

Patrimonio digital: bits de cultura

Cèsar Carreras Monfort

“El pasado funciona de esta manera. Cuando nos enfrentamos a una situación completamente nueva, tendemos a amarrarnos a los objetos, con su aroma del pasado reciente. Miramos al presente a través de un espejo retrovisor. Marchamos hacia atrás dentro del futuro. Suburbia vive imaginariamente en la tierra de Bonanza”
(M.McLuhan, 1969, 81)

Tal como aventuraba Marshall McLuhan en los años 60 la revolución tecnológica y de las comunicaciones ha supuesto un cambio radical en nuestras vidas, cambio al que poco a poco nos vamos adaptando, no sin ciertas reticencias a abandonar nuestros cómodos refugios del pasado. Cada vez más la tecnología se hace familiar en nuestro día a día, desde la escuela a la administración, tanto en el sistema sanitario como en las actividades económicas; y por consiguiente, no es de extrañar que se haya incorporado también al ámbito de la cultura, y más concretamente del patrimonio.

No se trata de estar a favor o en contra de la tecnología, en otras palabras ser tecnófilo o tecnófobo, resulta demasiado tarde para esta disyuntiva. Las tecnologías ya forman parte de nuestro entorno, de nuestra vida cotidiana, por lo tanto no podemos vivir de espaldas a ellas. Ahora la cuestión estriba en saber como incorporarlas de la mejor manera a nuestro ámbito de conocimiento o profesional, evaluar las mejores aplicaciones y obtener los resultados más satisfactorios.

Desde hace más de 10 años especialistas del mundo de la cultura (gestores culturales, museólogos, artistas, informáticos, académicos) han estado debatiendo acerca de las mejores aplicaciones tecnológicas que pudieran resolver los principales problemas a los que se enfrentan en su ámbito profesional, en temas como la catalogación, o bien la comunicación o difusión de sus contenidos. Ya en 1991 se iniciaba un congreso bianual **ICHIM** (International Cultural Heritage Information Meeting) punto de encuentro para facilitar el intercambio de experiencias entre profesionales del mundo del patrimonio, y en 1997, se comienzan a organizar en los Estados Unidos congresos anuales sobre aplicaciones de Internet en instituciones de la memoria, **Archives & Museums** (<http://www.archimuse.com>).

Algunos desarrollos tecnológicos han permitido crear entornos virtuales para contextualizar colecciones, permitir interacción a distancia o presencial con el visitante, o proporcionar acceso a todas las colecciones a través de bases de datos en línea. Este tipo de investigación aplicada ha venido obteniendo resultados destacados en los últimos años, configurando un nuevo espacio para el patrimonio cultural, distinto del que estábamos acostumbrados.

Las instituciones de la memoria como archivos, museos y bibliotecas ven ampliadas sus posibilidades con la revolución digital. Ya no se encuentran limitados por el tipo de objeto presente en sus colecciones o el espacio de que disponen, sino que la digitalización de sus colecciones les permite acceder a públicos distintos y proporcionar servicios alternativos a la comunidad. También la digitalización diluye las diferencias entre estos tres tipos distintos de instituciones como son archivos, museos y bibliotecas; dado que la presentación del artefacto digitalizado (documento, libro o objeto) es idéntico en cada caso. No es de extrañar pues, que se utilice el acrónimo genérico ALM (Archives, Libraries, Museums) para indicar los destinatarios de la mayor parte de los proyectos de aplicaciones tecnológicas del patrimonio cultural.

En Europa, al igual que la mayoría de países occidentales, se está apostando decididamente por la aplicación de las tecnologías de la información en el ámbito del patrimonio, sobre todo porque nuestro continente dispone de innumerables tesoros arquitectónicos y culturales, potenciales generadores de riqueza y empleo. La propia Comisión Europea ha financiado proyectos de investigación como DIGICULT para evaluar la potencialidad de las nuevas tecnologías en el entorno cultural. El resultado de los primeros trabajos se puede consultar en el informe del Salzburg research group, *Technological landscapes for tomorrow's cultural economy. Unlocking the value of cultural heritage* (2002).

