según los estudios realizados- al imaginario naturalizado que se tiene en Chile del cambio tecnológico.

¿Qué significa imaginario naturalizado?

La imagen que sintetiza el cambio tecnológico en Chile es de una marea avasalladora, que avanza arrastrando todo lo que está a su paso. Por eso los individuos tienden a visualizar que dentro de la ambivalencia, lo único posible es remar para su propio lado; en cambio, tratar de controlar la marea es una misión imposible. Por lo tanto, cuando se señala que sólo “queda acatar la evolución”, se está pensando en que el cambio tecnológico pasa por encima de la sociedad, sin forma de apropiación.

Si las NTIC son reflejo de la velocidad, la fugacidad y el avasallamiento natural, cabe preguntarse ¿Cómo producir memoria colectiva a través de ellas? ¿cómo la sociedad se apropia de una red que se actualiza segundo a segundo? Un imaginario naturalizado de las nuevas tecnologías no tiene memoria, porque ellas se visualizan como productos fuera del espacio y tiempo que no tienen control. En este sentido, el patrimonio digital está en tensión con el centro del imaginario colectivo de las nuevas tecnologías, porque la memoria colectiva digital necesita de un imaginario social que fomente una historia social, y más aún, la memoria colectiva presupone que los actores logren apropiarse de su pasado y narrarlo.

Finalmente, el tipo de patrimonio digital que se produzca dependerá no sólo de los recursos técnicos, sino del modo en que la sociedad coloque a las NTIC como medios controlables y apropiables para su historia colectiva.



Cuatro modos de estar fuera del mundo de las nuevas tecnologías

Excluidos/as “Yo ya me quedé fuera” (21%)

No usan habitualmente las nuevas tecnologías porque no las necesitan ni les interesan. Actitud negativa.

Automarginados/as “¿para qué entrar si no la necesito?” (19%)

No usan computadores ni Internet, no conocen su uso. No han intentado aprender, pensando en su dificultad de acceso.

Inseguros/as tecnológicos “Me gustaría entrar, pero ¿me la podré?” (7%)

En su mayoría hombres de 25 a 44 que trabajan y con educación básica o media completa. Les gustaría participar de ese mundo, pero dicen no necesitarlas o las ven muy caras.

Aspiracionales tecnológicos “Quiero entrar, pero me falta plata” (18%)

Adultos jóvenes en edad de trabajar, quieren usar computador e Internet, pero su situación económica les perjudica. El 68% usa celular porque lo necesita para trabajar.

Cuatro modos de estar dentro del mundo de las nuevas tecnologías

E-distantes “Internet, puede ser, pero no se” (5%)

Usan Internet sólo una o dos veces por semana, principalmente buscan información de trabajo. En general, no tienen correo electrónico y su uso se limita a cibercafés, en la casa de parientes o amigos.

E-lúdicos/as “entrando al juego” (7%)

Entre 18 y 24 años, usan Internet entre tres y cinco días a la semana, como una herramienta de entretenimiento para contactarse con amigos o familiares, bajar música o documentos y navegar sin propósito. Un número importante que accede a la red principalmente en el colegio o la universidad.

E-trabajadores/as “Internet es una herramienta muy útil” (8%)

Entre 35 y 54 años. Usan Internet a diario, de preferencia en su lugar de trabajo, para hacer trámites y buscar información. Leen noticias a través de la red y usan el correo electrónico, para asuntos de trabajo como para conectarse con amigos o familiares.

E-conectados/as “Internet es parte de mi vida” (8%)

La mayoría usa Internet todos los días, llevan tiempo usándolo, lo emplean para los fines más diversos: planificar actividades, chatear, hacer trámites, entretenerse, leer noticias, bajar información e incluso comprar por Internet.

Selección del informe sobre desarrollo humano en Chile en el 2006, “Las nuevas tecnologías: ¿un salto al futuro?”.

Patrimonio de intangibles:

Retos para la construcción de las futuras colecciones virtuales

Un recorrido por el esfuerzo colectivo y reto institucional que el MIDE de Cuenca¹, de la Universidad de Castilla-La Mancha ha realizado en los últimos quince años, con el propósito de visibilizar la cultura digital contemporánea, patrimonio social que la actual sociedad reclama como algo que le pertenece.

Por José Ramón Alcalá Mellado

A mediados de los años '90, los artistas invitados, investigadores y becarios que ocupaban los talleres de producción del MIDE (por aquel entonces dedicado monográficamente a los procesos artísticos con las técnicas electrográficas), comenzaron a trabajar con los primeros programas informáticos, produciendo piezas digitales virtuales, como infografías, multimedia interactivo y net.art. En esa época, el mercado del arte asumía el reto de comercializar obras en soporte fotográfico y los conservadores de los museos empezaban a preocuparse por las condiciones, técnicas de estabilidad y mantenimiento de estos materiales químicos tan inestables. Si bien los procesos electrográficos efectuados por los artistas en los talleres del MIDE solían utilizar máquinas fotocopadoras y otros procesos xerográficos (reproducción “en seco”) que eran bastante más estables debido al uso de materiales sólidos de alta resistencia y gran calidad (como el tóner y otros pigmentos de atracción electromagnética), la fragilidad de sus soportes (fundamentalmente papeles baratos y baja estabilidad), hacían inviable su acceso al mercado artístico, recibiendo el rechazo de galeristas, comisarios, coleccionistas y, fundamentalmente, conservadores de los museos de arte contemporáneo.

Sin embargo, mientras estas nuevas técnicas que podemos considerar todavía como utilizadoras de soportes tradicionales, trataban de caminar bajo el paraguas proporcionado por el frente marcado por las técnicas fotográficas, de manera paralela, se iba acomodando en el circuito cultural un arte digital de naturaleza inmaterial, que ocupaba los talleres y laboratorios de los centros de arte más experimentales de todo el mundo. Todo un reto para los responsables de las instituciones artísticas y culturales, no sólo por la dificultad de comprender sus propuestas y de organizar metodológicamente sus nuevos procesos, sino porque se trataba de una actitud y de una actividad artística que parecía estar concebida para escapar precisamente a cualquier tipo de aprehensión (o asimilación) por parte de los canales tradicionales culturales.

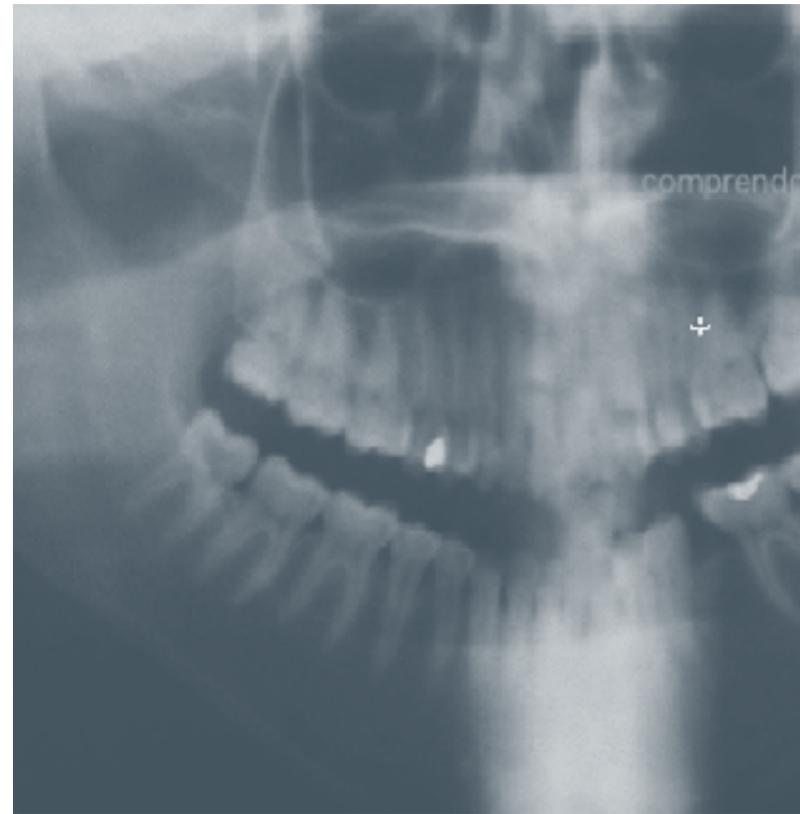
A la dificultad de mostrar en los espacios de los museos tradicionales, concebidos para acoger las piezas objetuales del arte tradicional, luces y movimiento (como ya lo había intentado –sin éxito– el video arte), ahora se sumaba la necesidad de ofrecer su interactividad intrínseca a un público no educado ni preparado para ello. La interactividad, mayoritariamente concebida como biunívoca usuario-máquina y, por tanto, de disfrute individual, casaba francamente mal con la necesidad de mantener rankings de audiencia y, por tanto, el elevado número de visitantes que reclaman los nuevos museos de la cultura contemporánea basada en el espectáculo.

A pesar de todas estas dificultades, museos modélicos en el sentido de asumir su responsabilidad con la difusión del nuevo arte digital (como, por ejemplo, el *Ars Electronica Liz Museum*), comenzaron a ofrecer modelos válidos, capaces de ser exportados a otras instituciones de arte de vanguardia. Las soluciones apuntadas por este tipo de nuevos museos para afrontar y superar la complejidad de la instalación y mantenimiento de estas piezas, y la dificultad para organizar circuitos de visitas capaces de acoger un número elevado de visitantes-usuarios, tuvo su efecto en el mundo de la museografía, extendiéndose no sólo al mundo del arte más experimental, sino también a otros basados en diferentes contenidos, como es el caso de los nuevos museos de las ciencias o a espacios basados en nuevos conceptos museográficos, como es el caso del *EMP (Exploring Music Project) Museum* de Seattle.

El éxito de todo este inédito concepto de museo, basado en la exhibición y propuesta de experiencias que buscan transmitir información individualizada, no garantiza sin embargo la adecuada consolidación de su tratamiento museográfico. Existen muchos obstáculos que salvar. Requiere mucha dedicación por parte de sus responsables, y un trabajo en equipo que pocos están en condiciones de asumir o de garantizar.

José Ramón Alcalá Mellado es Director del MIDE de Cuenca, catedrático de la Universidad de Castilla-La Mancha, profesor visitante de la Universidad de Idaho, director del Observatorio Internacional Permanente de Artes Electrónicas de Gijón (OOH).

1. El MIDE (Museo Internacional de Electrografía) es un Museo-Centro de Investigación perteneciente a la Universidad de Castilla-La Mancha, con sede permanente en la ciudad de Cuenca (España). <http://www.mide.ucim.es>



Imágenes de la colección del MIDE, Biotope del grupo Rur'Art y ConocerMe de Yolanda Álvarez.

En este sentido, la experiencia del MIDE de Cuenca (museo pionero en la asunción de los contenidos provenientes de la cultura digital actual), puede resultar de cierto interés.

El primer reto museográfico que tuvo que afrontar el equipo del MIDE fue asumir la idea de haberse convertido en un museo bicéfalo: por un lado objetual –en el sentido tradicional–, y, por otro, virtual; un museo que debía organizar, clasificar, conservar –preservando y manteniendo en condiciones de uso–, así como divulgar adecuadamente y con coherencia las nuevas colecciones de piezas inmateriales, algunas de las cuales necesitaban de la red para subsistir y funcionar, otras, de mecanismos que garantizaran la interactividad con los usuarios, y muchas de ellas, el imperativo de ser permanentemente recicladas en sus soportes tecnológicos con el fin de garantizar su funcionamiento actualizado.

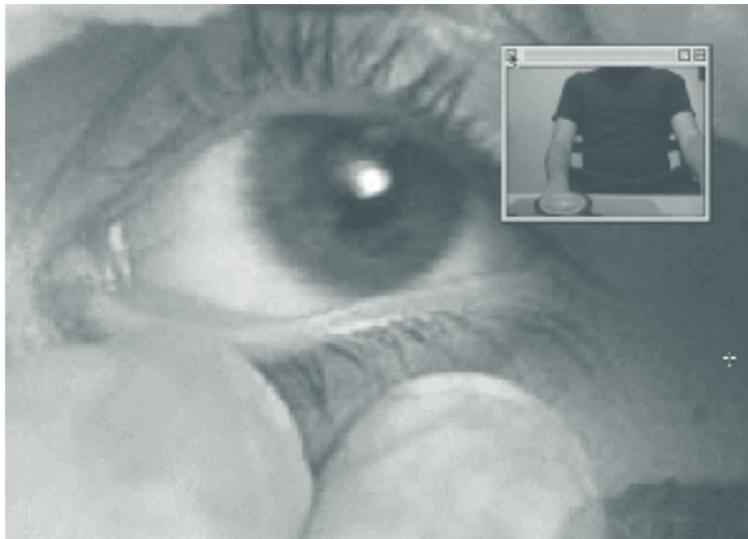
La mayoría de las piezas de arte electrónico o de las colecciones de arte digital o, simplemente de piezas que deben ser procesadas por ordenadores, funciona sobre programas que se actualizan y precisan constantemente y sobre plataformas que se van perfeccionando y dejando obsoletas versiones anteriores. Los lenguajes y códigos de programación sobre los que se han diseñado y se ejecutan dichas piezas cambian de versión constantemente, lo que obliga, en los casos que es permitido, a estar siempre “trabajando” sobre ellas.

Los comienzos del MIDE como museo que producía (o ayudaba a producir) piezas de este arte virtual tuvieron su origen en propuestas de trabajo artístico fundamentadas en la representación virtual (no objetual), dinámica e interactiva, cuyos lenguajes multimediales solían ser finalmente grabados sobre soportes de compilación y almacenamiento tipo CD-ROM. Tal fue el uso y abuso de estos soportes que no tardaron en aparecer denominaciones para este tipo de propuestas artísticas que tomaban el nombre del soporte por el del

discurso o sus lenguajes. Así, se iniciaba en el MIDE, a la par que en el panorama internacional, un arte multimedia interactivo (pregrabado), mal llamado “arte del CD-ROM”. Casi de manera paralela, los laboratorios del MIDE principiaron a acoger también creaciones de net.art implementadas en su página web institucional, animaciones con imágenes de síntesis, y algunas piezas instalativas de carácter interactivo. Así, armadas conceptualmente con un *background* devenido del trabajo y experimentación con las tecnologías electrofotográficas digitales (precursoras de los programas de tratamiento infográfico de la imagen gráfica), las producciones emanadas del intenso y activista “laboratorio de ideas” en que se había convertido el elegante y centenario Convento de las Carmelitas de Cuenca –primera sede permanente del MIDE–, se fueron diversificando artísticamente, hasta abarcar un amplio espectro de lo que hoy denominaríamos el conjunto de las producciones de las artes electrónicas, o bien, las creaciones artísticas con nuevos medios de la cultura digital.

Sólo en muy contados centros internacionales pudo contemplarse también durante esos primeros años de los '90, y a un mismo tiempo, todo este rosario de producciones, que les permitía a sus artistas, investigadores y miembros de los equipos de trabajo, tener una amplia visión, perspectiva y diferenciadora –taxonómica– de la situación global de las prácticas artísticas electrónicas, tal y como sucedió en los talleres y laboratorios del MIDE en la década que transcurre entre 1994 y 2004.

Gráfica digital, fotografía electrónica, multimedia interactivo, posproducción digital de vídeo, *net.art*, *software art*, animación por ordenador (2D y 3D), instalaciones interactivas, fueron algunas de las técnicas, procesos y lenguajes que se desarrollaron en el MIDE dentro de un ámbito cotidiano de aplicación práctica. También hubo otras que se pensaron, se conceptualizaron y generaron propuestas de aplicación artísticas, pero que no pudieron ser desarrolladas y ejecutadas materialmente durante esa década en los talleres de Cuenca por falta de



Colección MIDE, Total Time de Vítor Magalhães.

>> infraestructuras, medios y personal cualificado técnicamente, como es el caso particular de la realidad virtual y, más recientemente la *mixed reality* (basada en la implementación de la realidad aumentada en los sistemas de representación electrónicos).

En cualquier caso, este era un índice –taxonomía– tecno-expresiva que no anduvo nunca revuelta, mezclada ni confundida en la arquitectura creativa del MIDE –tal y como ocurrió por desgracia con frecuencia en otros centros e instituciones artísticas coetáneas–. Además, se asumió con cierta celeridad que el problema no radicaba en orientar de manera tecnicista las líneas de trabajo (y, por tanto, las infraestructuras y recursos materiales, profesionales y humanos), sino en trabajar, experimentar, investigar y apoyar los proyectos desde la oportunidad de debatir los verdaderos campos de interés (y que, al fin y al cabo, proporcionaban al MIDE la taxonomía adecuada), como eran la binarización de sus lenguajes de representación, la orientación de la imagen y de la información desde su objetualización hacia su procesamiento como acción performántica –exhibicionista–, la tendencia hacia la automatización de dicho proceso, la variabilidad sin fin, la decodificación rizomática de la información en su viaje por una especie de cinta de Moebius compuesta por todos los dispositivos accesibles, y su modularidad sin prácticamente limitación alguna².

Lo cierto es que al compilar todas estas “obras ejemplares”, producidas en los talleres del MIDE (o alrededor de su órbita) desde 1994 hasta la actualidad, se puede generar un particular mapa topográfico explicativo que, dibujando la cartografía digital de sus temáticas y sus discursos, se agruparán por “imantación” en torno a varios polos de interés; a saber: las problemáticas conceptuales y discursivas de la hipernavegación multimedial interactiva, la producción de nuevas iconografías que conformen ese nuevo imaginario deseado por una sociedad que ya no se reconoce en el espejo en el que se mira y que está compuesto por los trozos del cristal roto de las vanguardias del siglo XX. Así también, la ideación y construcción de interfaces capaces de soportar la filosofía que impregna el mundo “pantalla”, dejando implícito el problema de la tecnología subyacente a partir de una mucho más alta usabilidad basada en una intuitividad real, la forma de acción reacción soportada por la telemática contemporánea, la sinestesia como gran conquista sensible de los nuevos sentidos protésicos con los que nos hemos dotado, y, por último, la necesidad de elaborar –entretejer– nuevos y diferentes discursos que hablen de lo que nos importa e interesa, de aquello que nos obsesiona porque nos parece tan próximo como inédito.

En este sentido, las colecciones actuales de arte multimedia y de arte electrónico que posee el MIDE Cuenca –que bien pudieran ser definidas como su “patrimonio digital” compuesto por algo que hemos dado en denominar “colección de intangibles”– suponen, por tanto, una novedad en el conjunto de la museografía actual.

Estas constituirán, sin lugar a dudas, una forma común de coleccionismo y de museografía en los próximos tiempos. No sólo el MIDE, y los demás paralelos internacionales de experimentación artística con nuevos medios, sino museos de ciencias, como, por ejemplo, el *CosmoCaixa* Museo de las Ciencias de Barcelona, llevan años construyendo modelos experimentales basados en los principios funcionales de estas tecnologías electrónicas, los que, casi sin darse cuenta, se han ido conformando como un valioso patrimonio de intangibles de indudable interés que, además, se constituirán como expresiones naturales del devenir de la época que transiciona desde el siglo XX al XXI, o, lo que es lo mismo, desde la vieja cultura analógica a la actual cultura digital emergente.

Colecciones todas ellas que se enfrentan al reto de la patrimonialización institucional de este arte inmaterial –no objetual– y, por tanto, con las dificultades añadidas a su rareza –de contenidos y de lenguajes– de una taxonomía sin referentes, de una usabilidad dificultada por la heterogeneidad, la caducidad y la falta de traductores de sus sistemas operativos, programas, hardware, etc., así como de un texto que pueda producirse en las condiciones hipermediales de sus contenidos.

