

# **Sistemas de gestión del conocimiento: Herramientas para la recuperación del Patrimonio Inmaterial<sup>(1)</sup>**

ENRIC MARÍN

JOAN MANUEL TRESSERRAS

"Entendre la cultura com un espai de participació, abans que com un espai de contemplació. És un horitzó possible. És un camp de possibilitats."

## **MUSEO DIGITAL**

A poco que entremos a analizar las aplicaciones actuales de las NTIC en el ámbito museístico, vemos que todos los departamentos ya trabajan con materiales digitalizados.

Todos a día de hoy utilizamos un procesador de textos en lugar de la clásica máquina de escribir o el cuaderno y el boli, los archivadores de fichas se están reemplazando por complejas bases de datos informáticos, las fotografías en la mayoría de casos ya se escanean para realización de catálogos o publicaciones diversas.

Nos encontramos frente a un nuevo sistema de trabajo y relación dentro del Museo, el cual necesitará una estructura específica de organización y gestión del conocimiento.

Generamos pues una gran cantidad de datos digitales, pero por el contrario no disponemos de herramientas eficaces para la gestión de todos esos datos. De momento se almacena, pero no dentro de una estructura que permita la interrelación entre los diferentes compartimentos en los que almacenamos.

Dando por hecho que la mayoría de los Museos ya trabajan con herramientas digitales, nos encontramos ante la necesidad de dar un salto cualitativo para que el resultado de todo ese trabajo se pueda gestionar de una manera más eficaz.

## Museo

Sistemas de Gestión del Conocimiento: Herramientas para la Recuperación del Patrimonio Inmaterial

Al hablar de Museo Digital nos referimos a la gestión del conocimiento, a la gestión integral de la información. Museo Digital es una simbiosis entre museología y tecnología que permite vertebrar el trabajo interno del Museo y a la vez darle proyección externa.

Entendemos por Museo Digital un Museo que utiliza como herramienta las Nuevas Tecnologías por una cuestión de eficacia, no de efectismo. Las Tecnologías no son un fin en sí mismas, deben de ser el medio para realizar, de una manera más eficiente, las diversas tareas del Museo.

Las NTIC poseen en potencia casi todas las características o premisas de las que parte la museología actual: contextualización, participación, dinamización, educación, apertura, proyección, socialización, democratización. Las nuevas tecnologías nos permiten a día de hoy poder desarrollar una herramienta que haga posible el acceso a la información recopilada de manera ágil, fluida, cómoda y accesible por un gran número de usuarios, además de manera simultánea.

Las premisas que las NTIC, aplicadas al entorno museístico, deberían reunir son las siguientes:

- Compatibilidad
- Potencia
- Flexibilidad
- Facilidad de uso
- Viabilidad y rentabilidad económica

### Compatibilidad

Compatibles con los estándares internacionales (ISO, IEEE...) para que puedan adap-

tarse a la evolución y cambio del desarrollo tecnológico.

Compatibles para que los diferentes sistemas de gestión del conocimiento utilizados dentro del propio Museo (archivo fotográfico, inventario, catalogación de objetos, interactivos de las salas de exposición, Web...) se interrelacionen, y a su vez puedan hacerlo con sistemas de gestión de otras instituciones.

Compatibles para que puedan ejecutarse en el mayor número de plataformas (PC, Mac, Linux, Unix,...) ampliando así el acceso al conocimiento a un mayor número de usuarios (tanto internos como externos).

### Potencia

Han de ser potentes debido al volumen de material digital generado, y a la gran cantidad de información que éste contiene.

Necesitamos que sean potentes para que resulten accesibles por la mayor cantidad de usuarios, a poder ser, simultáneamente.

### Flexibilidad

Las NTIC deben poder adaptarse a las necesidades de cada uno de los diferentes departamentos, y ser capaces de incorporar nuevas funcionalidades conforme la actividad que el propio Museo demande.

### Facilidad de uso

Sistemas que manejan gran cantidad de datos suelen tender a dificultar su uso por la propia complejidad de la tecnología que los gestiona.

Las herramientas deben poderse adaptar a un nivel de lenguaje comprensible para cada uno de los diferentes perfiles de usuarios que van a tener que interactuar con ellas, tanto en la parte de introducción de datos, como en la de recuperación y aplicación.

### **Viabilidad y rentabilidad económica**

Las NTIC, entendidas como herramientas eficaces, ayudan a realizar el trabajo de manera más cómoda y rápida, haciendo coherente la ecuación entre esfuerzo, coste y resultado

Las NTIC nos permiten aumentar el número de visitantes que acceden al museo, tanto a través de redes digitales, como con la difusión de soportes multimedia.

