

## Les TIC a les institucions de la memòria, sí o sí

Muntsa Guasch (guaschm@aj-igualada.net)

---

En els darrers anys, les noves tecnologies de la informació i de la comunicació (TIC) s'han estès com una taca d'oli i han anat substituint altres recursos per gestionar tots els àmbits de la nostra vida. Diàriament, sigui a la feina sigui pel consum privat, recorrem a internet, el mòbil, la PDA, digitalitzem imatges, maneguem dades en XML, usem el DVD, localitzem per GPS o ens preparem per rebre la TDT... tot a una velocitat trepidant que passa per sobre de la seva assimilació mental i corporativa. Donada aquesta realitat, és interessant que es posi a l'abast dels professionals de museus i altres institucions afins cursos relacionats amb les TIC com l'impartit darrerament per Cèsar Carreras des de la UOC, *Tecnologies de la informació i comunicació i les institucions de la memòria*, que han donat lloc a aquestes pàgines de reflexió i de recull d'informació.

---

Les noves tecnologies de la informació i de la comunicació dibuixen una **nova relació de les persones amb l'entorn**. Són un graó més en l'àmbit dels recursos per racionalitzar el coneixement, com ho foren en el moment de la seva invenció l'escriptura, la impremta o la fotografia. Però per la seva complexitat, per l'inabastable nombre de possibilitats que suposen i per la rapidesa amb què es perfeccionen, poden generar grans expectatives però també enormes decepcions.

Les novetats poden **entusiasmar o despertar temors**. En tot cas, les noves tecnologies s'estan implantant en tots els àmbits de manera irreversible. És obvi que tota institució amb voluntat de pervivència –i les institucions de la memòria, per definició, en tenen– ha d'incorporar-les dins dels seus mecanismes de conservació, investigació i difusió, i que cal fer-ho d'una manera adequada a les seves finalitats i possibilitats, sospesant tots els pros i contres que comporta.

L'arribada de les TIC implica, d'una banda, un **canvi de mentalitat**. Tècnics culturals, professionals de la comunicació, públics usuaris: tothom ha d'adaptar-se a la forma hipertextual de la informació digital, a les possibilitats de la realitat virtual, a les bases de dades, al treball en xarxa, etc. que Veltman (2003) anomena *coneixement dinàmic*. Aquests nous formats demanen un gran canvi de relació amb els mitjans: a un tècnic, un periodista o un usuari d'una web no se li està plantejant canvis en l'objecte final de treball o d'estudi, sinó que hi accedeixi d'una manera diferent, segurament més completa però també més complexa. I d'altra banda, s'ha de mirar que el pèndul d'aquestes aplicacions no ens porti cap a una focalització a públics hàbils en formats digitals, mentre ens oblidem d'altres públics reals que són analfabets funcionals de difícil incorporació a aquests mitjans, els quals exclourem si només canalitzem la nostra comunicació per la via tecnològica.

Per als recursos humans dels museus, biblioteques i arxius, aquests canvis no consisteixen sols en la voluntat d'avenir-s'hi sinó que impliquen fer un esforç per **adquirir noves habilitats** per ser capaços de treure'n tot el profit possible, per saber amb quins mitjans estem treballant, i per posar els nostres serveis, productes i investigacions al servei de la ciutadania. Per tant, i tal com recomanen i testimonien diversos informes i projectes (DigiCult, Calimera, Coine) cal **destinar-hi recursos**: des de les institucions per adoptar les noves tecnologies i formar els professionals, i des de les administracions per impulsar les infraestructures necessàries que possibilitin la seva implantació i per estendre'n el seu ús a la societat.