Los retos y dificultades para acometer semejante empresa están sin duda alguna ahí: en el caso de las colecciones del MIDE, han sido necesarios varios años de intenso trabajo y un eficaz equipo de jóvenes colaboradores –con una mentalidad implementada ya en la cultura digital–, para localizar todo lo que fue producido en sus talleres y laboratorios a lo largo de estos casi quince años, entre viejos ordenadores, sistemas operativos y programas obsoletos, copias de seguridad de difícil lectura, dañadas o incompletas, así como la ausencia de sistemas técnicos de traducción de lenguajes multimedia, capaces de ser implementados en la aplicación general³ que permitieran su usabilidad dentro de un estándar homogéneo, que dotara de un cuerpo coherente al conjunto de las obras, a la vez que su recopilación se acompañe de manera coherente e ilustrativa con un texto del comisario (técnico, teórico, historicista y conceptual a un mismo tiempo) y con el propósito que su funcionalidad parta de la necesaria operatividad hipertextual relacional.

Qué duda cabe que cada colección encontrará sus dificultades específicas, pero aun así, la voluntad por llevar esta tarea adelante es un requisito indispensable que garantizará el necesario esfuerzo colectivo por actualizar las colecciones que conforman la estructura fundamental de la que hemos dado en denominar “cultura digital contemporánea”; un auténtico patrimonio social que todavía está por formalizar, por visibilizar, por construir, por organizar y también por diseñar sus modelos de divulgación y accesibilidad, pero que la sociedad actual (y, sobre todo, las jóvenes generaciones) reclaman como algo que les pertenece. Un esfuerzo colectivo y un reto institucional que sin duda alguna merece la pena abordar.

2. En este sentido, coincidimos con las propuestas de Lev Manovich en torno a los “principios de los nuevos medios”. Ver: MANOVICH, Lev: El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Piados Comunicación. 163. Barcelona 2005. p.65.

3. En 2006 todavía no existía, por ejemplo, ningún programa o aplicación informática capaz de traducir los archivos de Macro-media Director (con los que se había producido la mayoría de las piezas de la colección multimedia del MIDE) a Flash (programa elegido para implementar todas las aplicaciones en la aplicación general y, sobre todo, para que tuvieran una versión on-line), lo que obligó a buscar soluciones imaginativas que, sin solucionar completamente los problemas, ayudaban a mantener los objetivos fijados (en este caso concreto, se determinó, por ejemplo, la conveniencia de grabar como películas QuickTime navegaciones interactivas guiadas a través de las distintas aplicaciones multimedia. Este puede ser un caso particular ilustrativo de la manera de afrontar algunos de los múltiples retos que surgen en el intento decidido por acometer la organización y preservación de colecciones patrimoniales de intangibles.

Biblioteca de Cataluña

Del libro a la web, el proyecto Padicat

Por **Ciro Lluca Fonollosa**

Las tecnologías de la información y la comunicación han posibilitado que el patrimonio cultural y científico se presente en formato digital. Tal como expresó en el 2003 la Unesco en sus “Directrices para la preservación del patrimonio digital”, los recursos que son fruto del conocimiento o la expresión de los seres humanos, ya sean de carácter cultural, educativo, científico o administrativo, o comprendan información técnica, jurídica, médica o de otro tipo, se generan cada vez más a menudo directamente en formato digital, o se convierten a este formato a partir de material analógico ya existente.

Desde 1996 las administraciones de diversos países han llevado a cabo estrategias para garantizar el acceso permanente a la producción digital propia. Estas acciones están orientadas a asegurar en la medida de las posibilidades tecnológicas actuales a la adecuación del ciclo documental clásico a las páginas web: la compilación, el procesamiento, la preservación y el acceso permanente a la producción bibliográfica digital de una determinada comunidad. Pese a las muchas dificultades que podemos intuir, diversos países están realizando acciones de resguardo de la creación digital más obvia: las páginas web. Así, existen diversos depósitos nacionales en funcionamiento, como también una extensa bibliografía al respecto. Los más conocidos son también los que dieron los primeros pasos en 1996: el sueco *Kulturw3* (<http://www.kb.se/kw3/ENG/>) y el australiano *Pandora* (<http://pandora.nla.gov.au/index.html>); y un repositorio de alcance internacional, el gigante *Internet Archive* (<http://www.archive.org>). Once años más tarde podemos contar hasta 30 proyectos en diversas fases de implementación, siendo acciones consolidadas un tercio de esta cifra. El análisis de estas experiencias

muestra dos modelos básicos con una tendencia generalizada hacia un modelo híbrido: El primero es el modelo integral o exhaustivo (mayoritario, y característico especialmente de los países escandinavos), que persigue la integración automática de la web a partir de determinados criterios infraestructurales –lingüísticos, según el dominio de las páginas web, según la ubicación del servidor, etc.–. El segundo modelo es el selectivo –asimilado por Australia, el Reino Unido o Japón, entre otros países–, dirigido a compilar la web sobre la base de una política selectiva –sobre un espacio geográfico determinado, un tema de interés nacional, etc.–. Estos dos modelos han dado paso, en lo que es ya una tendencia generalizada, a modelos híbridos –cuyo caso más evidente es el de Dinamarca– que complementan la captura automatizada de la web con acciones selectivas, y en ciertos casos ampliando además esa cobertura a determinados acontecimientos de interés social (elecciones, competiciones deportivas, etc.).

Posibilidades infinitas

Las bibliotecas nacionales han sido a menudo impulsoras de estas acciones y en el caso español, la Biblioteca de Cataluña (BC) puso en marcha en 2005, con un presupuesto cercano a los 800.000 €, el proyecto Padicat (Patrimonio Digital de Cataluña, <http://www.padicat.cat>), dedicado al archivo de la producción digital en Cataluña. La BC, que cumple su centenario en este año, tiene por misión recopilar, conservar y difundir la producción bibliográfica catalana y la relacionada con el ámbito lingüístico catalán, y velar por la conservación y la difusión del patrimonio bibliográfico, y al ampliarse sus objetivos a la producción bibliográfica digital se adopta el ya mencionado sistema híbrido, entendiendo “patrimonio



Carretero y capataz, Atlas de la historia física y política de Chile, de Claudio Gay. Archivo Fotográfico y Digital Biblioteca Nacional.

digital” como la información electrónica publicada en Internet independientemente del formato en que se presenta esta información. Y “de Cataluña” en el sentido que tradicionalmente tienen las bibliografías nacionales: todo aquello producido en una comunidad, o que trate sobre esa comunidad.

La cuestión de la preservación de esos materiales, una vez identificados y capturados, merece una reflexión más profunda, pero no sorprenderemos a los lectores si apuntamos que somos conscientes de la problemática de las estrategias más habituales de preservación digital, como la migración periódica o refresh de los datos (migración a nuevas versiones de los mismos programas o lenguajes, o a nuevos programas capaces de leer los anteriores), la emulación (el uso de software, especificaciones, etc., utilizado en el momento de la creación), o la recreación (simulación por ingeniería inversa u otros métodos).

Con el escenario descrito, los beneficios a ojos de los lectores de nuestro sector son evidentes: para el sistema bibliotecario, posibilidades infinitas de cooperación con el resto de instituciones de la memoria, sean bibliotecas, archivos o museos; para las instituciones, empresas, administraciones públicas y particulares que producen páginas web en Cataluña, preservación de la propia producción y garantía de acceso a los contenidos y diseños que, de otra manera, desaparecerán. Para la ciudadanía, y como se pretende en las directrices de la Unesco, acceso abierto y permanente a los recursos que son fruto del conocimiento y la expresión de los creadores del siglo XXI, ya sea de carácter cultural, educativo, científico o administrativo, o comprendan información técnica, jurídica, médica o de otro tipo.

Ciro Lluca Fonollosa es Coordinador Padicat (Patrimonio Digital de Cataluña), Biblioteca de Catalunya.



Europa v/s Google

**“Google no es el diablo”
Entrevista a Jean-Noël Jeanneney**

El ex presidente de la Biblioteca Nacional de Francia está preocupado. Vino a Chile a plantear los desafíos de la digitalización, una lucha que, asegura, es por la diversidad cultural y la defensa de la propiedad intelectual. En el otro rincón, Google, el buscador que aspira a reunir en un catálogo online unos 15 millones de libros.

Por **Cristián Labarca Bravo**

¿Europa versus Google? Suena extremo, sin embargo, esa parece ser la pelea que quita el sueño a intelectuales del viejo continente, Estados Unidos y del mundo. Jean-Noël Jeanneney, ex presidente de la Biblioteca Nacional de Francia, lanzó la primera piedra. Criticó la digitalización de libros, por parte de Google.Inc., con copyright extinguido de algunas bibliotecas universitarias estadounidenses y la decisión de poner dicho fondo en línea, de manera legible y recuperable gracias a un motor de búsqueda. Al ex ministro e historiador se sumó el ex presidente de Francia, Jacques Chirac y luego la AFP (Agence Française de Presse). ¿Qué pasa con los franceses que contradicen el principio bibliotecario de poner la cultura al alcance de todos? La pregunta es válida. Casi tanto como la respuesta, que puede resumirse con otra interrogante: ¿Globalización o Googleización? La idea de una globalización total, de la mano de la imposición de una cultura estadounidense que margina el pensamiento europeo y mundial y allana el camino de una “invasión” de la lengua inglesa, es tan desalentadora como posible.

Gracias a un sistema de Internet diseñado en el Reino Unido, se puede descargar la Enciclopedia Británica en sólo 7 segundos. ¿A dónde nos lleva esta locura por acceder más rápido a más información? ¿Es realmente una lucha por el conocimiento?

Bueno, me llevas al corazón del problema. De la misma forma que cuando se inventó la imprenta de Gutenberg ésta era un magnífico progreso, pero fue un progreso extremadamente ambivalente porque así como permitió difundir un cierto número de herencias culturales más allá de los monasterios y de las universidades, al mismo tiempo contribuyó a aplastar culturas minoritarias que no supieron adaptarse con la rapidez necesaria al papel. Igual, con las nuevas tecnologías hay dos peligros. Primero el del caos, que favorece sólo a la gente

que puede encontrar su camino en relación al que no. Segundo, la dominación de los que ya dominan, que los best seller se vendan aún más a expensas de libros que serán la cultura del mañana y que, para ir más rápido, la cultura estadounidense dominante contribuya a aplastar a las otras. Yo peleo por la diversidad cultural, es un combate que podría ser necesario también para el cine, la televisión, el arte, pero mi competencia es el libro, la biblioteca.

Choque cultural que suena a guerra de los mundos.

No, no es una guerra. Estados Unidos quiere presentar esto como una guerra para que parezca una reacción mezquina. Es un combate para que nuestros hijos puedan tener acceso a fuentes de información y a organizaciones del saber en todas partes. Es pelear por digitalizar libros que no sean escogidos exclusivamente por motores estadounidenses que están enraizados en esa cultura y sólo buscan profitar.

Si tomas los motores de búsqueda, Google u otros, te golpea el contraste entre su carácter extremadamente sofisticado y su carácter sumario, resumido, del listado que aparece. Entonces, es saber cómo organizamos eso y cómo, en particular, organizamos las tres o cuatro primeras páginas. ¿Es una elección producto del azar? No creo. ¿Son los libros más consultados los que están a la cabeza? Eso me da susto. Hay criterios de clasificación y quiero que sean decididos en nombre de un cierto número de principios y de sistemas globales. Y hay otra dificultad, es el respeto de los derechos de autor. Google tomó los libros y después les dijo a los editores “si no quieren estar en línea, díganme y los saco”. No está bien, no puedes avanzar en este campo si no tienes, primero, un acuerdo con los editores. Si no hay derechos de autor no hay creación. Es un tema de cultura y de identidad. Lo que está en juego es qué tipo de planeta queremos los próximos 10 o 20 años.

La pregunta clave es si Francia, o la Comunidad Europea, puede salirle al paso al monopolio de Google o si la única alternativa es unirse a su principal competidor, Microsoft.

Pero Google no es el diablo para mí. Lo único que digo es que no quiero que Google, siendo propietario, venga a comernos uno tras otro. Quiero negociar con los grupos, pero a condición de hacerlo a nivel del continente europeo y asegurando acceso a todos. Y que por otra parte la organización de este saber respete la cultura europea y el derecho de los editores y de los autores. No ha sido el caso, hasta ahora.

Pero según los entendidos esa solución pasa, definitivamente, por asociarse a Microsoft.

Hoy no excluyo nada. No es mucha plata, pero actualmente es muy difícil conseguir dinero del Estado. No son monstruos, pero si voy a negociar con ellos quiero estar a la misma altura y para hacerlo el Estado tiene que inmiscuirse en esto.

El presidente de Magnum contaba cómo Bill Gates intentó comprar la agencia de fotógrafos francesa y cuál fue la respuesta de Cartier-Bresson: "Hablo muy mal inglés, así es que lo diré en francés: Fuck them!". Existe temor ante la figura de otro monopolio, especialmente si hablamos de la defensa de la propiedad intelectual.

Entiendo, hay un proverbio francés que dice que cuando quieres comer con el diablo necesitas una cuchara muy larga. Pero Microsoft tampoco es el diablo. Lo que sí tenemos que tener muy claro es el tipo de relación que vamos a establecer. No estoy anunciando ningún acuerdo con nadie, digo simplemente que el Estado debe estar ahí y ser vigilante a largo plazo en la preservación de los datos. Los poderes públicos tienen que estar encima del mercado.

A la brecha económica, se suma ahora la brecha digital. ¿Qué tan cierta es esta idea de la universalidad del conocimiento?

Tenemos que llamar a los que más ocupan los motores de búsqueda, Google, Yahoo!, etc. No pienso sólo en los estudiantes universitarios o los bibliotecarios, no soy corporativista, sino en los profesores y los periodistas, incluso en los países pobres. Si no proponemos una elección entre diferentes tipos de organizaciones del saber, no tendrán la posibilidad de formar su espíritu crítico, y por consecuencia, de formar a sus ciudadanos. A mediano plazo, es la única forma de fundar una democracia futura.

Hoy, el rumor es un tema de importancia en la web. Un sitio anunció la muerte de Fidel Castro, provocando durante algunos minutos la alarma en la prensa...

Era lo mismo a nivel de la Revolución Francesa, el rumor que los señores van a quemar a los campesinos y que éstos van a quemar los castillos. Aquí estoy más golpeado por las permanencias que por las diferencias, los extractos y el todo. Existe constantemente esta especie de diálogo y Google o los motores nos quieren mostrar pequeños fragmentos. Toda la inteligencia se construye entre un ir y venir entre el extracto y el todo. El extracto que concentra la cita es muy interesante, pero reduce, y yo no quiero que me den pedacitos de un libro.

Mi conclusión es muy simple, que la gran inequidad está en los que tuvieron la suerte de aprender a tener en la cabeza una manera de clasificación, un hilo conductor y pueden jerarquizar. Y terminaría con una noción de absoluta ambivalencia de estos instrumentos. Y porque son ambivalentes que se vuelve a los estados, a los ciudadanos, que tienen que poner la marca en torno a una idea general de esto. En el fondo, mi combate para una biblioteca europea entre otras bibliotecas continentales -hay una biblioteca de la hispanidad, una de la francofonía- se inscribe en esta reflexión que yo tildo de casi filosófica, si no temo al aire pretencioso.

Acaba de cumplir 64 años, es decir, que nació y vivió gran parte de su vida sin Internet. ¿Es hoy para usted una herramienta más, alterna entre el libro y la red? Finalmente, ¿es esta una carrera sin retorno?

Mi papá tiene 95 años y hace dos se puso a tipear en Internet. Lo tomó como un progreso magnífico. Lo hizo porque él mismo fue universitario y estuvo preparado para eso, guardaba una curiosidad por lo que sigue en la historia. Por eso es que todavía está vivo. Creo, como historiador y ciudadano, que para adaptarse a la suerte formidable que representan las nuevas tecnologías, tienes que tener una formación. Y es por eso que me gustaría que las futuras elecciones no desorienten a la gente. Soy optimista, pero creo que hay que dar la pelea en esta dirección.

En Chile nos gusta recordar esa consigna del mayo francés: "La imaginación al poder". ¿Cómo resumiría hoy su lucha, a 40 años de esa gesta?

Sólo la diversidad, las identidades de las culturas, enriquecen, pero no serán nunca el fruto de un movimiento espontáneo. Entonces, el verdadero civismo es organizar la formidable vitalidad de la naturaleza y de la imaginación.

Europeana

Jean-Noël Jeanneney no se quedó en las buenas intenciones y ya ha dado los primeros pasos para construir un proyecto europeo alternativo a Google. Su institución acaba de lanzar Europeana (www.europeana.eu), "la contribución francesa a la biblioteca digital europea cuyo desarrollo se inscribirá en el marco del portal europeo The European Library", según se explica en el sitio.

Europeana es un prototipo que da acceso a cerca de 12 mil documentos provenientes de las colecciones de las Bibliotecas Nacionales de Francia, Hungría y Portugal. Se trata de textos completos cuyos derechos de autor ya han caducado.

Según señalan sus creadores, Europeana es "un laboratorio experimental de nuevas funciones de la biblioteca digital. Su puesta en marcha y los comentarios que suscite servirán para alimentar la reflexión sobre la biblioteca digital europea y mejorar Gallica, la biblioteca digital de la Biblioteca Nacional de Francia".

Sitios web patrimoniales

Biblioteca Nacional

www.dibam.cl/biblioteca_nacional/

La Biblioteca Nacional tiene como misión recopilar, preservar y difundir los diversos materiales bibliográficos, impresos y en otros soportes, que forman parte de la memoria colectiva nacional, a fin de posibilitar el acceso a la información y al conocimiento contenidos en sus colecciones, a todos los usuarios presenciales y remotos de la comunidad nacional e internacional que lo requieran.

Artistas Plásticos Chilenos

www.artistasplasticos.cl

Creado por el Museo Nacional de Bellas Artes, reúne datos e imágenes sobre la vida y la obra de cerca de 800 artistas visuales nacionales.

Biblioteca Cervantes

<http://www.cervantesvirtual.com/portal/BNC/>

Sitio que se inscribe dentro de las iniciativas de la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes y el mecenazgo de instituciones hispánicas, que tienen como objetivo difundir y facilitar el acceso al patrimonio bibliográfico de habla hispana.

Biblioteca Virtual del Bicentenario

<http://www.bibliotecavirtualdelbicentenario.cl/>

En este sitio, creado por la Biblioteca Nacional, se encuentran dos colecciones bibliográficas: la Biblioteca del Centenario y la Biblioteca del Bicentenario. En la actualidad ofrece acceso a 48 libros digitalizados y más de 20 mil páginas publicadas.

BiblioRedes

www.biblioredes.cl

Programa de la Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos, que permite a las personas convertirse en agentes activos del desarrollo cultural y social de su localidad y superar las barreras de aislamiento, mediante el uso de las nuevas tecnologías de comunicación e información. Desde su inauguración, en noviembre del 2002, BiblioRedes ha sido protagonista de la Campaña Nacional de Alfabetización Digital que promueve el gobierno para instruir a la ciudadanía en las nuevas tecnologías digitales.

Colecciones de museos

www.surdoc.cl

El Sistema Unificado de Registro, SUR, permite un acceso rápido a través de Internet, a la información en formato de texto e imagen de las piezas que forman parte de las colecciones de los museos de la Dibam.

Chile para niños

www.chileparaninos.cl

Memoriosa -la protagonista del sitio- invita a los niños y niñas, a través de coloridos cuentos, juegos, fotografías y relatos, a conocer y proteger los grandes tesoros de Chile.

Fotografía patrimonial

www.fotografiapatrimonial.cl

Moda, arquitectura, fiestas, publicidad, personajes y oficios, son algunos de los temas que organiza este catálogo digital, creado a partir de la colección del Archivo Fotográfico del Museo Histórico Nacional, y que cuenta con un registro de usuarios, y la posibilidad de adquirir imágenes en línea.

Memoria Chilena

www.memoriachilena.cl

Es un portal de contenidos culturales que ofrece investigaciones y documentos relativos a los temas clave que conforman la identidad de Chile, accesibles a través de las áreas de Historia, Literatura, Ciencias Sociales, Música y Artes Visuales, pertenecientes a las colecciones patrimoniales de la Biblioteca Nacional, y a otras instituciones Dibam.