### **UN CASO CONCRETO: LA DIGITALIZACIÓN DEL PATRIMONIO INMATERIAL**

La progresiva incorporación en el ámbito del Museo del patrimonio cultural inmaterial, y su profunda interdependencia con el patrimonio cultural material, suscita la necesidad de que dicho Museo adapte sus líneas de trabajo para convertirse en un espacio de experimentación de nuevos lenguajes y códigos de información, en aras a conseguir el diálogo entre el patrimonio depositado. Las Nuevas Tecnologías son las herramientas que nos podrán ayudar a establecer dicho diálogo.

Captar, catalogar y recuperar el Patrimonio Inmaterial, plantea diversas dificultades técnicas debido a la gran cantidad de información recopilada (materiales de audio y vídeo). Hasta ahora el acceso selectivo a un tema concreto de entre el conjunto de datos captados ha sido posible gracias a horas y horas de trabajo por parte de los investigadores, siendo además compleja la incorporación del resultado de este trabajo a materiales de difusión del Museo.

### **CAPTACIÓN**

Normalmente la captación de materiales se viene realizando desde el departamento de Investigación. La cuestión es que ya desde el mismo trabajo de campo se debería trabajar con medios técnicos que faciliten el acceso y trabajo posterior por los demás departamentos.

Tradicionalmente muchos investigadores han utilizado medios analógicos (cintas de cassette VHS, BETA, BETACAM, MII) con el consiguiente deterioro de señal que con el paso del tiempo sufren estos formatos. Actualmente existen tecnologías digitales para la captación que facilitan el trabajo posterior, pero plantean diversos problemas de compatibilidad por la disparidad de formatos de soporte (WAVE, AIFF, MP3, ACC en materiales de audio, y MPEG2, MPEG4, AVI, MOV, DIVX, DVCam, DVCPRO, Betacam Digital, Betacam SX, Betacam MPX, Mini DV, etc. en materiales de vídeo), tanto en reproducción, digitalización y almacenaje en disco duro (storage).

Por otra parte, actualmente se ha ampliado la realización de entrevistas para su uso

en exposiciones temáticas concretas. Los audiovisuales temáticos destinados al espacio expositivo seleccionan de entre una gran cantidad de horas de rodaje sólo aquellos fragmentos de la entrevista que sirven al conservador para ilustrar la parte de discurso expositivo que necesita, desechándose la mayor parte de la entrevista, la cual contiene, en la mayoría de los casos, importante información documental para otros temas o trabajos de investigación.

### DIGITALIZACIÓN

Hasta ahora la mayoría de los materiales captados no se digitalizaban, simplemente se almacenaban, siendo limitado y complejo el acceso a la información contenida.

Desgraciadamente en muy contadas ocasiones se realizan copias de seguridad. Al existir una copia única, en caso de pérdida o deterioro, toda la información desaparece, en ocasiones de manera irrecuperable.

La digitalización del Patrimonio Inmaterial debería comprender la totalidad de la información con la que trabajamos (datos del informante, transcripción e interpretación, material audiovisual filmado,...). El proceso de digitalización implica en sí mismo una nueva copia del material, resguardando la información del deterioro o pérdida; y además posibilita efectuar posteriores trabajos de recuperación, transcripción, interrelación, edición, acceso,... de forma ágil y fluida, que sin él no podrían plantearse.

### TRANSCRIPCIÓN

La transcripción es imprescindible para cualquier paso posterior; si no transcribimos, cortamos el proceso de trabajo. Debido a la laboriosidad que supone, la mayoría de los materiales quedan sin transcribir, lo cual dificulta poder localizar la información a recuperar.

Al transcribir desde formatos analógicos producimos un desgaste en el soporte en el que está captado el material, y asumimos una inversión de tiempo en el avance o rebobinado que el proceso de transcripción requiere.

En cambio, si transcribimos desde formatos digitalizados el soporte original queda resguardado, y el acceso a cualquier punto de los materiales se realiza de forma instantánea.

### INDEXACIÓN TEMÁTICA

Indexar supone interpretar la información para organizarla en índices temáticos.

Tematizar o indexar la transcripción genera como resultado que la recuperación del material se lleve a cabo de forma guiada y ordenada.

Si la indexación está digitalizada aportará gran versatilidad en la introducción de los términos generales, específicos, relacionados y los descriptores.

