

Hacia una museología en línea de las colecciones del Museu de la Vida Rural

Towards an online museology of the collections of the Museu de la Vida Rural

Corbella, Gerard^a; Jàvega, Neus^b; Magrinyà, Laura^c; Peña, Àlex^d

^aLa Foneria. Patrimonio cultural online (<https://lafoneria.com> | gerard@lafoneria.com); ^bMuseu de la Vida Rural (<https://museuvidarural.cat> | documentalista@museuvidarural.cat); ^cMuseu de la Vida Rural (<https://museuvidarural.cat> | restauracio@museuvidarural.cat); ^dRender. Empresa colaboradora en el desarrollo de Dédalo (<https://dedalo.dev> | alex@render.es).

How to cite: Corbella, G.; Jàvega, N.; y Magrinyà, L., y Peña, A. 2022. Hacia una museología en línea de las colecciones del Museu de la Vida Rural. En libro de actas: II Congreso Internacional de Museos y Estrategias Digitales. UPV, Valencia, 19-28 de octubre 2022. <https://doi.org/10.4995/CIMED22.2022.15559>

Resumen

Si las colecciones del museo son lo que configuran su identidad, esta no es explicable sin un relato sólido, pero en la sociedad postcovid no basta con el relato, puesto que los museos son invisibles sin una estrategia digital bien dirigida, que necesita de la creación constante de contenidos digitales. En esta encrucijada entre entorno físico y virtual, y entre colecciones y contenidos digitales, ¿cómo somos capaces de gestionar toda esta información desde la perspectiva del patrimonio cultural?

El Museu de la Vida Rural lleva a cabo un proyecto de publicación de sus colecciones etnológicas sobre el mundo rural catalán, pero añadiéndole un relato contemporáneo (la sostenibilidad) con una intención educativa. La publicación online de sus colecciones fue concebida en 2020 superando formatos analógicos clásicos como el catálogo, para imaginar nuevos productos online adaptados al entorno digital: exposiciones online, interactivos educativos, un buscador o un webdoc. Todos ellos tienen un hilo en común: son nuevas formas de presentar el patrimonio que alberga el Museo, una propuesta de nueva museología en línea para las colecciones.

Estos proyectos de publicación han supuesto llevar a cabo trabajos de documentación de las colecciones focalizados en la experiencia del usuario, de creación de vocabularios controlados para la indización de los elementos patrimoniales y la recuperación de la información en línea, a la vez que ha sido necesario crear nuevos contenidos digitales. Este cambio metodológico ha ido acompañado de un proceso de transformación de las herramientas de gestión y publicación (software), pasando de MuseumPlus a Dédalo, siendo este el sistema de gestión del patrimonio cultural que permite la convergencia entre lo físico y lo virtual, las colecciones y los contenidos digitales, resolviendo así la cuadratura del círculo.

Palabras clave: Estrategia digital; museología online; transformación digital; colecciones; contenidos digitales.

Abstract

The museum's collections are what make up its identity, which cannot be explained without a strong narrative, yet in our post-COVID society a strong narrative may not be enough, since museums are all but invisible without a well-directed digital strategy, including the constant

creation of digital content. At this crossroads between physical and virtual, and between in-house collections and digital content, how are we able to manage all this information from a cultural heritage perspective?

The Museu de la Vida Rural is carrying out a publication project of its ethnological collections on the Catalan rural world, adding a contemporary angle (sustainability) with an educational purpose. The online publication of its collections was conceived in 2020, transcending traditional analogue formats such as the catalogue, to imagine new online products adapted to the digital environment: online exhibitions, educational interactive initiatives, a search engine or a webdoc. All of these projects have a common thread: they are new ways of presenting the heritage that the Museum protects, proposals for a new online museology for its collections.

These publication projects have meant carrying out documentation work on the collections focused on the user experience, creating controlled vocabularies for indexing heritage elements and retrieving information online, while at the same time creating new digital content. This methodological change has been accompanied by a process of transformation of the management and publication tools (software), shifting from MuseumPlus to Dédalo—the cultural heritage management system that allows the convergence between the physical and the virtual, the collections and digital content, thus resolving the squaring of the circle.

Keywords: *Digital strategy; online museology; digital transformation; collections; digital content.*

1. Introducción

Las comunicaciones tendrán una extensión mínima de 5 páginas y máxima de 20 y deberán constar los siguientes apartados

El Museo de la Vida Rural es un museo atípico puesto que es de los pocos privados que existen en Catalunya, aunque forma parte de la red pública de museos de etnología del Departamento de Cultura de la Generalitat de Catalunya¹. A la vez es un museo clásico si nos fijamos en sus colecciones: una amplia selección de elementos materiales de una cultura determinada (el campo catalán) en un período determinado (del siglo XIX a la primera mitad del siglo XX). ¿Es este un museo de etnología tradicional? Mirando sus colecciones sí, pero la gran estrategia de diferenciación del museo se halla en su marco estratégico (Carbó, 2018): devenir un referente en la educación por la sostenibilidad a través del arte y la cultura.

Conscientes que los museos no son un “mausoleo de objetos que perdieron la vida” (Llonch y Santacana, 2011) sino que tienen que “ir más allá de la transmisión de la información o de la técnica, de las prácticas concretas y las enseñanzas específicas. (...) la misión educativa de los museos debe ser transformar actitudes, desarrollar valores, crear hábitos... incidir en las maneras de hacer y de pensar de las personas, participar de sus experiencias vitales” (Carbó, 2005). Así pues, el Museo de la Vida Rural considera que la cultura y la educación son las herramientas más potentes para transformar la sociedad, de tal manera que en el museo se genera y se comparten conocimientos sobre la historia, la memoria y la realidad del mundo rural desde el eje etnológico, y con la voluntad de contribuir activamente a la conservación de esta memoria y al desarrollo de la sociedad rural actual a través de la preservación de sus colecciones que son testimonio material e inmaterial del patrimonio etnológico de Catalunya, del ámbito mediterráneo y del sud de Europa y también a través de un amplio abanico de acciones con la voluntad de estimular la investigación, la creación de conocimiento, el aprendizaje, el diálogo multidisciplinar, el debate y la participación entre el público más amplio posible para contribuir al desarrollo de la sociedad actual incluyendo la perspectiva rural y del territorio.

Esta relación entre la memoria del pasado y los retos del presente no es casual: “Los museos etnológicos muestran formas de pensamiento y comportamiento sociocultural y, por tanto, son idóneos para mostrar la vinculación de los problemas locales con los problemas globales que afectan al planeta” (Novo, 2006).



Fig. 1 Imagen exterior del museo

¹ DEPARTAMENT DE CULTURA. GENERALITAT DE CATALUNYA: *Xarxa de museus d'etnologia* <<https://cultura.gencat.cat/ca/detall/Articles/Xarxa-de-Museus-dEtnologia-de-Catalunya>> [consulta: 6 de julio de 2022]

Bajo esta premisa, y con una estrategia que recoge tanto los Objetivos de Desarrollo Sostenible como intenta incidir en ellos apostando decididamente por la cultura como cuarto pilar del desarrollo sostenible, el Museu de la Vida Rural con su cambio de relato inició un proceso de transformación que le obligó a innovar desde el punto de vista discursivo, metodológico, de estrategia digital y tecnológico en relación a sus colecciones. Este proyecto es coordinado por la empresa La Foneria (<https://lafoneria.com>), especializada en la publicación del patrimonio cultural en línea; la transformación y la implementación del sistema de gestión y publicación Dédalo la realiza Render (<https://render.es/web/home/>) que son a la vez desarrolladores del software; el trabajo interno con las colecciones, desde la documentación a la fotografía es obra del equipo técnico del museo.



Fig. 2 Huerto y jardín etnobotánico del museo

2. Objetivos

Relato y colecciones deben convergir

El Museu de la Vida Rural inició en 2018 un giro discursivo pasando del clásico relato de un museo de etnología a transformar el espacio también en un centro cultural que eduque desde del arte y la cultura sobre la sostenibilidad. Esto implica no solo incrementar la actividad cultural del propio museo, sino también que el nuevo relato impregne la totalidad del museo; también sus colecciones.

Una nueva mirada implica una nueva metodología

La convergencia entre relato y colecciones no se da por generación espontánea, sino que esta se produce a partir del momento en que somos capaces de ver las colecciones desde una perspectiva distinta. A partir de ahí es necesario que las documentemos y describamos desde esta nueva perspectiva (la sostenibilidad), sin olvidar aquello que es evidente para un museo etnológico: contar su dimensión desde el punto de vista cultural (uso, funciones, simbolismo...). Así pues, no solo debemos aplicar una doble mirada a las colecciones, sino también una nueva metodología.

Nueva estrategia digital

Uno de los puntos débiles del museo era su ubicación en un entorno rural y poco turístico, lo cual obliga al propio museo a apostar tanto por su presencia online como a difundir su actividad cultural por Internet, debiendo situar las colecciones en línea a partir de productos atractivos para acercar nuevos públicos al museo, apostando por una nueva estrategia digital.

La apuesta por un sistema de gestión que a la vez publique

La voluntad de que las colecciones encajen con el nuevo relato (educación por la sostenibilidad), y la apuesta decidida del museo por el entorno online obligan a llevar a cabo un proyecto de transformación del sistema de gestión de las colecciones (MuseumPlus), hacia un nuevo sistema (Dédalo2) que no solo permita gestionarlas a nivel interno, sino que a la vez permita al museo publicar y ser autónomo en la creación de productos web, y poder continuar publicando su catálogo.

La pluridisciplinariedad debe revertir en un software adaptable

El nuevo sistema de gestión y publicación (Dédalo) debería poder adaptarse a las necesidades del proyecto, y no que el proyecto de gestión y publicación del museo se viese limitado por las capacidades del software. Esto implica que tanto los técnicos del museo como los desarrolladores de Dédalo formen un equipo pluridisciplinar que permita nuevas adaptaciones del software que den respuesta a los retos de gestión y publicación del proyecto.

Conceptualizar antes que ejecutar

En la conceptualización del proyecto de transformación y publicación de las colecciones (2020) se idearon 4 productos online conectados directamente con el gestor de colecciones: una exposición temática; un interactivo sobre la sostenibilidad; un buscador con todos los objetos de la colección; un documental interactivo que recoja el nuevo relato del museo. Esta conceptualización debe marcar la hoja de ruta del proyecto de transformación, gestión y publicación del museo.

3. Desarrollo de la innovación

3.1. Dédalo: la adaptación del software al proyecto

Dédalo es un proyecto de desarrollo de código abierto con el objetivo de generar un gestor de patrimonio cultural material, inmaterial y memoria oral. El proyecto comenzó en 1998, se fundamenta en tecnologías web, y todo el ecosistema se sustenta en aplicaciones de código abierto. El enfoque de la aplicación, basada en la programación de objetos mediante ontologías, permite modelar el gestor a las necesidades de cada una de las disciplinas de investigación sobre el patrimonio cultural y la memoria, a la vez que las necesidades de los proyectos pueden verse reflejadas en el desarrollo de la herramienta: las necesidades de los museos son mejoras del software.

Dédalo entiende el patrimonio cultural como un todo que ha de ser gestionado con herramientas específicas para cada uno de los bienes investigados. Cada disciplina necesita de un marco de catalogación e investigación específico, pero existen multitud de herramientas transversales como las de toponimia, bibliografía, tesoro, recursos de imagen, audiovisual, documentación, etc. que son de uso común para todas las tipologías del patrimonio cultural.

La aplicación no solo permite la gestión diaria de las colecciones por parte de los museos, sino también que estos las publiquen sin plantillas predeterminadas: de esta forma en el Museu de la Vida Rural se ha creado una exposición online (“Jugar amb foc”: <https://virtual.expofoc.cat>) conectada a sus colecciones, y un interactivo en línea sobre la sostenibilidad que muestra más de 150 objetos, 25 galerías fotográficas, 30 artículos especializados y más de 150 fragmentos audiovisuales con definiciones de especialistas, que se estructuran a través de un vocabulario controlado desarrollado *ex profeso* con 164 términos, siendo visible en la web del museo:

² DÉDALO: <<https://dedalo.dev>> [consulta: 6 de julio de 2022]

<https://museuvidarural.cat>. gracias a la conexión dinámica mediante la interfaz de programación de aplicaciones (API) de Dédalo³.

En el desarrollo de la aplicación se tienen en cuenta estos aspectos; Dédalo es el resultado de estar constantemente en contacto con conservadores e investigadores del patrimonio cultural, participando en sus proyectos de catalogación, resolviendo los retos y manejando la complejidad que implica investigar en humanidades. Como aplicación de humanidades digitales, podemos entenderla como la fusión de estos dos universos: el tecnológico y el de las humanidades, para ayudar en la salvaguarda, investigación y difusión de nuestro patrimonio.

3.2. La transformación del catálogo

La catalogación de bienes muebles del Museu de la Vida Rural se encontraba gestionada con la aplicación Museum+. El primer reto que nos encontramos para poder realizar la transformación fue la propia extracción de la información del catálogo del museo. La aplicación es de código cerrado, propietaria de la empresa ZetCom, y el acceso a los datos no se puede realizar desde la aplicación, se ha de solicitar una copia a la empresa propietaria de Museum+. Sólo este primer paso, para poder obtener los datos que el museo había introducido durante años, requirió de una larga tramitación.

El segundo reto fue entender la estructuración de la información. Museum+ es una aplicación desarrollada sobre Access, que es lo que los usuarios del museo visualizan y con lo que interactúan, pero la información, los datos, son almacenados externamente con una conexión a MySQL (los datos se guardan en un servidor en Suiza, no en los ordenadores de los museos). Ambas tecnologías son cerradas y propietarias de la empresa Microsoft, y el esquema utilizado para su desarrollo no es público y por tanto no hay documentación directa que se pueda consultar para obtener una visión de la estructuración de la base de datos.

El volcado de datos con el catálogo que nos enviaron resultó ser 431 ficheros en formato .csv y .xls. Por un lado, la recepción de los datos supuso un alivio, pues implicaba que se podrían transformar, por otro lado, implicó la preocupación sobre cómo desentrañar un esquema sin la posibilidad de conocer su estructura, un reto complejo, pero no imposible. Evidentemente, estaban descartadas las técnicas de ingeniería inversa sobre la aplicación y todo el proceso de transformación se realizó analizando los datos, entendiendo la estructuración a partir del resultado, a partir de cada una de las columnas y su contenido.

La primera criba fue una selección de ficheros que pudieran tener interés, resultando que solo 124 ficheros contenían información relacionada con los datos del museo; los otros 307 ficheros descartados son contenedores vacíos, contenedores duplicados o con información ajena al museo.

La segunda criba fue separar las listas de valores de los datos del catálogo. También se identificaron los tesauros ya que estas tablas suelen tener relaciones jerárquicas dentro de su estructuración. Asimismo, se identificaron los ficheros relacionados con las personas, tanto del personal del museo como de personas objeto de estudio, los datos referentes a la restauración o los datos de las imágenes, y por último los datos que eran referidos al catálogo.

Una vez clasificada la información, teníamos compartimentos concretos para su análisis y transformación. Sabíamos que una columna que no contuviera un dato "directo", una columna con un identificador numérico en los ficheros del catálogo se tenía que relacionar con una lista o con un tesoro y por tanto había que buscar en cada archivo la columna que se correspondía con el dato concreto. En una estructuración clásica SQL se suelen realizar tablas intermedias con el cruce de datos, tablas que hacen la relación entre la pieza y el concepto, estas

³ DÉDALO: *Publication API* <https://dedalo.dev/publication_api> [consulta: 6 de julio de 2022]

tablas se pueden identificar pues las columnas no tienen datos, solo identificadores de quién está llamando a quién y por tanto suelen ser columnas con relaciones. Por ejemplo, el fichero: *dbo_ObjekteThesaurusKnoten.csv* es una tabla intermedia pues sus columnas no contienen datos, solo las relaciones y el tipo de relación:

Tabla 1. *dbo_ObjekteThesaurusKnoten*

OttId	OttMutationsD	OttMitarbeiterS	OttThiId	OttDstIndexL	OttRefId	OttGenFeldS
2548937	21.01.2008 00:00:00	Transfer Material	26229 1	2136	82847 47	OmuInhalt01M
2547109	21.01.2008 00:00:00	Transfer Material	26222 8	2136	82847 48	OmuInhalt01M
2558205	21.01.2008 00:00:00	Transfer Geo	26051 7	2141	82847 41	OmuInhalt01M

En esta tabla la columna *OttRefID* se puede resolver en la tabla *dbo_ObjMultiple*:

Tabla 2. *dbo_ObjMultiple*

Omuld	OmuObjId	OmuMutationD	OmuGenFeldS	OmuTypS	OmuInhalt01M
8284747	874450	18.01.2008 00:00:00	ObjTechMatM	Material Tècnica /	ferro
8284748	874450	18.01.2008 00:00:00	ObjTechMatM	Material Tècnica /	fusta
8284741	874450	18.01.2008 00:00:00	ObjSignaturM	Lloc d'execució	Mallorca

que indica que la pieza tiene relación con los términos del tesoro ferro, fusta y un lugar de ejecución que es Mallorca.

De esta tabla se puede despejar el objeto con el dato de la columna *OmuObjId*, en este ejemplo el id 874450 en la tabla *dbo_ObjDaten* nos indica:

Tabla 3. *dbo_ObjDaten*

ObjId	ObjInventarNrS	ObjTitelOriginalS	ObjJahrVonL	ObjJahrBisL
874450	19	arada mallorquina	1800	1849

Por tanto, el id del inventario 19 del museo es una *arada mallorquina* (Arado mallorquín) datada entre 1800 y 1849 con una materia de *ferro y fusta* (hierro y madera) que se utiliza en Mallorca.

Este sencillo ejemplo (nota: se han eliminado algunas columnas para clarificar la visualización) sirve para visualizar el trabajo de análisis que se ha tenido que realizar sobre los datos. Sin una referencia de la estructura, se han tenido que analizar cada una de las columnas de cada uno de los ficheros y así obtener la estructura subyacente. En total son 124 ficheros con al menos 2 columnas de id por tabla, la propia y la que referencia, unas 320 columnas de id que no identifican la tabla con la que la columna tiene la correspondencia. Realizando la comprobación de columna id a columna id en cada una de las tablas, el trabajo a realizar sería muy complejo y su resolución hubiese requerido de un tiempo del que no disponíamos (el museo seguía su trabajo diario sin posibilidad de introducir información mientras se realizaba la transformación), pues estaríamos hablando de una permutación de 320 columnas de id en grupos de 2, que se resuelve con la fórmula:

$$P(n, r) = \frac{n!}{(n - r)!}$$

que nos indica que existe una combinatoria de 105.300 posibilidades. Hay que puntualizar que la comprobación se realiza con datos y por tanto ha de resolverse varias veces con datos diferentes, la misma combinatoria entre columnas, una comprobación de 5 identificadores multiplica por 5 la combinatoria entre columnas.

Pero en realidad no se han realizado todos los cruces 1 a 1 sino que se han identificado las tablas que pueden tener relación entre ellas dando contextos más manejables de tres o cuatro tablas posibles con un total de 6 o 7 columnas a combinar, que obtiene entre 30 y 42 posibilidades de cruce. Esto ha sido posible pues sabemos de antemano que, por ejemplo, la lista de materiales es un tesoro que ha de tener relación con el catálogo.

La tabla `dbo_ObjDaten` es una de las tablas principales de la estructuración de `Museum+` pues contiene los datos de los objetos y sobre la que se hacen relaciones desde otras tablas.

Queremos destacar el caso de la transformación de la bibliografía, pues ha sido sorprendente que no se encuentre estructurada y el modelo permita la inclusión de información libremente, dando como resultado unos datos incoherentes que han necesitado de un proceso de depuración antes de la incorporación a `Dédalo`. En el proceso nos ha resultado impactante que una aplicación de "prestigio" que se utiliza en varios museos en Cataluña y en Europa no realice un tratamiento "apropiado" de las publicaciones y las referencias bibliográficas. En el caso del Museu de la Vida Rural nos encontramos con 33 maneras diferentes de referenciar al `Diccionari Català-Valencià-Balear`⁴. Esto no solo es debido a cómo el personal del museo ha introducido los datos, sino y principalmente, a que el modelo implementado en la gestión de la información no hace un tratamiento adecuado de la misma.

El proceso de transformación requirió de unos 3 meses para la transformación completa del inventario. Sin la estructuración y sin acceso a la programación de la aplicación, la labor de desentrañar los datos es una tarea considerablemente compleja.

⁴ ALCOVER, Antoni Maria; MOLL, Francesc de Borja; SANCHÍS GUARNER, Manuel (1963): *Diccionari català-valencià-balear*. Palma: Editorial Moll. <<https://dcvb.iec.cat>> [consulta: 6 de julio de 2022]

4. Resultados

4.1. Resultados de la transformación

El esfuerzo de extraer la información de Museum+, aunque ha sido arduo y complejo, ha permitido que la colección de Museu de la Vida Rural se encuentre actualmente en su totalidad registrada en Dédalo sin perder ninguno de los datos. La importación incorporó 6.588 bienes, con sus 7.239 imágenes asociadas.

ID	Publicable	Estat de revisió	Nom del bé	Títol	Datació	Fons	Col·lector/a	Imatges identifi.
1	Sí	Pendent	molí d'oli	Molí de sang	1800 ↔ 1849	Museu de la Vida Rural		
2		Pendent	coff	Coff	1800 ↔ 1849	Museu de la Vida Rural		
3		Pendent	pissó de premsa		1800 ↔ 1849	Museu de la Vida Rural		
4		Pendent	pissó de premsa		1800 ↔ 1849	Museu de la Vida Rural		
5		Pendent	pissó de premsa	Pissó de premsa	1800 ↔ 1849	Museu de la Vida Rural		
6		Pendent	dipòsit decantació	Dipòsit de decantació	1800 ↔ 1849	Museu de la Vida Rural		
7		Pendent	banc per a descans	Banc per a descans	1800 ↔ 1849	Museu de la Vida Rural		
8	Sí	Pendent	rella de punta	Relia de punta	1800 ↔ 1849	Museu de la Vida Rural		
9		Pendent	rella de punta		1800 ↔ 1849	Museu de la Vida Rural		
10		Pendent	rella ala de mosca		1800 ↔ 1849	Museu de la Vida Rural		

Fig. 3 Listado del inventario de bienes inmuebles (objetos) en Dédalo

Para albergar el catálogo se decidió el uso de la ontología⁵ que se había desarrollado para el Museu Virtual de Quart de Poblet⁶, un museo con una colección similar al Museu de la Vida Rural, por lo que no hizo falta realizar un desarrollo o modificación de la ontología específica. El modelo ya contempla la totalidad de campos y funcionalidades existentes en Museum+ y por tanto su implementación fue muy sencilla.

⁵ Dédalo: *Ontologia* <<https://dedalo.dev/ontology>> [consulta: 6 de julio de 2022]

⁶ Museu de Quart de Poblet <<https://museuquartdepoblet.org>> [consulta: 6 de julio de 2022]

The screenshot displays the 'Ficha del objeto 19' in the Dédalo system. The interface is divided into several panels:

- IDENTIFICACIÓ:** Shows object ID 19, 'Publicable' status, and 'Estat de revisió' (Baixa, Pendent, Revisar, Vacant). It lists the 'Fons' as 'Museu de la Vida Rural', 'Nom del bé' as 'arada romana', and 'Tipologia' as 'equip per a animals'. It also includes fields for 'Datació' (1800-1849), 'Materia' (ferro, fusta), and 'Destacat'.
- Imatges identificatives:** Displays a small thumbnail of the object.
- Projecte:** Lists 'Catalogació de bens', 'Elements exposició "Jugar amb foc"', 'Fons fotogràfic Cal Biel', and 'Fons fotogràfic Cal Gamell'.
- Descripció:** Contains a detailed description in Catalan: 'Formada per una peça en forma d'U on es col·loca l'animal que arrossega l'arada. Aquesta peça va unida a la carmeta que a la vegada subjecta la reilla i la peça a manera de mànec que serveix d'agafall per dirigir la feina de l'arada'.
- INFORMACIÓ:** Shows 'Pàgina 19 de 6730', 'Secció: Objectes', 'ID: 19', 'Creat: 23-05-2008 00:00:00 Neus', 'Modificat: 04-07-2022 10:08:33 Laura', 'Primera Publicació: 20-05-2022 17:03:39 Nuria', and 'Última Publicació: 04-07-2022 14:14:14 render'.
- ACTIVITY LOG:** Lists 'Jugar amb foc', 'Sostenibilitat', and 'Web Sostenibilitat'.
- RELACIONS:** A table showing relationships with other objects.
- ARRERS CANVIS:** A table showing version history.

Fig. 4 Ficha del objeto 19 importada desde Museum+ en Dédalo

Por otro lado, también se incorporó el tesoro proveniente de Museum+ con los nombres de objeto, materias y técnicas. Para las localizaciones se realizó un cruce con los datos del tesoro de topónimos estandarizado que incorpora Dédalo.

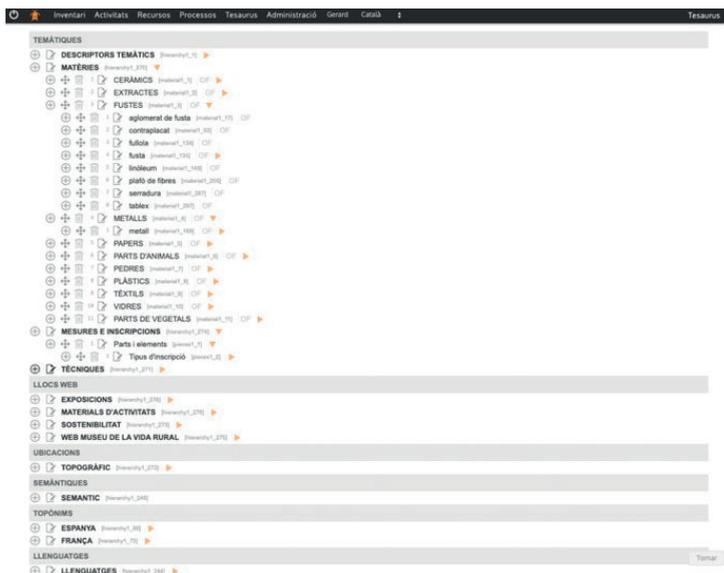


Fig. 5 Tesauro del Museu de la Vida Rural en Dédalo

Como suele pasar con los inventarios gestionados con Dédalo, las colecciones, el registro gráfico y audiovisual se ha multiplicado exponencialmente. Por un lado, se han incorporado los fondos fotográficos con 6.142 fotografías inventariadas, por otro se están incorporando materiales de entrevistas y actividades, además de registros audiovisuales como conferencias y documentación. Actualmente el museo gestiona 14.748 imágenes. 221 registros audiovisuales, 6908 publicaciones, 269 personas objeto de estudio, 40 exposiciones y 35 actividades.

La integración de diversos materiales posibilita la gestión unificada de la actividad del museo en torno a la colección, permite la relación de una actividad, como una exposición, con las piezas que son expuestas, así como la documentación necesaria para su contextualización. Además, todo el trabajo realizado puede ser publicado por el propio personal del museo.

4.2. Resultados de la publicación web

4.2.1. Exposición online “Jugar amb foc”

El Museo de la Vida Rural anualmente realiza una exposición temporal que se centra en una temática concreta que se enmarca con el discurso del museo centrado en la Agenda 2030 y los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Organización de las Naciones Unidas. La exposición física “Jugar amb Foc” (Jugar con Fuego) fue realizada junto a la Fundación Pau Costa y estuvo en el museo desde el 24 de febrero de 2020 al 24 de junio de 2021. La exposición tenía como objetivo interpelar al visitante y hacerlo reflexionar sobre la gestión actual de los bosques, y, a la vez, sobre las zonas rurales. La voluntad era profundizar en la ecología del fuego, generar conocimiento alrededor de los incendios forestales y reflexionar sobre el cambio climático y la sostenibilidad de la actual relación entre el fuego y las personas. Todo el material generado a partir de la exposición, artículos, audiovisuales, etc. se perdía cuando ésta finalizaba. Entonces nos planteamos crear como una segunda vida a las exposiciones temporales a partir de las exposiciones virtuales que nos permitieran salvaguardar todo el conocimiento generado y a la vez vincular los objetos de las colecciones que por la

delimitación física del espacio no podían exponerse dando visibilidad a unas piezas que hasta el momento había permanecido en nuestra Sala de Reserva.

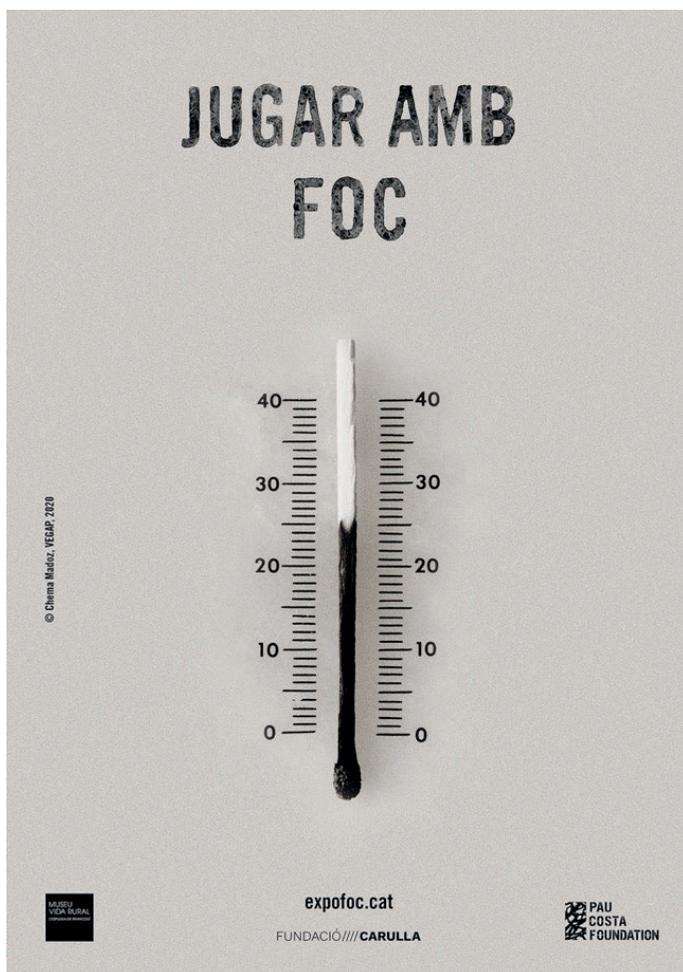


Fig. 6 Cartel de la exposición física "Jugar amb foc"

Así surgió la primera exposición online del museo (<https://virtual.expofoc.cat>), que gracias a la transformación con Dédalo nos permite conectar de manera dinámica tanto las colecciones clásicas del museo, como aquellos contenidos digitales creados expofoco para la exposición física e incluso parte de la actividad del museo relacionada con la exposición como las conferencias.