Archivo Nacional

www.dibam.cl/archivo_nacional/

En su calidad de organismo público de jurisdicción nacional, el Archivo Nacional tiene como misión reunir, organizar y preservar el Patrimonio Documental producto de la gestión del Estado y de la acción privada, con el fin de facilitar a la comunidad nacional el acceso a la información política, administrativa, jurídica e histórica que dichos registros contienen.

Alejandro Piscitelli

Internet:

El argentino Alejandro Piscitelli se define tecno-realista, posición intermedia: ni evangelizador ni eufórico pesimista. Reconocido intelectual de la apropiación tecnológica en la sociedad, académico y autor de variados libros, siendo el último de ellos "Internet: la imprenta del siglo XXI" (Gedisa, 2005).

Por Oscar Mancilla Leiva

“La Red es una ventana de oportunidades y una matriz de dominación, de remediar la brecha analógica y al mismo tiempo una potenciación de ella”, nos dice, “una gran oportunidad que debemos tratar con pinzas”.

Su currículum es vasto, siendo hoy gerente del portal educ.ar, proyecto de integración de las tecnologías informativas al sistema educativo argentino.

Piscitelli ve Internet desde una perspectiva de ecología de los medios, entendiendo que este “fenómeno” sucedió en otros soportes también. “Internet es como las curvas en zigzag de la bolsa, que suben y bajan todo el tiempo y entonces, es saber donde está parado uno”, señala.

En sus libros vemos fluir diversos campos: epistemología y literatura, Foucault junto a Bateson, lo científico y social. Alejandro Piscitelli, uno de los más interesantes y audaces intelectuales latinoamericanos, lleva a fondo el tema de las computadoras y sus mecanismos comunicativos y de información, cosa que muy pocos viniendo del universo filosófico, se atreven o logran hacer.

Se habla de era digital, del desplazo de la letra impresa por la imagen, ¿qué opina?

Esas palabras, esos adjetivos, era digital, se asimilan a cuando uno hablaba de la era atómica; o sea uno necesita hacer taxonomías o clasificaciones para tratar de autoidentificarse, de encontrar su identidad. Como bien decía Saussure, cada signo es lo que nosotros no somos. Cuando uno habla de era atómica o ese tipo de cosas, lo que uno estaba tratando de hacer era caracterizar a la sociedad como un todo en función de una tecnología. En el caso de era digital, es más complejo el asunto. ¿Qué es una era digital?, ¿a qué se opone?, ¿a una era analógica?, ¿desapareció el mundo analógico porque hay cuatro millones de usuarios en el Second Life? No desapareció. Esa posición binaria que acuñó Negroponte en Ser Digital, del año '96, en algún sentido es ilustrativa y en otro muy reduccionista.

¿De qué hablamos entonces?

En general, poner un adjetivo para caracterizar una época es bastante arriesgado, pero usaría palabras que son del tipo de la era paradójica, la era de la ambigüedad, de la multideterminación, de las contradicciones, de las sobredeterminaciones o la era de las irreducciones; no lo haría desde las tecnologías.

ser y no ser

¿Cuál es la importancia de la web en la sociedad de hoy?

Lo importante es para quién. Para el 15% de gente que está en Internet es tan básico, tan constitutivo como el oxígeno. Hace cinco años uno iba al aeropuerto y se encontraba con una larga cola de gente y te decían: “se cayó el sistema”; entonces, no se podía hacer nada. Un apagón en New York hace muchísimos años, donde prácticamente un cuarto de Estados Unidos se quedó sin luz y, qué fue: una sobrecarga, se cayó el sistema. Habiendo luz tampoco se puede hacer mucho, claro; pero habiendo luz y no Internet, no se puede hacer nada. Entonces, para la gente que está dentro de Internet, es el oxígeno, no solamente intelectual, sino el oxígeno organizacional. Pero el 80 a 85% de la población mundial que no está en Internet, qué dice: ¡nada!

Pareciera la red un espacio de expresión libre, plural; ¿es tan así?

Todo es así y no tan así, o sea se pueden decir muchas cosas en Internet, cualquiera puede decir muchas cosas en la web, y al mismo tiempo Google, que es una de las máquinas, uno de los emancipadores intelectuales de la humanidad, hace una alianza con el gobierno chino y pone la censura en ese país. Por eso digo que no se pueden pensar dicotómicamente las cosas, que si es esto o lo otro, sino es esto y lo otro. Por eso me gusta hablar de la era de la paradoja, de la incertidumbre.

Usted habla de Internet como un sistema evolutivo, complejo, con vida propia. Habla de parecerse más la web a una célula que a un chip, ¿a qué se refiere?

Todas las prácticas donde están involucrados seres vivos, y la web es un ejemplo maravilloso, tienen un altísimo grado de indeterminación. El ser vivo, el sujeto, está atravesado por contradicciones, entonces tiene voluntad, intención, por tanto, está enormemente indeterminado. Cuando se ponen en contacto dos seres vivos -en el nivel que sea- esa indeterminación, esa capacidad de potenciación al mismo tiempo de aniquilamiento o de confusión en la comunicación, se potencia cada vez más y, en el sentido de la red lo que uno está viendo es gente detrás de máquinas que se conectan, se comunican. Pero en otro plano, que tiene que ver con la web semántica o con la ciencia-ficción, de

sistemas autoorganizados y de inteligencia artificial colectiva, podemos imaginar algún grado de autoorganización consciente de la red. Muchísimas películas de ciencia-ficción abundan en esto, especialmente Terminator.

¿Cuáles son las ventajas o tal vez limitaciones del almacenamiento del patrimonio cultural en Internet?

Una de las novedades que estamos viendo en los últimos años, es una migración muy grande de programas y archivos de las computadoras a la red y Google tiene mucho que ver con eso. Entonces, uno está en una oficina con una computadora particular y se rompe la máquina. Se queda sin esa información y seguro no tenía backup y qué puede pasar: en el caso de un negocio se pierde, en el caso de una persona puede perder todo lo que estuvo trabajando o escribiendo en los últimos diez o quince años; por eso, en ese sentido, el sistema del backup es buenísimo; es como tener un doble, un otro yo. A nadie

le parecería malo tener un doble. Entonces, del punto de vista cultural qué mejor. Imaginarse a futuro que el Louvre tuviese un doble tridimensional físico, que tuviese la misma calidad, ¡fantástico! Con lo cual, la digitalización, la duplicación no estaría nada de mal. Hasta el momento, uno puede almacenar en la web información en dos dimensiones, aún no tenemos la posibilidad de repositorios tridimensionales.

¿Patrimonio digital?

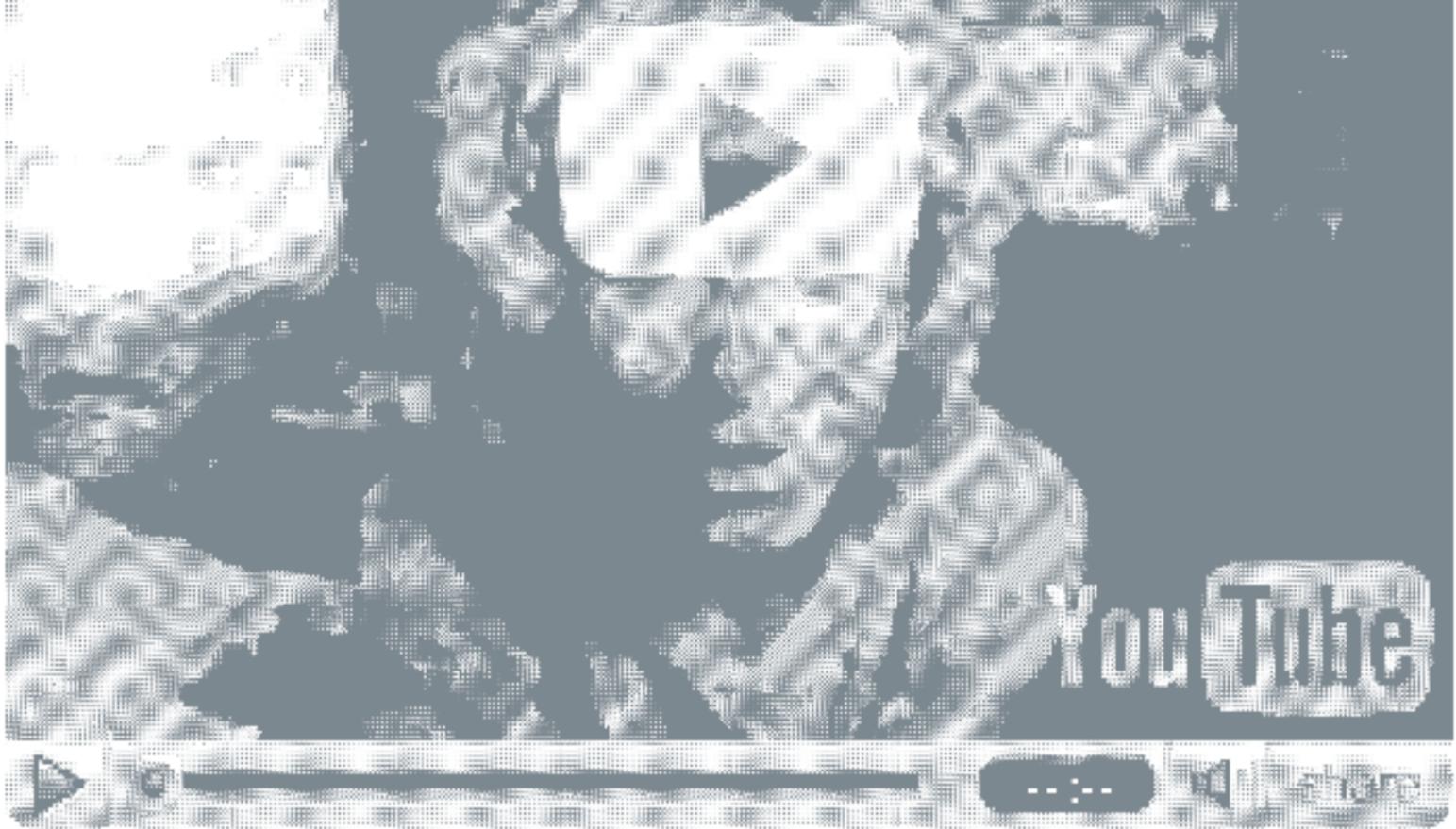
Hay que ver lo que uno entiende por patrimonio digital, a ver... podríamos entender por patrimonio digital el proyecto del genoma humano, el patentamiento de genes.

Los weblog, ¿qué los hace únicos y revolucionarios en esta sociedad colmada de información?

Lo que pasa, es que los weblog hace cinco o seis años eran algo bien interesante, ahora se han degenerado en una especie de autoendiosamiento, de casta digital entre algunos grupos de gentes que tienen cierto conocimiento y acceso y, después un montón de gente que gira como satélites alrededor de esos soles. Cuando uno tiene 60 millones de weblog lo que encuentra es mucha basura digital, mucha redundancia. Pero ese fenómeno de democratización, de la posibilidad que todo el mundo pueda publicar, no ha sucedido como lo imaginábamos... ingenuamente tal vez.



El viático, Atlas de la historia física y política de Chile, de Claudio Gay. Archivo Fotográfico y Digital Biblioteca Nacional.



El explosivo fenómeno de YouTube

Una ventana a un mundo digital. Un lugar de almacenamiento cultural, social e histórico. Una forma de conservación del patrimonio, directa y sencilla. YouTube es una de las puertas actualmente más dinámicas y accesibles a los más numerosos y variados tipos de información posible. Y lo más sorprendente: en cosa de segundos.

Por **Gabriel Bahamondes Allende**

YouTube nace como un experimento de dos jóvenes de Silicon Valley, en mayo de 2005, con la intención de subir videos caseros que puedan ser vistos por millones de espectadores en todo el mundo. Adquirido rápidamente por Google en 1.650 millones de dólares, permite que el usuario conecte directamente su cámara de filmación al sitio, subiéndose al día cerca de 74 mil videos con más de 40 millones de cibernautas al otro lado del computador.

Los registros son de las más diversas calidades y temáticas. Los videos pornográficos y de contenido sexual no son admitidos, siendo los mismos usuarios quienes se encargan de denunciar el hecho. Y es que ahí radica el atractivo de YouTube, en que los usuarios tienen el poder de generar o construir una especie de una biblioteca digital al alcance de la mano.

En 1996, cuando la palabra Internet aún resultaba un misterio en nuestro país, Andrés Chaperó (47), gracias a su talento visionario y sus 10 años viviendo en Estados Unidos, puso atención y encaminó sus intereses en el área. Publicista de profesión y amante de la tecnología, actualmente ejerce su carrera de forma independiente en el rubro, porque “es ahí donde está el futuro de las comunicaciones”, según su convicción.

Precisamente, fue navegando por la red en el 2005, que se encontró con el sitio que le dio vuelta la cabeza: YouTube.com. Decidió convertirse en el flamante dueño de la versión chilena, YouTube.cl, le bastaron un par de mails de intercambio con los entonces dueños,

Chen y Hurley, para pedirles permiso e inscribir el dominio en Chile (sólo nuestro país e Inglaterra no están registrados en la versión mundial) y el sitio local fue suyo.

El gigante de Internet, Google, se comunicó con Chaperó para consultarle sobre sus objetivos y luego de advertirle que mientras no violara las “leyes editoriales” estaba todo bien, nunca más tuvo contacto con él. Sin embargo, Chaperó enfrenta hoy una disputa legal, ya que la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), asegura que este tipo de prácticas es ilegal. Pese a que Youtube.cl está inscrito hasta el año 2013, los defensores legales de la marca mundial afirman que el sitio fue inscrito de mala fe y analizan las acciones que tomarán. Como primera medida, ya le enviaron una carta de advertencia. Pero el dueño de YouTube.cl no pretende ceder: “Sostenemos nuestro derecho a inscribirlo como marca para proteger nuestro dominio y nuestro sitio, en el que hemos invertido mucha plata y tiempo. Según la ley tenemos el derecho, pues existimos mucho antes de que YouTube.com se conociera a nivel mundial”, comentó recientemente. Ninguna de las partes pretende aflojar, por lo que será la justicia la única que podrá fallar a favor o en contra del sitio chileno.

El canal de la gente

Mientras, Chaperó disfruta del gran éxito de su proyecto. El tráfico de YouTube.cl crece en un 100% mes a mes, a pesar de la rentabilidad cero que tiene el negocio hasta ahora. Actualmente las visitas se mueven entre las

50 mil y las 60 mil diarias. “Quiero que el sitio crezca y que los chilenos pongan más material (hoy suben entre 15 a 20 videos al día), porque a la gente lo que le interesa es el contenido local”, revela. Y es que esta nueva oleada de información audiovisual amplía a límites impensados los registros que pueden almacenarse. Con un celular es posible captar momentos históricos, de contenido social o político y registrarlos en el sitio como una forma de conservación de un patrimonio vigente. Al igual que el mundial, el contenido del sitio chileno tiene sus restricciones en términos editoriales. “No podemos subir lapidaciones, por ejemplo. Pero ni eso ni nada morboso me interesa. Quiero más bien cosas de denuncia, cosas antiguas chilenas, programas de TV del tiempo de Pinochet. Eso, a la gente le interesa hartito”, cuenta Chaperó.

El pulso del éxito también lo avala con sondeos. “Hemos hecho pequeñas encuestas y detectado que a la gente le gusta de todo. Y aunque no lo creas, lo erótico no es lo que más se pide, aunque aquí no hay censura de ningún tipo. Al público le gusta la idea de ser dueño de su propio canal de TV, saber que puede subir lo que se le ocurra. Y además quiere ver cosas más inteligentes de las que les proporciona la TV normal. Nunca nadie me ha llamado para reclamarme”, consigna.

¿Venderlo? No está en sus planes, al menos por un buen rato. “No estoy pensando en eso. Quiero verlo crecer y ganar algo de plata también. No es mi objetivo, pero si gano plata, ¡bienvenido sea! Si tampoco uno es mártir”, explica.

Y es que YouTube muy rápidamente se ha transformado en un portal con muchos vértices. La cantidad de posibilidades que entrega lo hacen aparecer como una ventana a un mundo que almacena su pasado. Un sitio que fácilmente se puede transformar en una importante base de un patrimonio cultural rico y diverso. Una memoria digital. Y al alcance de todos los que estén frente a un computador.

Encuentre las diferencias

De lo digital a lo patrimonial

“Lo digital, más que un patrimonio, es un soporte para otras expresiones culturales, y la obsesión de algunos por conservar todo lo que se produce con la utilización de nuevas tecnologías es, simplemente, un encandilamiento”.

Por M. H. B.

“La desaparición de cualquier forma de patrimonio empobrece el acervo de todas las naciones”, reza el preámbulo de la Carta para la Preservación del Patrimonio Digital de la Unesco (2003), afirmación que para Bárbara de Vos, directora del Museo Histórico Nacional, es una falacia. No porque esté en desacuerdo con la conservación patrimonial, tarea que –en todo caso– desarrolla a través del museo que dirige y del portal Fotografía Patrimonial (www.fotografiapatrimonial.cl). Lo que no convence a esta historiadora es la relevancia y urgencia por preservar el patrimonio digital, afán que califica de “fascinación”. Para ella, lo digital, más que un patrimonio, es un soporte para otras expresiones culturales, y la obsesión de algunos por conservar todo lo que se produce con la utilización de nuevas tecnologías es, simplemente, un encandilamiento.

“Son varios los elementos a considerar”, sostiene, “el primero de ellos es la novedad del tema y la ausencia de claridad en torno a lo que se puede considerar como patrimonio digital y lo que no. En segundo lugar, está la confusión en torno al término, ya que se le utiliza tanto para hablar de creaciones realizadas gracias al uso de la tecnología informática como de soportes digitales. Lo que sí es evidente es que hoy, por ejemplo, se están filmando películas en formato digital y que éstas, en la medida en que se conviertan en obras importantes, van a ser consideradas patrimonio. Pero no por el solo hecho de que estén creadas digitalmente deben ser conservadas. De ser así, y aplicando esta lógica, deberíamos conservar todo lo que crea el ser humano”.

De la misma forma, Bárbara de Vos cree que “en esencia, lo digital se ha vuelto una herramienta para la creación humana, como en algún minuto lo fue el papel o la imprenta”. En otras palabras, lo digital es el soporte y la creación lo patrimonial. Por esto que afirma que “el principal fenómeno que puedo develar en torno a lo digital es una suerte de fascinación y, claro, es un excelente soporte para masificar contenidos, pero eso no significa que sea patrimonio”.

Tanta es su convicción de que el patrimonio digital no es tal que, incluso, lo descarta para el portal que alberga el Archivo Fotográfico del MHN. “Las copias digitales de una imagen patrimonial son sólo reproducciones y, evidentemente, lo patrimonial es la imagen original. Lo digital en este caso, es una herramienta de difusión, pero se entiende que esta imagen única, esa creación con una técnica especial, en un momento dado, con determinada luz y determinada distorsión, es lo patrimonial”.

¿Se imagina un Museo Histórico digital?

No. “Lo encuentro innecesario, ¿por qué duplicar la realidad? Un ejemplo: cuando uno está frente a la “Niña de la Perla”, de Vermeer, lo que emociona es estar frente a la obra, ver cómo están craquelados los pigmentos, los colores, cómo se refleja la luz. Esa es la experiencia y es muy distinta a la emoción que uno puede sentir frente a un libro o un computador que contienen la fotografía del cuadro. Y el original no tiene que tener botones ni hacer ruido para que sea interactivo”.

