



**HUMANIDADES Y EDUCACION  
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES  
MERIDA VENEZUELA**



**<http://vereda.saber.ula.ve>  
Portal temático en Artes y Humanidades**

Proyecto presentado por la  
Facultad de Humanidades y Educación  
de la Universidad de Los Andes

**Responsable:**

Profesor Juan Manuel Astorga Junquera  
E-mail: [jmastorga@cantv.net](mailto:jmastorga@cantv.net)  
Venezuela - Junio 2001

## Índice

1	Ficha del proyecto.....	3
2	Planteamiento del problema .....	3
3	Justificación .....	4
3.1	De la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento .....	4
4	Antecedentes .....	10
5	Situación actual.....	12
5.1	Memoria visual y valor agregado.....	13
5.2	La formación de personal en el área cultural con competencias de uso de tecnologías teleinformáticas .....	14
5.3	Creatividad artística y nuevas tecnologías .....	15
5.4	Investigación y conectividad .....	16
5.5	El Consejo Nacional de Tecnologías de Información (CNTI) y los servicios de valor agregado .....	17
5.6	¿Por qué la ULA? .....	17
5.7	VEREDA.....	18
6	Situación deseada .....	20
6.1	Subproyectos.....	20
6.1.1	Invena.....	20
6.1.2	laboratorio de encrucijada .....	22
6.1.3	Vereda Infantil .....	25
6.1.4	Proyecto Chipú .....	30
6.1.5	Imagenoteca .....	34
6.1.6	Sonoteca .....	35
6.2	Proyectos incubados por vereda .....	41
6.2.1	Videosfera. Portal audiovisual .....	41
6.2.2	Sol. Mundos antiguos en Internet .....	45
6.2.3	Semiosis. Sitio web de semiótica .....	48
7	Objetivos del proyecto marco VEREDA.....	52
7.1	Aprendizaje.....	53
7.2	Creación .....	53
7.3	Acción social.....	53
8	BIBLIOGRAFIA GENERAL .....	54
9	TABLA.....	57
9.1	TABLA I .....	57
9.2	TABLA II: Museos Venezolanos. Sitios en Internet.....	58
9.3	TABLA III: MUSEOS NACIONALES (del Estudio de factibilidad de la Red de Investigación Venezolana en Arte (INVENA).....	58
9.4	TABLA IV: MUSEOS LOCALES (del Estudio de factibilidad de la Red de Investigación Venezolana en Arte (INVENA).....	59
9.5	TABLA V: CENTROS DE INVESTIGACIÓN (del Estudio de factibilidad de la Red de Investigación Venezolana en Arte (INVENA). .....	59

## 1 Ficha del proyecto

Título: VEREDA, Venezuela Red de Arte. (<http://vereda.saber.ula.ve>)

Institución Ejecutora: Universidad de Los Andes, ULA. Presentado por el Departamento de Historia del Arte de la Facultad de Humanidades y Educación.

Dirección del Proyecto: Avenida Las Américas, Complejo Universitario La Liria, Edificio «A» Carlos César Rodríguez, 1er piso. Teléfonos: 58 - 274 - 240.18.20 - 240.18.21. Mérida, Venezuela.

E-mail: [depart@faces.ula.ve](mailto:depart@faces.ula.ve)

Responsable: Profesor Juan Astorga J.

Departamento de Historia del Arte,

Facultad de Humanidades y Educación, ULA.

E-mail: [jmastorga@cantv.net](mailto:jmastorga@cantv.net)

Fecha de elaboración de la propuesta: Mayo de 2001.

## 2 Planteamiento del problema

El título de este proyecto, VEREDA, VENEZUELA RED DE ARTE (<http://vereda.saber.ula.ve>), denomina uno de los servicios especializados en arte, colocado en línea, de mayor importancia en lengua española. VEREDA es el resultado de una de las experiencias de apropiación tecnológica y colocación de contenidos en redes por usuarios, más exitosa de la Universidad de Los Andes y probablemente del país. Portal vertical de acceso público, especializado en información y contenidos sobre arte, con más de seis mil páginas Web y un registro mensual de accesos por encima de cuarenta mil.

VEREDA es también la faz pública de inveni, la red de INVESTIGACIÓN VENEZOLANA EN ARTE que actualmente se configura. Esta red teleinformática conectará los centros y departamentos de investigación y curaduría de las instituciones museísticas, las universidades e institutos de enseñanza -de tercer y cuarto nivel-, fundaciones y colecciones privadas de acceso público; así como a historiadores y críticos de arte y curadores independientes en una red académica y de investigación, por medio de directorios, listas de discusión, publicaciones

electrónicas, videoconferencias en línea, visualización gráfica de alta calidad y animaciones, mediante servicios de supercomputación.

VEREDA es un proyecto global de apropiación tecnológica por parte del sector cultural venezolano, particularmente en las áreas vinculadas a las expresiones artísticas y de la cultura venezolana, cuyo potencial educativo y civilizador apenas comienza a ser explorado.

### **3 Justificación**

#### **3.1 De la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento**

Según declaración del Banco Mundial (1999) en su informe sobre el desarrollo mundial El conocimiento al servicio del desarrollo, aquello que diferencia realmente a los países ricos de los países pobres, no es el mayor ingreso per cápita, sino el acceso que tienen sus pobladores al conocimiento útil para el mejoramiento de la calidad de vida.

Esta verdad es inapelable, pero no sólo en la relación mundial de países desarrollados versus países en vías de desarrollo, sino en el interior de los grupos poblacionales de estos últimos: las diferencias entre el acceso al conocimiento de los diferentes estratos sociales traza la diferencia entre la calidad de vida de unos y de otros.

Pero esta situación no es tan simple, no sólo es el acceso al conocimiento pensado como un objeto estático, ya que cada día se generan nuevos saberes científicos y tecnológicos, se trata de desarrollar prácticas de uso y apropiación de aquellas herramientas necesarias para mejorar la calidad de vida de los más desposeídos. Aunado al desarrollo de destrezas que le permitan a los pobladores del mundo, que son tendencialmente marginados, generar sus propias tecnologías, lo que implica la adecuación del conocimiento a su realidad; situación que sólo será posible mediante la estimulación de la curiosidad, la inventiva y la creatividad de estas poblaciones a través de la educación.

Adquirir y generar conocimientos es en realidad un proceso relativo a la información, no se puede dar ninguna de estas dos situaciones si no se tiene un acceso fluido a ésta, que es en este caso la primera clave de la ecuación: acceso a la información + transformación en conocimiento = generación de nuevos saberes.

Afortunadamente es factible, y así lo plantea el Banco Mundial entre otras instituciones, la reducción de las diferencias de conocimiento entre ricos y pobres. Por una parte los países en vías de desarrollo no deben malgastar recursos reproduciendo los conocimientos ya existentes en países desarrollados, sino

tomarlos y adecuarlos a sus necesidades específicas (sin embargo hay una larga lista de posibilidades de generación de conocimientos que dependen de nuestros países). Mientras que por otra parte los costos de las comunicaciones descienden rápidamente (Banco Mundial, 1999: p.3) circunstancia que, según el mencionado informe, genera una situación propicia para permitir el acceso masivo a la información, reducir las diferencias de conocimiento y elevar el crecimiento económico y la calidad de vida de la población de los países pobres o en vías de desarrollo.

Para alcanzar esta meta el informe del Banco Mundial (1999) desarrolla en tres capítulos las medidas o pasos fundamentales que deben seguir los países pobres para cubrir sus necesidades en cuanto al tratamiento de la información y del conocimiento; estos pasos son, a saber:

### **Adquisición de conocimientos:**

Es la búsqueda y adaptación de conocimientos y experiencias exitosas en diversos campos de la vida civil, de otros países, a las necesidades específicas; además de la generación de conocimientos propios a través del estímulo y respaldo a la investigación, así como el aprovechamiento de los conocimientos autóctonos.

### **Absorción de conocimientos:**

Esta etapa centra su atención principalmente en la educación, el establecimiento de un sistema educativo exitoso que proporcione a todos los ciudadanos, sin distinción de condiciones, oportunidad de instrucción y un fundamento igualitario de conocimientos básicos, acto que generará automáticamente igualdad de condiciones al momento de acceder a la educación superior que es el eslabón que suministra un conocimiento especializado, base para la generación de conocimientos propios a través de la investigación y la adaptación.

### **Comunicación de conocimientos:**

Esta etapa centra su atención en el uso y aprovechamiento eficaz de las nuevas tecnologías de la información y comunicaciones aplicadas a la difusión del conocimiento y la información (sobre tecnologías y atributos) dentro de la población, y no sólo aquellos sectores de la población que tradicionalmente tienen acceso a ellas (elites) sino por el contrario velando, mediante la participación de los sectores privados y el uso de políticas y normativas apropiadas, que los sectores más desfavorecidos (los pobres) tengan acceso a ella. (Banco Mundial, 1999: 14)

Frente a estos tres aspectos es necesario realizar algunas consideraciones: En cuanto al primer punto -que es tal vez el más conocido y el que se ha ensayado de manera más coherente y constante, aunque aislada- en el caso venezolano, siempre se han implementado políticas de formación en el exterior de

profesionales altamente capacitados, bien sea por parte del Estado o del sector privado. A esto se le suma el apoyo a la investigación que constantemente se promueven en el país través de los centros de enseñanza superior o de organismos tutelares como el CONICIT.

El segundo y el tercer aspecto requieren de mayor atención e interés en el caso particular de Venezuela.

En el país existe un sistema de Educación Básica masivo y universal que brinda, en mayor o menor medida, igualdad de acceso a toda la población; empero, también es ampliamente conocido el nivel de deterioro que ha sufrido la enseñanza pública venezolana en los últimos treinta años, trocándose la calidad en cantidad; aún si estas afirmaciones no fueran ciertas, la estructura de nuestra educación básica debería confrontarse con la eficacia de los sistemas educativos de otros países: ¿cómo proveer al ciudadano común de herramientas que le permitan enfrentarse de manera eficiente a la avalancha de información que llega por diferentes medios? O bien, ¿cuál es camino a recorrer para pasar de la información indiscriminada al conocimiento que les es útil?.

Hubert Markl (ex presidente de Sociedad Alemana para la Investigación) se hace la misma interrogante, planteándosela de la siguiente manera: "¿qué será de quienes hoy toman el desayuno entre tempestades de imágenes? Se puede poseer toda la información y no entender nada" (Markl, 1998:2).

Efectivamente el problema en la actualidad no es, necesariamente, el acceso a la información, ésta abunda en los medios como la televisión, la prensa, y aún más la Internet, los cuales invaden nuestros hogares diariamente; a través de la Red de Redes es posible acceder a casi cualquier información existente en el mundo, entonces: ¿dónde radica realmente el problema?. Este se encuentra en la selección de la información, saber cuál es realmente útil y cuál no, en otras palabras, es en un problema de validación y colocación de contenidos pertinentes a los usuarios.

La Red es, en un sentido paradigmático, un espacio libre de restricciones, sin regulaciones, sin límites, esto permite que todo lo imaginable y lo real se encuentre allí, cosas que obviamente no nos interesan y otras que pueden aparentar algún contenido de interés y no poseerlo realmente.

Cómo hacer para que los ojos incautos de los jóvenes (por citar el público sobre el que mayor incidencia tiene este medio) distinga lo que es útil de aquello que no, ya que, aunque suene paradójico, un joven del siglo XXI manipula mucha más información que un sabio de la Grecia Clásica, esto puede no tener discusión, sin embargo habría que dudar si afirmásemos que el primero tiene mayores conocimientos que el segundo. En principio la respuesta a esta paradoja radica en la capacidad de discernimiento, capacidad que sólo se desarrolla a través de la educación; debe ser el libre acceso (acompañado de una formación adecuada), y no el de las restricciones, el camino hacia la transformación de las sociedades, no

la censura ni el control sobre los contenidos lo que permitirá una situación favorable en un sentido educativo; por el contrario es la amplitud de criterios lo que permitirá generar valores de uso válidos y apropiados para el gran público.

En cuanto a la amplitud de la oferta, es necesario que el Estado desarrolle e implemente políticas públicas de colocación y validación de contenidos en redes, con sentido diferente a la oferta de los sectores privados, quienes mayormente han tenido la iniciativa de penetración social a través de los nuevos medios, pero con fines comerciales. Es necesario que se generen proyectos adecuados para que los usuarios de medios como la Internet accedan a ésta no sólo con fines recreativos, sino con propósitos formativos y educativos. Por otra parte, es necesario desarrollar políticas que motiven a nuevos usuarios, sobre todo en los sectores tendencialmente marginados (rural y marginal), servicios que deben ser gratuitos y acompañados de programas educativos paralelos, que garanticen el acceso adecuado de estas personas.

La educación como intercambio social es la que permitirá el desarrollo de un programa que pueda disminuir las diferencias que en términos del conocimiento existen entre países pobres y países ricos.

Hemos explorado las posibilidades concernientes a los dos primeros puntos de la agenda del Banco Mundial para alcanzar una sociedad donde el conocimiento se encuentre al servicio del desarrollo, y se ha asomado el tercer punto de la agenda: "la difusión y transmisión del conocimiento a través del uso de las nuevas tecnologías", en especial aquéllas de carácter teleinformático. Pero es necesario detenerse un poco más en este punto, en el cual se pueden identificar dos vertientes del problema, en primer lugar la implementación de un sistema público de redes que permita el acceso del grueso de la población; y en segundo lugar la necesidad de implementar estrategias apropiadas de colocación de contenidos validados que superen la barrera de la información para convertirse en conocimientos útiles que sirvan de soporte al sistema educativo tradicional.

En cuanto a la primera de estas vertientes, puede ser de gran utilidad observar las conclusiones a las que llegó la Red Nacional de Bibliotecas Públicas del Reino Unido, sobre la posibilidad de implementar un sistema público de acceso a Internet soportado en la infraestructura de la Red de Bibliotecas Públicas; este reporte justifica la transformación de las bibliotecas y la vía para lograrlo, acciones como reequipamiento y reentrenamiento de su personal para que éstos puedan seguir cumpliendo su rol de mediadores, intérpretes, guías y punto de referencia, en lo que respecta al paso entre el pasado y el futuro tecnológico. De estas conclusiones podemos resaltar algunas que nos orienten en nuestro camino hacia la sociedad del conocimiento:

En el futuro las nuevas bibliotecas se convertirán en un agente que impulsará a las personas de todas las edades a prosperar en la sociedad de la información, ayudándolos a adquirir nuevas herramientas para el campo laboral, usando la información de manera creativa, y mejorando la calidad de sus vidas. Las

bibliotecas jugarán un rol principal en la educación para la industria, en los proyectos de enseñanza a largo plazo, y como base para de cualquier proyecto.

En el futuro las nuevas bibliotecas integrarán los componentes de un nuevo sistema educativo nacional, generado en el Ministerio de Educación, tomando como aliadas a las escuelas, facilitando la creación de clubes de tareas para el hogar, apoyando las adquisiciones literarias, y ayudando a los niños y a los estudiantes a acceder e interactuar con fuentes de aprendizaje alrededor de todo el mundo.

En el futuro las nuevas bibliotecas permanecerán abiertas y accesibles a todos, sin condiciones previas, disponibles para el acceso a materiales en forma impresa o a todo el universo de recursos existentes en línea. Las bibliotecas continuarán siendo el primer recurso para acceder a la información.

En el futuro las nuevas bibliotecas continuarán almacenando información sobre cada aspecto posible sobre la vida humana, y proveerán la posibilidad de aprender de nuestras experiencias y oportunidades culturales colectivas. Si otras instituciones y servicios adoptan las nuevas tecnologías, es vital que las bibliotecas estén a la cabeza del cambio y mantengan su lugar como centro de información de la comunidad.

En el futuro las nuevas bibliotecas impulsarán al individuo a involucrarse plenamente con los procesos democráticos. Con el uso de las tecnologías de información y comunicación, la gente se encontrará preparada para acceder directamente al gobierno local y central, además a los servicios y la información comunal. El usuario se encontrará habilitado para contactar e interactuar con los gobernantes, los concejales y sus representantes ante el poder legislativo. La red de bibliotecas equipadas con nuevas tecnologías, proveerán a la gente de muchas más oportunidades para participar en las decisiones sobre los procesos que afectarán sus vidas (New Library: The People's Network, 2000: 6).

