



Consorci de
Biblioteques Universitàries
de Catalunya

Biblioteques digitals, museus virtuals: ¿on rau la diferència?

Jane Barton

Centre for Digital Library Research, Department of Computer and
Information Sciences, University of Strathclyde, Glasgow, Regne Unit

Aquest article va ser publicat l'any 2005 a *Library Review*, Vol. 54, No. 3, 2005. pp.149-154.

La traducció catalana ha estat feta, amb permís de l'autora, per Gemma Bierge Lloret
(Serveis de Biblioteca de la Universitat de Barcelona – CRAI)

RESUM

Objectiu - Aquest article ofereix una visió general de les activitats en l'àrea dels museus virtuals i posa en consideració una sèrie de temes, en què s'han trobat paral·lelismes amb el camp de les biblioteques digitals.

Plantejament/metodologia/tractament - Utilitzant una sèrie d'exemples il·lustratius, intentem determinar allò que defineix, d'una banda, un museu virtual, i de l'altra, una biblioteca digital amb l'aparença de museu virtual; quan té sentit per als museus virtuals treballar cooperativament amb les biblioteques digitals, o servir-se de l'experiència de la recerca i evolució de la biblioteca digital; i com es podria aprofitar el poder de l'entorn digital per promoure els valors de la comunitat museística.

Resultats - S'ha trobat que els museus virtuals i les biblioteques digitals tenen molt en comú i que les seves fronteres es van desdibuixant cada cop més. La disponibilitat de metadades a nivell d'objecte, necessàries per portar a terme l'ampli potencial de l'entorn digital, a fi de millorar i ampliar l'experiència tradicional dels museus, fa sorgir diverses qüestions que són compartides per les biblioteques i que es podrien beneficiar de tractaments comuns. En especial, la col·laboració entre les comunitats de biblioteques i museus és bàsica si es volen trobar solucions als problemes de cerques interdisciplinàries, i el seu potencial per facilitar la creació de nou coneixement ha de ser aprofitat al màxim. No obstant, tot intent associatiu ha de tenir en compte, tant les diferències com les similituds entre les dues comunitats, donat que aquestes diferències són fonamentals i determinants.

Totes les URLs comprovades i validades a 9 d'abril 2007

INTRODUCCIÓ

Alguns podrien dir que els museus digitals són simplement biblioteques digitals anomenades de manera diferent, mentre que altres podrien sostenir que no tenen res a veure. La veritat es situa en un entremig, o, més aviat, hi ha part de veritat en les dues declaracions. Aquest article intenta clarificar aquesta confusió, establint d'una banda el que defineix un museu virtual, i de l'altra, el que determina una biblioteca digital amb l'aparença de museu virtual.

L'entorn digital presenta magnífiques oportunitats per a noves prestacions i per a millorar experiències, però abans d'engrescar-s'hi, seria convenient formular de nou la pregunta feta per Harter (1997) en el context de les biblioteques digitals: ¿quins valors, propietats i característiques del museu tradicional volem mantenir a l'hora que construïm els museus virtuals del futur?

També seria útil, considerar en quina mesura les característiques tradicionals i la nova funcionalitat dels museus virtuals coincideixen amb les de les biblioteques digitals. En general, s'esperaria trobar-hi algunes similituds, potser inclús sinergia, en quan a la funcionalitat, perquè aquesta funcionalitat queda potenciada per un entorn digital compartit. Però també es trobaran autèntiques diferències entre característiques tradicionals, ja que aquestes vénen definides pels diferents objectius i cultures de les comunitats dels museus i les biblioteques. Acceptant que aquesta hipòtesis sigui vàlida, ¿té algun sentit per als museus virtuals treballar cooperativament amb les biblioteques digitals, o utilitzar l'experiència de la recerca i evolució de la biblioteca digital? I, com es podria aprofitar el poder de l'entorn digital per promoure els valors de la comunitat museística?

MUSEUS VIRTUALS EQUIVALENTS A BIBLIOTEQUES DIGITALS?