Virtus

La palabra virtual proviene del latín virtus, que significa fuerza, energía, impulso inicial. Las palabras vis, fuerza, y vir, varón, también están relacionadas. Así, la virtus no es una ilusión ni una fantasía, ni siquiera una simple eventualidad, relegada a los limbos de lo posible. Más bien, es real y activa. Fundamentalmente, la virtus actúa. Es a la vez causa inicial en virtud de la cual el efecto existe y, por ello mismo, aquello por lo cual la causa sigue estando presente virtualmente en el efecto. Lo virtual, pues no es ni irreal ni potencial: lo virtual está en el orden de lo real.

Selección, Lo virtual. Virtudes y vértigos de Philippe Quéau, 1995.



Archivo fotográfico patrimonial Museo Histórico Nacional.

Guerrilla de bits

El cambio tecnológico expone múltiples discursos: visiones exaltadas o sensatas, optimismo o desventura. Especulaciones varias, que proponen re-pensar la sociedad en la época virtual. Philippe Quéau sintetiza aquello: *“Frente a los diversos niveles de realidades, son posibles dos actitudes: asustarnos ante los peligros añadidos de la pérdida de realidades o, por el contrario, entusiasmarnos con las posibilidades de esta nueva técnica de simulación del mundo”*. Una diminuta muestra a continuación...

“La supremacía del tiempo real, la inmediatez, sobre espacio y superficie es un hecho consumado y tiene un valor inaugural (anuncia una nueva época). Algo correctamente evocado en un anuncio francés elogiaba con estas palabras los teléfonos celulares: “el planeta Tierra nunca ha sido tan pequeño”. Es un momento dramático en nuestra relación con el mundo y para nuestra visión del mundo.

“Se está haciendo una duplicación de realidad sensible en realidad y virtualidad. Amenaza una estereo-realidad de géneros. Una pérdida total de los comportamientos del individuo que amenaza con ser abundante. Existir es existir - in situ -, aquí y ahora, - hic et nunc -. Esto es precisamente lo que se está viendo amenazado por el ciberespacio y lo instantáneo, la información globalizada fluye, lo que hay delante es una distorsión de la realidad; es un shock, una conmoción mental, y este resultado debería interesarnos”.

Paul Virilio

Selección del artículo *Velocidad e información ¡Alarma en el ciberespacio!* Le Monde Diplomatique, agosto de 1995.

“Estar digitalizados nos da muchos motivos para ser optimistas. Como una fuerza natural, la era digital no puede ser ni negada ni detenida”.

“En el próximo milenio, nos encontraremos con el hecho de que hablaremos tanto o más con máquinas que con personas”.

Nicholas Negroponte

Selección del libro *Ser digital*, 1995.

“El computador no es una herramienta, sino una extensión del niño, es un estilo de vida (...) cada uno debe ser dueño del suyo, que se lo lleve, que tenga su música, sus cosas y eso captura muchas horas del día. En muchos países en desarrollo los niños en sus colegios sólo experimentan con computadores dos horas y media al día, por cinco días, y si es que tienen suerte”.

“Para mí la mayor enfermedad mundial es el nacionalismo y eso es algo con lo que no se nace, es algo que se aprende. Creo que los niños que crezcan con acceso a internet serán inmunes -como una vacuna- al nacionalismo”.

Nicholas Negroponte

Selección entrevista a *El Mercurio*, domingo 28 de enero de 2007.

“No es verdad -como da a entender la ramplonería multimedialista- que la pérdida de la cultura escrita esté compensada por la adquisición de una cultura audiovisual”.

“La cultura audio-visual es inculta y, por tanto, no es cultura”.

Giovanni Sartori

Selección del libro *La sociedad teledirigida*, 1998.

“En el mundo multimedia actual hay muchos aparatos, no sólo la televisión: tenemos Internet, el futuro digital, el ciberespacio de Negroponte (este nombre, Negroponte tiene algo de “yeta”: el solo pronunciarlo me hace estremecer, y cuando lo vuelvo a leer me estremezco nuevamente)...”.

Giovanni Sartori

Selección del discurso en el edificio Mercosur, 28 de octubre de 1998.

“No es que esperemos mucho de las tecnologías, lo que ocurre es que nos lamentamos de lo poco que solucionamos con la tecnología. Nunca hubo tanto conocimiento e información como ahora, y en cambio el mundo cada vez es más asimétrico, y mantenemos la brecha digital. Creo que la esperanza en la tecnología no tiene tanto que ver con los resultados concretos de la tecnología sino con la desesperación de que en la vida cotidiana no se solucionan cosas que tendrían que estar solucionadas. No se está sacralizando o mitificando la tecnología sino que los dioses tradicionales no dieron soluciones, y hay que buscarlos en otros nuevos, no importa cuáles sean”.

Alejandro Piscitelli

Selección de entrevista publicada en *Excelsior*, jueves 27 de julio, 2006.



José Toribio Medina y su esposa Mercedes Ibáñez en su biblioteca. Archivo Fotográfico y Digital Biblioteca Nacional.

E-evolution 0+1 Cyber-Espacio

Por **Gonzalo Mezza Pinochet**

“Todos somos viajeros de una misma Espacio Nave, la Tierra, que navega infinitamente en medio de las galaxias desde los tiempos del Big-bang...”

Mi trabajo en el Espacio Museológico, Espacio Público, Cyber Espacio, desde mis primeras exploraciones conceptuales en 1970, representa la mutación del tránsito que la humanidad está experimentando con la proximidad de nuestro próximo milenio.

Las artes visuales no están ajenas a este paso de lo material a lo virtual.

El nuevo orden geopolítico y multicultural entre continentes, afectados en parte por la democratización de los gigantescos avances de los nuevos medios de comunicación, cada vez más complejos y mediáticos, alteran la naturaleza del pensamiento, la percepción del tiempo y del espacio, de los aparatos reproductivos de las clásicas Bellas Artes.

Así como en el Renacimiento, el artista recupera su estatus intelectual, científico y técnico.

Desenmascarando el ego de las ideologías elitistas de la estética occidental, el arte no debe ser pensado en contraposición a la nueva industria cultural.

Hoy en día la vanguardia puede estar en todas partes, libre del poder hegemónico de los Estados. E – Países.

El ciberespacio es el marco de un nuevo soporte para la energía creadora del pensamiento contemporáneo, la Internet con sus

infinitas conexiones en redes potencia nuevos vínculos colectivos, pudiendo conectar a cada ser humano con sus semejantes, sin límites de fronteras y/o centros de poder.

La tierra está dividida en dos mitades, occidente es el 1 y oriente es el O, pero ella es una sola. Vivimos el octavo arte.

Verdaderos océanos de neuronas digitales y de conocimiento. Abiertos al desafío del nuevo siglo, como metáforas de vida, solidaridad e interrelaciones. Difícilmente la humanidad sobreviviría sin estos cambios al nuevo milenio. La informática y la tecnología son poderosos instrumentos creados por el hombre contemporáneo, científico, sensible, para desmitificar teorías supuestamente universales de lo bello, mostrando que, en realidad, tales teorías no pasan de visiones de clase, sobre códigos socialmente compartidos de comunicación y mercado.

El nuevo paradigma, la cybercultura de redes, es una mutación antropológica nunca antes vista.

Cada neurona es un link, para crear un mundo más justo que navega entre las infinitas galaxias desde la época del Big-bang.

Cada chip es un jaque al sistema antropofágico de las artes contemporáneas.

Presentación de la exposición Mezza, retrospectiva digital 1983 - 2003 realizada en el Museo de Artes Visuales, Santiago de Chile.

Gonzalo Mezza Pinochet es artista visual.



Molino de Puchacay en Concepción, Atlas de la historia física y política de Chile, de Claudio Gay. Archivo Fotográfico y Digital Biblioteca Nacional.

El arte y lo digital

El mayor aporte de lo digital es que ha inaugurado un arte de la experiencia, en el sentido de vivencia que moviliza una estrategia de la solicitud. Sentirse interpelado, actante, protagonista de un espacio dialogante. El arte de hoy dice no al espectáculo, a la erotización alienante y sostenida, ni a sublimizar la frustración social por el placebo de la inserción simbólica al cuerpo que me repele.

Por Néstor Olhagaray Llanos

Aquí estoy ante un arte que me acoge, en una propuesta de materiales simbólicos dentro de una pluralidad estereográfica, que me invita a sumergirme en un tejido que debo ir urdiendo, como la lógica del ritual de los juegos. Que me impone un tráfico ínter textual, (en un mundo ya nada de original), de un desplazamiento permanente entre “antecedentes” y “réplicas”, y que en tanto participante-espectador soy el co-autor de ese tejido textual, que necesita de mí en tanto lector-protagonista, un despliegue activo, crítico y creador. “El Texto (aunque fuera solamente por su frecuente <ilegibilidad>) decanta a la obra de su consumo y la recoge como juego, trabajo, producción, práctica. Ello quiere decir que el Texto exige el intento de abolir (o, al menos, disminuir) la distancia entre la escritura y la lectura, no intensificando la proyección del lector hacia el interior de la obra, sino ligada a ambos en una misma práctica significativa”¹. ¿Cómo establecer aquella comunión sino a través de una tecnología destinada al diálogo?

En el arte en general, la cuestión de los medios con los cuales el artista trabaja cobra todavía más importancia, pues pone a prueba la consecuencia misma de la obra. El medio no es neutro. Es parte integrante de la obra, y las materias de expresión propias de él poseen categoría de un piso de contenidos. Estamos ante un arte emergente, que se indaga a sí mismo, en que sus obras no sólo deben ser ante todo proceso, sino que él está en proceso. De ahí sus balbuceos, y a veces sus contradicciones, pues necesita trabajar *con* y *en* la tecnología dominante, lo que plantea obligatoriamente un pronunciamiento por parte del artista. Como todo arte nuevo, está lleno de vacilaciones y también, en algunos casos, invadido de un oportunismo coyuntural, que no hace más que someterse a los designios del consumismo y la cultura light, que regulan mayoritariamente hoy en día nuestras relaciones con lo otro.

Eterno proceso

Pero el estado del arte actual está además contaminado con otro aspecto mucho más general, y que ni siquiera tiene que ver con los tipos de relaciones que establezcamos con estos nuevos medios. Me da

la impresión de que una gran mayoría de artistas actuales o no saben o no quieren saber, que hace algunas décadas el arte no es el mismo. El arte no sólo ha cambiado, sino que también se ha diversificado, lo que hace mucho más complejo hablar de él como si siguiera existiendo uno solo. Es cierto que los grandes discursos se desarticularon y hoy son inoperantes. Pero esto no significa que hayan desaparecido los paradigmas del todo, que no se pudiera determinar cuáles son las preocupaciones y orientaciones dentro de la diversidad, la pluralidad y la complejidad de ciertos ejes paradigmáticos. Cuando habitamos un mundo tan diverso como el nuestro, no podemos depender de una sola hermenéutica para interpretarlo. Cuando la cantidad de textos que nos acompañan cotidianamente en nuestro entorno, cuando el nivel de materiales simbólicos que se trafican sobrepasa el control de un solo propietario o autor, cuando no existe, y no porque no la han enseñado sino más bien por la irreductibilidad a paradigmas precisos, una gramática para descifrar todo esto, nos vemos obligados a tejer nuestras propias redes discursivas y a respetar la estereofonía significativa de la pluralidad. No nos queda más que asumir la autogestión co-autoral de este tejido.

Me parece imposible quedarse en la actitud del consumismo, en su inercia paralizante que nos propone solamente un vínculo unívoco y simplificador, el de un simple espectador pasivo. Pero, ahí están las nuevas tecnologías, nos tienden las herramientas para practicar la interacción, para implicarme en tanto protagonista activo y poder concebir mi relación con el entorno, como un eterno *work in process*. El arte que corresponde a este espíritu es aquel que reposa sobre el intercambio y el diálogo entre las personas, sobre una estética de la comunión (Edmond Couchot), más que de la comunicación. Este arte no puede ser más que obligatoriamente multimediático, multidisciplinario, interactivo, no puede pertenecer al museo o la galería, sino a la cotidianidad, a un espacio global, dinámico, mutante y colectivo. Este arte es expansivo como el ciberespacio, se practica y se habita en tiempo real. No podemos concebir un arte así sin los soportes digitales.

Néstor Olhagaray Llanos es Artista visual. Licenciado en Arte y doctor en Filosofía, mención Estética y Teoría del Arte, de la Universidad de Chile.

1. “De la obra al Texto” R. Barthes.



Notas para una reflexión sobre oralidad y escritura

“La voz nos confiesa, dicen, más que los gestos, más que la marcha y que... la escritura” Gabriela Mistral, en *Música Araucana*.

Por **Sonia Montecino Aguirre**

Para nadie es hoy un misterio el que oralidad y escritura deben entenderse como dos elementos imbricados, como un continuo con mutuas influencias. La expansión de las culturas escritas fue un fenómeno que lentamente fue arrasando con las culturas orales, entendidas como núcleos donde la transmisión de la memoria y del olvido funcionaba de modo homeostático –como dice Jack Goody–, fijando las comunidades lo que permanecía como recuerdo y lo que debía desaparecer del habla colectiva. Las culturas escritas, por otro lado, trajeron consigo las diferencias entre sujetos: los que sabían escribir y leer, por tanto, los iniciados, las castas de los poseedores (invariablemente masculinos) del saber contenido en la escritura (el que en sus inicios fue configurado a partir de los relatos recogidos de las propias culturas orales). Por ello, escritura y poder siempre se dieron la mano. Con el avance de las sociedades con escritura la transmisión transgeneracional de los conocimientos y hechos sociales y personales se amplió de manera tal que abarcarlos comenzó a ser imposible. Incluso los contenidos de los libros que no se abren –no se leen– no existen sino en el imaginario de quien los creó, pero ahí están como registro y memoria que algún día será comunicado extendiendo sus raíces y sus sentidos.

Sin embargo, ese “arrazamiento” de la escritura como forma privilegiada de la memoria y del saber social nunca implicó que la oralidad dejara de mantenerse como fuente constante, cotidiana y privilegiada de comunicación entre las personas. Si bien la lectura supuso la relación íntima y solitaria entre sujeto y escritura, dejando de lado la noción de “auditorio” que prevalecía en las culturas orales, éstas mantuvieron –ya sea “infiltradas” por los saberes y sistemas simbólicos de la escritura, como resistencia a los mismos o como reproducción de éstos– al habla como núcleo central de la socialización humana. La oralidad no desaparece en su función de transmisora de las memorias y saberes “arcaicos” familiares y sociales. Ello explica, muchas veces, que la educación formal se estrelle con lo “aprendido” oral y gestualmente por los(as) estudiantes en sus hogares, barrios, localidades. Lo mismo con los sistemas de salud y otros que difunden conocimientos fijados en la escritura, pero que no necesariamente

coinciden con las experiencias y con lo que se aprende vía oral en la vida cotidiana o familiar. El dicen que, me dijeron, me contaron, sigue operando como fórmula de conocimiento y memoria (gracias a ello ha sido posible, por ejemplo, que ciertos hechos históricos borrados “oficialmente” se mantengan como sucesos recordados y re-emerjan en determinadas circunstancias).

En este acoplamiento que mencionamos de escritura y oralidad es preciso señalar que la primera necesita –pese a sus características de gesto que desune a lo colectivo (se lee en solitario)– a la segunda: será a través de la oralidad que la difusión de muchos de los conocimientos escritos funden nuevos auditorios y nuevos rituales presenciales y comunitarios (como sucede con el formato sala de clases, exposición pedagógica, conferencia, presentación de libros, etc.) y viceversa, que la escritura haga posible una conversación colectiva (los comentarios sobre las noticias de los diarios, por ejemplo).

Un peso incuestionable

Una mirada a los modos contemporáneos de comunicación masiva pone de relieve que la radio, sin lugar a dudas, se mantiene como centro privilegiado de la difusión de una cierta oralidad y con ella no sólo de contenidos sino de giros, tonos, matices sonoros que constituyen un habla, modifican u homogenizan formas verbales, jergas, modismos, etc., que distinguen social y culturalmente a quienes los escuchan e influyen en sus formas de comprender el mundo. Lo mismo sucede con la extensión inusitada de medios audiovisuales como la televisión, dentro de la cual, algunos autores como Columbres (1998), sostienen se ha producido una “nueva oralidad” que puede valerse de las “oralidades primarias” (sin influjo de la escritura), “las espurias” (intervenidas negativa o positivamente por la escritura) o las “segundas oralidades” (aquellas emanadas de textos trasvasados de una cultura a otra) combinando una comunicación que crea y recrea constantemente sus formas y contenidos, asociados a cuerpos, imágenes y presencias que en conjunto construyen sistemas simbólicos e imaginarios que inciden poderosamente en la cultura de los grupos humanos.



Vendedores en las calles, Atlas de la historia física y política de Chile, de Claudio Gay. Archivo Fotográfico y Digital Biblioteca Nacional.

El peso de la oralidad por ello es incuestionable, sobre todo en territorios como los nuestros donde la escritura llegó tarde y en los cuales el analfabetismo por desuso aumenta y los libros –por razones económicas y culturales– son leídos cada vez más por lectores (as) especializados constituyéndose en objetos por un lado elitarios, y por el otro “pirateables” –aquellos de consumo popular–. Sin duda que aspectos de lo que se llama “tradición oral”, es decir, fórmulas discursivas, literarias, relacionadas con las “artes verbales” –parafraseando a Ong- y pertenecientes a las culturas orales ya mestizadas o sincretizadas se van extinguiendo –y es preciso considerarlas dentro de los patrimonios intangibles a preservar–, también es cierto que esa misma tradición se va transformando en la medida en que la oralidad misma siempre es cambio.

Por último, no quisiera dejar de lado el espacio que ocupan las nuevas tecnologías y su empeño en que lo oral esté siempre presente –y por supuesto lo escrito–, los celulares que permiten traspasarse no sólo mensajes audibles, sino de texto y ahora último complementar con imágenes. La búsqueda de la cercanía que mantenía unidas a las comunidades de culturales orales mediante la escucha se multiplica de manera alucinante. Lo mismo, las variadas formas de “chatear” que permiten una conversación en donde todos los giros del habla cotidiana se reproducen, componen un panorama en los cuales la imbricación de oralidad, escritura e imagen constituyen un todo indisoluble. De todos ellos, como dice Mistral, parece que el que más nos “confiesa” –es decir, el que nos hace distintos e iguales a otros(as)– es el de la oralidad materializada en nuestra voz, nuestras voces que llevan marcadas consigo –y a fuego– el sonido antiguo de los que nos hablaron al comienzo de nuestras vidas y de quienes nos enseñaron los tonos de las balbuceantes letras que aprendimos a juntar para especificarnos como humanos.

Cómo podríamos pensar

Vannevar Bush

“(…) Tomemos en consideración un aparato futuro de uso individual que es una especie de archivo privado, mecanizado y biblioteca. Como necesita un nombre, y por establecer uno al azar, podríamos denominarlo “memex”¹. Es un aparato en el que una persona almacena todos sus libros, archivos y comunicaciones, y que está mecanizado de modo que puede consultarse con una gran velocidad y flexibilidad. En realidad, constituye un suplemento ampliado e íntimo de su memoria.

El memex consiste en un escritorio que, si bien puede ser manejado a distancia, constituye primariamente el lugar de trabajo de la persona que accede a él. En su plano superior hay varias pantallas translúcidas inclinadas –visores– sobre las cuales se puede proyectar el material para ser consultado. También dispone de un teclado y de un conjunto de botones y palancas. Por lo demás, su aspecto se asemeja al de cualquier otra mesa de despacho.

En uno de sus extremos se encuentra almacenado el material de consulta. La cuestión del volumen de éste queda solucionada por el uso de un tipo de microfilm similar al actual pero sobre el que se han introducido ciertas mejoras, por lo que únicamente una pequeña parte del memex se utiliza como almacén de material, el resto se dedica al mecanismo. Incluso si el usuario fuese capaz de introducir en él 5.000 hojas de material al día, necesitaría cientos de años para rellenar por completo la zona destinada al almacenaje.