Estas cortas reflexiones sobre el rol de las bibliotecas públicas relatan sobre la importancia capital de la implementación de redes públicas de acceso a la información, convencionales y en línea; habla sobre la necesidad de involucrar a las personas con su entorno y con el mundo, de hacerlas partícipes de sus procesos de formación y de la toma de decisiones que afectan sus vidas.

En Venezuela existe una Red de Bibliotecas Públicas bastante considerable, equipadas y aptas para centralizar la información general y comunitaria, ésta además se puede ver potenciada por la integración de las bibliotecas de los centros de Educación Básica, Media y Superior; conformada así, esta red podría ser una buena base para comenzar un proceso de generación de políticas destinadas a incrementar el número de usuarios; ya que es necesario que las personas utilicen estos servicios, para alcanzar los niveles de información, participación y reflexión que las sociedades democráticas necesitan; pero este atractivo lo generará, más que los centros convencionales de referencia,



destinados a públicos específicos con ciertos grados de especialización, el acceso amigable (con sistemas simples de capacitación) de la mayoría de la población a la interacción con el mundo, con la información y el conocimiento que ofrecen las redes teleinformáticas, valga decir Internet.

Visto de esta manera se puede ver con simpleza un proceso que no lo es; la instalación de una infraestructura dotada de las tecnologías necesarias para alcanzar los grados de satisfacción ciudadana aquí descritos no es simple, mucho menos las estrategias para la captación de usuarios que se involucren con su entorno (sea éste su aldea o el mundo); ambas deben responder a políticas de Estado bien definidas, con objetivos claros que permitan el aprovechamiento de los recursos.

En paralelo queda un elemento por discernir, el relativo a la colocación de contenidos en redes: quiénes deciden y cuáles serán estos contenidos, son las preguntas a responder: ¿Quiénes son las personas llamadas a validar la información y generar el conocimiento que circulará por las redes?.

En principio, la información que se encuentra en las redes tiene un carácter comercial, existe de todo sobre todo \_eso está bien\_, la libertad manifiesta en la cibercultura consiste en la posibilidad para colocar información y acceder a la misma sin restricciones, sin embargo toda esa información no es susceptible a convertirse en conocimiento, no toda esa información es herramienta útil para modificar el entorno y mejorar los niveles de vida de las personas, ni siquiera modificará la percepción del mundo y la forma sensible de involucrarse con él. Es necesario tener un alto grado de especialización y discernimiento para distinguir en este universo informático qué es aquello que nos es útil de aquello que no lo es; por lo tanto son los especialistas, los profesionales formados en las diversas áreas del saber humano quienes están llamados a validar los contenidos existentes en redes y a facilitar el acceso de todos a esta información, una información que sea susceptible a transformarse en un conocimiento útil que mejore nuestra relación con el mundo.

En cuanto a cuáles han de ser los contenidos de las redes, tenemos que aceptar que la información es materia orgánica creciente, prácticamente inmanejable, por lo tanto son los sistemas de validación altamente especializados los que permitirán generar la información útil en todos los niveles, ya que desde la información y el conocimiento validados al más alto nivel, es posible realizar procesos de decantación para generar productos que sean accesibles para niveles de requerimiento medio y bajo. Mas no es posible lo contrario (sin realizar grandes esfuerzos y estar debidamente formados): ir de la masa amorfa, en que se ha constituido la avalancha informativa actual, a información útil y especializada, es cada vez más difícil, por no decir que es una tarea imposible, para aquellas personas que no tienen los niveles de instrucción adecuados para diferenciar lo importante de aquello que no lo es.

Por todo lo anterior se recomienda que, paralelo a la implementación de las redes públicas de acceso a las tecnologías de información, se desarrollen estrategias exitosas que conduzcan a la creación de grupos de especialistas en diversas áreas del conocimiento, dedicados a la validación y colocación de contenidos, con información de distintos niveles de especialización destinada a todos los sectores de la población.

Generar conocimientos destinados a actuar como agentes de transformación social debe ser una acción prioritaria en países como el nuestro, en vías de desarrollo, lo que significará un aporte para complementar estrategias que integren las tres etapas propuestas por el Banco Mundial, con énfasis en la tercera prescripción que versa sobre el uso de las nuevas tecnologías de la Información con el fin de reducir las diferencias en cuanto al conocimiento entre los países desarrollados y aquellos que no lo son.

#### **4 Antecedentes**

La Universidad de Los Andes es uno de los centros más importantes de estudios humanísticos de Venezuela. Cuenta con diversos espacios para el estudio y el desarrollo de las Letras y las Artes, entre estos, la Facultad de Humanidades y Educación, ubicada en el complejo universitario La Liria y la Facultad de Arquitectura y Artes, en el complejo La Hechicera.

Estos núcleos, en conjunto con el resto de las instalaciones universitarias, están conectados a través de 40 kilómetros de tendido de fibra óptica. Es el tendido universitario más extenso del país e incluye los servicios del Consejo de Computación Académica a través de la Red de datos de la ULA (ReDULA), pionera en Venezuela en redes académicas, del acceso al Laboratorio Nacional de Cálculo Científico ubicado en la Corporación Parque Tecnológico de Mérida, así como de la conexión vía satélite con Internet y múltiples conexiones digitales con las ciudades de Caracas, Maracaibo, Barquisimeto, San Cristóbal y Trujillo.

Bajo estas ventajas tecnológicas, el Departamento de Historia del Arte ha detectado la necesidad de apropiarse de las plataformas de la tecnología de la información y adelantar gestiones para consolidar la enseñanza en el pregrado y extender estas herramientas a los cursos de postgrado. Se pretende además estructurar líneas de investigación conjuntas con otras instituciones nacionales, y así obtener documentación visual sobre artes plásticas, para generar y mantener bases de datos con contenidos adecuados a todos estos fines. Así mismo cada día la red se convierte en una herramienta indispensable para impulsar la excelencia de la educación venezolana. Esto hace necesario que existan más y mejores herramientas para facilitar el acercamiento del público estudiantil a los medios teleinformáticos.

La situación de los centros e instituciones de promoción e investigación del Arte en Venezuela es limitada en comparación con el potencial de la Universidad de Los Andes, si se tiene en cuenta que en el país existen más de un centenar de museos y centros de historia y una docena de centros de investigación. Centros con muy poca vinculación y una débil articulación, que denota un desaprovechamiento del potencial nacional en el área.

La misión para cada una de estas instituciones se encuentra en principio bien delimitada: los museos deben preservar, estudiar y difundir todo lo relativo a su patrimonio, en la búsqueda de un público cada vez mayor y mejor educado sobre el acervo cultural del país. Por otra parte, el papel de los centros de investigación es muy similar al de los museos, diferenciándose de éstos en cuanto al resguardo de obras se refiere, ya que generalmente no poseen colecciones; o en caso de poseerlas, éstas son muy pequeñas.

En cuanto a la presencia de estas instituciones en la red, se ha comprobado que sólo 17 museos nacionales mantienen páginas Web en línea (ver Tabla I), siendo éste el único servicio teleinformático utilizado en el sector. Los investigadores y curadores que laboran en las diferentes instituciones no solamente no están conectados teleinformáticamente entre ellos, sino que desconocen el trabajo de sus pares y colegas que laboran en las diversas instituciones nacionales.

Pero, si en el país (por citar un ejemplo) no podemos saber cuáles y cuántas son las obras de Armando Reverón, y cuántas de éstas son de disfrute público, mucho menos quiénes son y dónde están los investigadores que trabajan sobre los tópicos relacionados con ellas. O cómo hacer para conseguir reproducciones de calidad de dichas obras y de los textos publicados acerca de éstas, no sólo en libros, sino también en catálogos de exposiciones o guías de estudio.

Estudiando otras instituciones de difusión cultural, nos hemos podido percatar que el problema es nacional, y que lo que procede es impulsar, a partir de la capacidad instalada en la ULA, un proyecto que incorpore la producción de valor agregado del país al uso de la teleinformática, constituyendo una red propia inveni, INVESTIGACIÓN VENEZOLANA EN ARTE como un instrumento acorde a los fines académicos y de las instituciones de enseñanza e investigación, y VEREDA VENEZUELA RED DE ARTE como una herramienta para la generación y divulgación del conocimiento y de la producción artística nacional al servicio del sistema educativo venezolano y a la cultura universal.

Es importante señalar que por medio de esta red será posible difundir, tanto nacional como internacionalmente -el hecho poco conocido- que nuestro país, no sólo cuenta con una de las mejores infraestructuras museísticas de Latinoamérica, sino que dentro de ella se aloja una valiosísima colección de arte moderno y contemporáneo, como pocas en el continente americano.

## 5 Situación actual

En Venezuela hay entre los principales museos y centros de arte del país alrededor de 21.000 obras de arte y aproximadamente 116.000 títulos bibliográficos. La mayoría de estas instituciones cuenta con sede propia y personal capacitado en los diferentes aspectos del trabajo museístico; un número de 56 especialistas a cargo de las áreas de investigación (año 2000). Inversamente encontramos en los centros de investigación un reducido patrimonio artístico y bibliohemerográfico, contrastado con el alto número de investigadores (ver tablas II, III, IV y V).

Esta situación posibilita la oferta en exposiciones, libros, actividades de investigación y de extensión destinadas a los distintos niveles educativos.

Consideremos algunos ejemplos: el Museo de Arte Contemporáneo de Caracas "Sofía Ímber" cuenta con una colección de 3.367 obras, una biblioteca con 31.567 títulos, además de otros recursos materiales de incalculable valor y cinco investigadores para su gestión. La Galería de Arte Nacional posee 5.726 obras y una biblioteca con 23.168 títulos. El Museo de Bellas Artes es el que posee más obras en su colección (5.862 obras) y once investigadores, con una biblioteca casi tan grande como la del MACCSI (29.219 títulos). Estas tres instituciones poseen las colecciones más grandes de obras y bibliotecas públicas de arte, centralizando su oferta al público caraqueño y a los visitantes de la capital. (ver tabla II).

En el interior del país también podemos encontrar algunas colecciones, como la del Museo Arquidiocesano de Mérida (2.000 obras) o la del Museo de Arte Popular de Occidente "Salvador Valero" (1.100). En cambio, las bibliotecas de arte son más modestas en comparación con las de Caracas, y se cuenta con pocos investigadores en el ámbito museístico. (ver tabla III)

Los centros de investigación, por su parte, poseen publicaciones periódicas y bibliotecas y un mayor número de investigadores. Si se compara con el resto del país, sólo en la Universidad de Los Andes hay seis grupos de investigación en el área del arte (ver tabla IV), que corresponde a más de la mitad de las investigaciones de los principales museos venezolanos.

Como podemos observar, se han establecido dos fuertes polos culturales en el país: Caracas y Mérida, con una alta productividad en conocimientos, susceptible de ser ampliada y concebida su oferta a mayor cantidad de público. Sin mencionar el aporte que centros de otras ciudades puedan ofrecer a un sistema unificado de investigación que podría aumentar la cantidad de productos generados.

Hasta aquí hemos expuesto las fortalezas del sector, veamos a continuación sus debilidades:

Existen limitaciones de recursos humanos, económicos, técnicos y tecnológicos, que no permiten aprovechar el patrimonio artístico y humano del país.

La retribución social y el aporte al sistema educativo venezolano que puede hacer este sector depende de la capacidad de vinculación entre los diferentes centros de investigación y museos para la ejecución de proyectos conjuntos, que partan del conocimiento de los recursos y de las posibilidades de cada institución que permitan trabajar mancomunadamente investigaciones como actividades de extensión.

La falta de proyección hacia las comunidades es otra de las debilidades que afecta directamente a los museos y centros de investigación. A esto se añaden las estrategias aisladas, como asignar recursos para productos poco difundidos y por ende poco aprovechados por el público masivo.

A estos tres niveles: de aporte a la sociedad, de vinculación y articulación y de promoción y proyección, se debe añadir la escasa capacidad de uso de las tecnologías de redes por parte de las instituciones culturales.

## **5.1 Memoria visual y valor agregado**

Ante lo expuesto en el punto referente a la Situación Actual, es lógico concluir que así como la tarea obligatoria de la promoción cultural atañe a los museos y a los centros de investigación, es necesario que instituciones que tienen el potencial tecnológico y académico, como es el caso de la Universidad de Los Andes, desarrollen proyectos pilotos de apropiación y transferencia tecnológica, que permitan proveer a las instituciones del sector cultural tanto de la plataforma tecnológica necesaria, como del personal especializado en el área cultural con competencias en el uso de herramientas teleinformáticas.

La tecnología de redes, cuya principal característica es la de realizar la interacción y retroalimentación de información entre usuarios y especialistas, se constituye entonces como uno de los mejores medios de difusión del conocimiento artístico.

Como ya se mencionó, Venezuela cuenta con una formidable colección de Arte Moderno y Contemporáneo, más de 20.000 piezas originales, distribuidas en una veintena de instituciones, que conforman el patrimonio artístico nacional. Ofrecer a la población en general este valor de identidad nacional, se convierte por ende, en prioridad ineludible de las instituciones poseedoras de este acervo cultural.

Las instituciones museísticas poseen un archivo fotográfico de sus colecciones utilizado para la reproducción documental de las obras tanto en libros, como en catálogos, guías de estudio y videos. Esta memoria visual debe ser digitalizada y colocada en la red para su contemplación, divulgación, registro y consulta, considerado en sí como un valor agregado significativo.

Ejemplo de estas afirmaciones es la experiencia piloto desarrollada en conjunto entre el Museo de Arte Moderno de Mérida y el Proyecto VEREDA del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Los Andes, y el montaje del sitio del Museo Arqueológico "Gonzalo Rincón Gutiérrez". La primera dio paso a la creación del Web MAMJA (<http://vereda.hacer.ula.ve/MAMJA/Index.htm/>), un sitio que contiene más de mil páginas html disponibles en línea, las cuales contienen información sobre la colección del Museo en forma de publicación electrónicas de los catálogos más importantes editados por el museo, además de una base de datos que contiene las imágenes digitales de las obras que conforman la colección con su respectiva ficha técnica e información adicional sobre obras y artistas. Además posibilita interactuar con el personal del Museo a través de correo electrónico o realizar visitas virtuales a las salas del Museo.

El sitio Web del Museo Arqueológico ([http://vereda.hacer.ula.ve/museo\\_arqueologico/](http://vereda.hacer.ula.ve/museo_arqueologico/)), en su primera etapa de digitalización, contiene un total de seis secciones y cincuenta y nueve páginas, de las cuales treinta y cuatro corresponden a un muestrario de las piezas museables de las colecciones, adicionalmente se colocó en línea el número: (49) cuarenta y nueve del Boletín Antropológico del Museo. La digitalización de esta institución deberán estar en línea más de 4.000 páginas Web, que incluirán la totalidad de las piezas de las colecciones del museo (4.147), otros números del Boletín, y nuevas secciones (entre las que destaca "Venezuela Arqueológica" con un registro completo de los sitios arqueológicos de interés para la nación).

Estas experiencias comprueban las posibilidades que el uso de tecnologías teleinformáticas permite a las instituciones del área con uso de recursos limitados.

## **5.2 La formación de personal en el área cultural con competencias de uso de tecnologías teleinformáticas**

El personal que egresa de la Universidad en la mención de Historia del Arte sale preparado por su formación tradicional a desarrollar en los museos y otras instituciones del sector, una función especializada en actividades de investigación y educación, registro, conservación y curaduría; bajo un nuevo enfoque debe contemplar entre sus conocimientos el uso de la Teleinformática que le posibilite un amplio público y un desempeño eficiente en sus labores. Tal preparación será una garantía para que las instituciones museísticas cumplan a cabalidad su misión de resguardo, difusión y preservación de las obras.

