

Los Museos Virtuales como forma de preservación de los Derechos Culturales

Por: Erick Iriarte Ahon

Administración de Nombres de Dominio ccTLD .PE

Red Científica Peruana

“El término “cultura” comprende los valores, las creencias, las lenguas, las ciencias, las artes, las tradiciones, las instituciones y los modos de vida por las cuales una persona o un grupo se expresa o se desarrolla libremente.” (Artículo 1, inciso a.; Texto del Anteproyecto de Declaración sobre los Derechos Culturales, Instituto de Ética y Derechos Humanos de Friburgo), 1995.

I. Definiciones

Todo trabajo requiere establecer el marco referencial en el cual se va a desenvolver el mismo. Para ello hemos considerado adecuado y pertinente comenzar estableciendo las definiciones metodológicas y científicas que nos daran los parámetros, en los cuales se desarrollara el presente trabajo.

Los términos que definiremos para nuestro trabajo serán los siguientes: Arte Popular (derecho Cultural), Museo y Virtual.

Arte Popular: La definición que nos presenta Paulo de Carvalho-Neto en el “Diccionario de Teoría Folklórica”, nos resulta de vital importancia: **“En tal sentido, “arte popular”, es toda creación del pueblo que encierra cualidades de “creación artística”. Es decir, el folklore poético, el narrativo, el mágico, el social... y cualquier hecho folklórico estético. (...) Para nosotros “arte popular” son aquellos hechos del folklore ergológico poseedores de valores intrínsecos de creación artística.(...)”**.

Asimismo, creemos conveniente presentar la definición que sobre folklore indica Efraín Morote Best, no sin antes diferenciar que todo hecho folklórico es parte del arte popular, más no todo arte popular resulta siendo folklórico. **“Folklore es la Ciencia Antropológico-Cultural que recoge, clasifica, compara, interpreta y generaliza, vale decir trata científicamente tales materiales (se refiere a los hechos humanos llamados folklore), con el objeto de establecer las leyes que rigen su origen, su desenvolvimiento, su difusión y desaparición, al par que procura determinar la función que cumplen en la vida de la colectividad”**. (En Revista Universitaria, # 101. 1951, pag. 224)

Los parámetros para el término “Arte Popular” están claros, estamos hablando de hechos humanos que representan una expresión del sentir popular. Ahora bien dichos hechos son posibles de ser “tomados-en-muestra”, es decir se les puede sacar de su contexto normal para poderlos analizar posteriormente y que sirvan para un completo

entendimiento de su función dentro del colectivo. Pero no debemos dejar que el término “analizar” nos cierre el horizonte al hecho que, presentar y difundir el “arte popular” no solamente implica un mero acumular “piezas muestrarias”, sino que implica un estudio a priori, su correcta ubicación espacio-temporal y su correspondiente conservación.

Uno de los tipos del “arte popular” son aquellos que se realizan con materiales perecibles, tales como ofrendas florales, comidas, bebidas, trabajos en cera, que si bien se conocen las técnicas de elaboración para el caso de determinada obra que pudo haber tenido una riqueza artística y cultural no igualables, es que después de su utilización, no ha quedado archivo de lo que fuera, posiblemente solo quede el recuerdo en algunos miembros de la colectividad, para luego desaparecer.

Lo expresado en el párrafo anterior nos lleva a nuestra siguiente definición:

Museo: La definición del término “Museo” nos permitirá cerrar nuestro marco referencial en lo que a la parte física del hecho del “arte popular” se refiere, puesto que al concluir la definición, al hacer que nuestras dos primeras definiciones interactúen podemos tener en alcance una definición de lo que resulta siendo un “Museo de Arte Popular” en nuestros días, claro está que la definición que presentamos de Museo está dentro de la tendencia que se denomina “La Nueva Museología”, y que desde ya, es un romper con el esquema clásico de Museo=Archivo.

La Declaración de Quebec (12-10-1984), nos presenta ya una nueva forma de ver los museos y que nos sirve para delimitar nuestros parámetros teóricos:

“En el mundo contemporáneo que tiende a integrar todas las formas de desarrollo, la museología debe ampliar sus objetivos, más de su papel y funciones tradiciones de identificación, de conservación y de educación, para que su acción pueda incidir mejor en el entorno humano físico. (...)