La mayor parte de los contenidos del memex se adquieren en forma de microfilm listo para ser almacenado en su interior. Libros, imágenes, publicaciones periódicas se pueden ir introduciendo. Del mismo modo, se puede introducir en él correspondencia comercial u otra información de manera directa. Efectivamente, en el plano superior del aparato hay una superficie transparente sobre la que se pueden colocar notas confeccionadas a mano, fotografías y todo tipo de material informativo. Cuando cada una de ellas se encuentra situada en el lugar apropiado, la manipulación de una de las palancas hace que sea fotografiada en la sección vacía de microfilm más próxima, por medio de la técnica de la fotografía seca.

Se puede consultar el archivo mediante el esquema habitual de indizado. Si el usuario desea consultar un libro en concreto, compone su código con el teclado y la cubierta del libro aparece inmediatamente ante su vista, proyectada en uno de sus visores. Los códigos utilizados con más frecuencia son de carácter mnemónico, de modo que el usuario apenas ha de consultar su libro de códigos pero, cuando así lo desea, la simple pulsación de una tecla lo trae ante su vista. Además de la que acabamos de ver, el memex dispone de palancas suplementarias. Cuando el usuario acciona una de ellas hacia la derecha, puede recorrer con la vista el libro que está utilizando, página a página y con la velocidad suficiente para que pueda identificarlas. Si empuja la palanca aún más hacia la derecha, examina el libro de diez en diez páginas y, si la empuja todavía más, el libro se le presentará de cien en cien páginas.

Un botón especial le transfiere hasta la primera página del índice. Cualquier libro de su biblioteca puede ser, por consiguiente, llamado y consultado más fácilmente que si se hubiese de coger de una estantería. Además, puesto que el aparato dispone de varios visores, el usuario puede dejar fijo un libro en uno de ellos mientras consulta otros en los demás. También puede añadir comentarios, como si tuviera la página física ante sí, utilizando las propiedades de uno de los posibles tipos de fotografía en seco, e incluso puede hacerlo por medio de un sistema de estiletes de manera similar al teleautógrafo que se puede ver en las salas de espera de las estaciones de ferrocarril (...).”

Artículo publicado en 1945 para la revista *Atlantic Monthly*, titulado *As we may think*. Esta selección corresponde a una versión preparada por José Antonio Millán para la *Revista de Occidente*, en marzo del 2001. El fragmento constituye una trascendente inspiración en el desarrollo de las nuevas tecnologías, así como de Internet; evolución que el autor jamás imaginó.

Vannevar Bush (1890 - 1974), ingeniero y científico estadounidense.

1. El término memex no está elegido de una manera tan arbitraria como parece, pues proviene de la fusión de las palabras *memory extender* (o “extensor de la memoria”).

La huella de nuestro tiempo

Por Roberto Aguirre Bello

“La información digital, la evidencia del mundo en que vivimos, es más frágil que los fragmentos de papiros que se encontraron enterrados junto con los faraones”

Paul Conway: “La Preservación en el Mundo Digital”.



Pablo de Rokha, 1968. Archivo Fotográfico y Digital Biblioteca Nacional.

No cabe duda de que la irrupción de las nuevas tecnologías en la sociedad de la información es una realidad cotidiana, cercana y creciente. Con una marcada presencia en los más diversos ámbitos del quehacer nacional, la información digital ha pasado a convertirse en claro testimonio de nuestro tiempo y en el soporte material sobre el cual quedará registrada la sociedad actual.

Una realidad reflejada en el mundo de las bibliotecas, los archivos y los museos, instituciones que movidas por el ánimo de preservar y difundir su patrimonio, están buscando en la conversión digital una herramienta que les permita mantener la información a largo plazo, posibilitando además su acceso desde lugares remotos. Hoy es frecuente encontrar, además de los servicios tradicionales, catálogos en línea, salas de Internet, consulta de colecciones en redes locales, servicios de reproducción digital y archivos de datos o de información electrónica.

Esta información digital, tanto la nacida de manera electrónica como la obtenida desde un original análogo, necesita ser resguardada. De acuerdo a lo proyectado por la Agenda Digital del Gobierno, para el 2010 más de la mitad de la información generada por el aparato del Estado será digital, probablemente no tendrá respaldo en soporte de papel y el número de publicaciones electrónicas cuadruplicará las existentes el día de hoy. Esta realidad se convierte en un escenario desalentador si se considera que el 90% de la pérdida producida en un nuevo soporte se origina durante los primeros 20 años de su utilización. Es decir, casi la totalidad de la información digital que se perderá irrecuperablemente, la estamos perdiendo hoy.

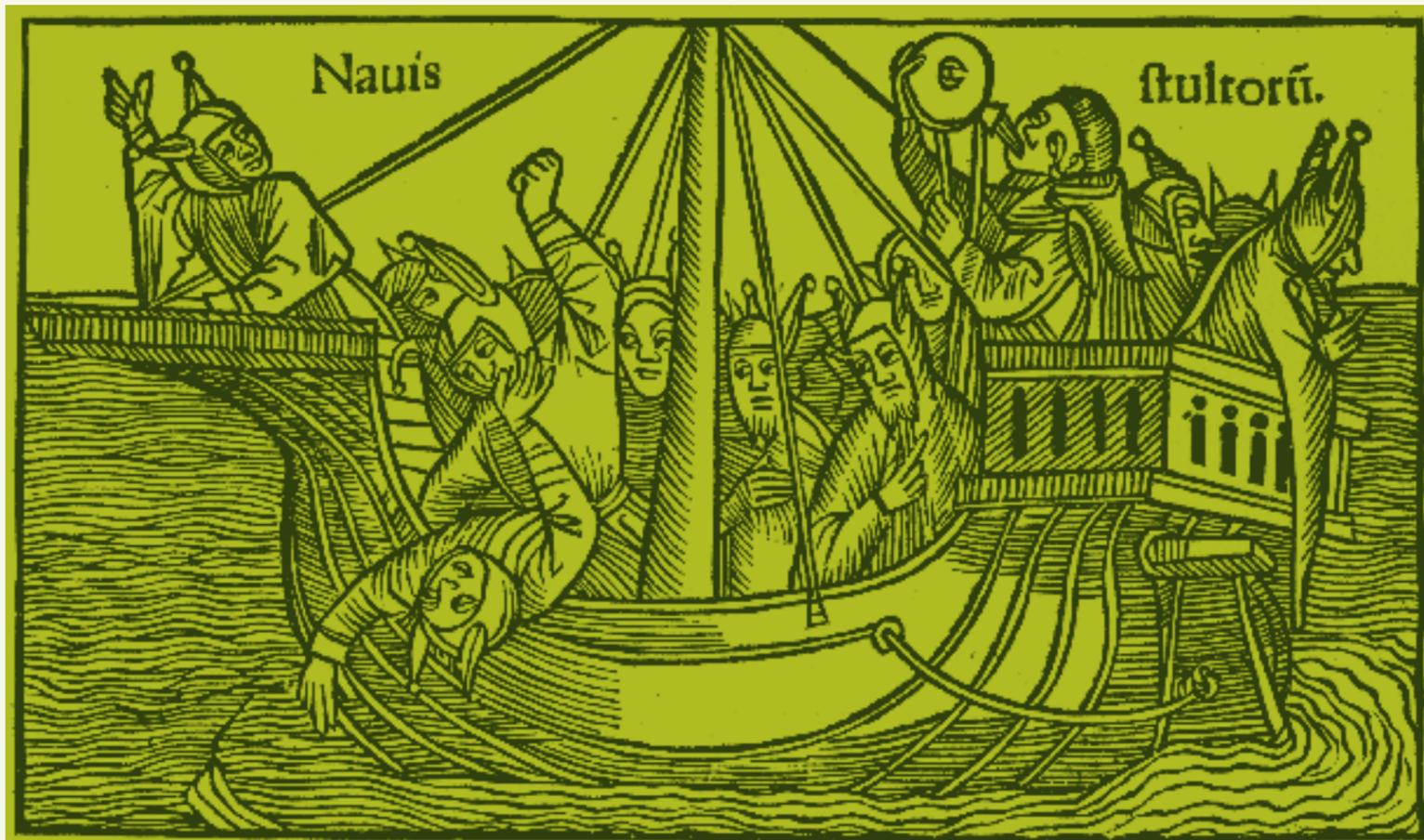
Es una realidad que se repite casi sin exclusión en todas las latitudes, alcanzando mayor impacto en países de mayor desarrollo tecnológico y que plantea un nuevo desafío. El problema se presenta desde lo técnico-material, con la implementación de estrategias relacionadas con la conservación de los diferentes medios y soportes en los que se almacena la información, hasta lo ético, con el estudio de las implicancias del uso y autenticidad de la información generada.

En Chile, ninguna institución –por muy grande que fuera la cantidad de recursos destinados a la recopilación, conversión y preservación digital de sus colecciones–, podrá asumir el costo que representa la salvaguarda de la totalidad del patrimonio digital. Se calcula que más del 90% de la información generada en el último año, ha nacido de forma electrónica. En este contexto, los criterios de selección y las perspectivas de utilización futura de estos recursos cobran una importancia gravitante en su recopilación para su resguardo.

Por otra parte, asegurar el acceso, uso e integridad de la información es también un desafío importante, pues para ello la preservación digital necesita obligatoriamente la implementación de mecanismos descriptivos (metadatos) que permitan la recuperación de la información electrónica. Con ese fin, personal especializado debe desarrollar estándares y políticas normalizadas que permitan el acceso, uso e intercambio de la estructura de la información, teniendo en consideración sus derechos, restricciones y sus modificaciones a través del tiempo. A diferencia del material análogo, para interpretar un documento digital es necesario una máquina que lo decodifique, lo que hace imprescindible tutelar tanto la estructura del objeto digital como la manera de acceder a él.

Un paso importante para afrontar el problema de la preservación digital en Chile es la implementación de una red de trabajo cooperativo entre instituciones generadoras de recursos digitales, como periódicos y revistas electrónicas e instituciones receptoras y de custodia de la información. Esto permitirá compatibilizar, en medio del creciente desarrollo de proyectos de conversión digital en que se encuentran estas últimas, la normalización de criterios y estándares de selección, formatos de archivos, manejo, descripción y utilización que permitan el desarrollo de estructuras orgánicas orientadas a la preservación de la documentación digital, de manera de asegurar la interoperabilidad de los sistemas, el intercambio de información y la no duplicidad de los procesos.

Por tanto, un plan nacional de preservación del patrimonio digital es imprescindible en el futuro próximo. Este deberá ser considerado desde una política de Estado y asumido por productores y usuarios en forma conjunta. En él, las instituciones responsables de la custodia del patrimonio tendrán que asumir el rol que les corresponde en la recopilación, conservación y transmisión de la huella de nuestro tiempo a las futuras generaciones.



Reflexiones en torno a una probable ciber estética, arte y nuevos medios

Por Ramiro Villarroel Cifuentes y Renzo Vaccaro Meza

¿El arte digital conforma una nueva estética? Casi como una derivación obligada de la *mónada* artística, las temporalidades relativas a los medios específicos del arte, tienen su base en lo que Adorno¹ ha denominado en términos críticos la “cosificación” del objeto arte.

La localización del arte en su realidad empírica se ubica en su materialidad, en su condición vehicular pura; el arte y su localización como una dialéctica inseparable.

Nos referimos al arte de las cavernas, de los frescos y de los mosaicos: aún en el carácter nómada de la pintura-cuadro-transportable no se percibe la pérdida de lugar, sí su nueva capacidad de movimiento. El arte fue contexto –espacio inscrito en las cavernas, en los muros y en los cuerpos–, hoy es tiempo.

El arte contemporáneo utiliza las nuevas tecnologías con el objeto de ir transformando la relación entre el ser *persona* y el mundo perceptible. Lo mismo ha ocurrido en épocas históricas como la era industrial, la atómica o el renacimiento florentino. El autoconcepto del sujeto es condicionado por la propia percepción de su contexto tecnológico.

Una de las características fundamentales de la relación entre arte y tecnología específicamente es que ambas se piensan, ambas se son interesantes, y era evidente e inevitable desde las primeras incursiones de Nam June Paik con el video arte, que “lo digital” se infiltrara en el arte y viceversa, que el arte abordara “lo digital”.

Es aquí donde encontramos una asimetría: el arte establece una relación crítica con la tecnología, pero la tecnología excluye a la estética en el pensamiento moderno. La tecnología en su propia constitución es excluyente; está hecha para dominar: entonces no nos extrañamos de la tragedia moderna expresada en Auschwitz o Pisagua.

El arte disloca la forma y el espacio en el realismo, en la abstracción y el cubismo pictóricos, sin embargo, la inmediatez de las nuevas tecnologías nos lleva a la dislocación del tiempo. Deslocalización y deconstrucción provienen del latín *dislocare*.

El problema de la representación, es el problema del arte. La representación en sí misma es un problema de dislocación del tiempo y el espacio con respecto a las imágenes del mundo sensible. La virtualidad nos ofrece la misma dinámica con la idea de verdad–realidad puestas en contrasentido, un fenómeno abolidor de todo simulacro de lo que existe, de lo que hay: *Lo que parece ser, es lo que es*.

Las patologías del barco ebrio

El usuario, navegante intrépido que surca lo desconocido, se enfrenta al océano eléctrico, seducido a cada instante por intersticios aleatorios que fijan la atención del “viajante” y que se disuelven para que éste pueda continuar la travesía. La navegación, con la era digital, adquiere todo el sentido exploratorio que tuvo para Colón o Magallanes, en cuyas bitácoras relatan asedios de bestias marinas y fuegos fatuos en la oscuridad.

La idea del *flaneur* baudeleriano se desprende de lo anterior para que surja el concepto de no lugar acuñado por Marc Augé al referirse a los espacios transitivos que no están diseñados para amparar la vida, sólo su acelerada circulación². Es entonces, según las preguntas iniciales, que se entiende un giro significativo en tanto estética, dado el hecho de que es el lector quien genera sus propios métodos de interacción con el texto.

La información, como es entendida hoy, es susceptible de ser modificada por un lector provisto de los medios y la cultura tecnológica precisos para adecuarla según su necesidad. Ahora es el lector quien ordena a su manera e interés los datos, los estímulos, los viajes, navegaciones, exploraciones y sondeos. En el arte digital vemos una dislocación entre los factores que fundan la hermenéutica que son el autor, la obra y el espectador, cuyos roles se han fundido en una sola vivencia.

Vida y pasión del escribitor

A diferencia de las obras de arte tradicional, en que el espectador sólo puede transformar su punto de vista, posición y distancia física con respecto a la obra; en el arte digital ya no es la obra sino el texto³ (hipertexto, cibertexto) mismo el que se altera en términos gramaticales, sintácticos y temporales, transformando definitivamente dicho

Ramiro Villarroel Cifuentes es investigador visual y académico.

Renzo Vaccaro Meza es artista visual.

1. Theodor W. Adorno (1903-1969).

2. “No es sorprendente pues, que sea entre los “viajeros” solitarios del siglo pasado, no los viajeros profesionales o los eruditos, sino los viajeros del humor, repertorio o de ocasión, donde encontramos la evocación profética de espacios donde ni la identidad ni la relación, ni la historia tienen verdadero sentido, donde la soledad se experimenta como exceso o vaciamiento de la realidad, donde sólo el movimiento de las imágenes deje entrever borrosamente por momentos, a aquel que mira desaparecer la hipótesis de un pasado y la posibilidad del porvenir.” En Marc Augé “Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad”. Editorial Gedisa, Barcelona, España. 2001. pág. 92.

3. Debemos observar que el arte digital, como un medio contemporáneo, más precisamente es un “texto” (un hipertexto); a diferencia de una “obra”, pues ésta última está más bien relacionada con el arte tradicional.

>> texto, que hace mucho se despojara de la linealidad diferida a la que nos condenaba la obra de arte tradicional.

He aquí el punto de escisión que se abre entre la obra de arte tradicional y el texto digital o hipertexto: su interactividad, pues “alejándonos de la pasividad a la que nos confina el objeto de arte tradicional, nos empuja al interior de la obra y completa nuestra inmersión en ella”⁴. Es en un juego de mutua dependencia que el arte digital y el lector se traman para desarrollar una ecuación estética que tiende al infinito en términos combinatorios. Estos están atenuados a una fuerza de variación de factores en un número igual a la cantidad de información que puedan almacenar, distribuir y proyectar los software’s apropiados y requeridos para la interactividad. En este sentido, el proceso se transforma en el lenguaje del arte digital. Podemos entonces decir con lo anterior que en nuestros tiempos, sumidos en el vértigo de lo virtual, “el lenguaje es soporte, recurso, significativo, software”⁵. Hoy la hiperrealidad reemplaza lo real, su texto es un mosaico móvil, donde la realidad se hace ausente. Aquí todo es ficción.

El arte ya no es más lo que fue (la enciclopedia y los museos), sino es lo que está ocurriendo. Como diría Barthes, la representación ya no ocurre en tiempo diferido, como la gran pintura o la fotografía, sino que es en tiempo real, cuestión de aceleraciones que no acontecen solamente en la danza o en el teatro, sino también en la pintura y escultura. El asunto es que ya no podemos plantearnos frente al arte considerando sus velocidades y temporalidades relativas y específicas, sino en la absoluta e insoslayable sincronización global.

El arte de hoy en día no está en ninguna parte, sólo existe en cuanto emisión – recepción de una señal, posibilitada por un medio que perdura en su cosificación y localización en el pc, el cd-rom o el pen-drive.

Conservación, equilibrio y reciclaje en la ciber cultura

Estamos en una época de “sobreproducción mediática”, donde los usuarios somos presionados para transformar continuamente nuestra imagen del mundo, poniendo en funcionamiento estable innovaciones técnicas y tecnológicas. Tras la euforia posmoderna de lo tecnológico, surge en el ser persona un sentimiento de insatisfacción frente a la tecnocultura, que despierta conductas contrarias de odio, resistencia y goce frente a la MATRIX. Deleuze y Guattari llamarán a esta inesperada náusea sencillamente “antiproducción”, que al parecer sería la respuesta, digamos humana, frente al fenómeno de la tecnocultura. “Entre los trabajadores de la información está surgiendo una sensación de vacío y sin sentido, que sólo puede compensarse temporalmente con la introducción de nuevos software’s y hardware’s”⁶.

La relación entre sujeto – medio – obra se complejiza cuando se nos hace ver desde muchos ángulos la necesidad de un manejo responsable de información e imágenes desde un prisma de cierto ecologismo, que vaya más allá de la concientización de la existencia de animales y plantas en peligro, que nos lleven a un plano de interesante abstracción las nociones de “conservación”, “equilibrio” y “reciclaje”. Hablo de una especie de búsqueda de “equilibrio natural” en la recepción y transmisión de información, que genere ciertos mecanismos de vigilancia ante la contaminación innecesaria o el desperdicio incontralado. Búsqueda de equilibrio necesario para resguardar la integridad de los que trabajan en la frontera de lo virtual – electrónico, como para empezar a suponer ciertas políticas de integración a lo tecnológico, que supongan una correcta maduración del sujeto cy-borg que soterrada y paulatinamente se instala en nuestros adn’s.

Walter Benjamin escribió largamente sobre la derrota de la estética frente a la modernidad: la anestésica, origen de lo posmoderno, fundado en la duda y esguince de toda estructura que nos cobijara bajo eternas verdades. Parece que ahí estamos.

4. Néstor Olhagaray, “del video arte al net art”. LOM, 2000, Santiago, Chile, pág. 104.

5. Sergio Rojas. “arte y espectáculo: ¿Qué queda por pensar?” en “arte y política”. Pablo Oyarzún, Nelly Richard, Claudia Zaldívar editores. 2005, Santiago, Chile, pág. 158.

6. ADILKNO, Foundation for the Advancement of Illegal Knowledge. Amsterdam 1995. Traducción Carolina Díaz.



Visita al volcán d’ Antuco al momento de una erupción de gaz, Atlas de la historia física y política de Chile, de Claudio Gay. Archivo Fotográfico y Digital Biblioteca Nacional.