Por otra parte la capacitación en el uso de las herramientas que ofrece la tecnología de la teleinformación, permitirá completar una de las misiones más importantes de la universidad: formar profesionales críticos y reflexivos que posean herramientas metodológicas para generar respuestas a los retos del mundo actual.

El Museo de Arte Moderno Juan Astorga Anta como una experiencia piloto expostable

Para finalizar esta reflexión consideraremos algunos aspectos relacionados con el trabajo que se realiza en los museos a partir de la experiencia del Web MAMJA.

- Las labores de conservación en lo que se refiere al inventario de los avalúos técnicos y económicos, al igual que las fichas de registro y la información de localización en sala o depósito, pueden aligerarse y organizarse a través de esta tecnología, pudiendo ser consultada esta información de manera ubicua: en el caso del MAMJA esta información está en red, sin que pueda ser accesada públicamente, formando parte de los servicios de red interna.
- Hemos colocado la información más relevante generada por el MAMJA desde su fundación: catálogos de la colección, de las bienales y de las exposiciones realizadas que pueden ser consultados por los usuarios a través de VEREDA, mediante Alejandría (que es un sistema completo de recuperación de información de nuestras bases de datos). A su vez esta información está disponible para el Departamento de Historia del Arte de la ULA, incorporándose a las bases de datos de la Biblioteca de Arte del departamento, que ya cuenta con más de 400.000 referencias en documento completo, en texto, audio, imagen o video completo traído por red y a la disposición de los usuarios. Para el 2002 esperamos tener más de 1.000.000 de documentos completos recuperables por Internet a través de invena.
- El Website del MAMJA fue concebido desde un comienzo como una extensión del propio Museo; amplía sus capacidades expositivas permitiendo además publicar materiales complementarios de todo tipo, desde catálogos hasta guías didácticas de las exposiciones en sala como de aquellas de carácter híbrido (en sala y en red) o de las muestras únicamente en línea de arte cibernético.

Para el caso del Museo Arqueológico "Gonzalo Rincón Gutiérrez" se podrán mostrar todas las piezas de las colecciones, no sólo las museables, es decir las que se pueden montar en sala, sino también las que no lo son por ser demasiado pequeñas o frágiles para ser expuestas.

### **5.3 Creatividad artística y nuevas tecnologías**

La globalización de las tecnologías teleinformáticas, han aparecido en los contextos artísticos internacionales como nuevas formas de arte. Arte por computadora, arte tecnológico, arte virtual o arte en la red son algunas de las expresiones que dan cuenta de ello.

En Venezuela, una generación de artistas trabaja en este nuevo campo desde hace ya una década, sin tener un apoyo o plataforma institucional que les proporcione la ayuda técnica que este tipo de obras requiere. VEREDA e invena

son una posibilidad ante estas necesidades, sobre todo en la fase que corresponde al Laboratorio de Encrucijada.

Siguiendo esta tendencia global VEREDA creó Paranoiquear, primera exposición de arte cibernético desarrollada en Venezuela. Metodológicamente, hemos procedido a rastrear las redes para realizar un primer inventario de las producciones artísticas de los latinoamericanos en Internet, para luego proceder a una selección mediante dos criterios básicos: i) Su identificación con lenguajes e imaginarios propios de la idiosincrasia continental y ii) su aparición en contextos productivos teleinformáticos e intelectuales que soporten y articulen, en tanto prácticas sofisticadas, las propuestas en corpus sociales de transferencia tecnológica. Bajo estos criterios es posible identificar, a pesar de la diversidad de los temas y medios usados en las propuestas seleccionadas, una familia de rasgos distintivos, desde el uso de la espacialidad geográfica hasta el de la reconfiguración mítica, pasando por los lenguajes intimistas de la solidaridad y el desamparo, como productos de una cultura emergente cuyos sistemas axiológicos están signados por la esperanza.

Estas obras virtuales, como se comentó en el punto relativo a la Memoria Visual y Valor Agregado, constituyen parte del acervo visual y patrimonio cultural del país.

#### **5.4 Investigación y conectividad**

En las instituciones museísticas del país existen departamentos de Curaduría e Investigación que actúan de forma separada y sus resultados son de escasa divulgación. Estos departamentos constituyen el sistema cerebral de las actividades de los museos. Su estado actual de inconexión dificulta a los investigadores en arte y estética el acceso tanto a las fuentes como a los generadores de información.

Del espectro de situaciones descritas se genera una necesidad. Es fundamental establecer un mecanismo de conexión entre los centros de producción de conocimiento del arte venezolano, generando así trabajo conjunto y una verdadera labor de difusión para el público especializado y el general.

Para lograr este propósito comunicacional es necesario la implementación de sistemas tecnológicos que faciliten la comunicación entre los actores mencionados. Para ello se precisa de un organismo coordinador que funcione como enlace, sincronizador y difusor de la actividad generada por el conjunto; este organismo debe ser integrado por especialistas, dispuestos a realizar la transferencia tecnológica necesaria y aplicar sus criterios de validación a los contenidos desarrollados y generados tanto internamente como aquellos que vienen de afuera a través de las redes, y servir de vehículo canalizador del proyecto, promoviendo actividades y facilitando la participación de todos los especialistas del área.



Esta actividad de coordinación será la tarea central del Grupo de Investigación Venezolana en Arte (invena); organismo coordinador y validador del trabajo de investigación en arte, realizado a través de redes, en Venezuela. invena estará adscrita al Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Los Andes, y contará entre sus miembros a los profesores de esta unidad académica, además de especialistas provenientes de las diversas instituciones de arte del país.

### **5.5 El Consejo Nacional de Tecnologías de Información (CNTI) y los servicios de valor agregado**

La teleinformática en Venezuela ha experimentado un cambio cualitativo durante los últimos tres años: mayor cantidad de proveedores de conexión privados; mejoramiento en las conexiones; creación de una plataforma nacional; tendencia a incrementar el valor sumado a estos avances la reestructuración del CNTI (Consejo Nacional de Tecnologías de Información), que ha aumentado la cantidad y calidad de sus enlaces nacionales e internacionales; y la participación de las instituciones universitarias en su gestión y el patrocinio de importantes eventos de formación de recursos humanos en todo el país. Esto ha creado condiciones favorables para la prestación de servicios de teleinformación en entes públicos.

### **5.6 ¿Por qué la ULA?**

La Universidad de Los Andes, a través de las Facultades de Ingeniería y Ciencias, ha desarrollado una política de creación de servicios de teleinformática, partiendo desde los de conectividad básica hasta los de áreas altamente especializadas.

La ULA a partir de 1991 desarrolla el proyecto piloto nacional en redes académicas universitarias, y siendo en la actualidad la sede de la Escuela Latinoamericana de Redes (EsLaRed), cuenta también con el Laboratorio Nacional de Computación de Alto Rendimiento (CeCalCULA) y con la Empresa Universitaria de Servicios Teleinformáticos (HACER \_ ULA).

CeCalCULA provee servicios de supercomputación que pueden ser necesarios en el manejo de actividades gráficas complejas (básicos para la manipulación de imágenes en el arte). HACER-ULA tiene en su haber una consolidada experiencia nacional en proyectos teleinformáticos, está capacitada para la instalación y seguimiento de las diferentes fases de la constitución de redes, siendo a su vez la creadora de la familia de productos teleinformáticos Alejandría, destinados a cubrir las necesidades de proveedores de información.

Es así como la ULA, a través del Consejo de Computación Académica y la Red de Datos de la ULA, puede ofrecer el soporte tecnológico para la operación de la Red Venezolana de Arte y formar al personal del área cultural en el uso de la teleinformática.

Con el propósito de participar de la revolución tecnológica global el Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Los Andes, adscrito a la Facultad de Humanidades y Educación, comienza a descubrir las ventajas académicas e informativas que el medio teleinformático ofrece, y es así como a través del proyecto VEREDA \_ invena crea el portal temático para la difusión masiva de contenidos vinculados al arte denominado VEREDA. Portal que se perfila como un servicio con contenidos preparados y validados para todo público pero con énfasis en el sector educativo venezolano.

## 5.7 VEREDA



En 1996 se crea VEREDA (Venezuela Red de Arte) que acopia documentos en formas de texto, imágenes, audio y video, que recogen la memoria de las artes visuales de Venezuela conectada a Internet. VEREDA es un servicio público que puede proporcionar contenidos de información adecuados para la investigación y educación en arte, generados dinámicamente y con el respaldo académico de investigadores y profesores del área. Su sede está localizada en la Universidad de Los Andes, haciendo uso de las ventajas académicas, computacionales y de servicios teleinformáticos que ésta ofrece.

VEREDA es un Servidor Temático Especializado. Es decir, un servicio teleinformático en Internet que permite crear y mantener contenidos cooperativos alrededor de un área de conocimiento. Este servicio es visitable a través de la dirección Url: <http://vereda.saber.ula.ve>, aquí se puede encontrar en línea lo que a continuación enumeramos:

- Un Portal Vertical estructurado por disciplinas con más de 900 sitios web, validados e hipervinculados, de información sobre Arte, Arquitectura, Música, Cine, Estética y Cultura Clásica, con páginas estáticas de acercamiento a la información y salida de páginas dinámicas generadas por el programa Alejandría a partir de nuestra base de datos. Cuenta con más de un millón de documentos \_textos, imágenes, sonidos, videos y archivos en tres dimensiones\_ que pueden ser recuperados desde el navegador de VEREDA. Los registros de búsquedas dan cuenta de 16.000 visitas durante 1999; para marcar un incremento de carácter exponencial a 500.000 visitas durante todo el año 2000; y registrar en las estadísticas del año 2001 una fuerte tendencia hacia el crecimiento.
- Se han organizado exposiciones propias y de otras instituciones, como la Alianza Francesa de Mérida o el Centro Jardín Botánico de Mérida; así como diversas publicaciones de los estudiantes del Departamento de Historia del Arte, de la Escuela Nacional de Medio Audiovisuales, y otras de carácter académico pertenecientes a grupos de investigación.

- Se han configurado las páginas institucionales de las siguientes dependencias de la ULA: Departamento de Historia del Arte, Centro de Estudios Históricos de la Arquitectura Alfonso Vanegas, Centro de Cinematografía, Escuela Nacional de Medios Audiovisuales, Departamento de Lenguas y Literaturas Clásicas y del Centro de Investigaciones Semiolingüísticas. Páginas que incluyen programas de estudio, publicaciones y revistas electrónicas, promocionando los estamentos institucionales y dando servicio directo a una población estudiantil de unos 2400 usuarios.
- Se ha realizado el sitio Web del "Museo de Arte Moderno de Mérida Juan Astorga Anta" con más de 1.000 páginas Web de información institucional que incluye sus principales publicaciones (como el catálogo del museo, agotado hace siete años), todas en texto completo; las cuatro exposiciones de los "30 años del Museo", conteniendo 50 obras de Arte Venezolano, junto a las reseñas biográficas de los artistas. Una exposición híbrida de Arte Venezolano Contemporáneo llamada "Arte, Ciencia y Tecnología" alojada en un sitio Web aparte, con imágenes de todas las obras, hipervinculadas con el texto completo del catálogo y una guía didáctica; un servicio Ftp por medio del cual se pueden solicitar imágenes de cada una de las 400 obras de la colección; y además de que todo su personal ha sido incorporado al uso de tecnologías de teleinformación.
- Por otra parte se ha realizado una propuesta para la exposición de Arte Cibernético Latinoamericano, la muestra denominada: ("Paranoiquear, monitoreando el Arte Ciberlatino"), realizada en su totalidad por el equipo VEREDA, que incorpora en un enfoque curatorial muestras de diez centros internacionales de transferencia tecnológica, en los que se trabaja con teleinformática aplicada a proyectos artísticos colectivos de impacto social en Latinoamérica o en los lugares donde están radicados los artistas. Esta muestra busca presentar el carácter liberador, no sólo del arte sino de La Red, al permitir difundir valores ideológicos, al margen de controles y restricciones, demostrando que más importante es quien usa las computadoras que quien las vende.
- Una exposición intercampos, Botánica-Arte, del Centro Jardín Botánico de Mérida, donde se explican los inicios históricos de la Botánica y la relación que mantiene con el Arte y los artistas.
- El sitio Web del "Museo Arqueológico Gonzalo Rincón Gutiérrez", que proyecta contener en el futuro más de 4.000 páginas Web, con la totalidad de las piezas de sus colecciones, la historia y los proyectos de investigación, se anexa también material didáctico, un registro completo de los lugares arqueológicos de interés de Venezuela, los catálogos del museo y varios números del Boletín Antropológico, disponibles por acceso abierto o con previa autorización del personal del museo.

VEREDA ha devenido en una incubadora de proyectos de teleinformación. En distintas etapas de gestación se encuentran proyectos para otros servidores temáticos: Educación, Historia, Literatura, Estudios Fronterizos, Semiótica y

Mundo Antiguo. VEREDA se ha convertido de hecho en el mejor aliado para la difusión del conocimiento humanístico.

Es significativo resaltar el hecho por el cual en el medio menos esperado como es el campo de las humanidades y con menos ventajas relativas en comparación con el área científica y tecnológica esté germinando mayor número de iniciativas de tecnologías de Información en nuestro contexto universitario.

VEREDA participa activamente en la tarea de contribuir con el portal de portales de información académica de la ULA (<http://saber.ula.ve>), a través del trabajo conjunto en la concepción y diseño de los servicios que allí se encuentran y además de formar parte de los equipos multidisciplinares que desarrollan contenidos para los de servicios de teleinformación.

## 6 Situación deseada

A continuación se describen los proyectos que se han generado tomando como punto de apoyo a VEREDA; algunos de ellos considerados como Subproyectos ya que forman parte de la idea originaria. Otros son consecuencia de un fenómeno de contagio entusiasta por las ventajas que el medio ofrece, extendiéndose a otras áreas como Educación, Culturas Clásicas, Artes y Ciencias Audiovisuales y Lingüística; conjunto de ideas que denominamos Proyectos Incubados, pues nacen propiciados por la experiencia en apropiación tecnológica brindada por la plataforma de VEREDA.

### 6.1 Subproyectos

#### 6.1.1 Invena



(investigación venezolana en arte)

Informe del proyecto de investigación del c.d.c.h.t H-544-99-06-B:

Estudio de factibilidad de la red de investigación venezolana en arte (invena)

Responsable:

Prof. Juan Astorga Junquera.

Asistentes de Investigación:

Lic. Mariely García.

Lic. Alvaro Molina.

### **Situación deseada:**

Invena, red teleinformática de investigación venezolana en arte

Retomando lo señalado en el punto de Situación Actual y las acciones derivadas de la evaluación, así como de los logros obtenidos en el campo de la teleinformática en nuestra área, podemos plantear como nuevas posibilidades de desarrollo las siguientes sugerencias:

La creación e implementación de la Extranet, invena Investigación Venezolana en Arte que conectará los museos con los centros de estudio y enseñanza de arte, así como con el CNTI, el CONICIT y otras instituciones universitarias. Con esta conexión se pretende enlazar esta red con otros sistemas de información, tanto nacionales como internacionales, incluyendo además el soporte Alejandría-Museos y la base de datos de invena

La creación del Grupo de validación invena, conformado por profesionales de reconocida trayectoria en diversas áreas de la Historia, la Crítica y la Teoría del Arte, estará a cargo de organizar la información que cobrará forma final de valor agregado para todos los usos en el portal VEREDA. De esta forma será posible conectar VEREDA con otros sistemas de información, tales como Alejandría Arte, un software especializado para el manejo de bases de datos de instituciones museísticas. La generación de esta herramienta se hará mediante el trabajo de especialistas en Arte del Grupo invena y técnicos especializados en el desarrollo de software de la empresa de la ULA, HACER-Sistemas.

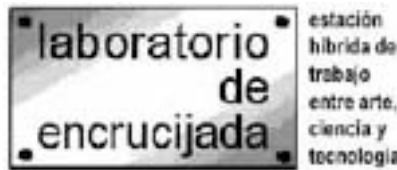
El desarrollo de Cognibot (agente inteligente de búsqueda y relación de información) permitirá realizar búsquedas en Bases de Datos restringidas sobre temas especializados en Arte, registrando por sí mismo la capacidad de incorporar su experiencia acumulada en cada búsqueda.

Este agente funcionaría como un falso erudito, que en bibliotecas acotadas será capaz de relacionar datos de diverso origen con una búsqueda específica.

Con esta herramienta invena estaría en capacidad de brindar al público mundial, especializado o no, los diversos aspectos que ofrece la actividad del arte nacional.

Invena asume el compromiso de organizar y validar los contenidos artísticos y de acervo tradicional, acopiar información sobre los creadores, dar cuenta de la actividad museística, rescatar documentos, exaltar la producción humanística, contribuir con las actividades realizadas

por otras instituciones, servir de intermediarios entre el conocimiento humanístico y quienes los solicitan, registrar de acuerdo a las posibilidades la gestión cultural, todo esto con el propósito de ofrecer al sistema educativo venezolano y a la humanidad, un portal de información seleccionado que contribuya a revelar lo mejor de la condición humana de su representación, tarea recogida por el arte.



### 6.1.2 laboratorio de encrucijada

(arte, ciencia y tecnología)

Título: Laboratorio Encrucijada.

Institución Ejecutora: Universidad de Los Andes, Proyecto (VEREDA) Venezuela Red de Arte.

Dirección: Universidad de Los Andes, Núcleo Liria, Facultad de Humanidades y Educación, edificio A, 2 piso, cubículo 7.

Responsable: Profesor: Juan Astorga Junquera.

Corresponsables: Lic. Alvaro Molina D´Jesús y Lic. Ana Lya Silva.

Duración: 12 meses para la realización del Estudio de Factibilidad y sentar las bases del Laboratorio.

### Resumen

El Laboratorio Encrucijada corresponde a la fase de proyección artística del Proyecto Venezuela Red de Arte. Responde a la necesidad de crear las bases tecnológicas y de soporte técnico para la creación de la unidad de incubación de proyectos artísticos desarrollados sobre la plataforma de nuevos medios y nuevas tecnologías en Venezuela, en particular aquellos correspondientes al área teleinformática. Será un espacio de confluencia transdisciplinaria, en el cual artistas, teóricos del arte, educadores, tecnólogos y científicos intercambien conocimiento para generar productos, que partiendo de una función artística, produzcan otro tipo de contenidos (de divulgación o formación) que ofrezcan un alto componente didáctico a la población venezolana que a la vez impulse y desarrolle nuevas soluciones y nuevas propuestas para el trabajo en plataformas

teleinformáticas y en el trabajo intercampos. Experiencia auspiciado por el proyecto VEREDA, que consiste en el monitoreo e intercambio de información con grupos de trabajo arte-ciencia similares ubicados en el ámbito de toda Iberoamérica.

Encrucijada está propuesto como un mecanismo que recoja las nuevas tendencias surgidas a partir de la participación de artistas que han seleccionado a estos medios teleinformáticos como punto de apoyo para exponer sus búsquedas expresivas. Si bien es cierto que este es un campo novísimo, es también considerable el número de artistas que trabajan en éste, no sólo sustituyendo las viejas técnicas por otras nuevas, sino además haciendo uso del medio virtual que ofrece a los creadores llegar a mayor creatividad del público así dar a conocer su obra.

## **Planteamiento del Proyecto**

### **Antecedentes**

A partir de investigaciones previas en el campo del arte cibernético Iberoamericano (Molina, 2000), se ha podido determinar que existe una cantidad importante de artistas venezolanos que desarrollan obras proyectadas únicamente para Internet; además, se ha detectado que estos artistas no realizan un trabajo de carácter individual, la mayoría se encuentra agrupada, desarrollando sus propuestas bajo el auspicio de entes privados o públicos, los cuales proveen laboratorios equipados con sofisticadas tecnologías donde concurren equipos que involucran profesionales de diversas áreas, que abarcan competencias de carácter tecnológico, científico y creativo-artístico. Entre estas instituciones se incluyen centros especializados en arte, centros de educación superior, empresas privadas y compañías de publicidad, o empresas de desarrollo de aplicaciones de alta visualización gráfica y software especializado en otras áreas.

En todas estas instituciones se manifiesta el interés que este tipo de colaboraciones genera. Los logros alcanzados por el trabajo desarrollado por estos grupos resalta el desarrollo de propuestas artísticas de alta factura técnica, contenidos con carácter e identidad propia que permiten hablar de un arte cibernético latinoamericano, y la posibilidad de hablar de un proceso aún más valioso, la Apropiación Tecnológica. Proceso que consiste en la adquisición de competencias y usos tecnológicos de vanguardia por parte de sectores desposeídos; en el caso específico relatado, se pueden resaltar dos ejemplos importantes de transferencia tecnológica: los artistas involucrados y otros de los especialistas se encuentran de alguna manera relacionados con centros de producción de tecnología de vanguardia, en los que vinculan sus respectivos países con estos centros, logran que la tecnología fluya hacia los sectores rezagados. Por otra parte se logra que personas del medio humanístico y artístico adquieran las competencias y los usos de tecnologías que pueden serles muy útiles como herramientas de trabajo, no sólo de difusión sino de investigación y generación de conocimiento.

La ULA, por su plataforma tecnológica, es la institución venezolana idónea para proporcionar los servicios necesarios para la operación del Proyecto Laboratorio de Encrucijada, que se propone la creación de un espacio de confluencia transdisciplinaria, para el desarrollo de proyectos de carácter artístico cuyos resultados deben generar un impacto positivo en la población venezolana, desde el punto de vista cultural, educativo e informativo.

### **Justificación**

Las experiencias de trabajo realizados en intercampos, aplicadas al arte digital han sido totalmente exitosas desde diversas perspectivas: apropiación tecnológica, exploración y creación de innovaciones y soluciones en el ámbito de la Internet aplicadas a necesidades específicas y creación de productos artísticos (culturales, educativos, didácticos y recreativos). Producto de la colaboración de artistas con tecnólogos y científicos, apoyados por el uso de tecnología de avanzada. Sin embargo, es necesario realizar muchos esfuerzos para que estas iniciativas no se pierdan y cobren sentido; por una parte, en Venezuela no existe aún un espacio o centro donde converjan artistas, tecnólogos y científicos, y que además se encuentre conectado de alguna manera a un centro de generación y experimentación tecnológica, que cuente con el auspicio, para la consecución de recursos, de entes públicos o privados, nacionales o internacionales. Por esto se justifica la creación de un laboratorio de encrucijada, que permita investigar, crear y difundir valor agregado, contenidos artísticos, educativos o divulgativos, además de generar e innovar respuestas en el ámbito de la red, de acuerdo con las necesidades del medio local, sin perder de vista las experiencias que se han desarrollado en países como Argentina, Brasil, México y la comunidad latina de Estados Unidos, por mencionar los casos más relevantes; de manera que sea posible la vinculación de estos grupos entre sí, delineando una estrategia que tenga como meta final la integración y difusión del trabajo colectivo.

### **Objetivos**

#### **Objetivo General**

Establecer un espacio de trabajo en intercampos para la creación artística, que con medios teleinformáticos, cuente con tecnología de vanguardia y soporte técnico de primera.

#### **Objetivos Específicos**

- Identificar los grupos que con búsquedas afines operan en Latinoamérica, con la finalidad de conocer sus experiencias y trazar estrategias de trabajo conjunto.
- Crear una base de datos para registrar los grupos, artistas y obras que existen en formato Web en Latinoamérica.

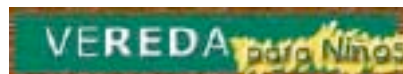


- Reconocer la actividad que realizan artistas, teóricos de arte, técnicos, educadores y científicos para configurar los proyectos pioneros dentro del Laboratorio.
- Identificar los posibles socios y aliados estratégicos para el logro del Proyecto Laboratorio de Encrucijada.
- Iniciar acuerdos, alianzas, convenios, que permitan establecer las bases del trabajo intercampos dentro del Laboratorio Encrucijada, con el fin de generar los primeros productos: obras cibernéticas nacionales y exposiciones de arte virtual venezolano.

### **Plan de trabajo**

- Delimitar el campo de estudio, construir el marco teórico en el cual se realizará la investigación.
- Investigación de campo, arqueo de las redes en búsqueda de los diversos actores involucrados en los procesos de creación artística en el medio digital.
- Creación de la Base de datos de artistas en medio Web del ámbito mundial.
- Propuesta de las bases metodológicas y de trabajo en un Laboratorio de Encrucijada a partir de los modelos estudiados.
- Invitación e incorporación artistas digitales que permitan realizar proyectos pilotos de creación en el Laboratorio.
- Propuesta en línea de una exposición de arte cibernético nacional.
- Ofrecer el registro documental de artistas cibernéticos y de sus propuestas.

#### **6.1.3 Vereda Infantil**



(juegos educativos en línea)

VEREDA INFANTIL es una iniciativa del Departamento de Historia del Arte de la ULA impulsada a través del proyecto VEREDA. Consiste en el diseño de juegos educativos vinculados al arte, como herramientas para estimular el desarrollo del lenguaje y la creatividad en niños de la II Etapa de Educación Básica venezolana. Busca generar en el niño habilidades para la comprensión de formas de comunicación no convencionales, además de estimular su creatividad, por medio de la integración de imágenes, textos, audio y video.

El producto final serán seis juegos digitales, de contenidos didácticos, interactivos, desarrollados en formato Web, disponibles en línea a través de Internet y que además pueden usar el CD como soporte físico.

Los juegos estarán dirigidos a niños de II Etapa de Educación Básica; se dividirán de acuerdo con los dos grupos de usuarios potenciales. Un primer grupo de niños entre 9 y 11 años, con esquemas de pensamiento operatorio de tipo concreto, capaces de realizar actividades de clasificación, seriación, conservación y compensación. Y un segundo grupo que abarca las edades comprendidas entre los 11 y 13 años, con pensamiento operatorio de tipo abstracto (operaciones formales) que son capaces de formular y evaluar hipótesis, construyen teorías sobre su entorno y pueden manejar postulados verbales como forma de pensamiento abstracto. Las condiciones de uso de estos productos implican la existencia de una infraestructura mínima en las escuelas como son los laboratorios de computación.

El proyecto se desarrollará en tres fases: la primera fase de diseño y elaboración de un prototipo, la segunda de concepción y elaboración de seis juegos con su correspondiente evaluación y validación, y una última fase de ajustes, rediseño, construcción final, colocación en línea y manuales de usuario. Este proyecto tiene un costo de 90 millones de bolívares, de los cuales la Universidad de Los Andes proporciona un capital de 42 millones 200 mil bolívares (sin incluir el valor agregado del proyecto VEREDA superior a los 100 millones de bolívares), y el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología a través de la Agenda de Tecnologías de Información en Comunicación para Educación aporta un monto de 49.650.000 bolívares, bajo expediente 2000001662, que completan los recursos necesarios para la ejecución del proyecto

## **Objetivos**

### **Objetivos generales:**

- Elaborar un conjunto de herramientas educativas asociadas a contenidos artísticos, que permitan mejorar las destrezas en las áreas de lenguaje y pensamiento lógico, en los estudiantes de II Etapa de Educación Básica.
- Desarrollar estrategias de apropiación tecnológica en el campo de la teleinformación, tanto en la indagación sobre los formatos electrónicos como en las prácticas de estimulación de su uso, para los estudiantes de II Etapa de Educación Básica.

### **Objetivos específicos:**

- Elaborar en un lapso de seis meses un conjunto de 6 juegos educativos, vinculados al arte y desarrollados en formato Web que incorporen herramientas educativas específicas.

-Incorporar al conjunto de 6 juegos educativos herramientas que permitan mejorar las habilidades de comprensión lectora y expresión escrita de los estudiantes de II Etapa de Educación Básica, apoyándose en el empleo de imágenes, archivos fácilmente exportables en Internet.

-Incorporar, al conjunto de 6 juegos educativos, herramientas que permitan desarrollar competencias de uso de tecnología teleinformática en los estudiantes de II Etapa de Educación.

-Incorporar, al conjunto de 6 juegos educativos, herramientas que permitan estimular la creatividad de los estudiantes de II Etapa de Educación.

### **Descripción del producto**

Este Proyecto está orientado a los estudiantes de la II Etapa de Educación Básica de 4º, 5º y 6º grado; procurando contribuir mediante medios teleinformáticos a elevar el nivel de comprensión lectora que permita enriquecer y consolidar lo relativo a los siguientes ejes transversales del Currículo Básico Nacional.

Lenguaje: se desarrollará un producto que integre formas de lenguaje verbales y no verbales, es decir, no articuladas oralmente. Por ejemplo, imágenes simbólicas y lenguaje iconográfico propio del arte, que permita a los estudiantes:

Desarrollar competencias para comprender las formas de comunicación.

Aprender a rastrear, analizar, seleccionar y relacionar la información que facilitarán la realización de investigaciones vinculadas con sus inquietudes.

Aumentar la capacidad creativa, crítica y reflexiva de los niños.

Desarrollo del Pensamiento: La elaboración de hipótesis, así como la búsqueda de respuestas sobre las mismas, está íntimamente vinculada con las características propias del pensamiento en cada edad de la vida del ser humano.

La calidad de los procesos lógicos del pensamiento se verá favorecida a partir de la participación de niños y jóvenes en actividades estructuradas, relacionadas con objetos y temas artísticos, y con el uso de la lengua y de las nuevas tecnologías. Esto permitirá estimular en los estudiantes aspectos tales como: la observación, descripción, clasificación, seriación, análisis, síntesis y las nociones temporales y espaciales.

Por otra parte la exposición ante el objeto de arte, permitirá sensibilizar y desarrollar en el estudiante aptitudes que enfatizan aspectos cognitivos como: la creatividad y la transferencia del aprendizaje y la metacognición.

La interacción con el medio digital y en especial con la tecnología teleinformática, le permitirá desarrollar al estudiante, competencias básicas y manejo de

herramientas de trabajo, propias del medio. De tal manera que el proyecto abarca también una estrategia de introducción al estudiante en el manejo de tecnologías digitales.

El producto final corresponde a la elaboración de un Web Site que contiene un conjunto de seis juegos educativos, desarrollados bajo estándares teleinformáticos (HTML, Java script, movie flash, real player, real audio, entre otros). Los usuarios de este producto deben ser estudiantes de la II Etapa de Educación Básica (del cuarto al sexto grado), con edades comprendidas entre los 9 y los 13 años.

Las computadoras para las que se desarrolla el producto deben permitir la navegación en Internet, con las implicaciones de conectividad que conlleva, además deben poseer equipos multimedia (tarjeta de sonido, video, cornetas, unidad lectora de CD, escáner, además de los plug-ins indicados en cada producto).

El producto final será acompañado por un manual para el usuario, destinado a los docentes de Educación Básica, el mismo será accesable por Internet, o mediante la impresión de la versión en papel. Por cada producto se desarrollará una actividad propuesta, para ser desarrollada en el aula o en espacios de la escuela o la comunidad.

### **Metodología de desarrollo**

Mediante el desarrollo de Proyectos Pedagógicos de Aula, contenidos en los lineamientos del Ministerio de Educación, mediante los cuales los alumnos asimilan y atribuyen significados a los contenidos propuestos (estableciendo relaciones entre los conocimientos que ya poseen y los contenidos nuevos), se pretende focalizar los aprendizajes informales - aquellos conocimientos que el estudiante adquiere de manera informal dentro de su entorno social.

Este proyecto, en particular, busca interrelacionar dichas experiencias así como promover el aprendizaje significativo, considerando al medio teleinformático como la herramienta ideal para lograr un alcance más amplio, ya que permite al alumno, por medio de los juegos educativos web propuestos, acceder a los conocimientos y adquirir destrezas escolares y extraescolares.

Mediante la presentación de contenidos en forma de juegos en formato electrónico, con acceso guiado, a través de la direccionalidad propia de la navegación dentro la página web, se le ofrecen al usuario conceptos presentes en la obra de arte en un orden predeterminado, que unidos a la realización de una actividad complementaria lo induzcan a generar de una manera más efectiva sus propias conclusiones, sirviendo de soporte al eje transversal del desarrollo del pensamiento y promoviendo el desarrollo de la creatividad del individuo.