Les biblioteques virtuals es poden definir de moltes maneres – només seria suficient dir que la col·lecció de substituïts o reproduccions d'objectes de museu, associats a metadades o registres de catàleg que faciliten la seva recuperació i visualització individual, és, bàsicament, una biblioteca digital. Aquest mateix fons pot també incloure substituïts digitals de materials més complexos com exposicions, visites guiades, recursos per a l'ensenyament i l'aprenentatge o publicacions, que poden ser tractats tant com a objectes per dret propi o com a combinacions d'altres objectes. Es poden crear automàticament noves combinacions d'objectes, inclús els propis usuaris poden formar les seves combinacions d'objectes utilitzant les prestacions de cerca i navegació permeses per les metadades de nivell d'objecte.

Per exemple, el Springburn Virtual Museum (gdl.cdlr.strath.ac.uk/springburn/) ha estat desenvolupat com una col·lecció dins de la Glasgow Digital Library, la qual ha fet una total aposta per a un tractament basat en metadades (Dawson, 2004). La seva pàgina inicial, que reproduïx una selecció de fotografies de les col·leccions del museu, va ser automàticament generada per una base de dades d'imatges digitals, peus de foto i elements de metadades. Aquest tractament automatitzat, s'ha fet servir ara per reproduir algunes exposicions senceres i publicacions impreses, on els seus components disgregats poden ser recuperats individualment i recombinats quasi a voluntat pròpia. Com a contrast, el Cambourne School of Mines Virtual Museum (www.ex.ac.uk/geomincentre/) no pot ser considerat una biblioteca digital per manca-li una aproximació fonamentada en metadades, que permetria la recuperació i recombinació a nivell d'objecte.

METADADES: LA CLAU DE PAS AL MUSEU VIRTUAL

Malgrat que la disponibilitat de metadades a nivell d'objecte obre de manera clara una varietat de possibilitats per al museu virtual, a la vegada, planteja una sèrie de temes que s'han de solucionar. No es tracta només de facilitar accés en línia a metadades preexistents a nivell d'objecte, en forma de registres o documentació de museu. Aquesta mena de registres tenen poques possibilitats de satisfer les necessitats i expectatives dels usuaris de l'entorn digital, o, de que siguin interoperables amb metadades d'altres fonts, aleshores, la conversió de registres per encarrilar els a vegades temes conflictius, associats amb la funcionalitat local i una més gran interoperabilitat, si no més, pot representar un repte.

La base de dades COVES, que serveix de plataforma a l'Accessing Virtual Egypt (www.accessingvirtualegypt.ucl.ac.uk/), aplega metadades i imatges digitals de col·leccions temàtiques d'objectes virtuals, extretes de cinc museus diferents. L'ús de vocabularis controlats per als elements de les dades, com "nom de l'objecte", ajuden a assegurar una cerca i navegació efectiva, feta simultàniament a tots els cinc grups d'objectes, però alguns elements, com per exemple els relacionats amb la història de les adquisicions, han estat omesos en la versió web de la base de dades, i als investigadors que vulguin aprofundir se'ls aconsella contactar amb els propis museus per a una informació més detallada.

Per millorar la interoperabilitat a través d'una gama més amplia de fonts de metadades, es pot utilitzar un estàndard que tingui un conjunt d'elements d'aplicació general, com el que ofereix Dublin Core Metadata Initiative (2004). No obstant, un cert grau d'excessiva "simplificació" ("dumbing down") esdevé inevitable, i Spinazzè (2004) arriba a descriure la seva utilització, sense haver estat ampliat, com un mal ús, "[ja que en] resulten, pàgina darrera pàgina, registres indiferenciats a mena d'inventari, que han estat fets accessibles en línia". Quan el Dublin Core s'utilitza per facilitar cerques interdisciplinàries, les incompatibilitats entre esquemes basats en àrees temàtiques especialitzades encara ho complica tot més. Polfreman (2004) suggereix dos estratègies possibles:

1. acordar amb les organitzacions un conjunt d'elements més ric, amb què sigui raonable suposar que els usuaris de les seves col·leccions facin cerques simultànies a diferents llocs.
2. crear descripcions a nivell de col·lecció, que quan siguin recuperades en cerques multidisciplinàries, proporcionin una visió global de les col·leccions d'objectes rellevants i permeti a l'usuari "desplegar les especificacions" ("drill down") selectivament en les metadades de nivell d'objecte més riques de contingut, disponibles en les bases de dades individuals.