## **RECUPERACIÓN**

Hasta el momento, recuperar la información ha resultado farragoso, teniendo que oír o visionar la totalidad de los materiales para poder acceder a la información necesaria, lo cual no siempre se consigue. Cuanto mayor es la cantidad de material recopilado, mayor es la complejidad y el tiempo necesario para recuperar la información buscada.

Ejemplo: de 50-60 entrevistas con aproximadamente 1h 30min de material filmado, podemos necesitar 70-90 horas de visionado para encontrar, con suerte, 5 minutos de información útil.

Pero, si nos damos cuenta, la digitalización en sí misma no facilita el proceso de recuperación de datos. Necesitamos el mismo tiempo y esfuerzo para visionar 70 horas en formato analógico que 70 horas en formato digital.

### **SISTEMAS INTELIGENTES: SOLUCIÓN PARA GESTIONAR EL PATRIMONIO INMATERIAL**

Entendemos por sistemas inteligentes aquellos que nos proporcionan herramientas para:

- recuperar la información específica que cada usuario desee obtener
- adecuarse al lenguaje de cada usuario
- interrelacionar información

La recuperación del trabajo de transcripción, indexación y catalogación temática de

los materiales audiovisuales recopilados plantean una serie de problemas que vienen a quedar solucionados con una herramienta informática sistematizada a tal efecto. Estas mismas herramientas nos permiten optimizar el aprovechamiento de estos materiales, tanto por parte de los investigadores como de los diferentes usuarios del Museo.

Siguiendo con el ejemplo anterior, un sistema inteligente nos permitiría recuperar los fragmentos concretos de las entrevistas en las que se hable de la guerra civil.

### **SISTEMA DÉDALO**

Una propuesta de sistema inteligente podría ser el Sistema Dédalo el cual reúne una serie de características que inciden en cada una de las fases del trabajo de catalogación, investigación, recuperación y difusión del Patrimonio Inmaterial.

Este sistema permite acceder específicamente a la información buscada

Ejemplo: Introduciendo el ítem "Guerra Civil" el sistema buscará entre el conjunto de materiales sólo aquellos fragmentos directamente relacionados (alusiones concretas dentro de una entrevista, discursos, mítines, debates radiofónicos, canciones, himnos...), obviando la información no relacionada con el tema. Esto permite una rápida localización temática de los fragmentos que nos interesen sin la necesidad del visionado completo de los materiales.

Dédalo permite al investigador interrelacionar diversos materiales relativos al patrimonio mate-

## Museo

Sistemas de Gestión del Conocimiento: Herramientas para la Recuperación del Patrimonio Inmaterial

rial, provenientes de otros sistemas de gestión del conocimiento.

Ejemplo: Podremos incorporar todo el patrimonio material relacionado con el ítem "Guerra Civil" (fotografías, documentos, objetos...). Recuperando toda la información relacionada con el tema obtendremos una visión general más rica.

El sistema Dédalo es independiente del interface (representación gráfica y funcional a través de la cual el usuario interactúa con el sistema informático), por lo que permite su adaptabilidad a diferentes perfiles de usuarios. Queda a criterio del personal del museo el establecimiento de los diferentes tipos de interfaces, en función de a qué información quieran acceder y consideren que los usuarios externos pueden tener acceso.

Ejemplo: El interface para un investigador requiere de herramientas que le faciliten el trabajo, como la transcripción o la indexación, necesitando que el sistema sea muy funcional. Pero un visitante externo, como el de una exposición, necesita acceder de manera mucho más didáctica y amena.

### CONCLUSIONES:

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación:

- Favorecen la aparición de un nuevo sistema de trabajo y de relación dentro del museo.
- Ofrecen además la posibilidad de diseñar herramientas (sistemas inteligentes) que permiten optimizar la gestión del conocimiento.

- Dichas herramientas deben ser capaces de adaptarse a las necesidades concretas de trabajo y a las posibilidades presupuestarias. (La inversión en tecnología debe ser, a medio o corto plazo, eficaz, no una compra efectista y espectacular que impida desarrollar otros aspectos del museo).

Por tanto, hemos de generar herramientas eficaces, en las cuales lo importante sea la información que gestionan, no las herramientas mismas. La tecnología es un medio, no un fin en sí mismo.

(1) Según la "Convención de UNESCO para la Salvaguardia del Patrimonio Inmaterial" celebrada en París en octubre de 2003, se entiende por Patrimonio Cultural Inmaterial los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas –junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que le son inherentes– que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. Este patrimonio cultural inmaterial que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana.