

044 - 045

Debate  
e Investigación

Nuevos lenguajes para la  
difusión del patrimonio  
cultural

PH46 - Diciembre 2003

perspectiva realmente prometedora en la consecución de una adecuada explotación del lenguaje hipermedia.

## Banda ancha, la promesa pendiente

Pasó ya el tiempo, por razones comerciales y tecnológicas, de los títulos hipermedia off-line, por lo menos eso parece, y ha llegado el momento de las altas prestaciones de Internet a través de la banda ancha. No vamos a entrar en estudios tecnológicos sobre este campo, pero sí destacar que en el terreno de las telecomunicaciones la banda ancha, sea a través del ADSL, la fibra óptica o vía satélite, posee la capacidad de transmitir y recibir información de alta velocidad y en permanente conexión a través de la red, incluyendo datos, imagen (vídeo analógico y digital de alta definición) y audio. Las posibilidades son extraordinarias y se está avanzando decididamente "hacia una integración de redes y servicios con objeto de lograr una única red multimedia, a partir de la tecnología digital que permita mayor de nivel de interactividad entre sistemas complejos e inteligentes"<sup>8</sup>.

Uno de los campos pioneros en Internet es el de la cultura, y más en concreto el del arte. La información es abrumadora; podemos de manera instantánea acceder a las obras de Vermeer, Dalí o Picasso, sus biografías, a un chat sobre el campo de la restauración o las falsificaciones, acceder a los fondos de un museo, comprar las entradas de una ópera o participar en la puja de una subasta. Y esa información es creciente e imparable, pues cada día se incorporan a la red millones de nuevas páginas.

Pero Internet es mucho más que la acumulación de la información. Estoy convencido de que en esta etapa debemos centrar nuestras investigaciones y aplicaciones en el área de banda

ancha, aprovechando las altas prestaciones que ofrece un servicio como Internet en su aplicación a temas relacionados con la educación y la difusión del patrimonio cultural. Para llevar a cabo esta tarea, la Red española de E-CultureNet (European Network of Centres of Excellence for Research and Education in Digital Cultura), centrada en el ámbito del broadband, ha propuesto cuatro líneas de investigación que podrían desarrollarse de manera transversal:

- 1<sup>º</sup>) Entorno inteligente: estudio del lenguaje hipermedia en Internet con especial incidencia en la accesibilidad a la Sociedad de la Información y de la Comunicación de todas las personas.
- 2<sup>º</sup>) E-learning: sistemas telemáticos interactivos e inteligentes de altas prestaciones aplicados al ocio, la conservación y difusión del patrimonio cultural, la educación y la formación permanente.
- 3<sup>º</sup>) Entornos multidimensionales y sistemas de representación y gestión del conocimiento: instrumentos de creación, organización, uso compartido y difusión de contenido digital.
- 4<sup>º</sup>) Turismo cultural e Internet: mejora de la producción, transmisión y utilización de la información y del conocimiento para el desarrollo del llamado turismo cultural, con especial atención a los sistemas plurilingües y multiculturales<sup>9</sup>.

Estas investigaciones y aplicaciones cobran en nuestro país una importancia esencial dentro de la Unión Europea, dado que España se sitúa en penúltimo lugar, detrás de Grecia, en el desarrollo de la Sociedad de la Información y en el acceso a Internet. Se habla de "brecha digital" para explicar que en la era de la información, hay países que se han quedado rezagados al mantener bajos índices de conexión con las redes de telecomunicaciones. Es cierto que esa brecha es aún mayor en los países subdesarrollados por falta de acceso a los medios tecnológicos<sup>10</sup>, pero el gran reto en la red es el ámbito de los contenidos, porque innovar es más que el conocimiento de la tecnología.

## Voces

### El binomio patrimonio-tecnologías: nuevos desafíos

M<sup>a</sup> Luisa Bellido

Prof. Titular de Historia del Arte. U. de Granada

En las últimas décadas las sociedades más desarrolladas se han regido por conceptos como ocio, cultura, patrimonio y conservación. Estos han ido configurando una nueva imagen social marcada en parte por el respeto al pasado como forma de conocimiento y como vehículo de desarrollo. Reciente es la aparición e incorporación de las "nuevas tecnologías" al ámbito patrimonial. Dos aspectos que, aunque en sus inicios se consideraban como dos realidades muy dispares, hoy vemos que su relación y mutua

influencia es imprescindible para ambas. Y decimos para ambas porque el patrimonio se ha beneficiado de estos nuevos lenguajes a la hora de la difusión y de mostrar sus potencialidades didácticas y educativas, mientras que las nuevas tecnologías se han "humanizado" gracias al aporte de los aspectos patrimoniales.

Términos como hipertexto, realidad virtual o multimedia han entrado a formar parte de nuestro vocabulario cotidiano y son cada vez más los que utilizan estas herramientas, sobre todo en aspectos relacionados con el patrimonio.

La famosa, y tan debatida, idea de la globalización adquiere, en este sentido, un valor crucial. No debemos permitir que esa globalización se entienda como la homogeneización de la cultura, y por tanto de los aspectos patrimoniales, sino que debemos optar por un sistema mixto que por un lado sea integrador y democratizador pero también apoye y beneficie la diversidad. Las nuevas tecnologías deben convertirse en instrumento de este fenómeno integrador.