La primera d'aquestes estratègies té una bona representació en el projecte Linking Florida's Natural Heritage project (palmm.fcla.edu/lnh/), que proporciona accés als registres de les col·leccions d'espècimens del museu, registres bibliogràfics de literatura científica i versions digitalitzades de texts seminals. Les incompatibilitats entre les diferents maneres en què anomenen les espècies les biblioteques i els museus s'haurà de solucionar abans de que les cerques simultànies a tot el conjunt de dades puguin fer-se de manera efectiva. En un inici, el projecte adaptava registres bibliogràfics per incorporar noms científics jeràrquicament encadenats, però això va resultar insostenible. Després es va fer un mapeig entre noms comuns i científics per permetre la recuperació dels registres dels espècimens utilitzant noms comuns, no obstant, això està lluny de poder arribar a fer-se de manera exhaustiva (Caplan and Haas, 2004). A la llarga, el desenvolupament d'un servidor taxonòmic de noms, uBIO (www.ubio.org/), aportarà la solució, vàlida per a tota la comunitat, a un problema massa gran per poder-lo resoldre de manera satisfactòria a nivell de projecte individual.

La segona de les estratègies de Polfreman, descripcions a nivell de col·lecció, no deixa de tenir les seves pròpies dificultats i presenta una etapa addicional en el procés de cerca, però Macgregor (2003) defensa que és necessari un "canvi de paradigma", de una descripció a nivell d'objecte a una altra a nivell de col·lecció, si els usuaris volen navegar amb èxit per les col·leccions cada vegada més àmplies, distribuïdes i heterogènies d'objectes digitals disponibles. Spinazzè es fa ressò d'aquesta opinió, parlant d'un "paradigma canviant" entre els museus i les seves metadades, en resposta als canvis en les "funcions i responsabilitats del museus en relació a les comunitats i al públic a qui serveixen".

Per donar solució als temes de les metadades i la seva relació amb als museus virtuals, és necessari, en primer lloc, entendre els requeriments actuals i futurs de la comunitat emergent d'usuaris del museu virtual, i, en segon lloc, considerar si la tecnologia disponible i les metadades existents els poden ajudar en les seves activitats (Cameron, 2003). Sigui quines siguin les dificultats, l'existència de metadades interoperables a nivell d'objecte, i d'aquí la facilitat d'agregar o disgregar continguts de múltiples fonts, és la clau per portar a terme les aspiracions de més gran envergadura del museu virtual.

MUSEUS VIRTUAL: REPRODUINT, AMPLIANT I REDEFININT L'EXPERIÈNCIA DEL MUSEU

Els museus virtuals han estat definits com a “productes multimèdia o llocs web capaços de proporcionar unes experiències noves i fresques d'un determinat museu i del seu patrimoni cultural”, (Giaccardi, 2004). Utilitzant la web com a mitjà de comunicació, els museus poden reproduir els seus objectes, col·leccions, espais d'expositors, exposicions i visites, millorar l'accés a l'experiència de coneixença dels museus i arribar a un nou públic. Aprofitant la funcionalitat de la web, en concret les “capacitats associatives de l'hipertext” (Giaccardi, 2004), l'experiència del museu pot ser millorada i ampliada incloent-hi coses que simplement no són possibles en l'entorn físic. Per exemple, l'exposició Smithsonian Institution's Ocean Planet (seawifs.gsfc.nasa.gov/ocean_planet.html) és una versió digital de una exposició itinerant que va ser originalment muntada el 1995. A més de reproduir i ampliar l'accés a la sala d'exposicions física, la versió digital també permet que els visitants facin cerques d'objectes individuals i mostres exposades i construeixin les seves pròpies visites.