Si hablamos de patrimonio digital estamos hablando de tecnología digital. Un término inherente a la vida de Ricardo Baeza-Yates, ingeniero civil eléctrico de la Universidad de Chile, doctor en ciencias de la computación de la universidad canadiense de Waterloo y hace poco más de un año, director del Centro de Investigación de Yahoo para Europa y América Latina. Un hombre que ha estado vinculado con la computación desde siempre, incluso antes que Internet existiera en Chile.

Con el tiempo el alto nivel de especialización y dominio en áreas como algoritmos, recuperación y visualización de información le ha otorgado reconocimiento internacional. Además, en 1999 junto con Berthier Ribeiro-Neto publica el libro Modern Information Retrieval, un best seller en el área de recuperación de información.

Hoy está a cargo de dos de los seis centros que Yahoo posee en el mundo, trabajando en línea con los demás laboratorios de investigación como única manera de abarcar los más de 12 terabytes (12 mil gigabytes) de datos que generan los usuarios cada día. Es lo que Baeza-Yates llama “minería web”, es decir, explorar todos los datos que dejan los internautas cada vez que pasan por alguna de las páginas de Yahoo, para luego analizarlos y convertirlos en información que genere nuevas formas de ayudar a estos mismos usuarios a buscar sus contenidos.

Divide por eso su año entre Barcelona y Santiago y cuando está en la capital trabaja en conjunto con el Centro de Investigación de la Web, unidad del Depto. de Ciencias de la Computación de la Universidad de Chile financiada por Mideplan, con el deseo que alguna herramienta generada en Chile sea después utilizada por buena parte de la humanidad.

En este contexto, ¿desde cuándo hablamos de una cultura digital?

Tal vez empieza con las primeras manifestaciones de contenidos generados por las personas directamente y los primeros fueron los blogs, o sea, estamos hablando de unos diez, doce años, tal vez menos, y que ahora, con lo que se llama la web 2.0, con aplicaciones como Flickr, Yahoo Answers, YouTube o Del.icio.us, es claramente una cultura digital, es decir, contenido de la gente para la gente.

Parte importante de la población es ajena aún a las nuevas tecnologías. ¿Su quehacer quedará excluido de la herencia patrimonial?

Parcialmente sí, aunque por diversas razones no es exactamente cierto. Primero, la cantidad de gente que tiene acceso a Internet está aumentando mucho y en el futuro la gente va a acceder a Internet por otros dispositivos que no serán los computadores típicos. Segundo, muchos de los quehaceres que una persona realiza en otros medios, como el papel o la radio, las nuevas tecnologías lo traspasan al formato digital. Indirectamente, igual serán patrimonio digital.



Entrevista a Ricardo Baeza-Yates:

La web, reflejo de los más poderosos

Por Grace Dunlop Echavarría

¿Quién define lo que será patrimonio digital?

La comunidad a través del uso de las tecnologías. Para mí, es cualquier información digitalizada que tiene valor cultural para al menos una persona.

El objetivo de su conservación es que sea accesible. ¿Cómo se concilia ello con el criterio de clasificación de los buscadores?

Los buscadores no conservan el patrimonio digital, sino que permiten buscar en el patrimonio actual y tratan de mostrar lo que uno anda buscando, pero no tienen copias del pasado. Sería interesante un proyecto que guarde sitios hechos para mantener conocimientos, sería como guardar lo mejor de la web. Lo más cercano a ello es el proyecto de Internet Archive, un sitio que guarda copias de la web en distintos momentos históricos

¿Este proyecto equivaldría a una biblioteca digital?

Sí, a una con los mejores documentos que hayan existido en la web. Ahora, en general, los buenos documentos se preservan en el tiempo y se multiplican, con lo que podríamos decir que esta biblioteca digital es en gran medida un subconjunto de la web actual.

¿La predominancia de una cultura por sobre otra se manifiesta en los buscadores?

Eso no es un efecto de los buscadores, sino de la presencia de cada cultura en la web. Los criterios de búsqueda son independientes del lenguaje, son algoritmos que no pueden ser manipulados fácilmente, o tener respuestas especiales para consultas especiales. Ahora, por supuesto que la web misma tiene una predominancia de unas culturas por sobre otras por razones económicas. Si uno usa información de enlaces entre sitios, que es lo que hacen todos los buscadores, es para tener una información fidedigna y de calidad. Es normal que, por ejemplo, Estados Unidos tenga mayor número de enlaces y que Alemania y Japón sean los siguientes, porque son las potencias económicas. Yo no diría que es una preeminencia de una cultura de un país, sino una preeminencia de los que son más fuertes como sistemas económicos.

Pero entonces, ¿qué papel pueden tener áreas geográficas con culturas locales poco desarrolladas, en cuanto a creación del futuro patrimonio digital?

Actualmente la web es un reflejo de la sociedad actual, lo que no era cierto hace diez años, cuando era un reflejo del mundo académico y de los gobiernos, pero hoy en día es un reflejo del mundo comercial. Para que eso no ocurra lo que hay que hacer es incentivar la tecnología en cada país, para que la cultura de cada país sea una parte mayor de la web. Por ejemplo, China, Brasil, India, son países que están creciendo muy rápido como expresión de cultura en la web, porque tienen muchos habitantes. A medida que aumenta la penetración de Internet en países de mucha población, la representación de esa

cultura crece mucho más rápido. China es el ejemplo más importante. De hecho, el año pasado pasó a ser el país con más usuarios de Internet, más que EE.UU., eso ya es una muestra de uso, no de contenido, porque tiene que pasar más tiempo para que esa gente genere contenidos mayores que los existentes actualmente en inglés. Pero a la larga, eso va a ocurrir.

¿Estamos en el inicio de una nueva civilización?

Cuando la gente que creció desde niño con Internet empieza a tener lugares importantes en la sociedad, va a ser una nueva civilización. En unos diez años más vamos a tener un cambio similar al experimentado después de veinte años de televisión. Y hay que tener en cuenta que Internet tiene un impacto mucho mayor que la televisión, porque a diferencia de todos los anteriores es un medio de comunicación interactivo.

¿Cómo ve la evolución de Yahoo? ¿Cuál es su visión de Google y cuáles cree que son sus ventajas y desventajas frente a Yahoo?

Yahoo fue una de las compañías que sobrevivió a la burbuja de Internet del año 2000, que tal vez perdió un poco de ventaja cuando apareció Google y ahora también compete con Microsoft. Hoy está recuperando terreno y tiene algo que otras compañías no tienen, todavía es el conjunto de sitios más visitados de la web. Eso significa que tenemos más datos para poder hacer las cosas mejor. Lo otro es que con todo lo que está pasando con la web 2.0, también Yahoo tiene una ventaja con Yahoo Respuestas, Flickr y Del.icio.us. Esas son dos ventajas importantes. También ha focalizado mucho su negocio y tal vez las desventajas de otros es que tratan de hacer de todo.

¿Por qué Yahoo escogió a Santiago para sede del centro de investigación de Latinoamérica?

¿Por qué Santiago? Creo que en parte fue el trabajo que hicimos en el Centro de Investigación de la web, en el tema de tecnología de la web. Ahora, otra cosa muy importante fue el buscador que comencé el año 2000, www.todo.cl, que nos permitió tener datos que la mayoría de la gente no tiene, datos de usos de buscadores que permiten modelar usuarios, hacer algoritmos nuevos para mejorar resultados, un montón de cosas que la mayor parte de los investigadores no tienen acceso. Creo que eso, el capital humano más los datos correctos y poder hacer trabajos muy interesantes, atrajeron a Yahoo a hacer una apuesta por Chile. Por supuesto que influyó también que querían que yo dirigiera el laboratorio de Europa y yo no quería dejar de ser parte de Chile.

¿Llegará el momento en que por enviar un e-mail haya que pagar?

Creo que lo que pueda pasar a futuro es que el que quiera mandar muchos mails tenga que pagar y eso va a evitar el spam. Dirán: usted tiene cien o mil mails libres al día, si quiere mandar más tendrá que pagar. Es decir, que el spam tenga un costo.

Grace Dunlop Echavarría
es Periodista.



Vista de la Casa Central Universidad de Chile, hacia 1880. Archivo Fotográfico y Digital Biblioteca Nacional.

Museo Multimedial de la U. de Chile

La vanguardia del arte electrónico

Con el objetivo de generar “un umbral al límite” donde se pudiera prescindir de los espacios tradicionales de exposición, Arturo Cariceo -artista visual y subdirector del Departamento de Artes Visuales de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile- creó el primer museo multimedial chileno en Internet. Un espacio, como señala el académico, que “no necesita de galerías ni vitrinas; sólo hay que tener un puerto de entrada y se puede ver simultáneamente, en tiempo real, en cualquier parte del mundo. Tratamos de pensar en un sitio que pudiese ser decodificado desde cualquier lugar del globo”.

Por M. H. B.

El museo multimedial fue lanzado en noviembre de 2006. No obstante, para esa fecha, la Facultad de Artes Visuales ya tenía otro proyecto en la web, Arte Sonoro, sitio que permite subir y descargar, incluso coleccionar, composiciones musicales desde un sitio alojado en el portal de la Universidad de Chile, todo bajo la licencia de Creative Commons. Además, a pocos meses de inaugurar el museo multimedial, se presentó la Revista Electrónica de Artes, publicación virtual que contiene archivos sonoros, audiovisuales y escritos, y que está diseñada de tal forma que el editor de cada número puede incorporar material periódicamente.

“Lo interesante de esta idea -señala Cariceo- era de qué manera creábamos un proyecto electrónico en un entorno electrónico, pero que también pusiese de manifiesto sus contradicciones con el ambiente físico”. El objetivo central del museo es hacer mucho más fácil el acceso a la historia del arte electrónico. Siendo discípulo de Alberto Pérez y Francisco Brugnoli, ambos directores del MAC, tuvo los referentes para pensar lo que significa un museo en otro tipo de universo. Por tanto, “cuando comenzamos a trabajar la idea era de qué manera crear una arquitectura que fuese coherente a lo electrónico y no referida

sólo al problema local, sino que fuese una plataforma que respondiese a una dificultad global”.

“En Chile el problema no es de falta de infraestructura, sino de qué manera se manejan políticas de creación de plataformas donde el usuario pueda, de la manera más expedita, llegar a información relevante”, sostiene el académico, añadiendo que hay una gran tarea pendiente, que es tornar accesible la información relevante, en una sociedad donde navegar por Internet aún es muy caro.

La principal funcionalidad de este museo es, para Cariceo, ser “una fuente primaria de artistas relevantes, los que pueden ser contrastados en Internet. La idea es exponer al usuario a información primaria, sin intermediarios”. Así, quien acceda a su plataforma va a encontrar trabajos de artistas que marcan la pauta en lo que se refiere a arte electrónico en el mundo. No obstante, al mismo tiempo, se ha invitado a exhibir sus trabajos en este museo virtual a artistas chilenos consagrados, como Gonzalo Díaz, quienes tradicionalmente no han estado familiarizados con el net art y se animan a experimentar en el soporte electrónico para esta iniciativa, superando una evidente brecha etérea.

El museo está constantemente actualizando los artistas relevantes y sumando más obras. También es un instrumento pedagógico.

“Se han habilitado cursos para que los más jóvenes, en tres o cuatro años más, hagan arte electrónico o al menos, entiendan lo que está en línea, gradualmente, para empezar a crear una cultura en este sentido”. De la misma forma, señala Arturo Cariceo, este instrumento puede ser útil para los profesores que quieran dar a conocer lo que es el arte electrónico real en clases.

El proyecto del museo, al igual que cualquier espacio de exhibición, va de la mano con una diversidad de actividades que, explica su director, “tienen que ver con el mundo físico y con una responsabilidad universitaria, es decir, responde a la misión de cumplir un rol educativo en la sociedad”. Por esta razón, otra de las iniciativas asociadas a este proyecto es la creación de un laboratorio multimedial para la investigación y creación electrónica. Esta es la entidad a cargo de todos los proyectos electrónicos de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile, que -entre sus realizaciones- inauguró una galería virtual, vitrina en la que se exponen distintas obras que no fueron creadas para Internet pero que se difunden desde esta plataforma, en ese soporte.

Proyecto Cybersyn

El sueño futurista de Allende

Desde Alemania, donde realizan una residencia en el Zentrum für Kunst und Medien-technologie (ZKM), los gestores del proyecto www.cybersyn.cl accedieron a compartir con Revista Patrimonio Cultural los detalles de la iniciativa que recuerda el visionario sueño cibernético del ex Presidente Salvador Allende: el proyecto Synco, cuyo principal objetivo era establecer un sistema de transferencia de información económica entre las empresas del área de la propiedad social del Estado de Chile y el gobierno, el que fue truncado por el Golpe de Estado del 11 de septiembre de 1973.

Por Catalina Ossa Holmgren y Enrique Rivera Gallardo

En el año 2003, junto a un grupo de artistas, científicos, ingenieros y un profesor de yoga, construimos un espacio cultural transdisciplinario en Santiago, compuesto por un laboratorio de gestión de conocimiento, un ash-ram de yoga y una galería de arte contemporáneo. Este espacio se llamó “Persona” y, en el proceso de adquisición de experiencias, una de las necesidades identificadas por sus integrantes fue la de investigar sobre iniciativas similares realizadas en el contexto sociocultural chileno, con el propósito de crear las bases de un laboratorio de arte y ciencia en Chile.

Ese mismo año, INTEC (el desaparecido Instituto de Tecnologías de Chile) realizó un magíster con una universidad sueca, al que asistieron parte de los integrantes de Persona. En este encuentro se nombró al proyecto chileno de los años '70 Cybersyn como una de las iniciativas fundacionales de la cibernética organizacional en el mundo. Al conocer este proyecto, algunos de los integrantes de Persona comenzaron la búsqueda de material para enriquecerse de su experiencia.

Después de un tiempo de investigación, comenzaron a aparecer nombres de personas vinculadas a Cybersyn, como Edén Medina (inves-

tigadora del MIT, quien hizo su tesis sobre las TIC's en Chile) o Raúl Espejo (director técnico de Cybersyn, quien vive hoy en Inglaterra y dirige la empresa Synco). En diciembre de 2005, Edén Medina viajó a Chile y aprovechamos la oportunidad para organizar una charla sobre Cybersyn en el Goethe Institut de Santiago, con el fin de generar un espacio de encuentro entre los diferentes participantes de este proyecto. A esa charla asistieron diversas personas relacionadas a Cybersyn y fue la primera acción concreta de discusión sobre el proyecto (para los responsables de la investigación) fuera del contexto del mito y la especulación.

En el año 2006, postulamos a Fondart una investigación sobre Cybersyn que se incubaría en un sitio web. Recibimos los fondos, y comenzamos una intensa investigación y documentación. Entrevistamos a gran parte de las personas relacionadas con el tema, como Fernando Flores (su director político); Isaquino Benadof (coordinador de diseño del software utilizado); Humberto Maturana (realizó workshops con los integrantes del proyecto en esa época); Tomás Kohn (participó en la recolección de datos en las empresas); Rodrigo Walker y Pepa Fonca, integrantes del equipo de diseño liderado por Gui Bonsiepe, entre otros.

Catalina Ossa Holmgren,
investigadora y realizadora
gráfica y multimedia.
www.or-am.cl

Enrique Rivera Gallardo,
investigador y realizador
audiovisual. www.or-am.cl

Equipo de Cybersyn (Gentileza de www.cybersyn.cl).



>> El proyecto se diversifica

Peter Weibel, director del ZKM, uno de los más importantes centros para el desarrollo de la convergencia entre el arte y la ciencia en el mundo, invitó a diferentes artistas y teóricos a realizar una instalación sobre el proyecto Cybersyn, en una exhibición llamada “Making things public”, en el año 2005. Luego de conocer esta exhibición, y con la intención de conseguir su apoyo para realizar una película interactiva basada en el proyecto, lo contactamos en marzo de 2006 y le mostramos nuestro plan. Luego de varias conversaciones, recibimos una invitación para realizar una residencia dentro del ZKM, en Karlsruhe, Alemania, con el objetivo de desarrollar una propuesta sobre un montaje para nuestra película.

Documental interactivo

El documental interactivo sobre Cybersyn busca interpretar conceptual y estéticamente el proyecto. En el original la información era subdividida en pasado, presente y futuro. En nuestra propuesta adoptamos el mismo sistema para dividir la información y las aplicaciones que lo componen. Utilizaremos también la silla de la sala de operaciones original de Cybersyn, como interfaz de interacción entre visitante y el contenido.

Así, el contenido estará dividido en tres plataformas de información que podrán ser desplegadas utilizando el panel de control del brazo derecho de la silla:

Pasado: Donde se podrá ver las entrevistas realizadas a los integrantes originales de Cybersyn; documentos históricos; cartas; fotografías y videos, y aplicaciones multimedia de los componentes cibernéticos del proyecto original.

Presente: La instalación contará con un sistema de comunicación que permitirá a los visitantes de ambas locaciones (CDOC-CCPLM/ZKM) conversar usando un sistema similar al de videoconferencias.

Futuro: Existirá una aplicación que permitirá a los visitantes grabar y guardar sus testimonios complementando la instalación con nuevos conocimientos.

La propuesta generada en la residencia en el ZKM fue seleccionada para ser parte de una muestra colectiva que se realizará en octubre del 2007, exhibición que celebra los 10 años de esta institución en su actual edificio. Paralelamente, montaremos la instalación en Chile, dentro del Centro de Documentación de las Artes del Centro Cultural Palacio La Moneda. Esta exposición tendrá una duración de dos años. Además, se está preparando, para el próximo año, un simposio en el ZKM y en el CCPLM basado en la intersección entre cultura y cibernética.

Fotografía original de la Sala de Operaciones.



El gobierno cibernético de la UP

En 1971, durante el gobierno del presidente Salvador Allende, se comienza a desarrollar en Chile un innovador sistema cibernético de gestión y transferencia de información. El proyecto se llamó Cybersyn, sinergia cibernética, o Synco, sistema de información y control.

En las empresas del área de la propiedad social del Estado de Chile se implementaría un sistema de transferencia de información económica a “casi” tiempo real con el gobierno.

Después de nacionalizar y anexar diversas empresas de propiedad social al Estado, el sistema económico del gobierno de Allende se enfrentó a la necesidad de coordinar toda la información de las empresas estatales y las recientemente nacionalizadas. Para lograrlo, se necesitó crear un sistema de transferencia de información dinámico y flexible.

En 1970, Fernando Flores fue nombrado director general técnico de CORFO. Comenzó a ser el responsable de la gestión y coordinación entre las empresas nacionalizadas y el Estado. Conocía las teorías y las soluciones propuestas por el británico Stafford Beer desde que era estudiante de ingeniería y, posteriormente, por su relación profesional con la empresa de consultoría de Stafford Beer, SIGMA.

Junto a Raúl Espejo, quien también trabajaba en CORFO, escribió una carta a Stafford Beer con el propósito de invitarlo a implementar en Chile el VSM (modelo de sistema viable), modelo que describía en su libro “The brain of the firm” (1ª edición, 1967). Beer aceptó y el proyecto comenzó su desarrollo en 1971.

Luego de varios meses de gestación y de avances inimaginables, el proyecto de gobierno cibernético fue aprobado por el presidente Salvador Allende para ser implementado en el Palacio La Moneda.

Lamentablemente, debido al golpe militar del 11 de Septiembre de 1973, Cybersyn o Synco nunca pudo ser aplicado y fue abortado irrevocablemente, frustrando uno de los proyectos políticos y cibernéticos más avanzados de la época en el mundo.

Fuente: www.cybersyn.cl

Detalle de los sillones interactivos de la Sala de Operaciones.