Tenemos a nuestra disposición programas de diseño hipermedia y capacidad telemática cada día más perfectos y sofisticados, lo que necesitamos es desarrollar lo que podemos calificar como "industria de los contenidos". Nuestros esfuerzos como gestores y expertos en patrimonio cultural no pueden estar centrados en la tecnología misma, sino en su aprovechamiento para los contenidos culturales. Lo que pretendemos resaltar es que el hipermedia exige a los autores desarrollar una narración interactiva inteligente. Como nos dice Isidro Moreno, es necesario "un nuevo tipo de autor con una mentalidad creativa distinta, que se sirva de los avances tecnológicos y ahonde en los narrativos para crear relatos hipermedia sin la mediatización de las narraciones tradicionales", que piense, a su vez, que "el lector de los textos hipermedia se convierte en lectoautor tomando decisiones y eligiendo senderos, e, incluso, si el programa lo permite, modificando los textos originales del autor y creando otros nuevos"<sup>11</sup>.

## La industria de los contenidos

Hay que incidir en la importancia de los contenidos y de su diseño interactivo para entender el hipermedia no como mero soporte tecnológico, sino como auténtica renovación en los conceptos tradicionales estéticos, narrativos y de comunicación. En cualquier hipermedia, pero especialmente en los de aplicación al campo del patrimonio cultural, la innovación técnica que aporta el soporte debe estar en relación directa con el contenido. La pobreza de contenidos suele conllevar una pobreza de interactividad, así como un diseño mal planteado implica unos contenidos escasos. Un programa inteligente implica un equilibrio entre la riqueza y profundidad de los contenidos y la riqueza y profundidad en el diseño interactivo y la explotación del lenguaje del hipermedia, y éste surgirá de una colaboración interdisciplinaria entre expertos en software, en comunicación audiovisual y en patrimonio cultural.

Hemos señalado la difusión como uno de los aportes claves de las nuevas tecnologías. Ésta no debe entenderse como una trivialización del patrimonio, ni como una actividad menor: debe entenderse como el conjunto de acciones encaminadas a dar a conocerlo y poner los medios y los instrumentos precisos para que sea apreciado, valorado y disfrutado por el mayor número de personas. Las posibilidades que la aplicación de estas tecnologías ofrecen dentro de la difusión posibilitan la democratización del acceso a la información que redundan en un acercamiento "inmediato" al bien patrimonial.

En cuanto a las posibilidades didácticas que aportan las nuevas tecnologías, se consigue la estructuración de la información, adecuándola al usuario al que va dirigida, creando filtros de acceso dependiendo del grado de interés del visitante y organizando los contenidos según las disponibilidades docentes o divulgativas. Un aspecto realmente importante es la utilización de diversos soportes -audio, video, texto, música- que facilitan una mejor aproximación al mundo patrimonial. También, gracias a internet, se hace posible la actualización continua de

El gran reto hoy día es materializar la vinculación del nuevo concepto de patrimonio cultural que se va implantando con las posibilidades que aporta el lenguaje de las TIC. El patrimonio cultural no se refiere al arte o a su historia, ni a los museos, ni a la restauración y conservación de obras artísticas, es todo ello y a la vez mucho más. Habitualmente se entiende por patrimonio el conjunto de bienes inmuebles y de obras de arte dignas de ser conservadas y admiradas por ser testimonio del pasado y fruto del genio creativo. Pero lo que hoy denominamos patrimonio cultural tiene un alcance mucho mayor al abarcar no sólo las obras de las artes visuales (pintura, grabado, escultura...) sino también la música, la danza, el teatro o los medios tecnológicos, como el cine o el video, los bienes culturales de todo género, como los arquitectónicos, los antropológicos y científicos, los paisajes culturales y, lo que es esencial, el llamado patrimonio intangible, o sea, su valor cultural<sup>12</sup>. Del conjunto de estos elementos se desprende que los bienes del patrimonio cultural son dignos de ser conservados y restaurados no por antiguos y dignos de admiración sino porque forman parte de nuestro presente -cargados de historia- y porque son producto de las interacciones culturales, económicas y sociales a lo largo de la historia y deben ser integrados en nuestro sistema actual de vida.

Esta nueva concepción del patrimonio cultural va abriendo una nueva perspectiva de su difusión y pedagogía, la que permitiría comprender a las nuevas generaciones que los bienes que lo constituyen merecen ser atendidos y respetados y, sobre todo, conocidos y comprendidos. Y en esta perspectiva se encuentran las TIC. Las posibilidades del lenguaje que aporta el hipermedia para la difusión y didáctica del patrimonio cultural son múltiples; apuntamos aquí algunas de ellas.

> Si partimos de la idea de que la historia del patrimonio cultural es la historia de los objetos y de los espacios culturales, no

la información, al poder mantener unos datos fijos relacionados con el bien a la vez que modificar, ampliar o agregar datos y conclusiones que convierten a esa información en un elemento vivo y nunca caduco. Y por si ello fuera poco, se ofrece una disponibilidad constante del bien que permite un mayor acercamiento: ya no dependemos de entradas, horarios, colas, problemas de transporte o cupos diarios.

Sin embargo aunque mucho se ha recorrido no debemos engañarnos, sólo estaremos auténticamente desarrollados cuando no seamos meros consumidores de la información patrimonial que aparece en los distintos medios tecnológicos, sino que seamos capaces de convertirnos en creadores de la misma. Para ello es imprescindible que las distintas instituciones relacionadas con el patrimonio apoyen programas de investigación tendientes al diseño de corpus informativos, y no sólo a la gestión. Teniendo en cuenta el enorme potencial patrimonial que tiene nuestro país, debemos ser nosotros los que generemos la información sobre ese patrimonio y ser capaces de incorporarnos activamente a la sociedad de la información.