

# El museo: de salón de musas a procomún del conocimiento

---

**Anabel Fernández Moreno [\*]**

Resumen. Durante siglos los museos desempeñaron un papel esencial en la conservación del patrimonio cultural, pero fue a mediados del siglo xx cuando comenzó a surgir una nueva tipología de la institución centrada en la comunidad, que seguirá evolucionando con la llegada de las tecnologías de la información y la comunicación. Por otra parte, la idea del procomún —entendida como una constelación de recursos compartidos y gestionados en provecho de todos— empieza a madurar en un momento en el que la privatización se impone en todos los ámbitos. Su potencial cívico es ideal para revitalizar a la única entidad capaz de mostrarnos qué significa ser humanos a través de los contenidos materiales e inmateriales que preserva.

Palabras clave: museo, patrimonio cultural, procomún, digitalización, acceso abierto

Abstract. Museums have played an essential role for several centuries, but it was in the middle decades of the 20th Century when they were developed as a new type of institution that belongs to their community. With the arrival of Information and Communication Technology, they will continue to evolve and adapt to their social and cultural context. The idea of common heritage of humankind begins to mature at a time when privatization is imposed in all areas. In this context, the commons civic potential makes it an ideal tool for revitalizing the only institution capable of providing theories for understanding human beings as social beings through their material and immaterial content.

Keywords: museum, cultural heritage, commons, digitization, openness

El museo es de todos, pero, en la realidad, el aprovechamiento del museo sigue estando concentrado en manos de unos sectores que se arrojan la representación de toda la sociedad (...) Sin embargo, esa clase dominante del museo (...) tendrá que ceder terreno a la cooperación y posesión colectiva

Aurora León,  
*El museo. Teoría, praxis y utopía* (1990)

La historia de los museos desempeña un papel esencial en sus características definitorias. Ha pasado por numerosas etapas en las que, dependiendo del momento, se le ha dado prioridad a la educación, la recolección de objetos, la conservación o el ocio. Durante siglos ha sido fundamental para la preservación del patrimonio cultural. Su paulatina transformación, a pesar de la intencionalidad instructora presente en sus orígenes, lo fue alejando de una comunidad a la que observaba furtivamente. Tras más de medio siglo de ecomuseos y museos comunitarios, algunas de estas instituciones surgidas de la modernidad se sumergen en entornos tecnológicos en un intento por cumplir mejor con sus funciones:

Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo (ICOM, 2007: n. p.).

Sin duda el gran reto actual es afrontar el desafío que supone para la institución su continua renovación, como si las TIC —tecnologías de la información y la comunicación— reconfigurasen sus funciones y manifestaciones tanto profesionales como *amateurs*. Casi nada se hace hoy que no implique el uso de estas herramientas, cuya influencia se expande hacia nuevas formas de cooperación y trabajo en equipo y los museos no son una excepción. Las comunidades se han involucrado íntimamente en el desarrollo de un bien común —material e inmaterial— que parece estar alcanzando

cierto equilibrio entre su utilización en el presente y su capacidad para satisfacer a las generaciones futuras.

Podría decirse que, finalmente, la comunidad se ha constituido en el elemento más definitorio del museo y la cultura en los últimos tiempos, y lo ha hecho influida por los movimientos Acceso Abierto —*Open Access* [1]— cuyos valores continúan difundiendo-se por caminos mucho más eficaces. Esto ha permitido garantizar la innovación, la creación, la distribución y un acceso equitativo a los recursos compartidos. Su fortaleza reside en la práctica de producción entre iguales y en la creación de unas herramientas jurídicas [2] y tecnológicas [3] efectivas. El procomún se ha convertido en un arma retórica para estos movimientos cuyo potencial radica en el civismo.

## El procomún como concepto histórico

Durante siglos, los «comunes» han existido a nuestro alrededor y se han mantenido gracias a reglas y pactos entre individuos. El procomún tradicional comenzó como una demanda colectiva sobre los recursos naturales o sociales fundamentales para mantener la vitalidad de los valores de una comunidad, su supervivencia económica, su historia, las relaciones entre sus gentes... Durante la Edad Moderna, se vio amenazado en Europa por la privatización (el llamado «primer cercamiento»). En la actualidad, este se manifiesta de múltiples formas y afecta a nuevas esferas de la realidad que, debido a la tecnología, están siendo también capturadas y privatizadas (Boyle, 2003).

Esta condición ha hecho que el concepto denomine a toda una corriente jurídico-filosófica cuyos planteamientos se sintetizan en un fracturado flujo de pensamiento con un

único objetivo: la salvaguarda de los bienes comunes, sean estos de origen natural —agua, atmósfera, vida salvaje, semillas...— o social —patrimonio cultural, *software*, plazas, lenguaje, información, Internet...—. En última instancia, entender el mundo desde la perspectiva del procomún envuelve una ética, exige un lenguaje exacto e invita a la reflexión.

A pesar de los avances de la investigación realizados durante las últimas décadas, el procomún histórico sigue conservando toda su vigencia en el siglo XXI. No solo por el creciente interés social generado en torno a los recursos comunes cada vez más amenazados, sino también porque los definitorios estudios de Elinor Ostrom apuntaron unas líneas de trabajo que permitieron conciliar conceptos como equidad, eficiencia y sostenibilidad [4] en las teorías económicas. Su tesis sostiene que nadie mejor que los propios actores implicados pueden gestionar un recurso material de uso común enfrentado a los dilemas clásicos —agotamiento, sobreexplotación, degradación, rivalidad y conservación—. Por este motivo, dicha gestión requiere una colaboración con implicaciones empáticas donde la confianza, el compromiso, el cumplimiento de unas reglas de uso y la existencia de ciertos incentivos se erijan en sus pilares fundamentales.

Existe, además, un procomún intangible resultado de la producción social —lenguaje, conocimiento, código informático, afectos, patrimonio digital...— cuyo análisis emergió con fuerza en los años noventa del pasado siglo. Se trata de un recurso que difiere de los comunes históricos en el espacio compartido: «the shared space is virtual and/or intellectual rather than physical» (Hess y Ostrom, 2007: 50). Su principal característica es su naturaleza no sustractiva, pues su uso «no la destruye, y su cesión no hace que quién la tenía la pierda. Añadamos a esto que la extensión del ciberespacio vuelve todos los signos virtualmente omnipresentes en la red, disminuyendo notablemente su coste de

reproducción y acceso» (Lèvy, 2001). Sucede que la tecnología ha permitido su conquista, lo cual facilita la difusión de ese recurso inagotable y no excluyente pero, a su vez, posibilita su incautación por parte de intereses privados que, «incapaces de adaptarse a la nueva economía en red» (Bollier, 2002) «se han apropiado indebidamente de bienes públicos y sociales, y han capturado para sí el dominio público» (Declaración de Ginebra, 2004).

Este tipo de bienes impregnan actitudes, comportamientos y expresiones que los hacen fundamentales para la interacción social y la continuidad de la producción. Dicha noción de procomún no sitúa a la Humanidad separada de la Naturaleza como su exploradora o como su custodia, sino que se centra en las prácticas de interacción, cuidados y cohabitación en un mundo compartido (Hardt y Negri, 2009: viii). El conocimiento surgido de este intercambio se torna transferible, acumulable e infinito; se convierte en un elemento dinamizador de la sociedad, alcanzando una expresión más profunda y duradera en el entorno digital. Se trata, en definitiva, de un recurso ubicuo (Fennel, 2011: 27) para una comunidad global ante un gran desafío: «hacernos cargo en común de un mundo común» (Fernández Savater, 2011: 36).

## El museo: una entidad con vocación cívica

Entre las incontables herramientas proporcionadas por la sociedad, en el museo se construye y, a su vez, reconstruye el origen de la vida y la cultura en todos sus matices gracias a su capacidad de conectar con la imaginación y lo emotivo. Como diría Janes: «El museo es la única institución capaz de exponer la riqueza, complejidad y diversidad de la vida y mantener vivos la reflexión y el diálogo con el público» (2009: 27).

La lógica del museo como institución del procomún hunde sus raíces en la Ilustración, que marcó un punto de inflexión en la vida intelectual europea. Durante el siglo XVIII, la instrucción cívica y ciudadana se consideró un hecho significativo, congruente con una comprensión profunda de los nuevos valores culturales. Así, por un lado, las academias y sociedades científicas comenzaron a preocuparse por el enriquecimiento del conocimiento humano. Además, el abaratamiento de los costes de impresión supuso un excepcional salto en la alfabetización, lo que hizo posible la aparición de nuevos espacios para la expresión pública (Habermas, 2004).

Puede afirmarse que el museo fue el resultado de la lenta maduración del espíritu europeo. En tanto que custodio de un patrimonio cultural rico y diverso se convirtió en un aula valiosa donde se exhibían fragmentos de una herencia compartida que había que conservar, ordenar y difundir (Lafuente, 2005). También fue partícipe de la instrucción social a través del respeto por la ciencia como cultura y la admiración por la Antigüedad Clásica. Durante 1779, Christian Von Mechel, influido por las ideas de Winklemann, ordenó el Museo Belvedere en Viena como «una historia visual del arte [...] pensada más para instruir que para el fugaz deleite, es como una rica biblioteca en la que quienes desean aprender se congratulan al hallar obras de todas las clases y periodos» (Honour, 1982: 121).

En lo que se refiere concretamente a Francia, el modelo de museo post-revolucionario se puede definir por su universalidad. Influidos por una nueva doctrina de derechos naturales e inalienables, ilustrados como el Abad Grégoire, Vicq d'Azir o Alexandre Lenoir idearon una fórmula jurídica que convertía al Estado en garante de los recursos colectivos del espíritu. Desde entonces, los bienes culturales serán una propiedad nacional de utilidad pública cuya gestión estará en manos del Estado, aunque no su privatización. Este hecho hizo posible ubicar

al museo en el centro de una nueva esfera comunitaria que beneficiaba por igual a la sociedad y a la misma institución. Por primera vez, una misma concepción del museo se expandió por todo el continente, pudiendo verse sus implicaciones en algunos fragmentos del memorando redactado por Aloys Hirt para el Altes Museum de Berlín:

Las obras de arte deben estar en museos públicos y no en palacios, pues son una herencia de la humanidad... Únicamente haciéndolas públicas y uniéndolas en exposición pueden llegar a ser objeto de verdadero estudio; y cada resultado que se obtenga de este es una nueva ganancia para el bien común de la humanidad (Cfr. Honour, 1982: 121).