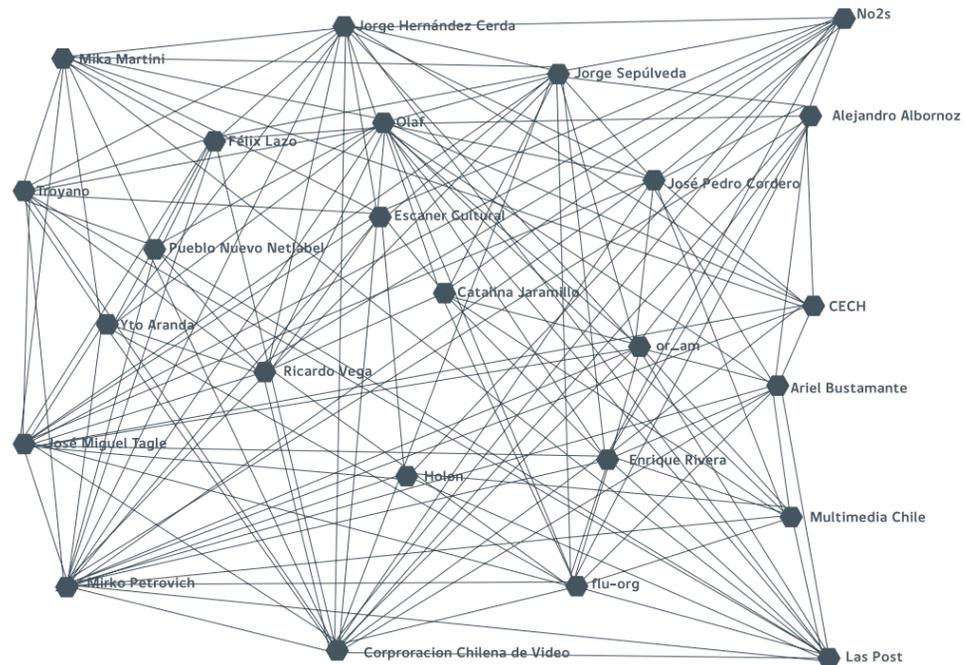


Imagen gentileza de Noosfera

Laboratorio multimedial

Una plataforma virtual para el arte y la ciencia

Los cruces entre arte, ciencia, tecnología y sociedad son materia principal del trabajo e investigación del grupo de profesionales, artistas y afines que componen este colectivo, quienes están abocados al desarrollo de un laboratorio transdisciplinario y multimedial para nuestro país.

Por Colectivo Noosfera

La realización de un Laboratorio de Arte y Ciencia en Chile, conformado como un espacio de investigación, producción, formación y difusión de conceptos, obras y productos basados y creados a partir de la utilización de herramientas y conceptos contemporáneos, tanto artísticos como científicos, se fundamenta en la necesidad de crear una plataforma autónoma para diferentes iniciativas, tanto independientes como ligadas a la empresa y la academia.

Este espacio de interacción y transferencia de información, impulsado por un grupo de artistas, ingenieros y científicos agrupados bajo el nombre de "Noosfera", está orientado a investigar y aplicar conceptos y herramientas utilizables en el cruce entre el arte, las ciencias - tales como físicas, químicas o biológicas - la tecnología y la sociedad.

Antecedentes

Existen datos y obras que revelan que en Chile el híbrido o cruce entre el arte, la ciencia y la tecnología ha sido desarrollado hace alrededor de 50 años. Este cruce ha sido posible gracias al esfuerzo de artistas e ingenieros que han realizado, independientemente, sus obras, apoyados en algunos casos por universidades y laboratorios independientes.

Uno de los principales exponentes de estos cruces ha sido el artista Juan Downey, quien comenzó a experimentar en Chile con video y plataformas electrónicas, pero desarrolló gran parte de sus obras en Nueva York, EE.UU. En Chile, los únicos esfuerzos sistemáticos que han perdurado en el tiempo son la Bienal de Video y Nuevos Medios, organizada por la Corporación Chilena del Video y financiada por

el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes; proyectos financiados por el área INNOVA de CORFO, y el proyecto EXPLORA de CONICYT.

Entre 1971 y 1973 se realizó el proyecto Cybersyn (o Synco), una de las iniciativas más representativas de la intersección de ciencia, política, diseño industrial y gráfico, y sociedad en Chile. La iniciativa fue liderada, políticamente, por el actual senador Fernando Flores; científicamente, por el cibernético británico Stafford Beer, y por el diseñador alemán Gui Bonsipe¹.

La gran experiencia de esta convergencia en Chile ha sido representada por grupos y personas individuales fuera de la institucionalidad gubernamental o académica.

Música

Indudablemente, la música creada por máquinas análogas/digitales se podría identificar como uno de los primeros procesos a nivel mundial y local, en cuanto a la experimentación arte/medios.

Uno de los pioneros en este campo en nuestro país fue el compositor Juan Amenábar, quien usaba computadores del porte de una habitación mediana para lograr sonidos que inauguraban la experimentación local entre la música y la tecnología.

El paso de Pierre Boulez por Chile, en 1954, fue determinante para su proliferación en el medio nacional².

Contexto internacional

La diferencia existente entre el contexto internacional y el chileno es gigante. Exitosas experiencias se han desarrollado en muchos

países, creando un vínculo directo entre estas organizaciones, instituciones gubernamentales y empresas privadas.

La necesidad de construir una plataforma profesional para la creación sistémica y constante en el tiempo, de obras que realicen híbridos entre diferentes formatos y que exploren nuevos métodos de implementación, se ha convertido en una postergada tarea de urgente implementación en el país.

Esta plataforma debe incubar los diferentes nodos, laboratorios, estudios y artistas independientes que existen en Chile hace ya varios años, contribuyendo a la evolución del antiguo híbrido entre el arte, la ciencia y la tecnología.

Reconocerlos, investigarlos y difundirlos a la comunidad, es uno de los primeros labores para el correcto desarrollo de esta plataforma.

Noosfera es un colectivo de artistas, ingenieros y científicos independientes.

1. Ver www.cybersyn.cl

2. Recomendamos visitar el texto de Federico Schumacher, en www.federicoschumacher.cl

Laboratorios del mundo

Finlandia: <http://mlab.uiah.fi>

España: <http://www.medialabmadrid.org/medialab>

MIT: <http://www.media.mit.edu>

Alemania: <http://www.zkm.de>

Perú: <http://ata.org.pe>

México: <http://www.arteven.com/videos.htm>

Colombia: <http://hipercubo.uniandes.edu.co>

Brasil: www.itaucultural.org.br

El caso de wikipedia

O cómo construimos una enciclopedia entre todos

Juan David Ruiz (Zuirjd), es “bibliotecario” de Wikipedia, nombre que se les da a quienes se encargan de revisar, verificar y editar contenidos del portal en español. En esta labor hay cerca de 30 personas en el mundo, una de las cuales es este joven chileno.

Por M. H. B.

En el año 2003 tuvo su primer contacto con Wikipedia. “Me di cuenta de que era una compilación de conocimiento, que faltaba mucho por hacer y con muy pocos colaboradores”, rememora. La semana después ya lo habían nombrado administrador de la “enciclopedia libre”. Hoy, Juan David Ruiz es el más antiguo en esa función, además de ser el encargado de comunicaciones para Latinoamérica y trabajar de tiempo completo para Wikia, la organización detrás de Wikipedia y los otros proyectos asociados a ésta.

¿En qué consiste el rol de administrador de Wikipedia?

Se busca que la mayoría de los contenidos tengan fuentes verificables o que puedan ser contrastados con otras publicaciones, como ocurre en otras enciclopedias. Entonces, el administrador -que en español se

llama “bibliotecario”- tiene una labor que no es muy distinta a la del antiguo bibliotecario, de biblioteca pequeña, que ordenaba los tomos, referenciaba y si le preguntabas algo, sabía dónde acudir.

¿Se encarga también del bloqueo de artículos o de usuarios?

¿Cuándo se da esto?

Se da en artículos que han salido en la prensa o en los que ha habido “guerra de edición”. Por ejemplo, el artículo de Pinochet ha estado largamente bloqueado y es por lo mismo, porque alguien escribe algo, luego otro lo edita y después viene el tercero a introducirle nuevos cambios... entonces, para evitar esto, se utiliza el bloqueo. Ahora, hay distintos tipos de bloqueo que se han ido dando a medida de que el software de Wikipedia ha ido evolucionando. En un principio,

Memoria Chilena

Patrimonio digital y propiedad intelectual

Con el objetivo de poner a disposición de los usuarios, en formato electrónico, las colecciones de la Dibam y las obras más relevantes de la cultura nacional, el portal Memoria Chilena realiza un trabajo diario para obtener los derechos de propiedad necesarios para la difusión de algunos materiales, al mismo tiempo que efectúa investigaciones sobre diversos temas y digitaliza valiosas obras.

Por Ana Tironi Barrios

Memoria Chilena es un portal de contenidos culturales, que brinda acceso a una amplia gama de contenidos, estructurados a través de unidades temáticas vinculadas con la historia, literatura, ciencias sociales, arte y pensamiento chileno. Estas unidades temáticas otorgan a través de un trabajo de investigación, el contexto adecuado a los documentos publicados en la red, sean imágenes (JPG), archivos de texto (PDF), archivos de audio o de video.

Efectivamente, en este amplio universo están publicadas obras que están sujetas a derechos, las cuales son autorizadas para publicarse en forma exclusiva en Memoria Chilena por el propio autor o por quien detente los derechos; y también obras que están sujetas a derecho público. Como asimismo las ya cientos de investigaciones realizadas por diversos investigadores especialistas en cada uno de los temas.

Ahora bien, ciertamente los documentos digitalizados que corresponden a obras de derecho público están sujetos a una normativa que permite su libre utilización por los usuarios. De hecho, todos los documentos digitalizados por Memoria Chilena se encuentran físicamente disponibles para los usuarios en la Biblioteca Nacional o en las otras subdirecciones de la Dibam, siempre y cuando su estado de conservación así lo permita. Sin

el artículo quedaba bloqueado y sólo los administradores podían modificarlo. Lo que se hacía habitualmente era que, en una página anexa, los editores discutían el contenido definitivo del artículo, y el administrador plasmaba el consenso que se daba en la discusión en el artículo. Ultimamente lo que se ha hecho es bloquear la edición para usuarios anónimos, es decir, para aquellos que no tienen una cuenta de usuario. Se trata de un bloqueo preventivo. Y eso, ciertamente, va un poco en contra del estamento principal nuestro, que dice ser la enciclopedia que cualquiera puede editar.

¿No estarán avanzando progresivamente hacia limitar la libertad de expresión, la base de la creación de Wikipedia?

La principal presunción que se hizo al fundarla era positiva: en general, las personas son buenas y hacen cosas buenas. Si no hubiera sido por la apertura que teníamos en un comienzo, no hubiese tenido el crecimiento que tuvo ni tendría hoy, en algunos artículos, la calidad que tiene. El no restringir los contenidos generó una mayor cantidad de artículos; esto generó más usuarios y a su vez una mejor calidad. Fue un círculo virtuoso. Ahora, cuando Wikipedia se hace más conocida, resulta ser que no toda la gente es tan buena... Siempre está en discusión cuán libres debemos ser. Y hasta el momento, no hay una respuesta definitiva.

¿Wikipedia es parte del patrimonio cultural digital?

He estado en paneles con gente de Memoria Chilena discutiendo esto mismo: cómo se van enfrentando dos modelos, más o menos exitosos, que tienen distintas virtudes y son igualmente válidos, no obstante están contruidos sobre bases distintas y sirven para cosas

diferentes. Por ejemplo, Wikipedia no es la panacea, no sirve para ser citado en grandes trabajos, pero su objetivo no es ese, sino ser una fuente de consulta rápida para dar una primera idea o impresión sobre un determinado tema. Sin embargo, ha ido generando nuevos enclaves de información, como un repositorio de imágenes que puede ser consultado libremente. También hay sonidos y videos que se pueden descargar o que la gente puede subir. Y eso va formando parte del patrimonio, la misma gente va decidiendo que sea parte del patrimonio y que esos contenidos pueden reutilizarse. En definitiva, se va formando parte de lo que la ley denomina “patrimonio cultural común”, porque son recursos de dominio público. Entonces, es un aporte, que quizá podría ser mayor si surgiesen iniciativas para tratar de rescatar y conservar el patrimonio cultural común.

¿Cómo así?

He preguntado varias veces a la gente de Memoria Chilena, cuyos contenidos son muy buenos, por qué se impide el uso de ellos si supuestamente están en el dominio público, a lo que argumentan que no se pueden usar porque con el escaneo se genera un nuevo derecho de autor, lo que técnicamente es discutible. Hay mucho patrimonio que es utilizado en sitios como éstos y que es consultado por la gente. No obstante, si le preguntas a alguien sobre Memoria Chilena y Wikipedia, puede que mucha gente no sepa lo que son, pero lo más probable es que sepan lo que es Wikipedia. Entonces, un sitio como éste puede ser un motor en la difusión de contenidos que son libremente modificables, editables o en torno a los cuales la gente puede crear. Son, en el fondo, matices en cuanto a cómo ir creando patrimonio.

embargo, dichas obras han sido digitalizadas y editadas por el proyecto Memoria Chilena, por tanto, es esa versión la que están utilizando y debe citarse de ese modo.

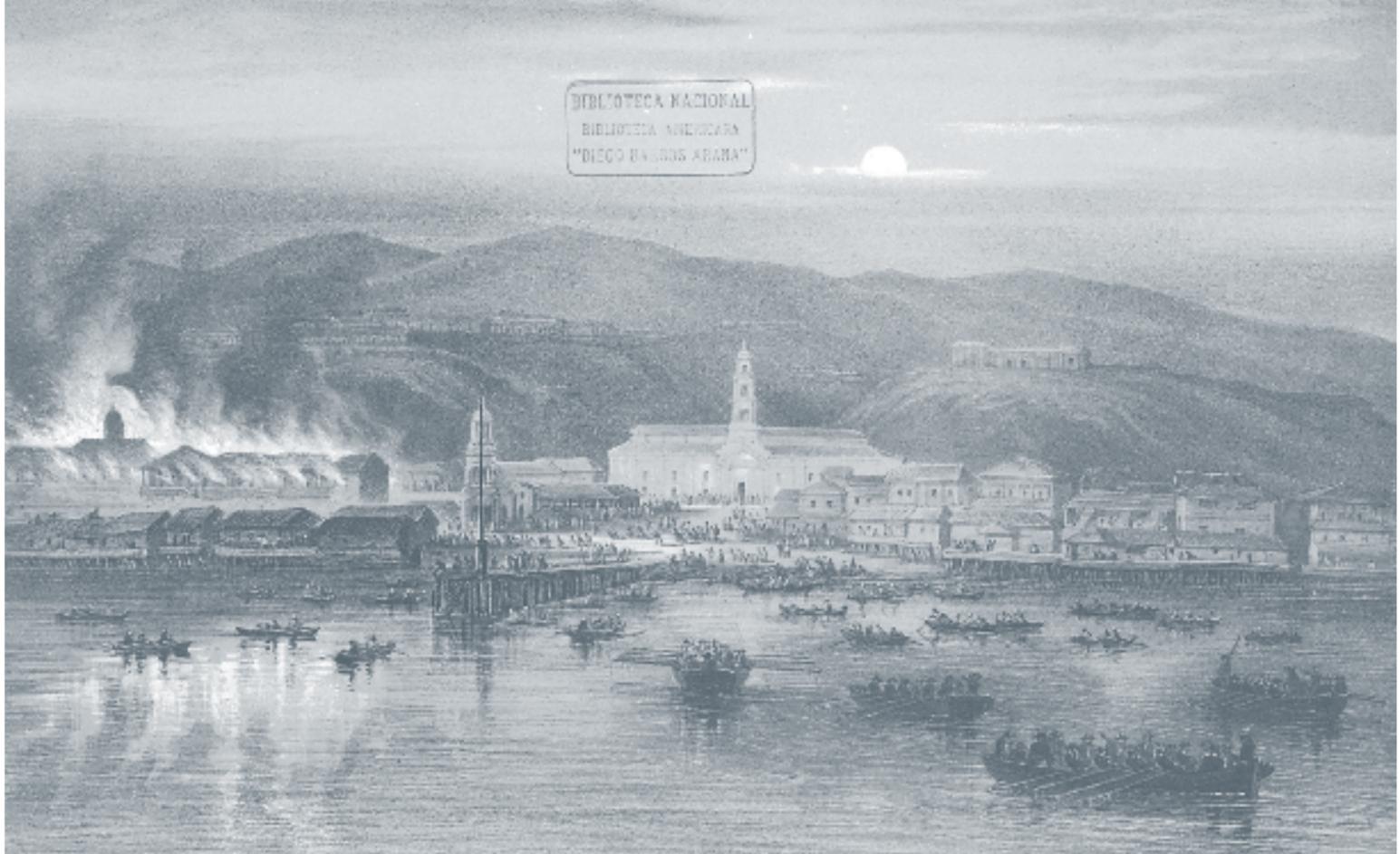
Creemos importante señalar que el objetivo fundamental de este proyecto es precisamente dar acceso a la mayor cantidad de usuarios, estudiantes, investigadores y público en general, a las colecciones que resguarda la Dibam y a las obras más relevantes de la cultura nacional. Por ello realizamos diariamente un trabajo de conseguir uno a uno los derechos involucrados; de realizar una investigación de la mayor calidad de cada uno de los temas y de digitalizar las obras que, por su valor, demanda y estado de conservación, ameritan estar en versión digital. Tanto nos interesa la utilización intensa de los documentos y archivos publicados en Memoria Chilena, que hemos contactado a los decanos y profesores de las principales

universidades del país, de las disciplinas de humanidades y Ciencias Sociales, para que nos hagan llegar las bibliografías que solicitarán en sus cursos, con el fin de realizar una búsqueda para detectar qué tenemos ya digitalizado y enviarle, en forma personalizada, al profesor, su ubicación en el portal. Asimismo, pondremos prioridad en la digitalización de las obras que tengan mayor demanda en los cursos universitarios impartidos en el país.

Sin embargo, pensamos que el trabajo de los profesionales de la Dibam, tanto bibliotecarios, investigadores, digitalizadores, editores, no puede quedar en el anonimato cuando se cite o publique algunos de los documentos presentes tanto en Memoria Chilena como en sus otros portales y sitios. Es por ello que creemos que su reproducción, total o parcial, debe citar la fuente.



Un machitún, modo de curar a los enfermos, Atlas de la historia física y política de Chile, de Claudio Gay. Archivo Fotográfico y Digital Biblioteca Nacional.



Incendio de Valparaíso, 15 de marzo de 1843, Atlas de la historia física y política de Chile, de Claudio Gay. Archivo Fotográfico y Digital Biblioteca Nacional.

Programa Sur:

Los museos de Chile en un click

Cerca de 90 mil objetos pertenecientes a las colecciones de los museos estatales están disponibles en la web gracias al Programa SUR. A cargo de esta iniciativa está Daniel Quiroz, director del CDBP de la Dibam, quien conversó con revista Patrimonio Cultural respecto del desarrollo de esta ambiciosa tarea patrimonial y sus desafíos futuros.

Por M. H. B.

Se estima que son entre 500 mil y 600 mil objetos, en total, los que componen las colecciones de los museos del Estado de Chile. De éstos, menos de un 20% está disponible en Internet. Por tanto, la tarea que tienen por delante Daniel Quiroz y el equipo del Centro de Documentación de Bienes Patrimoniales (CDBP) es larga. Esto, porque el objetivo final del Programa SUR –en especial, de Quiroz, quien lo dirige– es llegar a documentar y publicar en Internet la totalidad de los objetos que pertenecen a las colecciones de los museos públicos. ¿Para qué? ¿Y cómo? Eso es lo que abordamos en la siguiente entrevista.

¿Cómo nace el Programa SUR?