En lo correspondiente al diseño instruccional, los Juegos Web serán diseñados para los estudiantes de la II Etapa de Educación Básica, acordes con los intereses

y las posibilidades intelectuales correspondiente a la población con edades entre los 9 y 11 años, y el grupo comprendido entre los 11 y 13 años.

Los diferentes juegos ofrecerán contenidos relacionados con las asignaturas Educación Estética, Lengua, Ciencias de la Naturaleza y Tecnología a través de los que se trabajarán los Ejes Transversales Lenguaje y Desarrollo del Pensamiento.

La idea central desarrollada tendrá como fuente una obra de arte, cuyo contenido permitirá ser vinculado con otros: Literatura, Historia, Matemáticas, Ciencias de la Naturaleza y Tecnologías. Al mismo tiempo el usuario encontrará aspectos que estando presentes en la obra lo vinculen con su entorno natural y social, y con el uso de las nuevas tecnologías. Los conceptos planteados se complementarán con la realización de una actividad, individual o de grupo, como cierre previsto para cada juego.

Considerando los diferentes niveles de experiencia previa que pueden poseer los usuarios potenciales, al comienzo del juego, se les ofrecerán herramientas suficientes para compensar sus carencias con los requerimientos del mismo.

Los objetivos finales que se persiguen con el producto son:

- Apoyar con contenidos las áreas de conocimientos planteadas como prioridad: Lengua, Educación Estética y Ciencias de la Naturaleza y Tecnología.

- Generar actitudes de valoración del arte, que a su vez estimulen su capacidad creativa y valorativa.

- Desarrollar y fortalecer la capacidad de interpretación y análisis, y del pensamiento lógico de los estudiantes.

- Enriquecer la Lengua materna a partir del uso práctico y a través de algunos de los temas presentados en los juegos.

- Desarrollar habilidades telemáticas por el uso práctico del medio.

Estratégicamente se escogió la forma de juego teleinformático, conteniendo dentro de sí la de tutorial e hipertexto por las ventajas que cada una de ellas aporta:

- La obtención de conocimientos y experiencias a partir de situaciones que producen placer; el tutorial permite no sólo la presentación de contenidos sino también la ejercitación del usuario; y

- El hipertexto por ofrecer recursos como los hipervínculos y glosarios.

Los diferentes juegos, resultantes del proyecto, serán monitoreados por grupos pilotos de usuarios (separados según sus capacidades y necesidades por edades)

y por especialistas en diferentes áreas educativas. Posteriormente, los resultados de las pruebas serán procesados por los diferentes equipos de trabajo (investigadores, asesores, diseñadores), lo que dará como resultado por medio de la retroalimentación, el diseño final de los productos.



#### 6.1.4 Proyecto Chipú

("abundancia en lengua chichuy")

Ubicación: Valle La Caña Brava, Sector El Corral, Municipio Sucre, Estado Mérida.

Población: 5.000 habitantes aproximadamente.

Responsables:

Profesor Juan Manuel Astorga Junquera.

Lic. Luisa Elena López Hernández.

Lic. Alvaro Molina D'Jesús.

Duración: 18 Meses aproximadamente.

Breve descripción

El Proyecto Chipú (abundancia en lengua Chichuy) constituye un reto planteado por los realizadores de VEREDA, Venezuela Red de Arte (<http://vereredasaber.ula.ve>), el cual consiste en la puesta en práctica de un proceso de apropiación tecnológica similar al operado al inicio del Proyecto VEREDA, pero esta vez en un grupo poblacional rural, con un impacto social y cultural orientado a involucrar una comunidad deprimida económicamente, con problemas de comunicación (vías de comunicación terrestre en mal estado, ningún servicio de telecomunicación), por otro lado, con carencias de servicios públicos elementales como atención médica o religiosa y una actividad productiva que está deteriorando seriamente su medio ambiente, particularmente rico en bosques que guardan una gran biodiversidad única y que es objeto de estudio de investigadores de todo el mundo. Dicho de otra manera, el Proyecto Chipú consiste en la posibilidad de iniciar y capacitar a una población rural, eminentemente agrícola, de Los Andes venezolanos en destrezas mínimas de uso del medio digital teleinformático, que le permita a este grupo humano disponer de las posibilidades que el medio de la Internet puede ofrecerles, no sólo como receptores de información sino también como una posibilidad de proyección cultural, vehiculada

por el aprendizaje a través del arte contenido en las redes, que busca operar procesos de transformación de la comunidad que les permita mejorar su calidad de vida en general y potenciar prácticas ancestrales de carácter vital que se encuentran arraigadas en los habitantes del Valle de la Caña Brava del estado Mérida.

El resultado final debe traducirse en un uso competente del medio teleinformático por parte de la población y desarrollar habilidades que le permitan a estas personas, a través del Centro de Cultura Digital Chipú, obtener toda la información útil a la cual no han tenido acceso hasta ahora y que hoy día se encuentra disponible en redes. Esta información procesada con fines educativos y transformada en conocimiento útil, contribuirá a mejorar la calidad de vida los habitantes de la zona. Por otro lado, la comunidad podrá llegar a la creación y colocación en línea de Sitios Web sobre la región, contentivos de información sobre el ambiente, el espacio geográfico, la historia local, las actividades agrícolas y turísticas, expresiones artesanales, artísticas y culturales del lugar, que proyecten la región, y paralelamente la colocación en línea de una exposición virtual que promueva y divulgue la cultura autóctona de la región.

Este proceso se operará a través de la sensibilización de un primer núcleo de facilitadores y promotores, comprendido por los jóvenes y niños de la región que hacen vida en el Núcleo Educativo Rural donde reciben Educación Básica, allí se fundará el Centro de Cultura Digital Chipú, el cual consistirá en un laboratorio de computación y digitalización conectado en red vía microondas, el cual servirá como plataforma de enseñanza y realización de las actividades culturales planteadas como reto en este proyecto.

### **Planteamiento central del proyecto**

Creación del Centro de Cultura Digital Chipú, en el valle de la Caña Brava del estado Mérida, el cual consiste en el montaje y puesta en operatividad de la infraestructura necesaria, así como la realización del proceso de transferencia tecnológica que permita a los habitantes de la región interactuar de manera competente a través del medio teleinformático (Internet) desarrollando actividades que auspicien y promuevan la cultura de la zona.

### **Objetivos**

#### **Objetivo general:**

Desarrollar un proyecto piloto de transferencia tecnológica en zonas rurales, a través del arte contenido en redes, como experiencia exportable para otras comunidades.

### **Objetivos específicos:**

- Colocación y puesta en marcha de la infraestructura de la plataforma teleinformática del Centro de Cultura Digital Chipú.
- Entrenamiento de un grupo de operadores en manejo de rudimentos de tecnología teleinformática para que se desenvuelvan como facilitadores y multiplicadores de prácticas de uso del medio teleinformático (Internet) en el Valle de la Caña Brava.

Creación del Web Site Chipú del sector de la Caña Brava y montaje de las exposiciones virtuales de las riquezas culturales y ambientales de la región.

### **A quiénes está dirigido**

El Valle de la Caña Brava, ubicado en el Municipio Sucre del estado Mérida (incluido en la Ley de creación de la Zona Libre Cultural, Científica y Tecnológica del estado Mérida), se extiende desde la población paramera de La Trampa hasta la falda montañosa que mira a la zona del Sur del Lago de Maracaibo. Comprende un área aproximada de cuarenta Km<sup>2</sup> que desciende desde los 2.300 metros de altitud hasta los 200 metros en el punto más bajo, donde el río que forma el valle coincide con manantiales naturales de aguas termales. Debido a esta circunstancia posee una variedad significativa de especies de flora y fauna correspondientes a los diferentes pisos térmicos que lo forman.

Su población, unos 5.000 habitantes distribuidos en varios caseríos, sobrevive gracias a las actividades productivas tradicionales de la explotación del café y la caña de azúcar a la que se le ha sumado en este siglo el cultivo de cambur y la explotación de maderas finas provenientes de la frondosa selva tropical nublada que lo circunda. La explotación de estos dos últimos rubros está ocasionando graves daños ambientales, producto de la deforestación indiscriminada de los recursos naturales para la plantación de camburales. Pero a falta de otros medios lícitos la explotación ilegal de madera es una de las fuentes principales de supervivencia. Aquí, las campañas nacionales de protección ecológica no tienen efecto sino como un mensaje autoritario ejercido por la Guardia Nacional, única institución del Estado que tiene presencia activa pero eventual en la vida de sus pobladores.

Sin embargo, es necesario aclarar que la comunidad está constituida por grupos familiares establecidos desde la Colonia, que conservan estructuras de valoración vinculadas al trabajo agrícola y a la solidaridad y convivencia humana. Es decir, no pueden ser catalogados como grupos marginales, sino en lo referente a sus condiciones de conexión con el mundo externo y de carencias económicas.

Este proyecto está dirigido precisamente a esta comunidad rural merideña, y en especial a los jóvenes estudiantes de Educación Básica del Núcleo Educativo Rural, llamados a servir de multiplicadores para iniciar un proceso global de



apropiación tecnológica que pueda tener un impacto importante en la vida futura del colectivo, como posibilidad de generar cambios irreversibles en el desarrollo integral de su calidad de vida.

Además, el éxito de este proyecto puede significar, un aporte concreto en tanto experiencia exportable a otras comunidades de similares condiciones que constituyen una gran porción de nuestra realidad como país, luego del proceso dramático de migración del 90% de la población rural a los conglomerados urbanos, ocurrido durante el siglo XX

## **Estrategias**

En este caso el reto consiste en aplicar este programa de apropiación tecnológica, probadamente exitosa, a un grupo de población rural, mas no marginal, económicamente deprimido pero con un sistema de valores estable y articulado a las prácticas vitales del trabajo, el estudio y la convivencia humana.

Resultados esperados

Colocación y puesta en marcha del Centro de Cultura Digital Chipú.

Entrenamiento en manejo de rudimentos de tecnología teleinformática de un grupo de operadores que se desenvuelvan como facilitadores y multiplicadores de prácticas de uso del medio teleinformático (Internet).

Creación del Web Site Chipú del sector de la Caña Brava.

## **Cronograma de actividades**

El proyecto se desarrollará en tres fases, a saber:

a) Dotación y puesta en marcha del Centro de Cultura Digital Chipú.

(tiempo estimado de cuatro a seis meses, para la implementación de la conexión a Internet)

b) Capacitación y entrenamiento en el manejo de destrezas computacionales al grupo inicial de diez operadores. Desarrollo y generación de contenidos que conformarán el Web Site de La Caña Brava (nueve meses coincidiendo con el desarrollo del año escolar).

c) Creación y puesta en línea, dentro del portal VEREDA, del Web Site Chipú concebido como un servicio de carácter cultural y vital, a la vez que un ejemplo para proyectos similares en comunidades con características parecidas en el resto del país (aproximadamente tres meses).

### 6.1.5 Imagenoteca



(banco de imágenes del departamento de historia del arte)

Título: IMAGENOTECA (Banco de imágenes del Departamento de Historia del Arte).

Institución Ejecutora: Universidad de Los Andes, Proyecto Venezuela Red de Arte.

Dirección: Universidad de Los Andes, Núcleo Liria, Facultad de Humanidades y Educación, edificio A, 2 piso, cubículo 7.

Responsable: Profesor: Juan Astorga Junquera.

Corresponsable: Profesora Beatriz Cáceres.

#### **Exposición de motivos**

El Departamento de Historia del Arte estableció en 1997 el funcionamiento de la Diapoteca como un servicio de apoyo a la actividad docente de las distintas asignaturas que corresponden al Plan de Estudios de la carrera. La Diapoteca se convirtió en el centro proveedor de las imágenes utilizadas como recursos didácticos, facilitando de este modo el proceso de enseñanza aprendizaje.

La Diapoteca tuvo como propósito conformar una base de datos de imágenes, en sus inicios sólo contaba con una cámara fotográfica y la asistencia de un estudiante del programa Beca Trabajo, quien realizaba labores de registro fotográfico, clasificación y archivo de las diapositivas para iniciar e incrementar la colección de imágenes de acuerdo con los requerimientos de apoyo visual de cada una de las asignaturas impartidas en la carrera de Historia del Arte.

Este proyecto se continuó en los años 1997 y 1998, bajo la gestión de la profesora Ondina Rodríguez, Jefe del Departamento de Historia del Arte para ese momento.

Sin embargo, por razones presupuestarias el trabajo realizado en la Diapoteca se ha visto paralizado y su actividad ha sido casi nula en los años 1999 y 2000. No obstante, la necesidad de contar con un centro facilitador de imágenes para el apoyo a la docencia, así como proveer de materiales para el estudio, investigación y análisis de tesis e investigadores se ha ido agudizando dado que las innovaciones en el uso de las imágenes se hacen cada vez más necesarias, lo cual mueve a reactivar el proyecto para que el Departamento cuente con un adecuado y actualizado soporte de apoyo para las actividades académicas.

## Justificación

La reactivación de la Diapoteca del Departamento de Historia del Arte se justifica por las necesidades manifiestas en las prácticas docentes de contar con un centro proveedor de imágenes, de base para la investigación y la extensión en el área de las asignaturas que comprende el Plan de Estudios de Historia del Arte, dado que es de suma importancia contar con la mayor cantidad posible de apoyo visual para el desarrollo de las actividades docentes.

Esta necesidad de ir incorporando materiales nuevos y de ir reemplazando los existentes que se encuentran dañados o afectados por el uso, hace imprescindible resolverla lo más pronto para mantener la calidad de la docencia universitaria.

Por otra parte, se intenta reactivar la Diapoteca e incorporar el uso de otras tecnologías de reproducción de imágenes \_además de las diapositivas\_ incorporando el uso de escáneres para la provisión de imágenes en papel, que puedan ser utilizadas con los equipos a ser instalados en el aula de artes visuales del Departamento para convertirla en una Imagenoteca. Es decir, un centro proveedor de imágenes fotográficas, diapositivas e imágenes escaneadas para su utilización como apoyo visual a los contenidos pedagógicos.

La finalidad es crear un archivo de imágenes que puedan ser mantenidas en archivos digitalizados, facilitando su utilización al ser incorporadas a diversos tipos de formatos para que el Departamento aproveche las ventajas que ofrecen las nuevas tecnologías en cuanto a generación, conservación, circulación y difusión de imágenes, al mismo tiempo que se provee la base de datos de VEREDA de un banco de imágenes digitales que al ser colocado en línea será de libre disposición de todos los usuarios.



### 6.1.6 Sonoteca

(banco de sonidos del departamento de historia del arte)

Título: SONOTECA

Institución Ejecutora: Universidad de Los Andes, Proyecto Venezuela Red de Arte.

Dirección: Universidad de Los Andes, Núcleo Liria, Facultad de Humanidades y Educación, edificio A, 2 piso, cubículo 7.

Responsable: Profesor: Juan Astorga Junquera.

Corresponsable: Profesor Abigail Romero.

### **Planteamiento del problema**

El presente proyecto plantea la recopilación de música latinoamericana creada o difundida a través de Internet, que se traducirá en una guía de navegación en el área, por medio de la creación de una Sonoteca (de acceso restringido) que sirva como herramienta para la difusión y estudio de nuestra herencia musical latinoamericana; tomando como patrimonio inicial la colección de la Fundación Astorga.

### **Objetivos**

#### **Objetivo general**

-Ofrecer en línea un servicio especializado en música que contenga un espacio interactivo (radio) de solicitud de música y guías de navegación, así como un repositorio de archivos digitales de audio que abarque la historia musical occidental, desde la Edad Media hasta las recientes manifestaciones; que contenga además partituras, historia de la música, imágenes y recursos digitales transportados desde otros sitios Web.

#### **Objetivos específicos**

-Digitalizar y colocar en línea a través de una Base de Datos la colección de música de la Fundación Astorga, la cual consta de más de 5.000 discos que comprende diferentes géneros musicales incluyendo una vasta relación de títulos de Historia de la Música Occidental.

-Desarrollar un servicio interactivo de archivos de audio en línea.