La condición del museo en el siglo XIX como repositorio de objetos culturales presenta algunos matices y no pocas críticas. Las expediciones científicas de siglos precedentes se convirtieron en empresas coloniales que recabaron todo tipo de artefactos para las salas de las colecciones universales. De la ciencia como cultura se pasó a la cultura de la barbarie, la dominación y el confinamiento. En opinión de Foucault, el museo acumularía piezas singulares de todas las épocas y lugares, exponiéndolos en un único lugar inmóvil y dando lugar a una visión de la realidad sesgada, una «heterotopía» propia de la cultura occidental del siglo XIX (2005: 83-91).

Con la independencia de los protectorados a lo largo del siglo XX, surgió uno de los grandes conflictos en torno a la propiedad del patrimonio entre estos museos y los nuevos Estados-nación. Estos últimos esgrimen razones éticas y de identidad a favor de su repatriación:

You must understand what the Parthenon Marbles mean to us. They are our pride. They are our sacrifices. They are the supreme symbol of nobility. They are a tribute to democratic philosophy. They are our aspiration and our name. They are the essence of Greekness (Mercouri, cit. Dassin, s. f.).

En cambio, las colecciones enciclopédicas arguyen que lo importante es la integridad de dicho patrimonio universal. De modo general, no es posible deshacerse de parte de una colección sin que esta se resienta, ya que el museo les proporciona un contexto valioso a objetos que se han convertido en parte del mismo y, por extensión, en parte del patrimonio de las naciones en las que residen:

Repository of objects, dedicated to the promotion of tolerance and inquiry and the dissipation of ignorance, where the artifacts of one culture and one time are preserved and displayed next to those of other cultures and times without prejudice (Cuno, 2009: 1).

Esta rivalidad recuerda el contexto de violencia omnipresente en el origen de la mayoría de estos museos universales y pone de manifiesto que no existe una solución global (Lewis, 2004). Como alternativa a estos debates, Serota (2003) propone «... to be both less possessive and more imaginative in sharing items which are already in the public domain». Especialmente cuando se «... tiene la convicción de que el hombre, como ser social e histórico, solo puede realizarse plenamente en un entorno que lo relacione con su pasado cultural» (Alonso Ibáñez, 1992: 29).

Entretanto, no son pocos los que defienden que la digitalización del patrimonio cultural y su circulación por la red tiene un cometido determinante en la conciliación y reconocimiento de la interdependencia de todas las culturas. En el ciberespacio, el concepto de museo bíblico —cuyo argumento giraba en torno a que tales instituciones recogieran objetos de todo el mundo para dar una idea de la vida y logros de la Humanidad en general, desarrollando la tolerancia y la comprensión del patrimonio— existe realmente. La proyección digital de dichos bienes facilita la sincronía, simultaneidad y coexistencia de esos *membra disjecta* —‘conjuntos fragmentados’— causando una simbiosis que conduce a reactualizar continuamente nuestra mirada (Latour y Weibel, 2005). Sin

embargo, su apropiación dependerá de los significados que la gente le confiera.

## El museo como procomún del conocimiento

Los museos son almacenes democráticos [5] que integran un procomún singular cuya naturaleza requiere un análisis diferenciado del contenido material e inmaterial que albergan (Hess y Ostrom, 2007). Por un lado, los artefactos que contiene la institución nos remite a su naturaleza material finita; y por otro, el conocimiento acogido en ellos alude a un tipo de bien intangible, cuyo valor se ve incrementado a medida que la gente lo comparte. Desde las perspectivas de autores como Schnapp (2011), Carrillo (2010) o León Rojas (2008) estos centros digitales —museos, archivos y bibliotecas— también son depósitos de la memoria colectiva acumulada durante generaciones.

Uno de los temas en torno al cual han girado las investigaciones sobre el museo en los últimos años ha estado relacionado con la digitalización de las creaciones de la mente humana y su presencia en la red. El problema parece arduo y difícil de resolver. En un principio, la digitalización fue considerada una garantía para la conservación de documentos valiosos, especialmente en aquellas instituciones vinculadas a la protección del patrimonio (Scolari, 2010). No tardarían en hacerse evidentes otras consecuencias, como la recaída en la propiedad privada de muchas obras en dominio público.

Vista desde otro ángulo, tal acción ha servido para unificar las colecciones físicamente separadas y ha impulsado la investigación mediante el acceso a la fuente original, invitando a la creación de contenidos nuevos y a la reflexión colectiva. Para Levine (2007),

esa experiencia consolida comunidades y desarrolla las habilidades que la gente necesita para ejercer una ciudadanía eficaz. La expectativa de construir comunidades en torno a los bienes culturales reafirma al museo como espacio de experimentación, creatividad e innovación. Organizar y mantener esas comunidades implica interactuar con personas que cooperan para afrontar los dilemas planteados en torno a los bienes comunes digitales. Según Hess y Ostrom (2007: 52-53), en este contexto los derechos de propiedad intelectual pueden actuar como normas de uso.

La complejidad del tema digital ha llevado a interpretar la propiedad intelectual desde dos perspectivas [6]. Si se establece que el museo es una parte importante de la economía de la experiencia, se hace evidente que los contenidos que alberga adquieren valores —intelectuales, económicos y políticos— para los creadores, por lo cual sería razonable cobrar unos derechos (Elster Pantalony, 2013: 44-45). Sin embargo, hay quienes consideran que los bienes culturales en la red deberían ser tratados como un flujo de información en lugar de como objetos ya que el coste de su reproducción es prácticamente inexistente y su infrutilización supone un uso ineficiente del recurso (Urrutiaeljalde, 2010). De hecho, muchos economistas sugieren que los plazos establecidos por estas leyes deberían ser considerablemente más cortos y sin carácter retroactivo, pues los actuales tiempos no se rentabilizan y reducen el ritmo de la creación (Pasquel, 2004 o Bol-drin y Levine, 2010).

En relación con esta reflexión general cabe señalar que, ante las sucesivas ampliaciones de plazos y restricciones de acceso [7] impuestas por las legislaciones de Propiedad Intelectual, la comunidad ha reaccionado adaptando el contenido de las reglas de uso a las nuevas tendencias tecnológicas y sociales. Un ejemplo de esto último puede verse en el surgimiento de las Creative Commons [8], un grupo de licencias y herramientas de

derechos de autor alternativas al *copyright* (Hess y Ostrom, 2007). Internet se perfila de manera neta como espacio abierto cuando, a pesar de estos intentos por cercar el dominio público (Boyle, 2003), los comunes del conocimiento emergen y revitalizan el contrato cívico y la acción colectiva (Levine, 2007).

## El procomún se alimenta de la reciprocidad digital

El peso sustantivo de las nuevas tecnologías y una buena dosis de imaginación han aumentado el potencial cívico y creativo del museo tornándolo en un espacio de relaciones emergentes que integra a las comunidades en la dinámica museística. Las instituciones empiezan a vislumbrar los beneficios de la colaboración y el intercambio. Poco a poco, se están convirtiendo en sistemas sostenibles (Ostrom, 2000) capaces de cumplir con las necesidades de las personas involucradas en su uso, sin comprometer su capacidad de satisfacer también a las generaciones futuras.

El museo fue siempre el punto de unión de antiguas civilizaciones y un lugar donde las comunidades podían observar las huellas indelebles de la cultura, el arte y la ciencia. Con las sucesivas posibilidades tecnológicas, las comunidades —que también se han convertido en un recurso (Levine, 2007) — actúan simultáneamente como creadores y receptores de ese procomún del conocimiento, sintetizándolo en un nuevo plano. Todo ello permite construir un organismo vivo que alberga tanto los conocimientos elaborados por los profesionales del museo, como aquellos derivados de su interacción con la comunidad.

La aportación de la colección del museo constituye, sin duda alguna, su mayor contribución a las sociedades del conocimiento.

En torno a ella, se fomenta el encuentro a través de páginas especiales [9] (*Mi Prado*), bitácoras (*Dulwich on View*), redes sociales y muros de imágenes (@*museodelromanticismo*) o juegos (*En busca del pasado*). Ahora bien, al lado de estas prácticas habituales, también hay que señalar un gran número de contenidos educativos elaborados y distribuidos por el museo bajo licencias públicas [10] —revistas (*Online Journal V&A*), *podcasts* (*Access All Areas*), canales temáticos (*ArtBabble*), material didáctico (*TateKids*) o intercambio de experiencias entre profesionales (*Musaraña*) —. Aparte de su contribución al aprendizaje autónomo, distendido y ubicuo propio de entornos digitales (Brazuelo y Gallego, 2011), el museo se ha vuelto innovador en su proceso constitutivo, generando dinámicas participativas eficientes que suman el pequeño esfuerzo de muchos usuarios *amateurs* y el gran esfuerzo de un pequeño grupo de expertos con autoridad y acceso para gestionar los recursos generados. Desde la redacción de artículos de calidad (*Wikipedistas en Residencia*) hasta la creación de obras originales o derivadas (*VanGo Yourself*) utilizando como base sus colecciones, el espectro de actividades observado es tan singular como la imaginación del conservador que las concibe. Quizás lo más llamativo haya sido conferir al usuario funciones propias de los profesionales del museo —diseño de exposiciones (*Click! A crowd-curated exhibition*), expurgo (*Deaccessioning Bernard Smol*), etiquetado de piezas (*The Steve museum tagging Project*) y transcripciones de documentos (*Red Een Portrait*) —.

El óptimo equilibrio alcanzado entre museo y comunidad no está exento de incentivos. Dada la vulnerabilidad y abundancia de las colecciones digitales, su cooperación facilita la interoperabilidad mediante el uso de formatos sostenibles que cumplen con los criterios de accesibilidad universal. Mientras que el segundo aspecto exige un depósito en repositorios que permitan el almacenamiento ilimitado del archivo; su usabilidad implica

la migración de documentos a otros formatos para evitar el problema que ya apuntó Stille:

The problem of deciphering Egyptian hieroglyphs may look like child's play compared with recovering all the information on the hundreds of major software programs that have been discarded during the astonishing transformations of the computer revolution (2002: n. p.).

Si se considera que tales actuaciones probablemente garantizan la preservación de estos recursos a largo plazo, cabe añadir la importancia que poseen en este proceso unas herramientas continuamente amenazadas por la obsolescencia. Esto último ha primado el uso del *software* de código abierto —en constante actualización— para el diseño de exposiciones y bases de datos (*Omeka, Specify 6*). También han surgido otro tipo de aplicaciones con motores de búsqueda muy potentes capaces de descubrir fotografías, documentos y otras fuentes primarias e identificar contenido relacionado con los datos de otros sitios web (*Serendip-o-matic*).

## Interesantes consecuencias

En virtud de lo expuesto, no podemos sino afirmar que se ha producido el desmoronamiento del museo tal y como lo conocíamos. Este fenómeno, de extensión desconocida, incorpora nuevas dinámicas relacionales y se apoya en herramientas tecnológicas que facilitan la retroalimentación entre la institución y una comunidad emancipada. En la actualidad, los museos construyen su reputación en torno a sus colecciones y a las vivencias que generan. Clasificar y hacer accesible estas selecciones de objetos es un propósito de indudable utilidad «porque la necesidad humana no es solo conocer, sino también tener afecto y proteger las cosas

que se conocen... no solo conceptualmente, sino también imaginativamente» (Berry, 2013:157). El etiquetado social añade un nuevo valor gracias al uso de un lenguaje íntegro, vital y concreto que nos ayuda a establecer asociaciones memorables y, además, permite rastrear los vínculos entre el patrimonio y comunidad a través de las huellas digitales.

Con todo, la noción de autoridad compartida puede tener un gran impacto en su comprensión y contribuir a la necesaria apropiación social del patrimonio, puesto que las personas «explotan todo aquello que lo único que tiene para ellos es valor, pero defienden todo aquello que aman» (Berry, 2013:57). Sin embargo, esto plantea algunos interrogantes sobre las relaciones entre los actores implicados, la gestión de los recursos y la toma de decisiones determinantes. Por una parte, el culto a lo nuevo junto a la presión por atraer más visitantes ha hecho que algunos conservadores enfatizen los aspectos negativos de ese aperturismo tecnológico y reaccionen contra él. Este tipo de actitudes están siendo puestas en tela de juicio por muchos expertos y coincidiría con lo que Boyle (2009) denomina «agorafobia cultural». Además, la digitalización de los productos culturales por monopolios como Google y otros similares hace que estos definan la cultura que ha de perdurar, obviándose información relevante y culturas locales. Contra este neocolonialismo cultural ya advirtió un consejo de sabios de Europea (Niggemann, Decker y Lévy, 2011). Finalmente, la brecha digital amenaza con excluir a gran parte de la Humanidad del uso y disfrute del patrimonio cultural, debido a las decisiones tecnológicas y legales que tomamos a diario, una enajenación voluntaria al servicio del utilitarismo comercial que revela ciertas injusticias.

Indudablemente esta perspectiva supone aplicar al modelo el principio de duda y prudencia. El museo como institución de un procomún inconmensurable considera

la existencia de bases de datos unificadas y abiertas, un diseño amigable, documentos multiformato, imágenes en alta resolución, *software* de código abierto (Edson y Cherry, 2010). A este respecto, ya se han dado algunos pasos con la liberación de ingentes cantidades de metadatos y de imágenes al dominio público por parte de grandes instituciones (*Europeana, Brooklyn Museum, Open Freer Sackler...*).

Se percibe una mutación profunda en la esfera de la epistemología (modo de conocer) y la ontología (modos de ser y sentir) que determinan nuestro comportamiento y visión del mundo. Un cambio coherente donde la Humanidad emerge en forma de colectivo comprometido capaz de establecer vínculos duraderos con lo que, en realidad, es parte de su herencia común. Las nuevas ideas se explican en ese obligado paradigma relacional de procomún y comunidad que, a su vez, se expande hacia el museo como proyecto cultural colectivo. Semejantes propuestas adquieren un peso determinante en el laberinto tecnológico y conectan con la institución de manera sutil y compleja, transmutándonos en actores con la posibilidad de transformar la esencia misma del museo.

## Bibliografía

ALONSO IBÁÑEZ, M. (1992). *El patrimonio histórico. Destino público y valor cultural*. Oviedo: Civitas.

ARIÑO VILLARROYA, A. (2009). *El movimiento open*. Valencia: Universidad de Valencia.

Asamblea General de las Naciones Unidas. *Declaración Universal de los Derechos Humanos* (1948). París: ONU.

BAILEY, C. W. (s. f.). «What is Open Access?» [<http://museumvictoria.com.au/accessallareas/podcastadventures/>].

BELLIDO GANT, M. L. (2001). *Arte, museos y nuevas tecnologías*. Gijón: Trea.

BENKLER, Y. (2003). «La economía política del procomún». En: *Novática*, Nº 163, pp. 6-9.

BERMEJO BARRERA, J. (2007). «La ideología del patrimonio y el nacimiento de la historia basura». En: *Revista HISTEDBR*, Nº 28, pp. 25-37.

BERRY, Wendell (2013). *La vida es un milagro. Un ensayo contra la superstición moderna*. Granada: Editorial Nuevo Inicio.

BOLDRIN, M. & Levine, D. (2007). *Against intellectual monopoly* [<http://museumvictoria.com.au/accessallareas/podcastadventures/>].

BOLLIER, D. (2002). «Reclaiming the Commons. Why we need to protect our public resources from private encroachment» [<http://bostonreview.net/archives/BR27.3/bollier.html>].