Preservando los hallazgos materiales de civilizaciones pasadas, protegiendo aquellos que son testimonio de las aspiraciones y de la tecnología actual, la nueva museología-econmuseología, museología comunitaria y otras formas de museología activa - se interesan en primer lugar por el desarrollo de los pueblos, reflejando los principios motores de su evolución, asociándolos, a su vez, a los proyectos de futuro.”

Asimismo no podemos dejar de mencionar, y esto como base fundamental, que el museo tiene como finalidad primordial, la comprensión del presente al mismo tiempo que el conocimiento del pasado, y que no solamente se debe dedicar a ser mero “lugar de disfrute para turistas”, ni un centro de información especializada **‘reservada a técnicos de oficio’**. (Lawrence Allen).

A este punto entonces podemos intentar una definición de lo que sería un “Museo de Arte Popular”. Sería entonces aquel espacio que presenta exposiciones periódicas o permanentes, sirve de centro de análisis y conservación y a su vez de centro de enseñanza de las técnicas populares para el diseño y elaboración de las expresiones de “arte popular”.

Virtual: Al recurrir al diccionario de la Real Academia de la Lengua (1992), encontramos que la palabra latina virtus (virtud, fuerza), es el origen de nuestra palabra “virtual” y dice: “que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de presente (...)” usándose frecuentemente en oposición al efectivo o real”. Es pues clara que la definición nos remite a algo que está implícito. Por otro lado la Enciclopedia Santillana, dice que virtual es lo “que tiene la posibilidad o la capacidad de ser o producir lo que expresa el sustantivo, aunque actualmente no lo es o no lo ha producido todavía”. Finalmente ambas definiciones estrictamente etimológicas no nos remiten a lo que deseamos expresar como virtual, tenemos que recurrir hacia las definiciones prácticas que se presentan tanto para el término virtual, como para lo que se denomina Realidad Virtual.

La Realidad Virtual, es hacernos creer que estamos ante determinada realidad, que se nos presenta por medio de determinada interfase (lentes, cascos, guantes especiales) que colocan al individuo dentro de una experiencia parecida a la vida misma, sin ser ella en primera instancia. Es pues sentarse en alguno de estos juegos mecánicos que por medio de pistones hidráulicos, juego de luces y sonido estéreo, nos hacen creer que estamos inmersos en una travesía por un río caudaloso o en un módulo espacial, engañando a nuestros sentidos.

Lo Virtual de la Realidad, o hacia la definición que se utiliza ahora una virtualización de la información está claramente definida por lo que Nicholas Negroponte, director del Media Lab, nos dice: **“El mundo de los átomos está constituido por objetos que tienen volumen. Por ejemplo, un libro, un disco o una botella de agua. Cuando fundamos una biblioteca le ofrecemos a una persona que tome prestado los átomos que componen un determinado libro, los lleve a su casa y luego de unos días, los devuelva a su lugar original. El bit, en cambio, actúa como una señal de información que puede desplazarse a la velocidad de la luz. Así, cuando se digitaliza el contenido de un libro, se almacenan esos datos en una memoria computarizada y se entrega la información - vía bits- a cualquier ciudadano que lo solicite desde su terminal. Imagínese las ventajas de este sistema: millones de personas de cualquier parte del mundo pueden acceder a ese libro sin necesidad de trasladarse. Además todo el proceso se realiza a través de un medio que no contamina el ambiente. Creo que el cambio de un mundo pensado en átomos a otro basado en el intercambio de bits es una tendencia firme, imparable”**.

Nos está clara pues la tendencia en lo que a Información (e Informática) esta sucediendo en el mundo, el uso de la Red de Redes (el Internet) esta cada día creciendo de manera exponencial. En un principio se consideró que posiblemente el Internet terminaría siendo una individualización de cada uno de los usuarios, desprendiéndolos de sus características individuales para convertirlos en un todo homogéneo. Pero no resultó de este modo, el intercambio de información y el uso del Internet como herramienta de Educación y preservación de los hechos culturales ha dado un vuelco hacia un Internet social, en donde lo que prima es lo humano dentro de una colectividad, y no solamente el humano por el humano mismo. Es decir podemos utilizar la herramienta para preservar, difundir y compartir los hechos culturales, entre ellos los del “arte popular”.