En les institucions culturals –com en qualsevol altra entitat, sigui econòmica, educativa, científica o de qualsevol altra mena– aquesta aposta també comporta vetllar per la seva efectivitat màxima i així acomplir els objectius pels quals s'ha instal·lat. Aprofundint en aquesta línia s'arriba al concepte d'usabilitat (Nielsen 2000). Però la **rapidesa amb què sorgeixen noves tecnologies o versions millorades** es contraposa a la **lentitud d'assimilació i d'implantació** per part del personal i per l'amortització que s'exigeix. Per

això, davant d'una inversió en tecnologia s'ha de conèixer les capacitats reals de despesa en equips i en habilitació de recursos humans, i fer aquesta *migració* cap a les TIC amb una **planificació** que contempli l'adaptabilitat a altres equips, l'actualització de materials, les possibles limitacions futures, tot cap a una *efectivitat sostenible* que no porti a situacions com el manteniment irregular de pàgines web, la seva confecció en html tipus "fullet electrònic" quan ja s'estan implantant sistemes dinàmics com l'XML, o com el cas català del programa DAC per a la documentació de les col·leccions dels museus, avui en dia totalment paratitzat i a l'espera de migrar cap a un programari amb moltes més prestacions, aplicables no sols a la documentació sinó també a la conservació i a la difusió per a una gestió integrada, i compatible amb els formats estàndards.

Sens dubte, aquesta planificació s'ha de basar en una **avaluació prèvia** que detecti les necessitats i potencialitats del centre (digitalització de documentació i de col·leccions, difusió a públics llunyans, captació de nous públics, millora i ampliació de serveis didàctics i a la cultura en general, establiment de xarxes amb altres institucions, etc.) i no oblidar, tal com assenyalen Geser i Mulrenin (Informe DigiCult 2004), de tenir en compte altres experiències en centres comparables.

Aprofundint encara més, trobem interessant reflexions com les que planteja Veltman en el sentit que les noves propostes del patrimoni cultural a la xarxa de xarxes està comportant una **revisió a fons de la cultura i del coneixement**. Les bases de dades científiques estan molt desenvolupades però en les de disciplines culturals –que anomenem ciències socials– cal un treball més complex donat que la informació que manegen és molt heterogènia, amb diferents significats per a diferents llengües, i que ha de contemplar tota la informació contextual, històrica i simbòlica que hagin generat i generin els objectes culturals (sigui quina sigui la seva naturalesa: moble, immoble, material o no material). D'aquí que els desafiaments per a oferir continguts de qualitat siguin d'una gran envergadura i calgui preveure els problemes per esbossar-ne les solucions.

Segui com sigui, el temps per acceptar totes aquestes reflexions ja està esgotat. És estèril plantejar si cal o no obrir la porta a les TIC, perquè són “LA tecnologia” de la nostra societat fins al punt que ens reconeixem com a **societat de la informació**. Per tant el que cal és que la seva implantació i el seu ús siguin, abans que res, **democràtica i sostenible**.

---

#### REFERÈNCIES

Durant el curs s’han facilitat nombroses referències, autors i portals digitals que ens han semblat interessants. Són exemples i fonts d’informació sobre diferents temes entorn a l’aplicació de les TIC en museus.

##### Autors esmentats al text

- **Jacob Nielsen** és l’artífex del concepte d’**usabilitat**. La seva obra de referència és *Designing web usability / Diseño de sitios web* (2000), i té la columna web Alertbox (<http://www.useit.com/alertbox>). Una petita ressenya en castellà la trobareu a [acceso.uv.es/accesibilidad/artics/01-escribir-web.htm](http://acceso.uv.es/accesibilidad/artics/01-escribir-web.htm) de la Universitat de València.
- **Kim H. Veltman**, director del Maastricht McLuhan Institute. Article *Desafíos de la aplicación de las TIC al patrimonio cultural en las próximas décadas*, consultable al web del Instituto Andaluz de Patrimonio Histórico

##### Informes i projectes sobre TIC

- Informe **Calimera**: Cultural Applications: Local Institutions Mediating Electronic Resources Access (<http://www.calimera.org>), estudi de l’aplicació de les TIC en institucions de la memòria d’àmbit local i el seu efecte en la comunitat.
- Projecte **Coine**: Cultural Objects in Networked Environments (<http://www.coine.org>), projecte de recerca europeu que possibilita la introducció de continguts (escrits, imatges, etc.) a la xarxa, referents a la memòria, a qualsevol ciutadà. Hi participa la UOC i s’ofereix també en català.
- Informe **DigiCult**: *Technology Challenges for Digital Culture* (<http://digi.cult.info/downloads/html/6/6.html>). Fruit d’un projecte europeu dirigit per Andrea Mulrenin i Guntram Geser, del Salzburg Research, que recull les conclusions entorn a la introducció de les TIC en arxius, biblioteques i museus.