-Proveer al sistema educativo venezolano de un Banco de Datos musical que oriente la didáctica sobre este campo del Arte.

### **Antecedentes**

Mérida cuenta con una de las comunidades musicales organizadas más grandes de Venezuela, que incluye la Orquesta Sinfónica de Mérida y la Orquesta Nacional Juvenil, además del Orfeón Universitario y la Cantoría de Mérida, entre otros tantos (considerando interpretación vocal e instrumental). Existe así mismo un buen número de agrupaciones que crean e interpretan música folclórica y contemporánea. Esto suma un total aproximado de unos 1.000 músicos.

La ciudad cuenta también con centros de estudio como la Escuela de Música y la Licenciatura en dicha mención.

Toda esta producción artística se traduce en la realización de al menos un festival musical anual, además de numerosas charlas y eventos institucionales dirigidos a la sensibilización musical. Paralelamente se realiza en Mérida un mínimo de dos conciertos semanales, algunos de los cuales cuentan con la participación de invitados internacionales.

Las ventajas técnicas que se han señalado al hablar de la Universidad de Los Andes, aunadas a la rica comunidad artística de la ciudad, hacen de Mérida el lugar adecuado para la creación e implementación de herramientas teleinformáticas dirigidas a la comunidad musical local, nacional e internacional.

SONOTECA ha desarrollado las áreas de: Música Culta y Contemporánea, que ofrecen información especializada en los campos de estudio de la música internacional; directorio de radios en idioma español en Internet y directorios de música en la red, que ofrecen acceso a otro grupo de servidores temáticos en inglés especializados en el área. SONOTECA podrá ser considerado como el primer servicio venezolano en Internet que ofrece a sus usuarios conexión a sitios Web que no son accesibles sino a través de búsquedas en servidores foráneos.

Los sitios que ofrecen acceso a información de centros superiores de enseñanza musical, orquestas y agrupaciones que se dediquen a la interpretación de la música culta, clásica o académica, son prácticamente inexistentes. Las iniciativas para la colocación en redes de este tipo de contenidos provienen, frecuentemente, de instancias que no están insertas dentro de convenios institucionales, o bien son iniciativas particulares que se sirven de servicios gratuitos de alojamiento de páginas Web para colocar su sitio en línea.

En lo que se refiere a los servicios Web que proveen herramientas útiles al músico para su desempeño en el área de Investigación y en el de la ejecución musical, la situación no es distinta a la señalada anteriormente. La información relacionada con Historia de la Música se encuentra frecuentemente en los archivos de institutos o fundaciones de estudio cuya presencia en la Web es escasa, lo mismo puede afirmarse en lo referente al acceso de archivos y partituras musicales.

La existencia aislada de este tipo de iniciativas hace imperativa la creación de un servicio que ofrezca a los músicos e investigadores venezolanos, el acceso a las herramientas arriba mencionadas a través de una plataforma teleinformática estable.

### **Situación Actual**

En el país existen actualmente tres sitios Web con información orquestal: el de la Orquesta Sinfónica de Venezuela, la Orquesta Sinfónica de Falcón y la Orquesta Sinfónica de Carabobo; dos sitios Web de institutos de enseñanza musical superior: el Conservatorio Nacional Juan José Landaeta y el Conservatorio de Música Simón Bolívar; dos sitios web de fundaciones dedicadas a la investigación y promoción de la música académica y tradicional venezolana: La Fundación

Vicente Emilio Sojo y FUNDEF y tres servicios que ofrecen partituras y archivos midi: Jorge Guillen Clasical Guitar Archives, Partituras Gratis y Sazzo Jazz.

El común denominador de estas iniciativas es que se encuentran colocadas en línea por iniciativas institucionales aisladas, que financian con sus recursos el mantenimiento en línea del sitio Web, o bien parten de motivaciones personales que por lo general se sirven de los servicios de alojamiento gratuito de páginas Web para publicar sus trabajos.

Esto conlleva una alta inestabilidad en cuanto al funcionamiento y mantenimiento de los servicios en el medio institucional, sea porque los recursos destinados al mismo se agotan y el sitio debe ser retirado de Internet, o a causa de que el sitio ha sido creado por un diseñador contratado para tales fines y la actualización de estos contenidos se hace imposible en ausencia de éste.

### **Memoria Musical y Valor Agregado**

Con SONOTECA la tarea a cumplir es la creación de nuevas líneas de investigación en música y seguimiento a las ya establecidas; tarea que atañe a las instancias académicas de educación superior y a las fundaciones y centros de investigación. Conjuntamente con el trabajo de investigación, estas instituciones deben mejorar los medios para desarrollar los diversos aspectos de su labor y acceder al público de una manera más efectiva.

Del mismo modo, el músico requiere herramientas que le abran nuevas fronteras, tanto en el área de interpretación como en el de la creación. Ya que la tecnología de redes es una de las que mejores posibilidades les ofrece, considerando que su capacidad para permitir la interacción y la retroalimentación de usuarios y servidores es su principal característica.

Según la Guía Profesional de las Artes de la Comunicación (Visor), sólo en Caracas existen 30 instituciones de enseñanza musical, de las cuales sólo una mantiene página Web; de 27 fundaciones e institutos de investigación musical sólo siete mantienen páginas Web; 24 orquestas de las cuales sólo una mantiene servicio en la Web, sin contar con las 28 orquestas juveniles del interior del país que no poseen ningún tipo de servicio en la Web y las orquestas sinfónicas de cada estado de las cuales sólo dos mantienen páginas en la red.

La mayor parte de las producciones musicales o intelectuales generadas dentro del ámbito institucional, han sido registradas para su posterior uso en libros, catálogos, guías de estudio y videos artísticos. Estos documentos se encuentran actualmente en los archivos de instancias tales como la Fundación Emilio Sojo o Fundef, así puede comprobarse al revisar los sitios Web de las mismas.

Esta memoria musical podría ser digitalizada y colocada en la red para ser escuchada, según las preferencias de los usuarios. Tal digitalización permitirá la divulgación y conocimiento desde cualquier equipo con acceso a Internet .

## **La Comunidad Musical ante la Introducción de Tecnologías Teleinformáticas**

La mayoría de las instituciones musicales no se han incorporado aún al uso de las tecnologías teleinformáticas. Es importante reconocer las iniciativas que han ido adquiriendo valor e importancia en la introducción de este tipo de tecnologías, que se traduce en una mayor difusión de la información y de las obras, así como de enlace entre organizaciones.

Paralelamente los sectores no institucionales se han volcado a la incorporación masiva de las nuevas tecnologías, hecho visible en la creación de múltiples servicios Web dedicados a la promoción de agrupaciones de música típica o contemporánea. Esto ocurre debido a que por lo general las producciones de tales agrupaciones no han podido ofrecerse al público por falta de recursos económicos necesarios para realizar y difundir sus grabaciones .

## **Creatividad Artística y Nuevas Tecnologías**

Con la expansión de Internet un gran número de músicos se ha servido de la tecnología en redes para promocionar sus trabajos, bien sea a través de páginas personales o de servicios de alojamiento de archivos en formato mp3 tales como el servidor venezolano <http://www.loquesea.com> o el servidor argentino <http://www.yeyeye.com>.

Venezuela se está convirtiendo en un país con una buena plataforma digital que estimula a iniciativas privadas como el sitio Web <http://www.trippymusic.com>. Tal sitio está destinado a la promoción de música electrónica del mundo.

La apertura de nuevos campos en el área musical a partir de las oportunidades que ofrece el empleo de la tecnología en redes, se constituye en un fenómeno susceptible de estudio. El cual puede llevarse a cabo mediante un rastreo de la información sonora colocada en redes, y la realización de una guía de navegación que ofrezca al investigador, al músico y al público en general acceso y conocimiento de estas nuevas formas.

## **Investigación y conectividad**

La mayor parte del personal que labora en las fundaciones y centros de investigación musical se dedica al estudio exhaustivo de la producción en el área. Hecho que se traduce en documentos, que posteriormente son empleados por la institución en programas de difusión cultural o se convierten en material para publicaciones.

La colocación de este tipo de trabajos en Bases de Datos de acceso restringido para investigadores en arte, evitaría la desaparición del material de archivo por falta de recursos; de la misma forma que propiciaría la interconexión entre instituciones con intereses comunes en los campos de trabajo.

De igual utilidad sería poder ofrecer en línea documentos como partituras o archivos de audio que sirvan al músico como herramienta para la realización de sus trabajos de ejecución.

Lo anteriormente citado se logrará con la implementación de sistemas tecnológicos que faciliten la puesta en línea de este tipo de contenidos, así como la interconexión entre quienes los manejan. Las iniciativas anteriormente expuestas deberían encontrarse insertas dentro de un organismo coordinador que funcione como elemento de enlace, sincronización y difusión de la actividad generada por el uso de esta información. Con la intención de cubrir esta necesidad el proyecto VEREDA está desarrollando la RED DE INVESTIGACIÓN VENEZOLANA EN ARTE invena , que cumplirá con las labores de validación.

### **Situación Deseada**

#### **SONOTECA**

Es la creación de una guía de navegación de música ciberlatina; es decir, una sección que incluya un recorrido demostrativo y explicativo, validado por especialistas, la cual incluirá a los artistas que se encuentren trabajando en el área de música en Internet, bien sea porque la emplean como soporte para la difusión de sus obras o porque la utilizan para sus creaciones. La configuración de esta herramienta será una extensión de las iniciativas de VEREDA en torno al estudio y promoción de las formas de arte disponibles en la red.

#### **INVENA Musical**

invena, como red interna diseñada para uso de especialistas, poseerá directorios, listas de discusión, publicaciones electrónicas, videoconferencias en línea, visualización gráfica de alta calidad y animación mediante servicios de supercomputación.

Como punto de partida de la sección de música, esta Extranet tiene proyectada la creación de una SONOTECA, es decir, una base de datos que contendrá los archivos de audio generados por la digitalización y colocación del archivo en línea de la colección privada de la Fundación Astorga.

Esta herramienta permitirá tanto a estudiantes de materias relacionadas con música, como a especialistas que realicen investigaciones en el área, el acceso a



información que en ocasiones no puede ser obtenida en otros soportes debido a la rareza y antigüedad de la colección.

Es necesario acotar que para alcanzar este objetivo se debe desarrollar un estudio de factibilidad técnica que determine la metodología a seguir para lograr digitalizar cinco mil discos de larga duración de acetato con su correspondiente información visual y textual.

## **6.2 Proyectos incubados por vereda**



### **6.2.1 Videosfera. Portal audiovisual**

Título. VIDEOSFERA

Institución Ejecutora: Universidad de Los Andes. Proyecto Venezuela Red de Arte.

Dirección: Universidad de Los Andes, Núcleo Liria, Facultad de Humanidades y Educación, edificio A, 2 piso, cubículo 7.

Responsables: Profesor: Juan Astorga Junquera

Corresponsables: Profesor Valmore Agelvis.

Coordinador: Carlos Gómez.

La Unidad de Servicios Teleinformáticos en Artes Audiovisuales (VIDEOSFERA) es un servicio Web que permitirá aprovechar las ventajas que ofrece el ciberespacio para difundir y distribuir el patrimonio audiovisual nacional; a la vez que brinde a los realizadores venezolanos facilidades para explorar las posibilidades del medio de la red como recurso creativo; ofrece al sector educativo un conjunto de contenidos informativos sobre las ciencias y artes audiovisuales en formato digital.

En este sentido los objetivos generales de VIDEOSFERA son: crear un Portal Temático en Cine y Vídeo como canal idóneo para atender los requerimientos de difusión e investigación de esta área en el ámbito nacional e internacional; y conducir proyectos de apropiación tecnológica destinados a incorporar al sector las posibilidades creativas que ofrece la teleinformática.

### **Justificación**

VIDEOSFERA busca solventar las deficiencias que en el ámbito nacional presenta el sector audiovisual con carácter artístico, en cuanto al aprovechamiento de la teleinformática como herramienta útil para su desarrollo. No existe en la actualidad un canal de fácil acceso tanto para realizadores, distribuidores y público en general que facilite la labor de creación, difusión, investigación o disfrute de la obra audiovisual creada en el país.

VIDEOSFERA es una iniciativa de VEREDA, en convenio con el Centro de Cinematografía y la Escuela Nacional de Medios Audiovisuales (ENMA), dependencias de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad de Los Andes. De este modo se busca aprovechar el auge en la producción de materiales de cine y video elaborados por estas instituciones, como base para la conformación de un proyecto, el cual integrará las herramientas de las tecnologías teleinformáticas como medio para promover la producción, reproducción y difusión de la obra audiovisual.

Es necesario resaltar que en la actualidad el Estado realiza un gran esfuerzo por generar políticas que propicien el uso de Internet como herramienta que impulse los sectores cultural y educativo del país, los infocentros uno de los más notables, buscando favorecer, con esta estrategia, a los grupos más desasistidos de la población; sin embargo, es necesario acotar que esta iniciativa debe ser complementada con acciones que favorezcan la colocación de contenidos, de carácter formativo y no comercial ni accidental, que estimulen la sensibilidad y la creatividad de los grupos de usuarios a las que están destinadas.

## **Objetivos**

### **Objetivo general:**

Crear la Unidad de Servicios Teleinformáticos en Artes Audiovisuales, en un Portal Temático en Cine y Vídeo que permita atender los requerimientos de difusión e investigación especializada en el campo audiovisual en el país, y que a su vez sirva como elemento de proyección internacional.

### **Objetivos específicos**

- Incorporar al sector de los medios audiovisuales de carácter cultural, las posibilidades que ofrecen las tecnologías teleinformáticas, en la producción, reproducción y difusión de la obra audiovisual.
- Fomentar la creación de archivos y bases de datos de materiales y registros gráficos, bibliográficos, cinematográficos, videográficos, audiográficos e infográficos, colocando a disposición del mayor número de usuarios (espectadores, investigadores y artistas) la memoria audiovisual de Venezuela.

- Colocar la información relacionada con los medios audiovisuales a la disposición de los centros de estudio de segundo y tercer nivel para ser empleada como apoyo en materias y cursos relativos a las artes audiovisuales y a la docencia
- Estimular la investigación estética sobre la obra de arte audiovisual.
- Interconectar centros de investigación y de enseñanza de las artes audiovisuales y de comunicación social con los sistemas nacionales e internacionales de información e investigación.
- Agilizar el trabajo de distribución, a escala nacional e internacional, de las obras audiovisuales realizadas por el Centro de Cinematografía de la ULA y la Escuela Nacional de Medios Audiovisuales con fines culturales y educativos.
- Facilitar por medio de VEREDA a los estudiantes de las carreras afines a las artes, en nuevos procesos de difusión y estudio de las obras audiovisuales.
- Servir de estímulo a los estudiantes de la Escuela Nacional de Medios Audiovisuales (ENMA), y a todos los realizadores venezolanos, en el uso de la Teleinformática como herramienta para la difusión de su producción.
- Capacitar personal vinculado al campo de los medios audiovisuales para el uso de herramientas de tecnologías teleinformáticas, con el fin de promover a largo plazo en el uso constante de las mismas dentro de este medio profesional.
- Asesorar a organismos públicos, mixtos o privados con objetivos similares a VIDEOSFERA.
- Promocionar relaciones de colaboración con entidades estatales e instituciones privadas, nacionales e internacionales, que tengan objetivos similares, a efecto de realizar convenios de coproducción, difusión, investigación y capacitación.

#### Metas propuestas por el proyecto

- Digitalizar 400 obras audiovisuales en un año, de las colecciones públicas y privadas de acceso público, de acuerdo a criterios estándares de tratamiento de imagen establecidos por VEREDA.
- Elaborar un conjunto de páginas web, con la mayor cantidad de información, que den acceso directo a la producción audiovisual nacional e internacional más significativa.
- Colocar en línea productos audiovisuales de carácter artístico o con trascendencia histórica, con una duración máxima de 30 minutos, en idioma español, por cineastas o videastas latinos.