Entonces tenemos claramente definido que lo virtual, no implica que el objeto que deseamos “no exista en la realidad”, desde ya tiene una nueva forma dentro de la realidad (se ha convertido en bits). Isaac Asimov nos planteaba desde ya la aparición de un mundo virtual: “ (...) **Ahora, por ejemplo, me está visualizando; no puede tocarme, ni olerme, ni nada parecido. En cambio, si me estuviese viendo, podría hacerlo. En este momento, yo estoy a trescientos kilómetros de distancia por lo menos. ¿Cómo puede ser eso la misma cosa, dígame?**”. (Isaac Asimov, El Sol Desnudo).

Aquí se presenta una nueva definición que nos resultara útil el tiempo virtual, por ende y siguiendo los planteamientos de espacio-tiempo-histórico expuestos por Víctor Raúl Haya de la Torre, tendremos que habrá un espacio-tiempo virtual nuevo que descubrir. Cuando alguien accede al Internet se encuentra en un punto, el cual le servira de “Portal” hacia la información que desea buscar, el sistema se establece por medio de vínculos (en especial en el sistema Web, dichos vínculos se denominan “links”). Desde un punto de vista físico no importa si los computadores conteniendo la información que uno está utilizando se encuentren en la habitación del costado o si se encuentran al otro lado del planeta. **‘La modificación de la percepción del tiempo y el espacio que esto supone, en relación a las experiencias que acumulamos en el mundo real, son obvias’**. (Nelson Manrique, “La Sociedad Virtual”, pag. 249).

Ahora bien ya que hemos definido nuestros tres términos base, podemos adentrarnos a una primera tentativa de definición de lo que resultaría siendo un Museo Virtual. Reconocemos claramente que cuando comúnmente hablamos de Museo nos referimos al espacio donde se cumplen las funciones que previamente hemos ya expuesto.

“Museo Virtual de Arte Popular”. Será el espacio virtual, que puede utilizar o no el Internet, como medio de almacenamiento, preservación y puesta en exposición, sean temporales o permanentes, de expresiones de arte popular, para su conversación y su análisis. Serán asimismo espacios donde los individuos podrán ejercitar sus derechos tales como se plantean en las Tratados Internacionales sobre el tema”.

Anteproyecto de Protocolo de la Convención Europea para la Protección de los Derechos del Hombre y de las libertades fundamentales concernientes al reconocimiento de Derechos culturales

Artículo 1. Inciso 1. “Toda persona tiene derecho, tanto individual como colectivamente, al respeto y a la expresión de sus valores, tradiciones culturales (...)

Anteproyecto de Declaración sobre Derechos Culturales

Artículo 6. “Toda persona, tanto sola como en común, tiene el derecho de acceder y participar libremente en la vida cultural a través de las actividades de su elección y, en particular, de expresarse en público o en privado en la(s) lengua(s) de su elección, de desarrollar conocimientos e investigaciones y de participar en su creación.

Artículo 7. “(...) Este derecho comprende en particular: a. la libertad de dar y recibir una enseñanza tanto de su cultura como de otras lenguas y culturas (...)

Artículo 8. “Toda persona, tanto sola como en común, tienen derecho a la información que contribuya al libre y pleno desarrollo de su identidad cultural, en el marco del respeto mutuo de la diversidad de culturas, Este derecho comprende especialmente:

- a. El derecho de recibir y buscar informaciones.
- b. El derecho de participar en su producción y transmisión”.

Artículo 9. “Toda persona, tanto sola como en común, tiene derecho:

- a. de acceder al conocimiento de las diferentes culturas que, en sus diversidades, constituyen el patrimonio común de toda la humanidad; esto implica especialmente el derecho al conocimiento de los derechos del hombre y las libertades fundamentales, constituyentes esenciales de este patrimonio.”

Queda claro que el uso de Museos Virtuales, por su facilidad de uso, así como su ahorro económico, servirán para dar impulso a estos derechos que se plantean para todos los seres humanos. De otro lado la transmisión y preservación del arte popular de los pueblos, no se verá restringida por barreras económicas. Todos los pueblos tendrán la posibilidad de transmitir su conocimiento hacia el futuro.

2. El Museo Virtual de Arte Popular

Con la definición que planteáramos en el capítulo anterior comenzaremos a plantear nuestro postulado del uso del Museo Virtual como herramienta tecnológica para la preservación del Arte Popular.