El Programa SUR comienza en 1994, cuando se plantea la necesidad de que la información sobre las colecciones de los museos Dibam esté dispuesta de tal manera que se permita una recuperación más ágil. Entonces se empezó a pensar en comprar un software que sirviera para ese propósito. Ese año se asistió a una reunión en Washington, del Museum Computer Network, que es una organización que tiene que ver con este tema en los museos norteamericanos, para evaluar las distintas alternativas en el mercado. En esa ocasión, una persona del Instituto Smithsonian nos contó sobre la inconveniencia de comprar un sistema hecho y nos propuso desarrollar uno propio de acuerdo a nuestras necesidades, lo que implicaba un trabajo mucho más complejo y largo, que no tenía ningún antecedente.

¿Y en qué se basó el software desarrollado para el Programa SUR?

Lo que se tomó como base fue un trabajo que había adelantado el Getty Information Institute. Ellos habían hecho un documento donde planteaban cuáles eran las categorías más relevantes que permitían describir mejor un objeto. Y nosotros, a partir de esa información, empezamos a trabajar para elaborar la base de datos y el programa, logrando –en 1998– instalarlo en Internet y probarlo.

¿Por qué se toma la decisión de situarlo en Internet y hacerlo público, abierto?

Primero que nada, por un asunto que tiene que ver con la esencia de la Dibam. Nosotros somos una institución que tiene como misión ofrecer los servicios al público, por lo tanto, teníamos que poner toda esta información sobre las colecciones a disposición de la gente, que es –en el fondo– la verdadera dueña de todos los objetos que tienen los museos estatales.

¿Qué beneficios entrega el Programa SUR a la gente relacionada con la museología?

Tener información sobre las colecciones desde su casa, no tienen que ir museo por museo para ver, por ejemplo, cuántos de los cuadros que pintó Rugendas están en la red Dibam. SUR le da al usuario la posibilidad de obtener información instantánea de las colecciones depositadas en los museos de la Dibam.

¿Y a los usuarios comunes y corrientes?

Es lo mismo para todos los usuarios, sin distinción. No obstante, el sistema en Internet

tiene dos tipos de usuarios definidos. Uno es el usuario externo, que es cualquier persona, independiente de la capacidad intelectual o educación, y el otro que es el usuario interno, que es aquel que aporta con información al sistema para que el usuario externo pueda acceder a ella. Cada uno de estos tipos de usuario accede a una interfase distinta del programa; unos alimentan con información para que los otros puedan conocerla, tenerla, saberla.

¿Entonces, a lo que quieren llegar, es que tanto el especialista en el tema como el ciudadano de a pie lleguen a la información que buscan con facilidad?

Claro, absolutamente, porque tanto el especialista como el usuario común y corriente van a tener a su disposición la misma información. La única distinción que existe es que hay una búsqueda simple y una avanzada, y se supondría que la avanzada podría ser para alguien más especializado.

¿En qué etapa de desarrollo del programa están?

Nosotros desarrollamos SUR en Internet en una plataforma Microsoft. El año pasado empezamos a cambiar la plataforma de Microsoft a Linux, que es gratuita, y tiene muchas más ventajas y posibilidades. No obstante, hoy día el programa está más preocupado de la cantidad y la calidad de la información que de la estructura y forma de ésta. Por esto, estamos intentando persuadir a los museos para que se preocupen de ingresar información sobre sus colecciones.

Links



- * **Carta de Unesco sobre Patrimonio Digital**
<http://arpa.ucv.cl/texto/Preservaci%F3nPatrimonioDigitalUNESCO.pdf>
- * **Directrices para la Preservación del Patrimonio Digital**
Biblioteca de Australia, 2003
<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001300/130071s.pdf>
- * **Algunas Iniciativas Relacionadas con la Recopilación y Conservación del Patrimonio Digital**
Luis Ángel García Melero. Biblioteca Nacional (Madrid)
<http://www.anabad.org/archivo/docdow.php?id=143>
- * **Archivando la Web, el Proyecto PADICAT (Patrimonio Digital de Cataluña)**
Ciro Lluca
http://eprints.rclis.org/archive/00007767/01/epi_padicat.pdf
- * **Preservar el Patrimonio Digital: PADICAT**
<http://jamillan.com/librosybitios/blog/2006/11/preservar-el-patrimonio-digital-padicat.htm>
<http://www.padicat.cat/es/index.php>
- * **Desaparición Digital**
Sara Gould, Marie-Thérèse Varlamoff, directora de preservación y conservación de la Biblioteca Nacional de Francia, París.
http://www.unesco.org/courier/2000_10/sp/connex.htm
- * **Preservación Digital: un nuevo desafío para la conservación y restauración**
Roberto Aguirre
<http://www.dibam.cl/upload/i2748-2.pdf>
- * **Recuperación y Respaldo digital del Patrimonio Sonoro del Fondo de Investigación y Documentación de Música Tradicional Chilena**
<http://margotloyola.ucv.cl/castudillo/Recuperacion%20%20y%20respaldo%20digital%20del%20Patrimonio%20Sonoro%20del%20Fondo%20de%20Investigacion%20y%20Documentacion%20de%20la%20Musica%20Tradicional%20Chilena%20Margot%20Loyola%20Palacios.html>
- * **Museos e Internet, Una Nueva Frontera por Descubrir**
César Carreras Monfort
http://oliba.uoc.edu/oliba/publicacions/2000_tecnoart.pdf
- * **Proyecto 19731990-Arte y Dictadura**
<http://www.munozcoloma.cl/proyecto19731990/>
- * **El Sitio de Guaman Poma, Centro Digital de Investigación de la Biblioteca Real de Dinamarca**
<http://www.kb.dk/permalink/2006/poma/info/es/frontpage.htm>
- * **Programa BiblioRedes, Sitios de Patrimonio Local**
Puerto Cristal
<http://www.biblioredes.cl/BiblioRed/Nosotros+en+Internet/puerto+cristal/Historias.htm>
- * **Iglesias de Lemuy**
<http://www.biblioredes.cl/BiblioRed/Nosotros+en+Internet/patrimonio/El+Legado+de+una+gran+Epoca>
- * **Patrimonio Ferroviario de San Rosendo**
<http://www.biblioredes.cl/BiblioRed/Nosotros+en+Internet/Patrimonio+Ferroviario+de+San+Rosendo/Patrimonio+Ferroviario+de+San+Rosendo.htm>
- * **Mitos y leyendas de la Isla Robinson Crusoe**
<http://www.biblioredes.cl/BiblioRed/Nosotros+en+Internet/mitosyleyendasislens/INICIO.htm>
- * **El Tofo**
<http://www.biblioredes.cl/BiblioRed/Nosotros+en+Internet/El+Tofo/home.htm>
- * **Historia de Chuquicamata**
<http://www.biblioredes.cl/BiblioRed/Nosotros+en+Internet/campamentochuqui/historia.htm>
- * **San Martín de Tours**
<http://www.biblioredes.cl/BiblioRed/Nosotros+en+Internet/biblioteca+codpa/PATRONO.htm>
- * **Población La Victoria**
<http://www.biblioredes.cl/BiblioRed/Nosotros+en+Internet/Poblacion+La+Victoria/inicio.htm>
- * **Museo de Arte Virtual, MAV**
<http://www.mav.cl/>
- * **Portal de la Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos, Dibam**
<http://www.dibam.cl>
- * **Programa SUR**
<http://www.surdoc.cl>
- * **Redes de museos en Chile, Proyecto Base Musa**
<http://www.basemusa.cl>
- * **Memoria Chilena, Portal Cultural de la Dibam**
<http://www.memoriachilena.cl>
- * **Chile para Niños, Portal Cultural de la Dibam para Niños**
<http://www.chileparaninos.cl>
- * **Artistas Plásticos Chilenos**
<http://www.artistasplasticoschilenos.cl>
- * **American Memory, Biblioteca del Congreso EE.UU.**
<http://memory.loc.gov/ammem/index.html>
- * **Wikipedia**
<http://www.wikipedia.org>
- * **Wikipedia en español**
<http://es.wikipedia.org/wiki/Portada>
- * **YouTube**
<http://www.youtube.com>
- * **Museo Internacional de Electrografía, MIDE**
<http://www.mide.uclm.es>
- * **Fotografía Patrimonial, Archivo Fotográfico del Museo Histórico Nacional**
<http://www.fotografiapatrimonial.cl>
- * **Internet Archive, Universal Access to Human Knowledge**
<http://www.archive.org>
- * **Biblioteca Virtual del Bicentenario**
<http://www.bibliotecavirtualdelbicentenario.cl>
- * **Proyecto Gutenberg**
http://www.gutenberg.org/wiki/Main_Page
- * **Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes**
<http://www.cervantesvirtual.com>
- * **Revista Arte al límite**
www.arteallimite.cl

Bitácora

Jóvenes y museos

En la actualidad los jóvenes requieren y exigen de parte de diversos sectores de la sociedad, reflexión y cambios en torno a ámbitos tan fundamentales como la educación. En este sentido, los museos, como espacios de encuentro entre generaciones, asumen un rol educativo y social, por lo que deben responder a las demandas de discusión y propuesta de acciones concretas hacia y con la juventud.

Con el propósito de abrir un espacio en torno a estas inquietudes, la Dirección de Bibliotecas Archivos y Museos, Dibam, y el Comité de Educación y Acción Cultural, Ceca-Chile, adscrito a ICOM, están organizando el II Congreso de Educación, Museos y Patrimonio. La actividad se realizará en el Museo Histórico Nacional los días 1 y 2 de octubre del presente año, y centrará el debate en la temática Juventud, Museos y Patrimonio.

En primera instancia fueron invitados profesionales de museos, profesores, académicos, estudiantes y gestores culturales a presentar sus propuestas de ponencias acerca de sus estudios e iniciativas sobre el tema. Las exposiciones para el Congreso tendrán tres formatos: ponencias, experiencias y póster.

La inscripción para los asistentes comenzará a partir del mes de agosto, y los cupos serán limitados. Los interesados pueden enviar sus consultas al correo electrónico cecachile@gmail.com, y al teléfono (02) 694-9919 a cargo de Patricia Herrera, coordinadora de educación del Museo Histórico y Militar.

Seminario del AN y Unesco

El futuro de los documentos electrónicos

Un ilustrativo título tuvo el seminario internacional que organizó en nuestra capital el Archivo Nacional de Chile con el programa Información para Todos (IFAP) de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco). Reunidos en torno al congreso denominado “El documento electrónico: Su gestión y los servicios a la ciudadanía desde una perspectiva archivística”, expertos nacionales y extranjeros analizaron distintos sistemas utilizados en América Latina y Europa para el tratamiento y conservación de la información digital.

Todos concordaron en que uno de los grandes desafíos actuales es preservar la información que minuto a minuto está siendo creada y puesta en la red. Nuestro país no está ajeno a esta realidad. Gracias a la incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs), cada día aumenta el uso de documentos digitales en las reparticiones públicas. Pero nadie asegura que estos documentos puedan ser consultados en el futuro.

María Eugenia Barrientos, conservadora del Archivo Nacional –institución dependiente de la Dibam– explicó que, tal como lo establece la ley, toda la documentación del Estado debe ser entregada al Archivo Nacional transcurridos cinco años desde su emisión. Hasta ahora, la normativa se había cumplido sin grandes contratiempos. Pero hoy, sin el papel como soporte, la situación se hace cada vez más compleja, ya que no existe una norma que regule los formatos que utilizan los archivos emitidos bajo la ley de firma y documento electrónico.

Para la experta, la vulnerabilidad en que se encuentra actualmente el patrimonio documental es una realidad que debe revertirse en forma urgente. En abril pasado, durante la última reunión del programa IFAP, celebrada en París, “los especialistas concluyeron que perderemos toda la información electrónica si no hacemos nada por preservarla”, dice, resaltando que en el escenario actual “existe una tensión fundamental entre tecnologías de la información y la preservación de la información”.

¿La solución? María Eugenia Barrientos afirma que Chile debe adoptar un formato único para los documentos electrónicos que emiten las instituciones del Estado. Sólo así las futuras generaciones podrán acceder a información fundamental para el estudio de nuestra historia.



Archivo fotográfico patrimonial Museo Histórico Nacional.

el mundo diplomatique
 488 Libros de 41 autores

Indispensable para comprender el mundo de hoy
 Cada mes a sólo \$2.500 un libro de la editorial
 Atrá Creemos en los Sueños

Librería Le Monde Diplomatique.
 Ben Antonio 434, local 14, Santiago.
 E-mail: edicion.chile@lemondediplomatique.cl
 Teléfono: (2) 684 20 50 - Fax: 638 17 23
 Compra por internet:
www.editorialauncreemos.cl

el periodista

Gente que Piensa. Gente que Decide.

Entre hoy al círculo de lectores de El Periodista. suscripciones@elperiodista.cl
 Anuncie con nosotros su empresa y productos en: publicidad@elperiodista.cl

www.elperiodista.cl

Opinión · Análisis · Internacional · Cultura · Política · Turismo · Salud · Sociedad · Tecnología

ARTE ALLIMITE
 REVISTA ESPECIALIZADA EN ARTE

REVISTA DE ARTE INTERNACIONAL

Susíbete

\$28.000 ANUAL / 6 EDICIONES

www.artellimite.com / info@artellimite.cl / (56-2) 208 79 54

25 AÑOS
 siempre el
 mejor cine

**Cine Arte
 Normandie**

INVESTIGACION APLICADA: ARTE + CIENCIA + TECNOLOGIA

no2s.org Laboratorio Inter-Universitario de Investigación Aplicada en Arte, Ciencia y Tecnología que incentiva y promueve el intercambio y la colaboración entre académicos, actores culturales y el sector público-privado del país, en torno a la investigación y al desarrollo tecnológico.

Buscamos promover la investigación aplicada y la transferencia tecnológica de punta, fomentando la creación, producción y difusión de iniciativas que integren el arte, la ciencia y la tecnología, actuando como un ente articulador y catalizador de los procesos de investigación académica, apropiación de tecnología y/o desarrollo tecnológico que estimulen la innovación en Chile.

Guiados por los principios de horizontalidad y tolerancia, buscamos implementar nuevas metodologías de asociatividad que permitan establecer sistemas de investigación y desarrollo colaborativos e integradores. Esta PLATAFORMA ABIERTA interdisciplinaria permitirá maximizar la utilización de los recursos, generando un espacio de debate y análisis transdisciplinario que permita proponer soluciones eficaces a las necesidades de nuestra sociedad.

no2s.org

Participan:
 PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DE CHILE
 UNIVERSIDAD ARCIS
 UNIVERSIDAD DE CHILE
 UNIVERSIDAD INIAACC

ArTeK
 2006-2007 - MISION 2006 - 2007
 con el apoyo de:

CORFO
CORFO Cultural
arcos

CONICYT
 COMISIÓN NACIONAL DE INVESTIGACIONES CIENTÍFICAS Y TECNOLÓGICAS

COMISIÓN NACIONAL DE LA CULTURA Y LAS ARTES
Creando Chile

WWW.NO2S.ORG

Un tema a fondo en cada edición. Reflexión, debate, experiencias y desvaríos.

PATRIMONIO CULTURAL
 Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos
www.patrimoniocultural.cl

Suscríbese a Revista Patrimonio Cultural por \$ 6000 anuales y reciba cuatro ediciones anteriores de regalo. Más información en: 360 53 20 - 632 4803 patrimonio.cultural@dibam.cl

Salud!
La muerte
Revelando el rollo
el mundo es un museo
Fiesta
la ciudad
piel
Erógenas
naturalistas

GOBIERNO DE CHILE
 DIRECCIÓN DE BIBLIOTECAS, ARCHIVOS Y MUSEOS

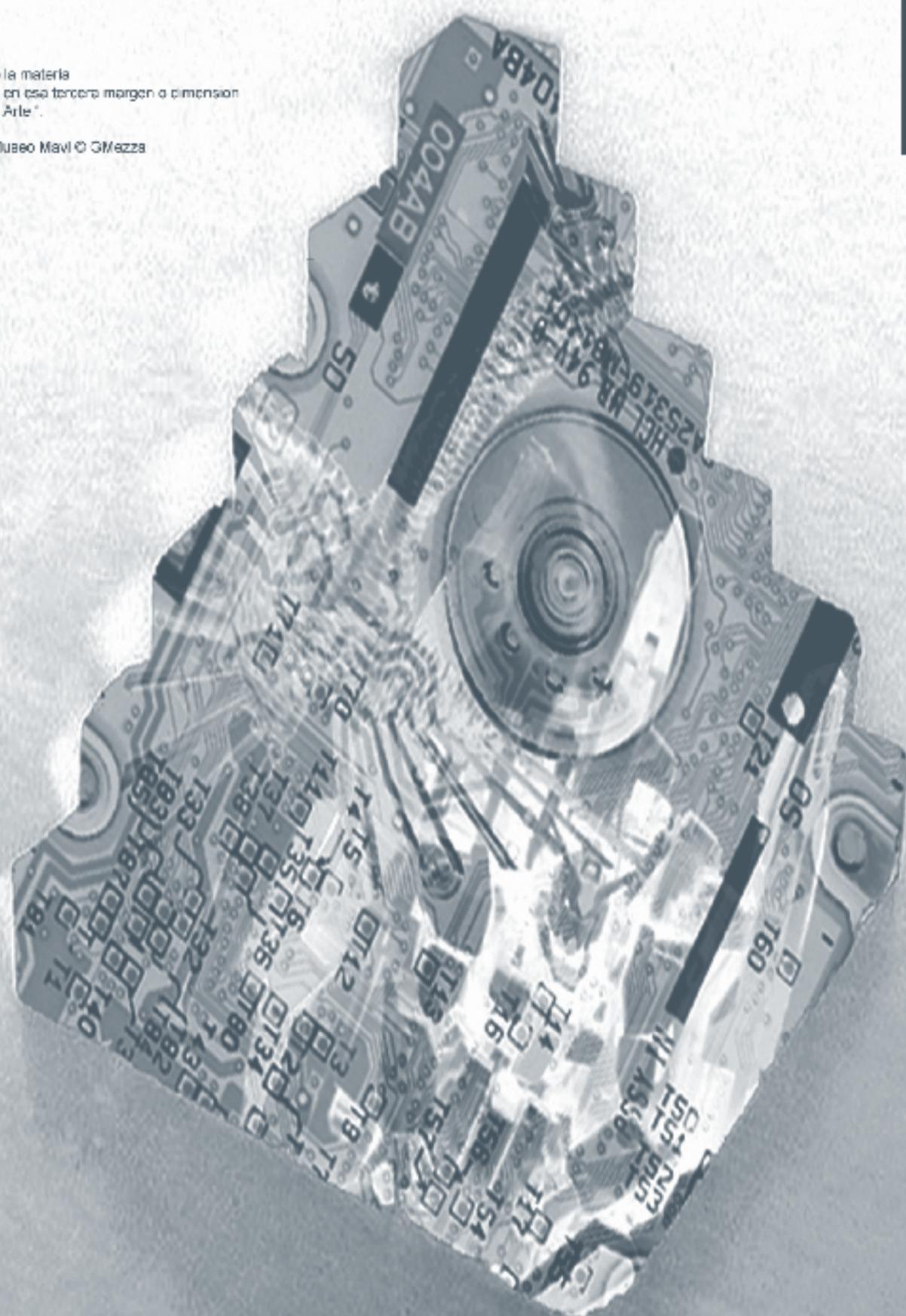


0 + 1

La cultura digital es binaria.

0 Cyberespacio es un novo estado de la materia rumenca, pero el arte digital acontece en esa tercera margen o dimension (8) infinita , que denomina de Octavo Arte *.

1973-2003 retrospectiva e-Evolution Museo Mavi © GMezza



0 1 0 0 1 0 1 0 0 0

Esta es una obra de arte from the Net Art Museum www.mezza.cl

piramide digital 0000001 , celular , project bienal habana , ano 2000 , Aconcagua , los Andes , mi disco duro , cielo de Porto alegre , ocho , igual , infinito , dimensiones variables , internet

adicion limitada 1/1 © Gonzalo Mezza 2007 para Revista Patrimonio Cultural de Chile