BOYLE, J. (2003). «El segundo movimiento de cercamiento y la construcción del dominio público» [<http://www.arielvercelli.org/documentos/E2MDCYL-CDDP-BOYLE.pdf>].

(2008). *The Public Domain. Enclosing the Commons of the Mind*. New Haven: Yale University Press.

(2009, julio 29). «Strategies For The Digital Age: Beyond Mocking the Clueless». [<https://www.techdirt.com/articles/20090728/1207015687.shtml>].

BRAZUELO, F. & Gallego, D. (2011). *Mobile Learning. Los dispositivos móviles como recurso educativo*. Sevilla: Mad Eduforma.

CAFFENTZIS, G. & Federici, S. (2014). «Commons against and beyond capitalism». En: *Community Development Journal*, Nº 49, pp. 92-105.

CARRILLO, J. (2010). «El museo como archivo». En: *Artnodes*, Nº 10, pp. 18-21.

COLFORD, S. (2009). «Explaining Free and Open Source Software». En: *Bulletin of the American Society for Information Science and Technology*, Vol. 35, Nº 2, pp. 10-14.

CUNO, J. (2009). *Whose culture? The promise of museums and the debate over antiquities*. New Jersey: Princeton University Press.

DARNTON, R. (1979). *The Business of Enlightenment: A Publishing History of the Encyclopédie, 1775-1800*. Cambridge, Mass: Cambridge University Press.

DASSIN, J. (s. f.). «The Parthenon Marbles» [<http://melinamercourifoundation.com/en/the-parthenon-marbles/the-parthenon-marbles/>].

*Declaración de Ginebra sobre el futuro de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual* (2004) [<http://www.cptech.org/ip/wipo/genevadeclaration.html>].

EDSON, M. & CHERRY, R. (2010). «Museum commons. Tragedy or Enlightened Self-Interest?». En: J. Trant, &

- D. Bearman (Eds.) *Museums and the Web 2010: Proceedings*. Toronto: Archives & Museum Informatics.
- ELSTER PANTALONY, R. (2013). *Guía de la OMPI para la gestión de la propiedad intelectual en los museos*. Ginebra: WIPO Publications.
- FENNEL, L. (2011). «Ostrom's Law: Property rights in the commons». En: *International Journal Of The Commons*, Vol. 5, Nº 1, pp. 9-27.
- FERNÁNDEZ MORENO, A. (2014). *El museo que se hace a sí mismo*. Tesis doctoral. M. L. Bellido Gant (Dir.). Granada, España: Universidad de Granada.
- FERNÁNDEZ SAVATER, A. (2011, diciembre 28). «En provecho de todos». En: *El País*, Madrid, p. 36.
- FOUCAULT, M. (1997). «Los espacios otros». En: *Astrágalo*, Nº 7. (Trad. L. G. Pérez Bueno).
- HABERMAS, J. (2004). *Historia y crítica de la opinión pública*. Barcelona: Gustavo Gili.
- HARDT, M. & Negri, T. (2009). *Commonwealth*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.
- HEALD, P. (2013). «How Copyright Keeps Works Disappeared». En: *Illinois Public Law Research LBSS 14-07*, pp. 13-54.
- HELLER, M. A. (1998). «The Tragedy of the Anticommons: Property in the Transition from Marx to Markets». En: *Harvard Law Review*, Vol. 111, Nº3, pp. 622-688.
- HESS, C. & Ostrom, E. (2007). «A framework for analyzing the knowledge commons». En: C. Hess & E. Ostrom (Eds.) *Understanding knowledge as a commons: from theory to practice*. Cambridge, Mass: MIT Press, pp. 41-80.
- HONOUR, H. (1982). *Neoclasicismo*. Madrid: Xarait Ediciones.
- ICOM (2007). *ICOM Statutes, adopted by the 22nd General Assembly*. Viena, Austria: ICOM.
- ICOM (2007). Definición de museo. 22ª Asamblea General en Viena, Austria [http://icom.museum/la-vision/definicion-del-museo/L/1/]
- ICOM (s. f.). «Development of the museum definition according to ICOM Statutes (2007-1946)» [http://archives.icom.museum/hist\_def\_eng.html].
- JANES, R. (2009). «It's a jungle in here: Museums and their self-inflicted challenges». En: *Muse*, Nº 27, pp. 30-33.
- KRANICH, N. C. (2001). *Libraries & democracy: the cornerstones of liberty*. Chicago, Ill: American Library Association.
- LAFUENTE, A. (2005). «El museo como casa de los comunes. Nuevas tecnologías y nuevos patrimonios». En: *Claves*, Nº 157, pp. 24-31.
- LAFUENTE, A. (2013). *¿Todos sabios!: ciencia ciudadana y conocimiento expandido*. Madrid: Cátedra.
- LATOUR, B. & Weibel, P. (Eds.) (2005). *Componiendo las cosas públicas*. Catálogo de exposición ZMK. Karlsruhe: ZMK.
- LEÓN ALONSO, A. (1978). *El Museo. Teoría, praxis y utopía*. Madrid: Cátedra.
- LEÓN ROJAS, J. M. (2008). «Museo y arquitecturas del conocimiento libre». En: *Museos.es*, Nº 7-8, pp. 44-65.
- LESSIG, L. (2010). «Re-examining the remix» [http://www.ted.com/talks/lessig\_nyed].  
(s. f.). «The story. (Creative Commons)» [http://mirrors.creativecommons.org/translations/lessig-letter-1-es.pdf].
- LEVINE, P. (2007). «Collective action, Civic Engagement and the knowledge commons». En: C. Hess & E. Ostrom (Eds.) *Understanding knowledge as a commons: from theory to practice*. Cambridge, Mass: MIT Press, pp. 247-276.
- LÉVY, P. (2001). «El anillo de oro. Inteligencia colectiva y propiedad intelectual». En: *Multitudes*, Nº 5.
- LEWIS, G. (2004). «Un concepto de museo polémico: La cooperación en la universalidad». En: *Museum International*, Nº 224, pp. 37-42.
- LINEBAUGH, P. (2008). *The Magna Carta Manifesto: Liberties and Commons for All*. Berkeley: University of California Press.
- MACKEY, T. P. (2011). «Transparency as a catalyst for interaction and participation in open learning environments». En: *First Monday*, Vol. 16, Nº 10.
- MACULAN, L. (2007, abril 20). «Museums and social software» [http://digitalheritage.wordpress.com/2007/04/20/museums-and-social-software/].
- MARANDOLA, M. (2005). *¿Un nuevo derecho de autor?: introducción al copyleft, acceso abierto y creative commons*. Barcelona: M. Marandola.
- Max Plank Digital Library (2003). «Berlin Declaration on Open Access to Knowledge in the Sciences and Humanities» [http://www.zim.mpg.de/openaccess-berlin/berlin\_declaration.pdf].
- NIGGEMANN, E., Decker, J., & Lévy, M. (2011). *The New Renaissance: Report of the «Comité des Sages». Reflection group on bringing Europe's cultural heritage online*. Bruselas: Publications Office of the European Union Europeana.
- OSTROM, E. (2000). *El gobierno de los bienes comunes. La evolución de las instituciones de acción colectiva*. México: Fondo de Cultura Económica.
- PASQUEL, E. (2004). «Una visión crítica de la propiedad intelectual. Por qué eliminar las patentes, los derechos de autor y el subsidio estatal a la producción de la información». En: *Revista de Economía y Derecho*, Vol. 1, Nº 3, pp. 64-76.
- PNG, I. P., & WANG, Q. (2009). «Copyright Law and the Supply of Creative Work: Evidence from the Movies» [http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/versions?doi=10.1.1.151.4630].
- ROSENBERG, M. J. & Foreman, S. (2014). *Learning and Performance Ecosystems: Strategy, Technology, Impact, and Challenges*. Santa Rosa: The eLearning Guild. Ebook.
- SALGADO, M. (2009). *Designing for an Open Museum. An Exploration in Content Creation and Sharing through Interactive Pieces*. Tesis doctoral. Helsinki: University of Art and Design.
- SCHNAPP, J. (2008). «Animating the archive». En: *First Monday*, Vol. 13, Nº 8.
- SCOLARI, C. (2010, noviembre 11). «¿Podremos leer un PDF dentro de 100 años?» [http://hipermediaciones.com/2010/11/11/%C2%BFpodremos-leer-un-pdf-dentro-de-100-anos/]
- SEROTA, N. (2003). «Why Save Art for the Nation? A lecture given at the Art Fund Conference» [http://www.tate.org.uk/about/press-office/press-releases/why-save-art-nation].
- SIMON, N. (2010). *The participatory museum*. Museum 2.0.
- STALDER, Felix (2010). «Digital commons». En: K. Hart, J. Laville & A. Cattani (Eds.) *The human economy: A world citizen's guide*. Cambridge, Mass: Polity Press.
- STALLMAN, Richard (s. f.). «Por qué el «código abierto» pierde de vista lo esencial del software libre» [http://www.gnu.org/philosophy/open-source-misses-the-point.es.html].
- STILLE, A. (2006). «Are We Losing Our Memory? or The Museum of Obsolete Technology» [file://localhost/(http://www.lostmag.com:issue3:memory.php)].
- SUBER, P. (2007). «Creating an Intellectual Commons through Open Access». En: C. Hess & E. Ostrom (Eds.) *Understanding knowledge as a commons: from theory to practice*. Cambridge, Mass: MIT Press, pp. 171-208.
- URRUTIA ELEJALDE, J. (2009). *El capitalismo que viene*. Biblioteca de Indias.

ZIMMERLI, W. C. (2011). «A philosophical preface». En: D. Offenhäuser, W. Zimmerli, & M.-T. Albert (Eds.) *World Heritage and Cultural Diversity*. París: UNESCO, pp. 11-13.

## Sitios web referenciados

Biodiversity Institute (University of Kansas). Specify 6 [specifysoftware.org]

Brooklyn Museum. Click! A crowddecorated exhibition [www.brooklynmuseum.org/exhibitions/click]

Brooklyn Museum. Open collection API [https://www.brooklynmuseum.org/opencollection/api/]

Culture24. VanGo Yourself [vangoyourself.com/category/vango]

Dulwich Gallery (UK). Dulwich on view [http://dulwichonview.org.uk/]

Europeana. Think Culture [http://www.europeana.eu/portal/]

Flickr. The Commons [www.flickr.com/commons]

Freer/ Sackler. The Smithsonian's museum of Asian Art. Open F|S [http://www.asia.si.edu/collections/edan/default.cfm]

Georgia Museum of Art. Deaccessioning Bernard Smol [georgiamuseum.org/art/exhibitions/ondeview/deaccessioningdebernarddesmol]

Indianapolis museum of Art. Artbabble [http://www.artbabble.org]

Museo de Arte Precolombino e Indígena. En busca del pasado [http://www.mapi.org.uy/juego-3d.html]

Museo del Prado. Mi prado [https://www.museodelprado.es/mideprado]

Museo del Romanticismo. @museodelromanticismo [https://instagram.com/museodelromanticismo/]

Museo Thyssen Bornemisza. Musaraña [http://www.educathyssen.org/musaraña]

Museum Victoria. Access all Areas [http://museumvictoria.com.au/accessallareas/podcastadventures/]

Roy Rosenzweig Center for History and New Media (George Mason University). Omeka [http://omeka.org/showcase/]

Roy Rosenzweig Center for History and New Media (George Mason University). Serendip-o-matic [http://serendipomatic.org/]

Stadsarchief Amsterdam. Red Een Portret [http://redeenportret.nl/]

Institute of Museum and Library Services, The Steve museum tagging Project [http://www.steve.museum/]

Tate Gallery. Tate Kids [kids.tate.org.uk]

Victoria & Albert Museum. Online Journal V&A [www.vam.ac.uk/content/journals/researchdejournal].

Wikipedia. «Wikipedians in Residence» [http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedian\_in\_residence].

## Notas

[\*] Conservadora. Museo de Málaga, España.

Contacto con la autora: anabelfemo@gmail.com

[1] Algunos de los movimientos incluidos bajo esta definición serían Open Source Software, Open Data, Open Government, Open Education, Open Science, Open Scholarship y Access to Knowledge. En palabras de Lessig (2010), *openness* (apertura/franqueza/sinceridad/transparencia) supone un compromiso con valores como la libertad, la comunidad, la reglamentación limitada y el respeto al creador.

[2] Según Copyleft Foundation, las licencias *copyleft* (aplicadas al *software* y a la creación literaria y artística) designan a un tipo de protección jurídica que garantiza el derecho de cualquier usuario a utilizar, modificar y redistribuir un programa o sus derivados, siempre que se mantengan estas mismas condiciones de utilización y difusión.

[3] El *software* libre y de código abierto está licenciado de tal manera que los usuarios pueden estudiar, modificar y mejorar su diseño mediante la disponibilidad de su código fuente. Aunque a efectos prácticos son semejantes, Stallman (s. f.) subraya que la principal diferencia radica en su filosofía. El término libre implica libertad, mientras que el término código abierto sólo garantiza el acceso al código fuente.

[4] Según Hess y Ostrom (2007: 6), la equidad habla de la distribución justa, de una apropiación equitativa de recursos y de la contribución a su mantenimiento; la eficiencia representa una óptima producción, gestión y uso del recurso; y la sostenibilidad hace referencia al mantenimiento de los resultados a largo plazo.

[5] «Storehouse of democracy» es una expresión utilizada por Nancy Kranich (2001) para referirse a la biblioteca pública como lugar físico y psicológico capaz

de revitalizar el discurso público y su tradicional compromiso con los ideales democráticos. Varios autores de *Understanding Knowledge as a commons* (Hess y Ostrom, 2007), incluidas sus editoras, han adoptado la expresión para referirse de esa manera a las bibliotecas, los archivos y los museos.

[6] Conjunto de leyes que regulan el uso de las creaciones culturales e invenciones, cubriendo ámbitos morales (derechos de autor) y mercantiles (*copyright*). Se normaliza así la utilización que se hace de las obras culturales (Propiedad Intelectual) y las innovaciones en el sector industrial (patentes y marcas registradas). A su vez, protegen el acceso en exclusiva a una determinada creación y constituyen un monopolio para su explotación comercial durante un determinado periodo de tiempo.

[7] Lo más llamativo en la era digital es la forma en la que se está restringiendo el acceso a las creaciones de la mente humana con marcas de agua, imágenes en baja resolución o sistemas DRM —Digital Rights Management— que limitan los usos de determinadas obras. Esto ha hecho que la sociedad reaccione alegando que con ello se lesionan derechos fundamentales como la libertad de expresión, el acceso al conocimiento o la innovación (Declaración Universal de los Derechos Humanos, Art. 27.1).

[8] La historia completa de su aparición puede leerse en una serie semanal de e-mails escritos por Lawrence Lessig y otros autores en el *website* de Creative Commons.

[9] Las direcciones URL de las páginas que se enumeran entre paréntesis pueden consultarse en el apartado de la bibliografía de sitios web referenciados.

[10] A grandes rasgos podemos hablar de tres tipologías normativas: en primer lugar, estarían las normas privativas (*copyright*), en las que el titular escoge una forma de gestión que impide a los usuarios el acceso universal, uso, copia y distribución; en segundo lugar, las licencias públicas (CC, FSF, OSI, Coloriuris, Arte Libre) permiten al público usar la obra, pero con algunos derechos patrimoniales reservados; y, finalmente, las licencias libres (CC0, DP), que permiten su uso sin ningún tipo de restricción.