Antes de seguir avanzando debemos aclarar que cuando nos referimos a Museos Virtuales no estamos hablando solamente de Museos por medio de Internet, sino también de aquellos que se ofrecen por medio de Cd-Roms de manera interactiva, o en cualquier otro formato de transmisión de data. Pero no podemos dejar de lado por ejemplo aquellos museos que poseen una interfase desde donde poder apreciar la distribución de las salas, las piezas mismas, mayor información sobre el entorno de los artículos culturales, etc. Es decir “un museo con computadores”, de interfase gráfica. Aunque en el presente trabajo presentamos fundamentalmente el uso de Museos Virtuales en formatos totalmente electrónicos, es decir por medio del Internet. Para no quedarnos con la mera idea de como serían estos “Museos con Computadoras”, solo recordar el “Ars Electrónica Center”, a orillas del Danubio, que resulta siendo un museo digital. **“Aunque inicialmente los visitantes sólo encuentran frente a sí monitores de computadora y otros artilugios electrónicos, pueden pasearse en el espacio infinito de la realidad virtual, y eso sin moverse por los cuartos del edificio”**. (Nelson Manrique, “La Sociedad Virtual”, pag. 265).

Es pues clara la intención de ver al museo de acuerdo con el planteamiento de la Nueva Museología, es decir un espacio funcional que no solamente resulte como mero lugar de almacenamiento de objetos para su exposición, ni tampoco como un espacio dedicado única y exclusivamente para especialistas, sino que pretenderemos ver las posibilidades que nos ofrecería este Museo Virtual, para las áreas de educación, transmisión de la cultura y fundamentalmente para la creación.

Para constatar las ventajas que pudiera ofrecer el Museo Virtual, lo compararemos fundamentalmente con un museo tal y como se tiene ahora; asimismo lo compararemos con lo que se denominan Archivos Tradicionales.

Accesibilidad: Una de las principales ventajas que ofrecen los Museos Virtuales es su accesibilidad, es decir la posibilidad de que miles de personas, simultáneamente, puedan estar apreciando el mismo objeto al mismo tiempo, sin que ello requiera mayor despliegue de gasto económico, o de largas busquedas.

Ciertamente que la ventaja de obtener la información en el momento que uno la solicita, resulta fundamental para un investigador e incluso para un neófito en el área, puesto que el ahorro de tiempo resulta muy importante, cuando se pretenden elaborar trabajos comparativos.

Economía: La siguiente ventaja es lo económico. Un Museo Virtual requiere de un coste de elaboración realmente mínimo, y un coste de mantenimiento mucho menor; al de un museo “tangibile”. Puesto que toda la información se encuentra almacenada en determinado “servidor de data”, los recursos que se requieren están mas que nada dados a la puesta en la Red de la información, es decir en digitalizar las imágenes o videos que requerimos, y su posterior colocación en determinada parte del Internet.

La ventaja económica también resulta clara para los investigadores, quienes reducen casi a 0 sus costos, puesto que no requieren trasladarse físicamente a otras partes para obtener la información, y es más cuando lo que están realizando es una investigación comparativa con otros países. Asimismo los costes de copia de la información se reducen, al tiempo de conexión en Red, o al coste del soporte físico (CD, diskett, Hard Disk, Backup, etc.), donde está contenida la información.

Comparación de Información: Cuando la información está clasificada, resulta sencillo su búsqueda sea en un museo, virtual o no, pero cuando la información está colocada no en forma clasificada, el tiempo que se utiliza en obtener la información es demasiado. Los sistemas virtuales permiten la búsqueda y comparación de información, casi en tiempo real, es decir con una pérdida mínima de tiempo, y además con la ventaja adicional, de poder comparar bases de datos en diversos países simultáneamente sin que ello eleve el coste de tiempo y dinero, en mayor grado.

Es claro para nosotros que estas ventajas ponen muy por encima a los sistemas virtuales sobre los actuales, pero la principal diferencia resulta en la calidad de la información que se almacena y se obtiene. Para ver claramente la diferencia en la obtención y calidad de la información analizaremos la diversas de elementos que podemos almacenar.

Audio: La técnica para almacenamiento de audio es la de grabarla en sistemas de almacenaje tales como cassetts y cd's. Una vez almacenada la información si se tenía que enviar la información hacia otros usuarios, se requería hacer una copia de la información, o recogerla de nuevo, mas muchas veces no "hay segunda oportunidad", para recoger muchos de los hechos del arte popular". Ahora bien cada una de estas copias desgasta el original, y se tiene que la copia, por mejor copia que sea, termina con algún grado de interferencia de ruido, es decir cada copia es de menor calidad que la anterior, y el uso de la misma también generaría el desgaste de la cinta y su deterioro. Esto claro, que descontamos que las inclemencias del tiempo y el clima, no dañen el sistema de almacenaje que hemos escogido.

