

Colaboración, tecnología y patrimonio cultural: juego de espejos

Jesús Tramullas | Dpto. Ciencias de la Documentación, Universidad de Zaragoza

URL de la contribución <<http://www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/5367>>

Escribía Lope de Vega en la comedia *La niña de plata* (1617), para deleite de espectadores, que “un soneto me manda hacer Violante, que en mi vida me he visto en tanto aprieto;” También nos encontramos ante un buen problema cuando se plantea una reflexión sobre el uso (o el abuso) de las tecnologías de la información en el ámbito del patrimonio cultural. La utilización de herramientas informáticas en la investigación arqueológica o la gestión museológica comienza a hacerse común en la década de 1970, se desarrolla en las dos décadas siguientes, y es ya en el siglo XXI cuando estas herramientas permean todo tipo de actividad imaginable sobre el patrimonio cultural, sus usos, gestión y disfrute.

Al igual que en otros entornos de actividad, las tecnologías eran una herramienta especializada, al alcance de una élite técnica y científica, especialmente formada para su aplicación en contextos altamente especializados, como el análisis científico-técnico o la gestión.



Miembro de Wikimedia España en el Teatro romano de Caesaraugusta (Zaragoza) durante el Wiki Takes Caesaraugusta | foto Iván Hecraz

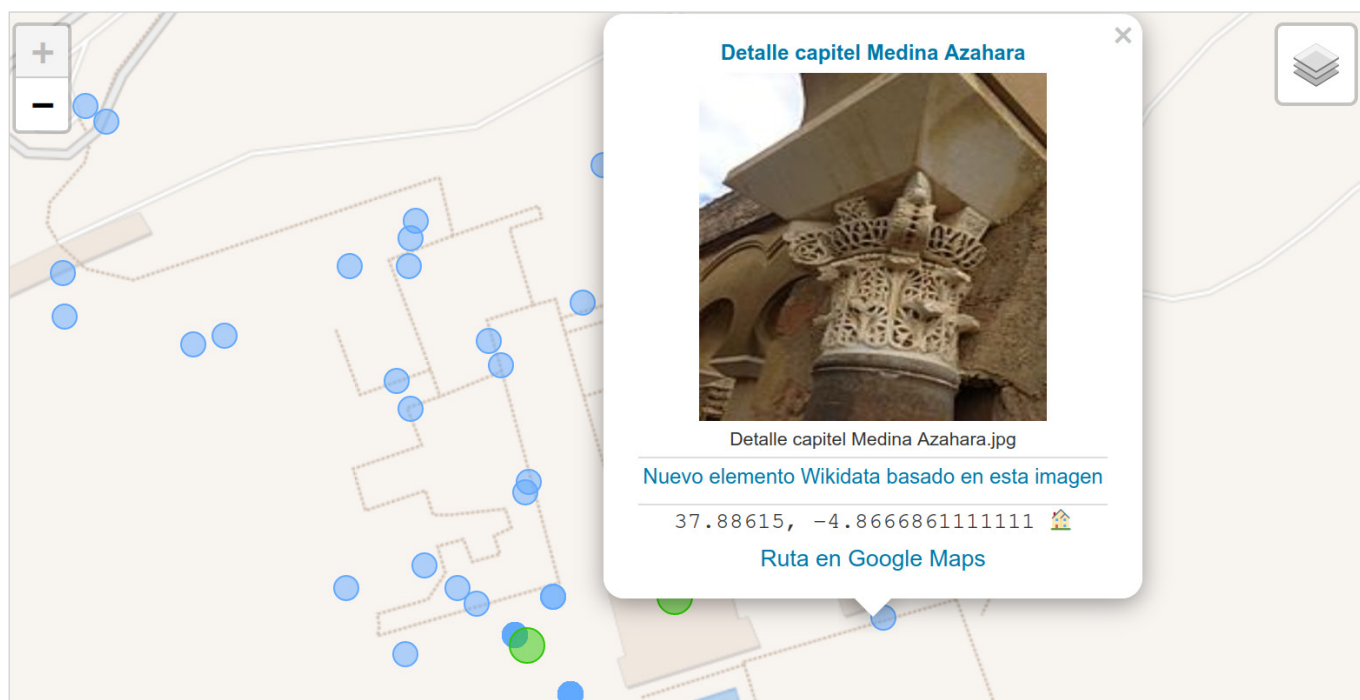
Precisamente a inicios del siglo XXI el movimiento del web 2.0 trae a la palestra un enfoque diferente, democratizador, al hacer posible la participación de amplios grupos de usuarios en la creación y el procesamiento colaborativo de información. Si en un primer momento la participación se centraba en la publicación de contenido individual y en la opinión, rápidamente aparecen plataformas que van más allá y que facilitan la creación colaborativa de conocimiento. *Wikipedia* y los proyectos Wikimedia, y *OpenStreetMap* son los mejores ejemplos de estos procesos. A partir de sus contenidos y servicios, de acceso, uso y reutilización libres y abiertos, ha sido posible integrar sus contenidos en otros servicios y productos especializados, expandiendo posibilidades y capacidades de todo tipo.

Los últimos años se han caracterizado por la aparición y el auge de entornos de computación abiertos a la ciudadanía. Las plataformas de ciencia ciudadana se basan precisamente en ofrecer a aquélla entornos en los que aportar información para su procesamiento posterior, y para la difusión de los resultados obtenidos, o para compartir tiempo de cálculo de las máquinas individuales, en un proyecto mayor. El estudio del patrimonio cultural, en todas sus posibles vertientes, no podía permanecer ajeno a las posibilidades que se abren a través de la creación de aplicaciones y repositorios de datos de acceso público, puestas a disposición de la ciudadanía. La proliferación de proyectos GLAM (*Galleries, Libraries, Archives & Museums*) es un indicador del interés de ciudadanía e instituciones en la aproximación colaborativa al patrimonio.