- Complementar cada obra colocada en línea con la información técnica correspondiente y los datos sobre su realizador.
- Proporcionar a las instituciones y personas ligadas a VIDEOSFERA, el acceso a la red nacional de investigación en Arte (invena), que conectará centros de investigación e instituciones de docencia articulados con la red académica nacional y con sus equivalentes internacionales.
- Proveer servicios de hospedaje en línea e información a aquellas instituciones ligadas al medio audiovisual que lo requieran.
- Planificar y gestionar políticas y directrices técnicas que garanticen la coherencia de las inversiones realizadas en los servicios teleinformáticos en Artes Audiovisuales.
- Organizar un Festival de Videos en Línea, arbitrado mediante la participación del público cibernauta.
- Producir o coproducir Sitios Web de carácter formativo, con alto contenido audiovisual, a partir de la alta interactividad y atracción que éstos generan en el público.

### **Planteamiento**

Videosfera es un proyecto que en sus inicios proyectará el potencial de la producción audiovisual procedente del Centro de Cinematografía de la ULA y la Escuela Nacional de Medios Audiovisuales, para a mediano plazo extender sus beneficios a todas las instituciones del medio y a los profesionales independientes. En este sentido se prevé generar y ofrecer servicios de primera, que permitan brindar apoyo institucional y proyección internacional a los noveles artistas nacionales que requieran del apoyo del proyecto. De este modo el portal VIDEOSFERA será un servicio gratuito, donde el público internauta podrá apreciar muestras del trabajo, en formato audiovisual, de los cineastas o videastas incorporados.

Por otra parte este proyecto brinda a los autores las posibilidades de retroalimentación propias del medio telemático, ya que aquellos que se incorporen al sistema de exhibición en línea podrán disponer de servicios como páginas Web con información personal y profesional, cuentas de correo electrónico, informes sobre la interacción del público con sus obras, foros, chats, entre muchas posibilidades.

Adicionalmente, las instituciones que realicen convenios con el proyecto VIDEOSFERA tendrán la posibilidad de obtener alianzas estratégicas con

VEREDA en lo relativo a la asesoría y desarrollo de sitios Web de promoción, difusión, información u otros; o en lo que respecta al área audiovisual convenios para coproducción con la Escuela Nacional de Medios Audiovisuales o el Centro de Cinematografía de la ULA.

Otros servicios que ofrecerá el portal VIDEOSFERA son: un festival audiovisual digital, desarrollado en línea y que propone la mediación del público como parte del jurado calificador; secciones especializadas, enlaces a vídeos en línea publicados por otros sitios internacionales, una guía de navegación en Internet especializada en cine, ésta comprende un directorio mundial de sitios Web relacionados al medio audiovisual, validados e hipervinculados por expertos en la materia; canales de chat y video chat dirigidos al encuentro en línea entre público, realizadores e investigadores; dossiers cinematográficos con contenidos sobre educación, artículos de crítica y noticias del medio.



### 6.2.2 Sol. Mundos antiguos en Internet

Título: SOL Mundos Antiguos en Internet

Institución Ejecutora: Universidad de Los Andes. Proyecto Venezuela Red de Arte.

Dirección: Universidad de Los Andes, Núcleo Liria, Facultad de Humanidades y Educación, edificio A, piso 2, cubículo 7.

Responsables: Profesor: Juan Astorga Junquera

Corresponsables: Profesor Elias Capriles.

Coordinador: Lic. Daniel Albornoz.

#### **Resumen del proyecto**

El proyecto Sol Mundos Antiguos en Internet diseñará y pondrá en funcionamiento un servidor temático en Internet en las área de Historia, Literatura, Filología y Arte, así como en las ciencias afines y auxiliares, que facilite el acceso a la ingente cantidad de información

(artículos, manuales, fuentes, mapas, cursos) actualizada y gratuita, dispersa en la red, información que será arqueada, validada, ordenada y clasificada para facilidad de los usuarios. El proyecto se alojará en VEREDA (Venezuela Red de Arte).

Planteamiento del problema a investigar

La universidad venezolana tiene dificultades para incursionar activamente en el campo de la investigación histórica, filológica, literaria y artística de las diversas culturas antiguas, debido a la lejanía geográfica de las fuentes primarias.

Todo indica que el desarrollo tecnológico y en especial Internet permitirá paliar en parte estas desventajas, en tanto que nos decidamos a incorporarlas a nuestra cotidianeidad académica como una herramienta de trabajo y no sólo como una curiosidad, haciéndonos partícipes directos en campos de investigación en los que sólo somos observadores y repetidores pasivos.

Internet es un espacio virtual, abundante y caótico a la vez, de suma importancia como herramienta en todos los campos del saber. La pregunta, para los investigadores en las diferentes áreas humanísticas, es: ¿para qué y cómo utilizamos esta herramienta de modo práctico?

Hay que tener presente que no todo lo que nos llega a través de la Red es útil; mucha de esta información debe ser previamente validada. Una consulta en cualquier navegador sobre el antiguo Egipto nos ofrecerá 10.000 entradas diversas que irán desde manuales especializados para la introducción al estudio de los jeroglíficos, hasta artículos sobre la construcción de las pirámides realizadas por visitantes de otros planetas, lo que aumenta innecesariamente el tiempo promedio de uso y resta eficacia a la investigación. La validación previa y sostenida de los diferentes contenidos sobre estos tópicos en la Red, la clasificación de los mismos y su ofrecimiento a través de un servidor temático coherente y ordenado, podrá facilitar el acceso a esta información y reducir el tiempo de búsqueda.

Nuestra intención, en este acercamiento a la red de redes como fuente de recursos documentales y pedagógicos actualizados a bajo costo y como medio de intercambio de ideas y de experiencias, es realizar una exploración práctica y concreta de aplicación que permita, en una primera instancia:

- Crear un servidor temático especializado en culturas antiguas que abarque las culturas clásicas grecolatinas, las culturas prehispánicas y las orientales, facilitando el acceso a la mayor cantidad de fuentes documentales que posean valor académico de interés, en forma ordenada, que solvente en el corto y el mediano plazo las deficiencias en la investigación en los campos de la Historia Antigua y en las dotaciones bibliográficas de nuestras fuentes documentales.
- Estudiar y probar mecanismos para la utilización de la Web en nuestra actividad docente y de investigación rutinaria.

### **Plan de trabajo**

Diseño, construcción y puesta en línea de :

- La página Web de la Escuela de Historia.

- La página Web del Departamento de Lenguas y Literaturas Clásicas.
- La página Web del Departamento de Historia Universal
- La página del Grupo de Investigaciones de Lenguas y Literaturas Clásicas.
- La página Web del Grupo de Investigaciones y Estudios Sobre Historia Antigua y Medieval.
- El portal del Servidor Temático en Historia, Literatura, Filología y Arte de las culturas antiguas grecolatinas, orientales y prehispánicas americanas:

#### SOL . Mundos Antiguos en Línea

- Establecer vinculación de contenidos con el servidor para jóvenes VEREDA para niños, de tal manera que se pueda facilitar los resultados de nuestras investigaciones a los niveles de Educación Básica.

Simultáneamente al proceso de diseño y construcción de las páginas mencionadas, se llevará a cabo:

- Exploración, selección, validación, clasificación y direccionamiento de sitios Web.
- Manuales de enseñanza.
- Publicaciones científicas y de divulgación.
- Cartografía en general
- Fuentes.
- Fotografías.
- Catálogos de publicaciones.
- Congresos, cursos, becas, premios. Intercambios, trabajos de campo.

Durante la fase avanzada de ejecución del proyecto se realizará:

- Mantenimiento y actualización del servidor temático en Historia, Literatura, Filología y Arte de las culturas antiguas grecolatinas, orientales y prehispánicas americanas, SOL Mundos Antiguos en Línea.

### 6.2.3 Semiosis. Sitio web de semiótica



(física de las humanidades)

Título: SEMIOSIS. SERVIDOR TEMÁTICO DE SEMIÓTICA

Institución Ejecutora: Universidad de Los Andes, ULA. Presentado por el Grupo de Investigaciones Semiolingüísticas (GIS). Departamento de Lingüística. Facultad de Humanidades y Educación.

Dirección: Avenida Las Américas, Complejo Universitario La Liria, Edificio «A» Carlos César Rodríguez, 2° piso. Teléfonos: 401460. Mérida-Venezuela.

Responsable: Profesor Valmore Agelvis. Grupo de Investigaciones Semiolingüísticas, Facultad de Humanidades y Educación, ULA.

Asesor: Profesor Juan Astorga.

#### **Antecedentes**

El Grupo de Investigaciones Semiolingüísticas (GIS) es un grupo adscrito al Centro de Investigación y Atención Lingüística (CIAL) de la Universidad de Los Andes, destinado a la investigación en las diferentes áreas de la Lingüística, así como a la aplicación de los resultados de las investigaciones a la resolución de problemas concretos del lenguaje.

Desde su fundación en el año 1982, el GIS ha desarrollado una profunda labor en el campo de la ciencia de la significación centrada en la investigación, seminarios, estudios de postgrado y la divulgación por medio de publicaciones. Durante su larga trayectoria se han establecido importantes nexos con grupos afines nacionales e internacionales. La dinámica de trabajo nos ha llevado a crear vínculos académicos en los que el intercambio de información se convierte en una actividad de suma importancia para el desarrollo de los proyectos de investigación planteados a corto y largo plazo.

La necesidad de responder con urgencia a las exigencias de los diferentes Grupos de Investigación que laboran dentro y fuera de la Facultad, como por ejemplo los Departamentos de Antropología, Historia del Arte, Departamento de Lenguas y Literaturas Clásicas, Instituto de Investigaciones Literarias, Departamento de Filosofía, Escuela de Medios Audiovisuales, etc., que demandan asesoría de nuestra especialidad, evidencia la utilidad de los estudios semiolingüísticos. Es así como nos encontramos con la necesidad de crear y mantener bases de datos que suplan las demandas de información especializada en el área.



## Situación actual

La ciencia semiótica nos permite analizar y estudiar una amplia variedad de discursos elaborados con diferentes materias significantes. Prueba de esto son los diversos estudios de los que el GIS actualmente se ocupa y que a continuación se enumeran:

- \_ Semiótica de lo Sensible.
- \_ Semiótica del Discurso Humorístico.
- \_ Etnosemiótica.
- \_ Semiótica Literaria.
- \_ Semiótica del Discurso Político y Jurídico.
- \_ Semiótica del Discurso Patológico.
- \_ Semiótica del Discurso Plástico.
- \_ Semiótica del Discurso Publicitario.
- \_ Semiótica y Música
- \_ Retórica de la Argumentación.

Las diversas líneas de investigación del GIS, la existencia de la Maestría en Lingüística y la reciente aprobación del Doctorado \_estos últimos con posibilidades de realizar investigaciones en Semiótica y por lo tanto de diversificarla aún más\_ hablan por sí solos de la obligación de recopilar, manejar y divulgar información actualizada, especializada, discreta y adecuada a las áreas que aquí se desarrollan. Lamentablemente tanto la biblioteca y la hemeroteca de nuestra facultad, como las librerías de la ciudad, carecen de publicaciones útiles para los especialistas en Semiótica, lo que obliga a los estudiantes y futuros investigadores a utilizar las bibliotecas personales de los profesores e investigadores.

Las necesarias relaciones con otras instituciones, empresas, centros de investigación obligan a la creación urgente de un «sitio» en el que se haga fácil establecer el contacto y mantener su intercambio.

## Situación deseada

Establecer una red para la recuperación, intercambio y divulgación de información en línea en el área de la Semiótica, que contenga datos tanto de las ramas teóricas y aplicadas como de los diferentes centros de enseñanza donde se

pueden realizar estudios de pregrado y postgrado. Red que se convertirá en un servicio público que gozará de los beneficios académicos y teleinformáticos que ofrece la infraestructura de la Universidad de Los Andes y tendrá impacto importante en beneficio de los estudios semióticos del país, de Latinoamérica y del mundo entero.

## **Justificación**

La Semiótica es una disciplina que ha sido de interés universal en diferentes corrientes y escuelas, lo que significa una diversidad de puntos de vista, epistemologías y modos de acercarse al objeto. Es nuestro interés lograr un punto de encuentro entre los resultados de los variados y muchas veces controversiales acercamientos, de tal manera que se produzca el enriquecimiento que genera la confrontación y el intercambio.

En nuestro país existen centros de estudios semióticos, pero no el tipo de servicio de información que los vincule, un lugar donde tenga lugar el intercambio y la divulgación de sus investigaciones. Otro punto de suma importancia es la ya mencionada carencia de publicaciones periódicas y de bibliografía especializada disponibles en bibliotecas y librerías de nuestra ciudad en particular y del país en general. En este sentido, el buscador temático se proyecta como una alternativa ante este grave problema, especialmente en este momento que se han iniciado las actividades del Doctorado en Lingüística.

## **Objetivos**

### **Objetivos Generales**

- Estimular la investigación en las diferentes ramas de la semiótica y fomentar los estudios interdisciplinarios entre las ciencias afines e impulsar la transmetodología.
- Divulgar las investigaciones del GIS y de los otros centros de investigación semiótica del país.
- Realizar y mantener contactos con empresas privadas que se sirvan de la Semiótica como herramienta práctica para así sostener relaciones laborales, lo que permitirá una mayor proyección de los resultados de las investigaciones al campo de la práctica y a su vez la alimentación del área académica por el sector privado.
- Incorporar el uso de las nuevas tecnologías teleinformáticas en provecho de las investigaciones semióticas.

### **Objetivos Específicos**

- Ofrecer el acceso a publicaciones, investigaciones y proyectos del GIS.
- Ofrecer información exhaustiva acerca de otros centros de estudio en Semiótica y ciencias afines, haciendo énfasis en los contactos adecuados para los estudiantes de doctorado, ya que este programa consiste en un régimen tutorial cuyas actividades pueden realizarse en otras instituciones.
- Realizar la suscripción a las revistas on-line que se consideren necesarias para las investigaciones de pregrado, maestría y doctorado.
- Ofrecer una base de datos que contenga bibliografía actualizada, seleccionada y críticamente reseñada.
- Hospedar la información de otras instituciones y empresas relacionadas.
- Digitalizar las imágenes que sean pertinentes como en el caso de las investigaciones en el área de las artes y la publicidad.

### **Resultados y productos**

SEMIOSIS ofrecerá a la comunidad interesada (estudiantes, investigadores, empresarios) las siguientes facilidades:

- Acceso a las revistas y otras publicaciones importantes de Semiótica y ciencias relacionadas.
- Acceso a la información de congresos, coloquios y seminarios que tengan lugar tanto en el país como en el ámbito internacional.
- Acceso a la base de datos bibliográfica con notas críticas.
- Contacto académico con otras universidades que ofrecen estudios de tercer y cuarto nivel, lo que significa la posibilidad de intercambios virtuales y reales.
- Contacto con empresas privadas que demanden las herramientas de la Semiótica como ciencia auxiliar.
- Acceso a imágenes digitalizadas de alta resolución.
- Conexión con grupos de discusión, listas y otras páginas afines altamente recomendadas.

### **Programa de trabajo**

El proyecto se programa para 12 meses distribuidos de la siguiente manera:

1. Soporte y entrenamiento: Meses: 1 en adelante.
2. Adiestramiento: Meses: 1 en adelante.
3. Digitalización: Meses: 3 en adelante.
4. Puesta en línea: Meses: 3 en adelante.
5. Evaluación: Meses: 2, 4, 6, 8, 10, 12.
6. Entrega de Informes: Meses: 3, 6, 9 y 12.

### **Criterios de éxito**

Los criterios de éxito tanto cualitativos como cuantitativos se hacen evidentes. Ofreceríamos el primer Servidor Temático de Semiótica con suscripciones a revistas, acceso a publicaciones especializadas, contacto con otras universidades del país y del exterior y contacto con empresas privadas. Además, sería el espacio ideal para la divulgación y confrontación de las publicaciones de varios grupos de estudio de la Universidad de Los Andes.

### **Beneficios e impactos**

Por medio de SEMIOSIS nuestros investigadores podrán acceder a publicaciones que difícilmente se encuentran en las bibliotecas y hemerotecas del país, al mismo tiempo que podrán establecer y mantener una discusión e intercambio de ideas con otros investigadores, lo que tendría un gran impacto en la calidad de la producción académica.