Si bien es cierto que el CD, es una forma de almacenaje que soluciona algunos de estos problemas, hay un relativo alto coste en la copia de la información y mas cuando esta no tiene finalidad comercial sino de investigación.

Ahora bien el Museo Virtual presente aquí una de sus ventajas más claras, para el almacenaje de hechos culturales en formato de audio tiene un gran avance, puesto que se requiere una única toma (recolección) de lo que se almacenará, de preferencia en formato digital, que posteriormente se digitaliza y se almacena. Los resultados son claros, la posibilidad de transmisión no ya de una copia del original sino la creación de un nuevo original, puesto que no hay interferencia cuando se envía la información, generando la posibilidad de tener "n" originales.

Además agregar que con las actuales técnicas de grabado en CD se puede almacenar máximo 72 minutos en alta calidad, mientras que por medios electrónicos, con la misma calidad, se puede aumentar dicha capacidad hasta en 12 veces (formato de almacenamiento MP3). Es decir podría contener aproximadamente unas 14 horas de

grabación. Si bien el espacio dentro de un Hard Disk de dicha información puede bordear el 1/2 Gigabyte, es un espacio totalmente mínimo con la calidad y la cantidad de información almacenada.

Video: Una de las mejores herramientas que apareció en el presente siglo para el almacenamiento de los hechos culturales resulta siendo el video. El poder almacenar en este formato la información nos daba la ventaja de poder analizar los detalles que muchas veces pasaban desapercibidos para la simple recolección de audio, o el levantamiento de información meramente, por medio escrito. Es pues una herramienta fundamental para el archivamiento y puesta en exposición de los eventos tradicionales.

El Archivo Tradicional de la Pontificia Universidad Católica puso en video la fiesta del “Señor de Coyllu-Riti”, festividad religiosa andina. Dicha puesta en video, luego de grabarse y editarse con un Master, sirvió para reproducirla y ponerla al alcance de mayor cantidad de personas. Ahora bien, el soporte material sigue siendo uno de los principales problemas, asimismo el coste que implica el obtener alguna de las copias de esta información.

El Museo Virtual presenta sus ventajas también en esta área, puesto que la transmisión de imágenes en movimiento, sea de manera on-line o off-line, reduce costes de reproducción y puede ser almacenada con la misma calidad del original en un soporte electrónico. Ahora bien, sigue siendo preferible el almacenamiento en cintas de video, puesto que el almacenaje en video sigue siendo todavía demasiado grande en formatos electrónicos.

Pero cabe dejar en claro que el uso de herramientas tipo RealVideo, Vxtreme, QuickTime, nos permiten ver el video, que está almacenado en otro computador, sin que tengamos que almacenarlo en nuestra terminal de información, sea ésta en nuestro lugar de trabajo, casa, o sea éste un terminal en algún espacio de un Museo.

Es decir aún con la limitación por el tamaño de la información, el sistema virtual sigue presentando una ventaja en tanto puede ser observable el mismo video por miles de personas simultáneamente, en diversos países, sin que ello aumente el coste del mismo.

Material Percible: Uno de los principales problemas con el manejo de expresiones del arte popular en materiales perecibles, es precisamente ese, que no pueden perdurar, solamente se les puede captar fotográficamente (o en video) para luego presentarlas. Las alfombras de flores, el trabajo en cera (velas), los vestidos, etc., todos ellos pueden ser almacenados pero no completarían su función de ser utilizados en determinadas festividades o como parte del uso común, es por ello que el almacenamiento de la información gráfica de dichas expresiones resulta fundamental.

Tanto las exposiciones en museos virtuales, como en los que no, son meras representaciones de las expresiones previamente mencionadas, no son los objetos mismos en si, pero si nos permiten tener un archivo gráfico, accesible con las mismas características ya mencionadas para los otros items.

Una de las posibilidades que ofrecería en un futuro la Realidad Virtual será la de poder ser participes de la elaboración (fabricación) de dichos elementos. El experimento en

el Ars Electrónica Center de posibilitar que los visitantes puedan modificar permanentemente los objetos virtuales expuestos, crearlos y dejarlos en exposición, nos presenta una puerta abierta hacia las posibilidades de la reconstrucción de los hechos culturales.

Ahora bien, desearía señalar la utilidad del Correo Electrónico, no precisamente como herramienta de un Museo Virtual, pero sí de un Archivo Virtual. El correo electrónico es una de las primeras herramientas que apareció con internet, fundamentalmente funciona en formato texto (es decir un formato no multimedia, donde no hay imágenes, sino únicamente texto). La experiencia de la lista de Folklore de la Red Científica Peruana es clara, durante un tiempo los usuarios comenzaron a compartir lo que eran leyendas populares, es decir transcribían (de algún documento o de alguna recopilación) las tradiciones, y posteriormente las enviaban a la lista, en donde se encuentran inscritos aproximadamente 150 investigadores de diversas partes del mundo. Uno de ellos decidió compilar la información y la colocó en la Web, indicando su procedencia. De este modo la experiencia con el correo electrónico y la cantidad de información que circuló entre los usuarios fue de utilidad para preservar dichas leyendas populares, que ahora tienen un almacenamiento, y puede ser visitado por miles de usuarios más.

La recopilación de la información es la base de todo Museo, sea éste virtual o no. Sin una adecuada recopilación de la información, el proceso todo está erróneo. Se requiere un adecuado soporte material para el almacenamiento de la información, ésta estará, para el caso del Museo virtual, basada en sistemas electrónicos, dándose prioridad a los sistemas basados en el ambiente del Internet. La presentación de las expresiones del arte popular se hará, fundamentalmente, por medio de la WEB (World Wide Web), herramienta en formato multimedia que permite el utilizar imágenes, video y texto simultáneamente. Dicha herramienta requiere un diseño previo del recorrido del Museo Virtual, y debe prevalecer una manera clara y práctica de obtener la información, sobre un diseño altamente técnico pero inservible por requerimientos tecnológicos muy especializados.

Experiencias: En el desarrollo de los Museos Virtuales podemos indicar como experiencia el desarrollo en Francia sobre la difusión de bases de datos informatizadas sobre el patrimonio cultural gracias a la especificidad del Minitel. **“La demanda inicial de este servicio, que incluye el acceso a la base Joconde (Bellas Artes y Artes decorativas) y a la base Marimée (Monumentos Históricas), provenía de los universitarios y los conservadores, pero muy pronto la Direction des Musées de France se percató de que la mitad de los usuarios eran particulares”.**

Si uno se da una vuelta por la Guide de l'Internet Culturel (Guía de la Internet Cultural) francesa, encontrará una de las ventajas de los Museos Virtuales la posibilidad de obtener obras desperdigadas en diversos museos, pulsando simplemente el ratón (mouse) unas cuantas veces.

Pero el pionero en el desarrollo de Museos Virtuales por medio de la Web, resulta siendo el Museo del Louvre (<http://mistral.culture.fr/louvre>). Sitio oficial del museo, que incluye información sobre los departamentos del museo, pudiendo observar todas las

obras que se presentan sean en exposiciones permanentes o temporales. Hay secciones para un mayor acercamiento hacia determinadas obras para su mejor apreciación, etc.

El Smithsonian Institute (<http://www.si.edu/newstart.htm>), que tiene 150 años de antigüedad, es otro de los que ha utilizado la red de redes para su presentación. No solamente cuenta con una dirección web, donde poder apreciar todo el museo, sino que cuenta con terminales en el mismo museo que le permiten al usuario (sea este visitante o investigador) el obtener la imagen de lo que se está buscando, junto con información relativa al mismo.

Cabe mencionar dos proyectos que también tienen especial relevancia para el presente trabajo: el Rome in Virtual Reality (<http://ww2.webcomp.com/virtuale/us/roma/movie.htm>) y el Museos Virtuales, Universidad Autónoma de México (http://serpiente.dgsca.unam.mx/serv_hem/museos/)

3. Propuesta: Museo Virtual Americano de Arte Popular

Después de la presentación de las ventajas de un Museo Virtual, es que nuestra propuesta tiene un marco adecuado y preciso para funcionar. El diseño y puesta en marcha de un Museo Virtual Americano, tiene dos partes claramente definidas y sin las cuales no podría establecerse esta propuesta.