La facilitat que proporcionen les metadades per recombinar i reinterpretar els objectes dels museus ofereix oportunitats per al desenvolupament de la col·lecció i de les seves exposicions, i per a la creació de nou coneixement, tant a nivell acadèmic dins de la comunitat dels museus com a nivell de la més amplia comunitat d'usuaris de museus. Els visitants del Peabody Essex Museum's ARTscape (www.pem.org/artscape) poden cercar i consultar objectes en línia o seleccionar objectes del museu físic utilitzant una barra lectora d'àudio i fent ús d'un reproductor aleatori intel·ligent, per poder fer “connexions interessants i sorprenents” amb altres objectes, i construir col·leccions anotades fent servir un procediment que Johnson (2004) compara a la creació de les llistes de reproducció de música digital del programa iTunes d'Apple, d'aquesta manera es contribueix a “forjar experiències tan úniques i personalitzades com pot crear la imaginació de cada persona” Johnson (2004).

A Jorgersen (2004) li agradaria que la comunitat dels museus fes un pas endavant i adoptés un tractament distribuït per a la descripció, anotació i desenvolupament de la col·lecció, a l'extrem de facilitar l'anotació oberta, de manera que les descripcions d'objectes es poguessin fer des de fora de la comunitat tradicional, com també la descripció i/o digitalització de col·leccions privades o personals que fossin de més interès. Això, a la seva vegada, maximitzaria el potencial de la creació distribuïda de nou coneixement, tan dintre com fora del terreny dels acadèmics i dels curadors. “Reconeixent i adoptant aquests mecanismes, els museus i altres institucions poden ser líders en la creació d'un món nou fet d'esforços intel·lectuals i creatius, en què els participants tenen la possibilitat de compartir coneixements i experiències de una manera fins ara inimaginable” Jorgersen (2004).

Giaccardi (2004) argumenta que els objectes del museu ja ho són de virtuals, en el sentit de que han estat tretts dels seus emplaçaments originals i se'ls ha de tornar a contextualitzar dins del museu, i que les aplicacions que s'han descrit més amunt “no posen en dubte la naturalesa contemporània del museu, sinó que senzillament posen en relleu el component virtual que porta inherent”. Suggereix que es fa necessària “una nova forma de virtualitat” que reflecteixi la naturalesa evolutiva del museu, deixant de banda l'única manera de comunicació erudita que procedeix de l'interior del museu, per donar cabuda a una visió més inclusiva que pugui acollir “les múltiples i diferenciades maneres de fer” provinents de la comunitat amb qui el museu es relaciona.

Un fascinant exemple d'aquest concepte ens el proporciona el Virtual Museum of the Collective Memory of Lombardia Region (www.url.it/muvi/), que utilitza la radio i la web per a reunir i donar a conèixer imatges i històries reals de dins de la comunitat local. El desenvolupament del museu ha estat un procés iteratiu, en què el públic, al visitar la pàgina web o escoltar la seva emissora associada de ràdio, ha trobat l'estímul per participar-hi, aportant els seus propis “materials i recursos emocionals”. La comunitat local és el patrimoni vivent de la regió i la seva memòria col·lectiva és la seva història.

MUSEUS VIRTUALS I APRENTATGE PER MITJANS DIGITALS ("E-LEARNING")

El mateix paper educatiu del museu tradicional s'ha de continuar seguint mantenint per mitjà del museu virtual, i existeixen moltes excel·lents mostres de materials d'aprenentatge en línia – vegis per exemple el Virtual Museum of Canada's Teacher's Centre (www.virtualmuseum.ca/English/Teacher/index_flash.html). El recent fenomen de "l'economia e-learning", que posa l'èmfasi en compartir i redissenyar els materials d'aprenentatge (Downes, 2003), indica que els professors i els estudiants, com qualsevol altre usuari del museu virtual, voldran recombinar i recontextualitzar els objectes del museu en l'entorn digital. No obstant haver-hi experiències d'aprenentatge molt ben resoltes com els recursos del British Museum's Ancient China resource (www.ancientchina.co.uk/), que a part de tenir la seva pròpia utilitat també serveixen de model, altres materials d'aprenentatge a nivell altament granular, com les imatges i texts d'acompanyament que es poden trobar a SCRAN (www.scran.ac.uk/), són més fàcils de redissenyar per adaptar-se a una varietat més ampla de plans d'estudi i maneres d'aprendre.

No obstant, si els objectes dels museus han de ser utilitzats per la comunitat de docents i estudiants, han de ser accessibles juntament amb objectes d'aprenentatge d'altres àrees de coneixement. Idealment, se'ls hauria de descriure utilitzant l'adequat esquema de metadades, com per exemple UK LOM Core, per assegurar l'interoperabilitat amb els dipòsits d'objectes d'aprenentatge que actualment s'estan desenvolupant en tot el sector educatiu. Això, inevitablement, donarà lloc a un conjunt de plantejaments similars als que apareixen associats amb les cerques fetes simultàniament a museus virtuals i a biblioteques digitals.

COMENTARI FINAL

Els museus virtuals i les biblioteques digitals tenen molt en comú. Es fa evident que, des de la perspectiva de l'usuari, les fronteres entre museus virtuals i altres proveïdors d'informació digital es van desdibuixant cada cop més. La disponibilitat de metadades a nivell d'objecte, necessàries per portar a terme l'ampli potencial de l'entorn digital a fi de millorar i ampliar l'experiència tradicional dels museus, fa sorgir diverses qüestions que són compartides per les biblioteques i que es podrien beneficiar de tractaments comuns. En especial, la col·laboració entre les comunitats de biblioteques i museus és bàsica si es volen trobar solucions als problemes de cerques interdisciplinàries, i el seu potencial per facilitar la creació de nou coneixement ha de ser aprofitat al màxim. No obstant, tot intent associatiu ha de tenir en compte, tant les diferències com les similituds entre les dues comunitats, donat que aquestes diferències són fonamentals i determinants.

REFERÈNCIES

Cameron, F. (2003), "The next generation – 'knowledge environments' and digital collections", comunicació presentada a Museums and the Web 2003, disponible a:

<http://www.archimuse.com/mw2003/papers/cameron/cameron.html>

Caplan, P., Haas, S. (2004), "Metadata rematrixed: merging museum and library boundaries", *Library Hi Tech*, Vol. 22 No.3, pp.263-9.

Dawson, A. (2004), "Building a digital library in 80 days: the Glasgow experience", in Andrews, J., Law, D. (Eds), *Digital Libraries: Policy, Planning & Practice*, Ashgate, Aldershot, disponible a: <http://cdlr.strath.ac.uk/pubs/dawsona/ad200301.htm>

Downes, S. (2003), "Design and reusability of learning objects in an academic context: a new economy of education?". *USDLA Journal*, Vol. 17 No.1, disponible a:

http://www.usdla.org/html/journal/JAN03_Issue/article01.html

Dublin Core Metadata Initiative (2004), disponible a: <http://dublincore.org/>

Giaccardi, E. (2004), "Memory and territory: new forms of virtuality for the museum", comunicació presentada a Museums and the Web 2004, disponible a:
<http://www.archimuse.com/mw2004/papers/giaccardi/giaccardi.html>

Harter, S.P. (1997), "Scholarly communication and the digital library: problems and issues", *Journal of Digital Information*, Vol. 1 No.1, disponible a:
<http://jodi.ecs.soton.ac.uk/Articles/v01/i01/Harter/>

Johnson, B. (2004), "Beyond on-line collections: putting objects to work", comunicació presentada a: Museums and the Web 2004, disponible a:
<http://www.archimuse.com/mw2004/papers/johnson/johnson.html>

Jorgensen, C. (2004), "Unlocking the museum: a manifesto", *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, Vol. 55 No.5, pp.462-4.

Macgregor, G. (2003), "Collection-level descriptions: metadata of the future?", *Library Review*, Vol. 52 No.6, pp.247-50.

Polfreman, M. (2004), "Cross-domain searching of library, archive and museum metadata – some considerations", JISC-FAIR Museums and Images Cluster Group Issues Paper, disponible a:
http://www.fitzmuseum.cam.ac.uk/hf/docs/M&I_IP_XDomain_jul04.doc

Spinazzè, A. (2004), "Museums and metadata: a shifting paradigm", en Hillmann, D.I., Westbrooks, E.L. (Eds), *Metadata in Practice*, American Library Association, Chicago, IL.