##### Guies per a la creació de webs de cultura i d’educació:

- Guia *Best practices in museum web site design*, al web de la Universitat de Victòria, Canadà (<http://www.uvic.ca/crmo/museumwebsites/index.cfm>)
- Guia CLIR: *Building and sustaining digital collections: models for libraries and museums*. Council on Library and Information Resources, Washington DC (<http://www.clir.org/pubs/reports/pub100/pub100.pdf>)
- Guia NINCH. *The Guide to good practices in the digital representation and materials* (<http://www.nyu.edu/its/humanities/ninchguide/index.html>).

##### Exemples de llocs web de patrimoni cultural

- **Portals d’administracions públiques per a la difusió cultural** d’institucions i serveis d’un mateix àmbit territorial, exemples centrats en patrimoni. Un dels exemples més clars és el del Canadian Heritage Information Network: <http://www.chin.gc.ca>.
- **Portals de projectes concrets amb la participació de diverses institucions**. Sovint aquesta fórmula es fa servir per a projectes sense una seu real, o sigui espais virtuals que no tenen correspondència amb un espai físic: és l’anomenat *model galàxia*. Pot ser-ne un exemple proper el portal de la Vall de Boí (<http://oliba.uoc.edu/boi/portal>).
- **Portals institucionals**: és interessant que no es limitin a ser un mer fulletó informatiu i que siguin complementaris a l’espai físic que difonen. Acostumen a contenir blocs diversos destinats a la informació bàsica (com arribar-hi, horaris, serveis...), l’edifici (si és rellevant), les col·leccions, exposicions temporals, agenda, educació, etc. completats amb seccions com

ara notícies, butlletins, cercadors, itineraris preestablerts o visites virtuals entre altres. Hi ha nombrosos bons exemples: Museo Nazionale della Scienza e della Tecnica (<http://museoscienza.org>); Museu de les Civilitzacions de Canadà (<http://www.civilization.ca/>); Exploratorium de San Francisco (<http://www.wexploratorium.edu>).

- **Espais virtuals d'una exposició:** són espais que complementen les mostres presencials ja siguin temporals o permanents. Els portals d'Archimuse (<http://www.archimuse.com>) i Webexhibits (<http://webxhibits.org>) recullen els millors webs d'exposicions virtuals.
- **Exposicions virtuals** sense referència presencial: són continguts presentats únicament en format virtual. Alguns dels molts exemples: *The sport of life and death: the Mesoamerican* (<http://ballgame.org>); *Memorias de nuestra infancia: los niños de la guerra* (<http://www.oliba.uoc.edu/nens>)
- Hi ha **webs remarcables**, d'institucions o d'exposicions reals o virtuals que apliquen al màxim les possibilitats de les noves tecnologies, especialment encaminades al **profit educatiu** en un sentit ampli. En són exemples els webs del National Science Museum de Londres (<http://www.sciencemuseum.org.uk>), l'espai Hands-on del Reading Museum de Berkshire (<http://www.readingmuseum.org.uk/handson/index.htm>), el web del Kindermuseum de Viena (<http://www.kindermuseum.at>), o la proposta australiana Discovernet (<http://www.amol.org.au/discovernet>) destinada als més joves per a la creació d'exposicions virtuals.

#### Aplicacions de realitat virtual

- Reconstruccions virtuals del grup Griho de la Universitat de Lleida (<http://www.griho.udl.es>)
- Exemple del Nuovo Museo Electronicco della de Bologna sobre la reconstrucció virtual d'aquesta ciutat medieval (<http://www.storiaeinformatica.it/nume/italiano/nadeq.html>).
- Projecte Tourbot, Interactive Museum Tele-presence through robotic avatars, sobre el desenvolupament de recorreguts guiats a mida (<http://ics.forth.gr/tourbot/description.html>)
- Projecte 3D Murale, 3D Measurement and virtual Reconstruction of Ancient Lost Worlds of Europe. A <http://www.cultivate-int.org/issue5/3d> en trobem una descripció.