Primero, el levantamiento de la información, en cada país la información sobre el arte popular (donde se realiza, cuales son los materiales que se utilizan, los grupos humanos que lo elaboran, etc.). Dicha información deberá ser clasificada y catalogada en bases de datos por país, que buscarán en primera instancia la puesta en marcha de un Museo Nacional (de no contar con él), o el mejoramiento del ya existente, de Arte Popular. (El financiamiento de la Unesco, tal como lo hizo con el Proyecto Menhir en Europa, así como el financiamiento de ONG's será fundamental).

La segunda fase del proyecto será la elaboración de las bases de datos con la información recogida, puesta (la información) en un soporte electrónico, de preferencia en formato html (para web). Esta información al estar en base de datos separadas podrá ser consultada simultáneamente, de modo comparativo, o de simple búsqueda de la información, no requiriendo un soporte único de la información, sino que estará en diversos servidores al mismo tiempo.

De esta manera se tendrá un soporte electrónico, difícil de manipular (y por lo tanto de dañar), en el cual la cultura tradicional americana tendrá un soporte con el cual puede ser utilizada (la información) para la educación, así como para la investigación y el que se pueda también apreciar en su lado estético únicamente.

“Por tal razón, hoy es más urgente que nunca estrechar la colaboración entre las naciones, garantizar el respeto al derecho de los demás y asegurar el ejercicio de las libertades fundamentales del hombre y de los pueblos y de su derecho a la autodeterminación. Más que nunca es urgente erigir en la mente de cada individuo esos “baluartes de la paz” que, como afirma la Constitución de la UNESCO, pueden construirse principalmente a través de la educación, la ciencia y la cultura.” **(Declaración de México, 6-8-1992).**

“La Red tiene el potencial para ser tan variada y multicultural como la propia vida. Puede facilitar el diálogo entre comunidades e individuos que, de otra forma, podrían no haberse encontrado, ni disponiendo de una docena de vidas extra. Sin embargo, la Red podría convertirse en una fuerza de homogeneización, suprimiendo la diversidad y apoyando un globalismo blandengue.

Los individuos y la comunidades no deberían ser obligados a abandonar culturas y tradiciones locales para poder participar en la red. Para preservar la vitalidad que viene de una diversidad de puntos de vista, debemos actuar de forma que ayudemos a todo el mundo para que pueda participar como iguales”. **(Artículo 7mo.,**

Bibliografía

- ? Asimov, Isaac, “El Sol Desnudo”, Biblioteca de Ciencia Ficción, #7, Editorial Hyspamerica, Argentina, 1980.
- ? Allen, Lawrence A., “La nueva museología: devolver la iniciativa cultural al sujeto”; En: “Museo”, Vol III, # II; Banco Central de Reserva del Perú, 1998.
- ? Backula, Cecilia, “El Patrimonio Cultural en sus textos”; (Recopilación de textos legales sobre Patrimonio Cultural), Perú, 1996.
- ? Bock, Philip K., “Introducción a la Moderna Antropología Cultural”; Fondo de Cultura Económica, México, 1969.
- ? Borgui, Marco y Otros, “Derechos Culturales”, Pontificia Universidad Católica del Perú, 1996.
- ? Carvalho-Neto, Paulo de, “Diccionario de Teoría Folklórica”; Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala, 1977.
- ? Fowley, Don, “Megadirectorio de World Wide Web 1998”; Prentice-Hall Hispanoamericana, S.A., México, 1998.
- ? Harris, Marvin, “Antropología Cultural”, Libro de Bolsillo, # 1464, Alianza Editorial, España, 1983.
- ? Kahn, J.S., “El Concepto de Cultura: Textos Fundamentales”; Editorial Anagrama, España, 1975.
- ? Manrique, Nelson, “La sociedad virtual y otros ensayos”, Pontificia Universidad Católica del Perú, 1997.
- ? Poviña, Alfredo, “Teoría del Folklore”; Editorial Assandri, Cordoba, 1953.
- ? Ulanovsky Sach, Daniel, “Es hora de que las computadoras aprendan a ver y a oír”. Entrevista a Nicholas Negroponte, Junio 1996.
- ? Vancina, Jan, “La tradición oral”, Nueva Colección Labor # 22, Editorial Labor, España, 1968.
- ? Vaughan, Tay, “Todo el Poder de Multimedia”, 2da. Edición; McGraw-Hill, México, 1995.
- ? Vega, Carlos, “La Ciencia del Folklore”; Editorial Nova, Argentina, 1959.