Uno de las conclusiones de este informe señala que el entorno tecnológico está desarrollando nuevos perfiles profesionales híbridos, que combinan conocimientos y especialidades que anteriormente estaban muy separados entre sí. Así, los conocimientos informáticos parecen más necesarios para cualquier profesional del patrimonio, pero también aspectos pedagógicos (Delacôte, 1998), ya que cada vez más las instituciones culturales se responsabilizarán de la aprendizaje no formal o bien de la conocida como interpretación del patrimonio. Del mismo modo, resulta indispensable un conocimiento amplio sobre los lenguajes de comunicación de los distintos medios, y una visión económica de las nuevas potencialidades (productos, infraestructuras, derechos de reproducción). Todo ello entendido dentro del contexto de que la cultura es el producto turístico que comparativamente está creciendo más en los últimos años.

Frente a estos nuevos retos tecnológicos que están afectando al mundo del patrimonio, nuestro país comienza ahora a percatarse de su potencialidad. Hasta el momento, la iniciativa ha partido de centros universitarios y algunas instituciones culturales que han experimentado puntualmente con aplicaciones informáticas para la gestión interna, para la catalogación y acceso público o para la comunicación didáctica de los contenidos. Lamentablemente, hasta el momento la administración no ha facilitado todos los recursos necesarios para el desarrollo de estas aplicaciones, ni ha resultado un tema prioritario para ella, y por lo tanto, las iniciativas se han visto limitadas y un tanto aisladas. De todas formas, parece que en el futuro

existe la firme voluntad de paliar este déficit con convocatorias específicamente dirigidas a la digitalización del patrimonio.

No obstante, nuestro país cuenta con un excelente foro de debate sobre las aplicaciones del multimedia en el patrimonio cultural desde 1998, en las jornadas que actualmente se han pasado a denominar Culturtec, organizadas por la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Complutense (Colorado, 1998; 2000; 2002). Estas jornadas han permitido ponerse en contacto profesionales e investigadores de diversas procedencias interesados en el uso de las tecnologías en el entorno del patrimonio cultural, la educación y el turismo. Gracias a este intercambio se han podido sumar esfuerzos y crear el embrión de una red nacional de investigadores, que pueda en su momento constituirse como red europea de excelencia con el nombre de E-CultureNet.

Aún así, muchas instituciones culturales y profesionales de nuestro país desconocen todavía las posibilidades que permiten las tecnologías para mejorar su entorno de trabajo y los servicios que prestan. Por esta razón, el presente dossier monográfico tiene como objetivo mostrar algunos de los trabajos más relevantes que se están realizando en nuestro país para conocer cuales son las principales líneas de investigación y los resultados inmediatos.

Gran parte de los proyectos de aplicaciones digitales actuales en el mundo del patrimonio en nuestro país parten de colaboraciones en el marco de la Unión Europea, investigaciones transnacionales de las cuales se están obteniendo resultados concretos, y se espera aún obtener mayores frutos en un futuro próximo. De todo este apasionante panorama de investigación en tecnología aplicada al patrimonio cultural, nos realiza una previsión Kim Veltman, una de las personas que lidera algunos de los más interesantes proyectos y redes europeas en el ámbito cultural. Tal como sugiere, uno de los retos más importantes que tenemos a corto plazo es la gestión y conservación de toda esta memoria cultural, antes que se pierda, aprovechando la tecnología tanto para su almacenamiento, administración como su difusión de contenidos a cualquier ciudadano. Para ello es necesario una colaboración estrecha a diferentes niveles: local, regional, nacional e incluso supranacional. Plantea a su vez, nuevos temas de discusión sobre como los nuevos formatos digitales de la presentación de la cultura (modelos 3D, mapas interactivos, navegación por satélite) pueden afectar el modo de transmitir la cultura (educación), tiempo de ocio (turismo) e incluso su comercialización.

