

Piezas del Museo de Arte Popular Contemporáneo perdidas en Dictadura son reconstruidas con Inteligencia Artificial

El Ciudadano · 5 de noviembre de 2023

Durante el régimen dictatorial, alrededor de 3.000 piezas del Museo fueron robadas, dañadas o destruidas, patrimonio que en parte ha empezado a recuperarse con esta tecnología, a partir de rastros de información y fotografías.



El 24 de agosto de 2023 fue estrenada en la sala MAPA del Centro Cultural Gabriela Mistral (GAM) la exposición «Memoria robada», que evidencia el despojo y el olvido del que fue víctima el Museo de Arte Popular Americano de la Universidad de Chile tras el Golpe de Estado.

Parte de esta muestra, que está en exhibición hasta noviembre, la integran piezas del proyecto *Imaginar la Pérdida: reconstruyendo piezas del Arte Popular*, iniciativa que propone, mediante el uso de inteligencia artificial y otras herramientas digitales, reconstruir o reimaginar objetos de la colección del MAPA que fueron robados, dañados o destruidos durante la Dictadura.

Este cruce entre inteligencia artificial y arte fue posible gracias a una iniciativa impulsada por el docente de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile, Jaime San Martín Amador, y la encargada de Diseño y Multimedia del MAPA, Emilia Pinto, quienes junto al profesor del Departamento de Ciencias de la

Computación de la U. de Chile, Iván Sipirán, y el estudiante de esa unidad, Cristián Llull, exploraron las posibilidades de recuperación de este patrimonio a partir de rastros de información y fotografías.

En este trabajo, además, contaron con la colaboración del equipo de investigación del MAPA, encabezado por Felipe Quijada.

«Buscando referentes visuales de objetos de la misma época y/o procedencia, similares tanto en forma como en el trabajo material, se realizan bocetos con modelado 3D e inteligencia artificial -mayormente de generación texto-imagen o NeRF- que permiten determinar vías estéticas de trabajo para dar con un resultado históricamente pertinente», explica el profesor San Martín.

«Este input funciona como una guía para luego, de una manera más ‘artesanal’, intentar generar y reconstruir aquellos objetos perdidos con herramientas digitales que van desde el modelado y esculpido 3D hasta la creación de texturas procedurales», agregó el académico, detallando que la propuesta utilizó Stable Diffusion y NeRF (Neural Radiance Field) para generar imágenes digitales de alta calidad a partir de descripciones y otras imágenes.

Selección de cuatro piezas

En esta primera recuperación, el inédito proyecto seleccionó cuatro piezas: un aguamanil, un muñeco, un barco y un collar. Cada uno de estos objetos presentaban características y registros inventariales diferentes, lo que permitió distintos grados de experimentación y, en consecuencia, obtener distintos resultados.

«El resultado final es, para cada una de las piezas, uno de tantos posibles modelos, uno de tantos objetos virtuales, que si bien intenta aproximarse lo más posible a la recuperación del patrimonio perdido, no lo termina de conseguir. Hay siempre pequeños descualces (simbólicos, materiales, etc.) que, a primera vista, no son evidentes, pero que son insorteables», comenta San Martín.

Emilia Pinto complementa que «son cuatro piezas seleccionadas porque son cuatro puntos de partida distintos que teníamos para trabajar en cuanto a lo técnico, y cuatro los resultados distintos que se iban a dar».

«Nuestro primer acercamiento fue al listado de bajas que se hicieron de los años de Dictadura, que corresponde aproximadamente a 3 mil piezas. Pero estos inventarios no son completos. Por ejemplo, el aguamanil no está en este listado de bajas, pero se sabe que es una pieza que era parte de la colección del Museo porque hay registros escritos de su existencia y luego esta pieza desapareció de la colección. Del aguamanil solo existe una descripción, pero -a la vez- es la descripción más completa», agrega la investigadora.

Las otras piezas significaron proyectos distintos en cuanto a la información que se disponía de ellos.

«Por ejemplo, el collar de conchas que reconstruimos es el único con el que trabajamos en base a una imagen. El muñeco se seleccionó porque en la pedacería había un pie y en la lista de bajas había una descripción de la pieza que podría corresponderse con este objeto. O respecto al barco, por ejemplo, hay otro que se corresponde con él en la pedacería, hay una pieza similar en la colección, pero tampoco tiene imagen de referencia», indica Pinto.

Nuevas reconstrucciones

¿No sería interesante que en un futuro podamos visualizar e incluso revivir materialmente el patrimonio para su conservación y compartir su acceso a toda la población?

Esta es una de las principales motivaciones del equipo detrás de este proyecto que, a través de la tecnología, se propuso rescatar este patrimonio sometido a un régimen de clausura, ocultamiento, robo y desaparición durante la Dictadura.

«Esta colaboración con el Departamento de Ciencias de la Computación y el Museo de Arte Popular Americano sigue vigente. La colección del Museo son más de 7 mil piezas, objetos que se van restaurando de a poco, pero también hay interés de reconstruir otros objetos», afirma Emilia Pinto.

«Se está pensando en la posibilidad de extender esta selección de piezas, quizás ya con financiamiento, porque este proyecto fue autogestionado. Por eso también lo acotado de la selección. Entonces, la idea es agrandar esto a más piezas, por ejemplo», añade Jaime San Martín.

Pero, también lo es llevar el proyecto a otros terrenos: «Otra posibilidad es poder digitalizar el patrimonio de la U. de Chile, que es muy rica en objetos, en cuanto a identidad nacional, local, latinoamericana, e incluso global».

«Es imperativo que la población pueda acceder a eso, y una manera de hacerlo sin dañar los objetos es a través de tecnologías como estas. Y eso pasa no solamente con el MAPA, sino que también se puede aplicar al Museo de Arte Contemporáneo, a museos de ciencias, incluso a sitios arqueológicos o paleontológicos», sostiene el docente.

En este sentido, plantea que esta propuesta podría ser «un aporte a la investigación museográfica, historiográfica y de archivo, poder digitalizar no solamente piezas bidimensionales, sino tridimensionales y hacerlas circular sin dañar los objetos».

«La preocupación es ver qué usos patrimoniales pueden tener estas herramientas, cómo pueden acompañar los procesos de investigación y hacer más rápido el flujo de información entre unidades que tienen diferentes conexiones. Es una tecnología muy amable en términos de preservación y conservación y con los usuarios también», concluye el profesor San Martín.

Esta inédita iniciativa se exhibió entre el 6 y el 10 de septiembre de este año en la muestra *Diagramar la Historia*, junto con la obra «El Sueño Neoliberal» de Felipe Rivas San Martín en el marco del festival internacional de arte Ars Electrónica, que se realiza en Linz, Austria, todos los años desde 1979.

La curaduría, desarrollada por Iván Flores (Galería Réplica), propone una reflexión en torno a la conmemoración de los 50 años del Golpe de Estado utilizando herramientas de inteligencia artificial.

Actualmente, y hasta el mes de noviembre de 2023, parte de ella se encuentra en exhibición en la sala MAPA del Centro Gabriela Mistral (GAM), en el marco de la exposición *Memoria Robada*.

Sigue leyendo:

«Memoria robada»: Inauguran muestra sobre el despojo sufrido por el Museo de Arte Popular Americano durante la Dictadura

«El palpar de la memoria»: Intervención lumínica de Delight Lab recordó con poesía de Raúl Zurita a las miles de víctimas de la Dictadura

«El Cuaderno Azul»: Presentan poemario póstumo de María Cristina López Stewart, estudiante detenida desaparecida

Goethe-Institut estrena películas inéditas sobre el exilio chileno en Alemania Oriental

Pinceladas de memoria del campo de prisioneros políticos de Colliguay

Periodista Mario Aguilera en el libro «Vidas que cambiaron de golpe»: «Tenía mucho miedo pero aun así esperaba que dijeran que Prats venía del sur con tropas leales»

Fuente: El Ciudadano