Sin embargo, este panorama ideal no debe ni puede esconder varias cuestiones clave, sobre las que debe-

...a debate TIC en red abiertas a la ciudadanía: ¿un recurso creciente para el conocimiento, la investigación y la tutela del patrimonio cultural?

| coordinan José María Martín Civantos, Maurizio Toscano y Elena Correa Jiménez



WikiShootMe, una herramienta para subir fotografías | fuente Wikimedia Commons

rían pivotar ineludiblemente estos proyectos. Como cuestión previa, debe recordarse que las tecnologías de la información no sustituyen al patrimonio cultural; no pueden ser una excusa para dejar de lado las actuaciones de campo imprescindibles para su inventario y catálogo, estudio, divulgación, explotación y preservación. Tampoco son un sustituto de la experiencia personal: ningún entorno virtual sustituye la emoción de ver, a escasos centímetros, la Venus de Willendorf, o de visitar las necrópolis tebanas.

La participación ciudadana en proyectos que podríamos etiquetar como de “patrimonio abierto” es otro campo más para la creación y el desarrollo del procomún. Sin embargo, estos proyectos sobre el patrimonio cultural, mediados tecnológicamente, no surgen por generación espontánea ni se organizan y gestionan de la nada. Hay varios factores clave a los que es necesario atender:

1. Profesionalidad: es necesario disponer y organizar un grupo de profesionales, de diferentes perfiles, que

aseguren la planificación, control, seguimiento y dinamización de las actividades, así como el soporte a las necesidades y requerimientos de los usuarios y usuarias. La estandarización de datos y los protocolos de gestión son sus responsabilidades, entre otras.

2. Participación: un factor nuclear. Sin participación colaborativa no hay proyecto o tecnología que pueda llevar adelante un proyecto con garantía de éxito. Asegurar la implicación y la colaboración de los grupos de interés es fundamental, y las tecnologías abiertas a la ciudadanía son un medio para ello. La participación es un activo que hay que cuidar con mimo; si bien en un primer momento puede responder favorablemente ante una situación o una necesidad puntuales, a medio y largo plazo requieren de una atención especial. Las acciones de retorno son un refuerzo de la participación.

3. Retorno: la ciudadanía espera un retorno de su actividad. Aunque en la mayoría de las ocasiones las aportaciones se realizan “gratia et amore”, por concienciación

y compromiso personal o grupal, se espera una reorientación, un resultado visible de la aportación. Éste puede tomar diferentes formas, o usar diferentes vías, pero debe, a su vez, enriquecer el procomún.

4. Licencias abiertas: todos los datos y la información aportados por los y las participantes en un proyecto deben convertirse a formatos abiertos, y ser publicados bajo licencias libres, preferiblemente dominio público, que permitan su reutilización en cualquier otro contexto o aplicación. El dominio público es una forma imprescindible de retorno.

5. Sostenibilidad: los recursos de información y documentación creados a través de los proyectos colaborativos sobre el patrimonio deben asegurar su sostenibilidad a medio y largo plazo. Esta sostenibilidad requiere una adecuada dotación de recursos, con la finalidad de mantener el recurso y sus datos disponibles a través de las redes, pero también demanda planes de contingencia ante un final de disponibilidad. Evidentemente, son necesarios planes de migración del servicio, incluyendo el código que lo ejecuta, lo que facilitaría su migración y restauración en otras plataformas, y la publicación de los conjuntos de datos y ficheros como dominio público.

Las tecnologías de la información y las redes de comunicaciones han permitido crear un entorno de trabajo colaborativo en el que crear y publicar recursos de información sobre el patrimonio cultural es más fácil que nunca. Su éxito es responsabilidad de las instituciones y de la ciudadanía; las tecnologías son sólo el medio necesario.

BIBLIOGRAFÍA

- Burkey, B. (2021) From Bricks to Clicks: How Digital Heritage Initiatives Create a New Ecosystem for Cultural Heritage and Collective Remembering. *Journal of Communication Inquiry*, vol. 46, n.º 2, pp. 195-205. Disponible en: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/01968599211041112> [Consulta: 17/04/2023]
- Dahlgren, A.N. & Hansson, K. (2022) Crowdsourcing Cultural Heritage As Democratic Practice. En: Rausch, C., Benschop,

R., Sitzia, E., Van Saaze, V. (ed.) *Participatory Practices in Art and Cultural Heritage*. Cham: Springer, pp. 39-48. (Studies in Art, Heritage, Law and the Market, volume 5). Disponible en: https://doi.org/10.1007/978-3-031-05694-9_4 [Consulta: 17/04/2023]

- Oomen, J. y Aroyo, L. (2011) Crowdsourcing in the cultural heritage domain: opportunities and challenges. *C&T '11: Proceedings of the 5th International Conference on Communities and Technologies*. New York: Association for Computing Machinery, pp. 138-149. Disponible en: <https://doi.org/10.1145/2103354.2103373> [Consulta: 17/04/2023]
- Tramullas, J. (2021) Desarrollo de colecciones de patrimonio cultural en entornos colaborativos. En: Ramírez-Sánchez, M. (ed.) *Escritura expuesta y poder en España y Portugal durante el Renacimiento. De la edición digital al estudio de la epigrafía humanística*. Madrid: Sílex Universidad, pp. 209-226