Por supuesto, la tecnología informática ha incorporado un nuevo lenguaje, el lenguaje hipermedia. Este lenguaje reúne distintos formatos que hasta el momento se había tratado independientemente (audio, vídeo, texto, imagen), y les confiere una unidad, así como una forma de expresión y creatividad distinta. Arturo Colorado nos explica los pormenores de este nuevo lenguaje hipermedia, y como su introducción, está a sí mismo modificando los roles del

creador y del espectador, éste último con una función más activa, más participante. Con su introducción se abren inmensas posibilidades para la difusión del patrimonio y la educación.

Tal vez el caso más extremo de creación digital en el ámbito del patrimonio es precisamente el llamado arte digital o net-art. Los artistas digitales actuales están aprendiendo a expresarse en un nuevo medio, e incluso han creado talleres y galerías completamente virtuales, en que sus obras están en constante procesos de elaboración. José Ramón Alcalá, a partir de su experiencia particular, aborda todo este fascinante mundo de los artistas digitales y de los nuevos retos que la tecnología y los medios de comunicación suponen para la creación actual.

Desde el punto de vista tecnológico, la generación de entornos virtuales tridimensionales interactivos, en otras palabras la realidad virtual, supone una verdadera revolución para la forma de difundir, comunicar e incluso investigar el patrimonio. No sólo permite recuperar antiguos paisajes y obras arquitectónicas perdidas en la actualidad, sino generar espacios explicativos para objetos, personajes y culturas, que hasta el momento apenas se podían representar. Por esta razón, Diego Gutiérrez y Luis A. Hernández nos muestran este complejo mundo tecnológico gráfico, en el cual se han puesto tantas esperanzas en el ámbito del patrimonio, y que de buen seguro no nos defraudará.

Para entender las posibilidades tecnológicas de comunicación resulta imprescindible analizar las características del nuevo contexto de comunicación, en este caso Internet. Tanto en lo que respecta a aquel contenido que las instituciones de la memoria pretenden difundir y de qué manera lo pueden realizar, así como el público que accede a estos recursos. Con el objetivo de conocer el perfil de estos visitantes virtuales y cuales son las expectativas que les mueve a su visita. Todo esto nuevo entorno virtual que se desarrolla alrededor del patrimonio en Internet, se ha venido estudiando por los integrantes del grupo Òliba, que presentan aquí algunas de sus primeras conclusiones, poniendo un especial hincapié en la actual situación de nuestro país.

Esperamos que las presentes colaboraciones de este monográfico cubran, en esencia, los principales temas de interés que supone la introducción de las tecnologías de la información y comunicación en el entorno del patrimonio. Seguramente muchos de estos temas evolucionarán en los próximos años adquiriendo aspectos que ni tan sólo ahora se pueden aventurar. De momento, sólo podemos presentarlos públicamente y por otro lado participar, de manera activa, experimentando con estas tecnologías que algún día, sin duda, dejarán de ser nuevas para nosotros.

Referencias

- COLORADO, A. (ed.) (1998) *Actas de las I Jornadas Europeas "El acceso multimedia al patrimonio cultural"*. Madrid, 1998.
- COLORADO, A. (ed.) (2000) *Actas de la II Conferencia europea Culturtec 2000 "Patrimonio Cultural, Educación y Tecnologías en la Sociedad de la Información"*. Madrid, 2000.
- COLORADO, A. (ed.) (2002) *Actas de la III Conferencia europea Culturtec 2002 "Empleo y patrimonio cultural. Promoción económica y nuevas tecnologías en la Sociedad de la Información y el Conocimiento"*. Madrid, 2002.
- DELACÔTE, G. (1998) *Enseñar y aprender con nuevos métodos. La revolución cultural de la Era electrónica*. Barcelona.
- GESER, G.; MULRENIN, A. (2002) *Technological landscapes for tomorrow's cultural economy. Unlocking the value of cultural heritage*. Bruselas
(<http://www.digicult.info/pages/publications.php>)
- MCLUHAN, M. (1969) *El medio es el mensaje*. Barcelona