Por otro lado, los usuarios podrán informarse sobre eventos, congresos y coloquios, lo que les facilitaría la posibilidad de enviar sus ponencias a tiempo.

Los beneficios para los doctorandos también serán importantes: tendrían la posibilidad de establecer contacto con tutores a distancia y realizar actividades académicas en otras instituciones reconocidas.

## **7 Objetivos del proyecto marco VEREDA**

Podemos resumir a manera de conclusión los objetivos de nuestro proyecto en tres lineamientos generales:

### **7.1 Aprendizaje**

- Sustentar institucionalmente el Proyecto VEREDA como servicio especializado en contenidos de arte para la docencia, la investigación y la difusión del conocimiento humanístico en Iberoamérica.

### **7.2 Creación**

- Apoyar y contribuir a la consolidación del conjunto de Sub proyectos y Proyectos Incubados adscritos al Proyecto VEREDA como laboratorios de ensayo para la colocación de contenidos de diversas áreas del conocimiento, a través de la tecnología telemática, generando procesos de contagio que impulsen una red de investigación en el área humanística del país.

### **7.3 Acción social**

- Generar un modelo de apropiación tecnológica a partir de los ensayos realizados con los estudiantes de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad de Los Andes, que sirva de experiencia replicable en sectores no orientados a las prácticas tecnológicas y a contextos sociales tendencialmente marginados, como aporte para contribuir al incremento de su calidad de vida.

## 8 BIBLIOGRAFIA GENERAL

- ADAWEB. [On-line]. Disponible en:  
<http://www.walkerart.org/gallery9/dasc/adaweb>
- ASTORGA, Juan; GARCIA, M; MOLINA, A. Estudio de factibilidad de la Red de Investigación Venezolana en Arte (INVENA). [On-line]. Disponible:  
[http://vereda.saber.ula.ve/proyecto\\_invena](http://vereda.saber.ula.ve/proyecto_invena)
- BANCO MUNDIAL. (1999). Informe sobre el desarrollo mundial: El conocimiento al servicio del desarrollo. Washington, D.C.: Banco Mundial.
- CEBRIAN, Juan Luis. (1998) La Red. Un Informe al Club de Roma. Madrid: Taurus. 197 p. (Pensamiento).
- Centro de Arte de Maracaibo Lía Bermudez.
- Consejo Nacional de Tecnología e Información. (2000). Agenda Educación. [On-line]. Disponible: <http://cnti.ve/proyectos>
- DETROIT INSTITUTE OF ARTS. [On-line]. Disponible en:  
<http://www.dia.org>.
- DEVERGE, MICHEL. La Nouvelle Géographie du Savoir. La Recherche. Spécial Internet: L'avenir du Web. N° 328 Février 2000. p. 94 \_ 97.
- DEW, HARRISON. (1997). Hypermedia as Art System. ART JOURNAL "Digital Reflections: The dialogue of Art and Technology". Vol. 56, (No. 3) p. 55 \_ 59.
- DIA CENTER FOR THE ARTS. [On-line]. Disponible en:  
<http://www.diacenter.org>.
- DIETZ, STEVE. (1998). Curating (on) the Web. [On-line]. Disponible:  
<http://www.walkerart.org/gallery9/dietz>
- [On-line]. Disponible: <http://www.walkerart.org/gallery9/dietz>
- DILLON, MARTÍN and JUL, ERIC: Cataloging Internet Resources: The Convergence of Libraries and Internet Resources, Electronic Resources.
- DONG, XIAOYING and SU, LOUISE: Search engines en the World Wide Web and information retrieval from the Internet: A review and evaluation, Online & CDROM Review, 1997, vol.21, n°2.

- ENSOR, PAT: Libraryland Organized the Web: An unnatural process?, Technicalities, 1995, vol 5. n°11.
- GUEDON, JEAN-CLAUDE. La Force de l'Intelligence Distribuée. La Recherche. Spécial Internet: L'avenir du Web. N° 328 Février 2000. p. 16 - 22
- HARNAD, S. (1991). Post-Gutenberg Galaxi: The Fourth Revolution in the Means of Production of Knowledge. [On-line]. Disponible en: <http://www.cogsci.soton.ac.uk/psycologuy> (<ftp://ftp.princeton.edu/pub/harnad/Harnad/harnad91.postgutenberg> )
- HARNAD, S. (1995). The PostGutenberg Galaxy: How to get there from here. [On-line]. Disponible en: <http://cogsci.soton.ac.uk/harnad>.
- HARNAD, S. (1997). The Paper House of Cards (and why it's taking so long to collapse). [On-line]. Disponible en: <http://www.ariadne.ac.uk/issue8/harnad>
- HARRIS, JONATHAN. (1997). Art Education and Ciberideology: beyond individualism and technological determinism. ART JOURNAL "Digital Reflections: The dialogue of Art and Technology". Vol. 56, (No. 3) p. 39 - 45.
- DIETZ, STEVE. (1999). Why have there been no great Net Artists?. [On-line]. Disponible: <http://www.walkerart.org/gallery9/dietz>
- DIETZ, STEVE.(2000). Signal or Noise? The Network Museum.
- Informes de Adhesión a VEREDA entregados por:
  - Instituto Universitario de Estudios Superiores de Arte Plásticas Armando Reverón
  - Museo Alejandro Otero
  - Museo Arturo Michelena
  - Museo de Arte Contemporáneo de Caracas Sofía Imber
  - Museo de Arte Contemporáneo de Maracay Mario Abreu
  - Museo de Arte de Tovar José Lorenzo de Alvarado
  - Museo de Arte Moderno de Mérida Juan Astorga Anta
  - Museo de Bellas Artes
  - Museo Jacobo Borges
  - Sala Mendoza
- KERCKHOVE, DERRICK de. (1999) Inteligencias en Conexión. Barcelona: Gedisa Editorial. 253 p. (Libertad y Cambio).

- Library of Congress: Guidelines for the use of field 856. Revised August 1997, <http://www.loc.gov/marc/856guide.html>.
- MARKL, HUBERT. (1998). De la sociedad de los medios a la sociedad del saber. Revista Humboldt. Año 40 (N°123).
- Ministerio de Educación, Cultura y Deportes. R.B. de Venezuela. (1998). Currículo Básico Nacional. Programa de Estudio de Educación Básica. Segunda Etapa. Caracas: Nuevas Ideas. 395 p.
- Office of Fair Trading. United Kingdom. (1997). Consumer Education: the Need for Lifetime Learning. [On-line]. Disponible: <http://www.oft.gov.uk/html/rsearch/sp-arch/speech36.htm>
- Organización de los Estados Americanos. Unidad de Desarrollo Social y Educación. (2000). Educación en las Américas. [On-line]. Disponible: <http://www.oas.org/udse/esp/text1sp.htm>
- POSTEL-VINAY, OLIVIER. Tim Bergers-Lee: Risques et Limites du Web. La Recherche. Spécial Internet: L'avenir du Web. N° 328 Février 2000. p. 62-64.
- SHA, V.T., Cataloguing Internet Resources: the library approach, 1995, 13(5), 467-476.
- UK PUBLIC LIBRARY NETWORK, (2000). New Library: The People's Network. (On-line). Disponible en: <http://www.ukoln.ac.uk/services/lic/newlibrary/full> .
- UNIVERSES-IN-UNIVERSE. [On-line]. Disponible en: <http://www.universes-in-universe.de>
- WALKER ART CENTER. [On-line]. Disponible en: <http://www.walkerart.org>
- XU, AMANDA: Accessing Information on the Internet: Feasibility Estudy of USMARC format and AACR2, <http://www.oclc.org/oclc/man/colloq/xu.htm>.



## 9 TABLA

### 9.1 TABLA I

MUSEO	DIRECCION
Centro de Artes La Estancia	<a href="http://www.estancia-pdv.com.ve">http://www.estancia-pdv.com.ve</a>
Museo "Armando Reverón"	<a href="http://www.cyberven.com/reveron">http://www.cyberven.com/reveron</a>
Museo de Arte Contemporáneo de Caracas "Sofía Imber"	<a href="http://www.maccsi.org">http://www.maccsi.org</a>
Museo de Arte Contemporáneo de Valencia "Mario Abreu"	<a href="http://cediacma.macma.org.ve">http://cediacma.macma.org.ve</a> (no disponible)
Galería de Arte Nacional	<a href="http://www.wtfe.com/gan">http://www.wtfe.com/gan</a>
Museo de Bellas Artes	<a href="http://www.museodebellasartes.org">http://www.museodebellasartes.org</a>
Museo Jacobo Borges	<a href="http://www.cyberven.com/museojborges">http://www.cyberven.com/museojborges</a>
Museo Sacro de Caracas	<a href="http://www.cibernetica.com/sacro">http://www.cibernetica.com/sacro</a>
Museo de Arte Colonial Quinta de Anáuco	<a href="http://www.quintadeanauco.org.ve">http://www.quintadeanauco.org.ve</a>
Museo de Barquisimeto	<a href="http://www.geocities.com/Athens/Forum/4330">http://www.geocities.com/Athens/Forum/4330</a>
Museo de Arte Moderno "Juan Astorga Anta"	<a href="http://vereda.saber.ula.ve/mamja">http://vereda.saber.ula.ve/mamja</a>
Museo de Arte Contemporáneo del Zulia	<a href="http://www.maczul.org">http://www.maczul.org</a>
Museo Arturo Michelena	<a href="http://www.museomichelena.arts.ve">http://www.museomichelena.arts.ve</a>
Museo de Arte e Historia Casa de los Celis	<a href="http://www.sisgraf.com.ve/fla/casadeloscelis">http://www.sisgraf.com.ve/fla/casadeloscelis</a> (no disponible)
Museo Diocesano Lucas Guillermo Castillo	<a href="http://www.funflc.org.ve/museo_diocesano">http://www.funflc.org.ve/museo_diocesano</a>
Museo de Arte Coro	<a href="http://www.museos.web.com.mx/mco/mco0010i.html">http://www.museos.web.com.mx/mco/mco0010i.html</a> (no disponible)
Museo de Arte de Borjón Lic. Martín Añez	<a href="http://www.geocities.com/Athens/Troy/6765">http://www.geocities.com/Athens/Troy/6765</a>
Museo Francisco Narváez	<a href="http://www.geocities.com/paris/arc/2654/museonarvaez.htm">http://www.geocities.com/paris/arc/2654/museonarvaez.htm</a> (no disponible)
Casa Museo Escultor Dimitrios Demu	<a href="http://www.infopuertolacruz.com/museodemu">http://www.infopuertolacruz.com/museodemu</a> (no disponible)
Museo del Tachira	<a href="http://www.funtha.gov.ve/museo">http://www.funtha.gov.ve/museo</a>
Museo de Ciencias	<a href="http://www.museo-de-ciencias.org.ve">http://www.museo-de-ciencias.org.ve</a>
Museo de Los Niños	<a href="http://www.museodelosninos.org.ve">http://www.museodelosninos.org.ve</a>

## 9.2 TABLA II: Museos Venezolanos. Sitios en Internet

INSTITUCION	PINTURA	ESCULTURA	OTROS	OBRAS COLECCION	BIBLIOTECA/REFERENCIA	DIRECTORES	INVESTIGADORES
MUSEO DE ARTE CONTEMPORANEO DE CARACAS "SOFIA IMBER"	-	-	-	3.367	31.567	1	5
GALERIA DE ARTE NACIONAL	1.123	382	4.221	5.726	23.168	1	5
MUSEO DE BELLAS ARTES	472	227	5.163	5.862	29.219	1	11
MUSEO "JACOBO BORGES"	-	12	500	512	-	1	2
SALA MENDOZA	-	-	-	100	11.710	1	3
MUSEO "ARTURO MICHELENA"	-	-	-	600	837	1	4
MUSEO "ALEJANDRO OTERO"	105	26	543	674	8.741	1	3
MUSEO DE ARTE CONTEMPORANEO DE MARACAY "MARIO ABREU"	-	-	-	723	2.380	1	4
CENTRO DE ARTE "LIA BERMUDEZ"	-	-	-	-	-	1	INVITADOS
MUSEO DE ARTE POPULAR DE OCCIDENTE "SALVADOR VALERO"	-	-	-	1.100	-	1	INVITADOS
INSTITUTO UNIVERSITARIO DE ESTUDIOS SUPERIORES EN ARTE PLASTICAS "ARMANDO REVERON"	-	-	-	20	7.500	1	3
<b>SUB-TOTALES</b>	<b>1.700</b>	<b>647</b>	<b>10.427</b>	<b>18.684</b>	<b>115.122</b>	<b>11</b>	<b>40</b>

## 9.3 TABLA III: MUSEOS NACIONALES (del Estudio de factibilidad de la Red de Investigación Venezolana en Arte (INVENA)).

INSTITUCION	PINTURA	ESCULTURA	OTROS	OBRAS COLECCION	BIBLIOTECA/REFERENCIA	DIRECTOR	INVESTIGADORES
MUSEO DE ARTE MODERNO DE MERIDA "JUAN ASTORGA ANTA"	200	35	124	359	942	1	1
MUSEO ARQUEOLOGICO "JULIO CESAR SALAS"	-	-	-	-	-	1	-
MUSEO ARQUEOLOGICO "GONZALO RINCON GUTIERREZ"	-	-	-	-	-	1	5
MUSEO ARQUIDIOCESANO DE MERIDA "MONSEÑOR ANTONIO RAMON SILVA GARCIA"	-	-	-	2.000	-	1	1
MUSEO DE ARTE DE TOVAR "JOSE LORENZO DE ALVARADO"	-	-	-	20	200	1	1
<b>SUB-TOTALES</b>	<b>200</b>	<b>35</b>	<b>124</b>	<b>2.379</b>	<b>1.142</b>	<b>5</b>	<b>8</b>

#### 9.4 TABLA IV: MUSEOS LOCALES (del Estudio de factibilidad de la Red de Investigación Venezolana en Arte (INVENA)).

INSTITUCION	DIRECTORES	INVESTIGADORES	REVISTA
GRUPO DE INVESTIGACIONES EN ARTE LATINOAMERICANO		3	-
GRUPO DE INVESTIGACIONES ESTETICAS	1	5	ESTETICA (arbitrada)
GRUPO DE INVESTIGACIONES DE LENGUAS Y LITERATURAS CLASICAS	1	3	PRAESENTIA
CENTRO DE INVESTIGACIONES SEMIOLINGUISTICAS	1	5	PERFILES SEMIOTICOS (arbitrada e indizada)
CENTRO DE INVESTIGACIONES EN ESTUDIOS DE AFRICA Y ASIA	1	4	-
CENTRO DE INVESTIGACIONES: MUSEO DE MERIDA, CULTURA Y FOLKLORE	1	6	-
CENTRO DE ESTUDIOS HISTORICOS EN ARQUITECTURA "ALFONSO VANEGAS"	1	8	EDIFICAR (arbitrada e indizada)
<b>SUB-TOTALES</b>	<b>6</b>	<b>34</b>	<b>4</b>

#### 9.5 TABLA V: CENTROS DE INVESTIGACIÓN (del Estudio de factibilidad de la Red de Investigación Venezolana en Arte (INVENA)).

INSTITUCION	OBRAS COLECCION	TITULOS BIBLIOTECA	REVISTAS	PUBLICACIONES	DIRECTORES	INVESTIGADORES
<b>MUSEOS</b>	21.063	116.264	-	-[1]	16	48
CENTROS DE INVESTIGACION	-	-[2]	4	-[3]	6	34
<b>TOTALES</b>	<b>21.063</b>	<b>116.264</b>	<b>4</b>	<b>-</b>	<b>22</b>	<b>82</b>

\* no hay datos

[1] Regularmente los museos publican catalogos de las exposiciones que realizan, y en algunos casos catalogos generales de sobre sus colecciones.

[2] Cuentan con las diferentes bibliotecas de la Universidad de Los Andes, algunas además poseen pequeñas bibliotecas propias.

[3] publican en sus propias revistas o en otras.