

CO (World List of Social Science Periodicals), esta cantidad representa el 8% del total mundial, mientras que para el Social Science Citation Index (SSCI), sólo supone el 0,6% del total mundial.

En la disciplina de Ciencias Sociales, los patrones de comunicación son distintos que entre las Ciencias Naturales, y los libros siguen teniendo un gran peso en el proceso de comunicación científica. Sin embargo, se hizo notar el esfuerzo que supone para la región la producción de bases de datos regionales que recogen las revistas locales, tales como el índice CLASE, de Ciencias Sociales, Arte y Humanidades.

Utilizando un Factor de Impacto «renormalizado», que permite la comparación directa entre revistas que publican en áreas científicas diferentes, se observa un ligero incremento en la relevancia de las revistas latinoamericanas en el periodo 1991-1997. Dicha relevancia se podría aumentar más si se reunieran varias revistas de una misma temática en una revista única, lo que haría aumentar el Factor de Impacto, y la visibilidad internacional de la misma.

Por último, el Congreso expresó su gran interés en crear una Asociación Regional Latinoamericana y del Caribe de Cienciometría e Informetría, similar a la que ya existe a nivel internacional.

Rosa Sancho

## ARTE, MUSEOS Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

**Maria Luisa Bellido Gant**  
Trea, Gijón, 2001

La editorial TREA acaba de publicar el libro de M.<sup>a</sup> Luisa Bellido Gant *Arte, museos y nuevas tecnologías*, que podría incluirse tanto entre obras de documentación, como de historia del arte, museografía o incluso sociología. La autora no se limita a describir una determinada situación: propone reflexiones mucho más profundas acerca del comportamiento humano ante el fenómeno de las nuevas tecnologías aplicadas a la creación artística y al acceso al patrimonio cultural. Una obra, pues, de largo alcance.

Aunque ya nadie duda que las tecnologías de la comunicación han cambiado los modos de vida de las sociedades, no se tiene todavía conciencia clara de hasta qué punto han alterado sus hábitos y reacciones, especialmente en lo referente a la percepción del arte. Posiblemente sea este uno de los sectores que ha sufrido una sacudida mayor; sin embargo, la relación entre arte y nuevas tecnologías se ha considerado como una experiencia más, como un campo para explorar, como un nuevo canal de difusión, a lo sumo, cuando, de hecho, ha permitido alcanzar unas formas artísticas que hasta ahora sólo se habían expresado en la más pura teoría, quedando inutilizadas en el momento en que intentaban materializarse. La propia autora se duele repetidamente del escaso eco que tienen las nuevas tecnologías en el arte en el entorno académico, más preocupado por transmitir principios ya consagrados que por abrir otros caminos.

El trabajo revisa, de entrada, tres aspectos fundamentales: la evolución de la expresión artística y el propio concepto de arte a lo largo del siglo XX —hace especial

hincapié en la relación entre el arte, la materia y la percepción del espectador—; el desarrollo y la situación actual de los nuevos soportes y tecnologías de la información; y las características propias de la cibercultura. Estas premisas le permiten abordar lo que constituye el núcleo central del estudio: un análisis de la historia y la situación de la realidad virtual, del arte digital y las consecuencias en las instituciones que los acogen, hasta ahora —pero no necesariamente a partir de ahora— las galerías y los museos.

El libro ofrece muchos aspectos valiosos. El primero de ellos es, sin duda, la claridad y el sentido didáctico con que expone la historia y evolución de las corrientes del arte de vanguardia a lo largo del último siglo, un terreno no siempre bien tratado y para cuyo análisis es necesaria una sólida formación; no menos clara es la exposición de los diferentes tipos de soportes digitales. Pero, posiblemente la aportación más valiosa en el terreno descriptivo sea la delimitación de conceptos, tan manoseados —y por ello a menudo tan confundidos— como hipertextualidad, hipermedia y multimedia, cibersociedad, ciberarte y cibercultura, la diferencia entre red y ciberespacio y entre realidad virtual y realidad digital. Mucho se ha escrito sobre tales conceptos y pocos autores se ponen de acuerdo, pero las definiciones de Bellido Gant nos han parecido, sin duda alguna, las más precisas que hasta ahora hemos encontrado.

Se llega así a una serie de reflexiones fundamentales para entender nuestro entorno y también para apreciar cual será el futuro inmediato. Las nuevas tecnologías influyen tanto en la concepción de la obra de arte como en los modos de acceder a ella. En primer lugar, la creación artística se desliga de sus componentes: es inmaterial, aunque no intangible, por lo que puede convertirse, ahora de verdad, en un acto aobjetal, un proyecto largamente discutido, pero siempre fallido en las artes plásticas, unidas al objeto por propia definición. La forma no condiciona la obra de arte. Es más, puede permitirse tener tantas hechuras como espectadores la perciban, con lo que cambia también la interpretación. Puede ser manipulada y modificada por cada uno de los receptores, permite integrar imagen, sonido y texto, dando lugar al tan anhelado arte total y, lo que es más prometedor, puede complementarse con enlaces hipertextuales e hipermediáticos que mejoren y acaben su comprensión. Además, deja de ser una manifestación individual —de una persona o de un grupo, pero siempre reconocido por su entidad propia— para pasar a ser una expresión colectiva, anónima si se quiere, parcialmente construida o siempre inacabada, donde el espectador puede formar parte del equipo de creadores.

La segunda consecuencia de las tecnologías de la información sobre la creación artística afecta al modo de acceso del usuario y sus hábitos de consumo cultural. Los nuevos sistemas han superado las barreras espacio-temporales, por lo que ofrecen la posibilidad de acceso permanente y desde cualquier punto del mundo; han sido capaces de integrar y popularizar diferentes formas de expresión artística haciéndolas asequibles a todos; han convertido la aldea global en una ciudad digital; han abaratado los costes de producción y de difusión; han democratizado el arte. Pero todo esto, con ser cierto, no es más que una pequeña parte.

Las tecnologías de la información permiten al artista, si así lo desea, mantenerse al margen del mercado, lo que le proporciona una independencia hasta ahora inimaginable, y pone fin al carácter casi forzosamente venal de la obra de arte. Además, la indefinición del espacio físico altera profundamente las normas jurídicas de propiedad. También le permiten mantenerse oculto o, por el contrario, disponer de un extenso canal publicitario, complementar su obra con otras, incluir tantos accesorios como con-

sidere oportuno o mantenerse en comunicación con el espectador y recibir sus respuestas, algo completamente nuevo. Antes, el artista exponía su obra al criterio público y nunca recibía directamente la opinión del receptor, ni mucho menos, su aportación. Ahora, el arte puede ser interactivo y el autor se nutre también de las experiencias de los espectadores, convertidos ellos mismos en autores.

El artista puede verse también desligado de la servidumbre obligada a museos y galerías. Hace tiempo que se cuestiona la función de estas instituciones con relación a los creadores y a la sociedad. Generalmente, tales discusiones llevan a conclusiones contradictorias o, lo que lo mismo, a una conclusión teórica y una realidad práctica. Las vanguardias históricas maldecían el museo como panteón del arte, pero sólo se vieron consagradas cuando fueron acogidas en sus salas, únicas garantes de la relevancia de la obra y, en consecuencia, sacralizadoras del arte: exactamente la función tan denostada por los autores de las obras que colgaban de sus muros. Es decir, un círculo sin salida que las redes de comunicación y las posibilidades del arte digital pueden permitirse romper por primera vez en la historia.

Gracias a las nuevas tecnologías, la obra de arte puede percibirse aislada —tanto en sentido práctico como teórico— o en conjunto. La recreación de determinados espacios, o la invención de otros nuevos, la posibilidad de enlaces, la facilidad de acceso y manipulación permiten situarla en su auténtico entorno social, histórico o físico, y ofrecen la posibilidad de saltar de una información a otra según sea el deseo o la necesidad del usuario. Se hace así factible un desarrollo del conocimiento muy similar al funcionamiento de la mente humana, que actúa por asociación más o menos libre y facilita la comprensión de la obra de arte al tender tantos puentes como sean necesarios entre creador y espectador.

Como bien señala la autora, las instituciones encargadas de la custodia y divulgación del patrimonio cultural no podían mantenerse al margen de estas novedades. Los museos y las galerías —más los primeros que las segundas— se han visto obligados a replantearse objetivos y funciones, así como su presencia, a partir de ahora doble: real y virtual. Doblemente también pueden ser explotadas: hacia el exterior, pues permiten acceder al museo más allá de sus muros, y brindan la posibilidad de proyectarse ilimitadamente; y en el interior, para mejorar, completar y explicar las colecciones, integrar múltiples recursos y ofrecer actividades tan variadas como diferentes sean los visitantes, y que son muchas más de las que se pueden procurar in situ. La respuesta al reto digital ha sido muy variada: desde el empleo de las páginas web como simple folleto informativo, hasta complejas presentaciones multimedia, tanto en línea como off-line. Sin embargo, la mayoría de los museos están todavía muy lejos de utilizar ni siquiera una pequeña parte de las innumerables posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías para explotar su patrimonio o como patrimonio ellas mismas. Y, por otra parte, pueden correr el peligro de perder visitantes reales a cambio de usuarios remotos, cuando en ningún caso es una experiencia intercambiable. La visita virtual no debe considerarse un sucedáneo de la real, sino que se trata de una vivencia diferente.

Este punto lleva a la última —y original por evidente— propuesta de la autora: la diferencia entre museos virtuales y digitales. Entiende que los primeros son recreaciones de museos, existentes o imaginados, representados en términos de realidad virtual y fieles reflejos del concepto de Museo imaginario de Malraux. El museo virtual permite utilizar todos los recursos disponibles para integrarlos en un proyecto único, tan cambiante y múltiple como se estime necesario, con infinitas posibilidades de ac-

ceso y utilizable dentro y fuera de la sede real. Tuvieron su precedente en el empleo de sistemas multimedia dentro de los propios museos, para explicar la exposición y ayudar al visitante. Los museos digitales, por el contrario, son aquellos consagrados al arte digital, aún muy escasamente representado en estas instituciones, y no exento de problemas, precisamente por su carácter inmaterial y con frecuencia efímero, la relativa caducidad de los soportes y la posibilidad de interacción de los espectadores. Pueden tener una sede física o ser, a su vez, museos virtuales.

El trabajo se complementa con una excelente recopilación de recursos que empujan al lector a recorrer una serie de lugares de indiscutible interés, no sólo para ilustrar cuanto expone, sino para vivir nuevas experiencias. No menos recomendable es la bibliografía, bien documentada y seleccionada. También se debe agradecer una prosa rica y muy cuidada que convierten la lectura de este libro en un auténtico placer.

Con frecuencia se suele decir en las reseñas que el texto presentado es «un libro imprescindible». Posiblemente esta expresión sea casi siempre exagerada, ya que es cuestionable la existencia de tal categoría de obras. Pero el libro de M.<sup>a</sup> Luisa Bellido Gant es una obra necesaria, un valioso instrumento para comprender mejor los cambios que nos afectan y una ayuda inestimable para cualquier persona interesada en el arte, en los museos y en las nuevas tecnologías. Sólo cabría hacer una matización a la autora, precisamente a la frase con la que cierra el libro: al hablar del ciberarte dice que «se trata de un estadio más en la búsqueda de la ansiada democracia de las imágenes y de la función cultural y comunicativa de la creación artística». No estamos de acuerdo; no se trata de «un estadio más»: se trata del más importante.

Rosario López de Prado  
Servicio de Documentación  
Filmoteca Española

## **ARCHIVOS Y CULTURA: MANUAL DE DINAMIZACIÓN**

**Ramon Alberch, Lurdes Boix, Natàlia Navarro, Susanna Vela**  
**Gijón: Trea, 2001**  
**173 pág.**  
**ISBN 84-9704-015-5**

Esta obra demuestra la función cultural de los archivos en la sociedad y el importante papel que pueden desempeñar, sobre todo los municipales, en la sociedad del conocimiento.

Es una publicación colectiva cuya finalidad es ofrecer todo el abanico de posibilidades que tienen los archivos para explotar adecuadamente la inmensa cantidad de información que poseen. Pretende ser una herramienta útil para los profesionales y despertar el interés sobre una nueva perspectiva informativa y cultural que deben tener los archivos.

La presente edición consta de ocho capítulos y una bibliografía general. Cada apartado tiene una introducción y contiene también bibliografía. El primer capítulo resalta la importancia del archivo respecto al patrimonio público, la memoria, la identidad y el conocimiento. Los restantes abordan temas novedosos en este campo: márketing,