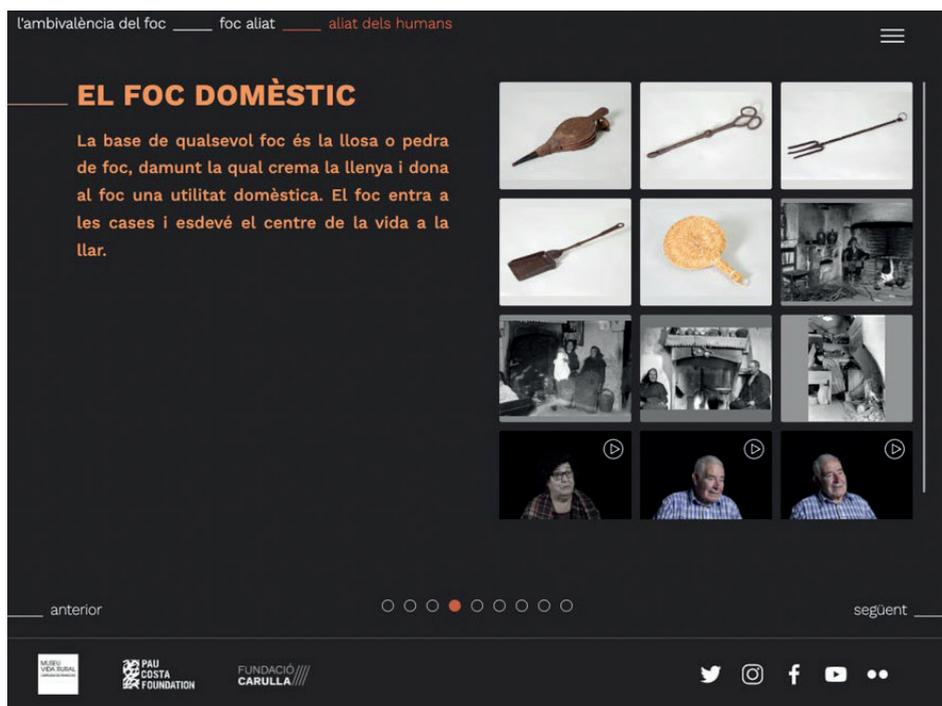


Fig. 7 Exposición online "Jugar amb foc"

4.2.2. Interactivo sobre la sostenibilidad

Tal como afirma Néstor García Canclini los museos no son ya monumentos aburridos que nos alejan del ruido de la calle, sino que deben comprometerse con las problemáticas presentes y los retos futuros (García Canclini, 2020). La nueva apuesta del museo para trabajar por la educación por la sostenibilidad hizo que miráramos las colecciones desde una nueva perspectiva.

La crisis de la Covid-19 nos permitió volvernos resilientes y darnos cuenta de que este tipo de contenido online genera buenas audiencias de públicos y que puede tener buena acogida llegando a una mayor audiencia que de forma física nunca habríamos alcanzado. El museo hizo una apuesta estratégica para potenciar la difusión online de sus colecciones. La web de la sostenibilidad surgió como la necesidad de concretar el compromiso del museo con la Agenda 2030 y el imperativo de conectar los objetos que descansan en nuestros almacenes con el presente y el futuro, dándoles protagonismo y visibilidad. Así surgió la idea de crear el interactivo sobre la sostenibilidad.

Hasta ese momento, con el antiguo software, meramente descriptivo y destinado a los técnicos del museo, esta visión era impensable. Para realizar la denominada web escogimos 150 piezas y 150 fotografías que considerábamos representativas del MVR y buscamos su relación con la sostenibilidad a partir de un vocabulario controlada desde un punto de vista deductivo, a modo de *thesaurus*. Este vocabulario se estructura en 4 términos jerárquicos que se despliegan a modo de hilo de Ariadna para agrupar la sostenibilidad en 4 ámbitos: social, ambiental, económico y cultural, dentro de los cuales encontramos dos subniveles con términos dependientes. Este vocabulario nos ha servido para indexar desde entrevistas realizadas expresamente a artículos divulgativos del

propio museo, así como piezas y fotografías de las colecciones. Esta nueva mirada ha generado también la búsqueda bibliográfica que se ha añadido a cada una de las piezas y fotografías seleccionadas.

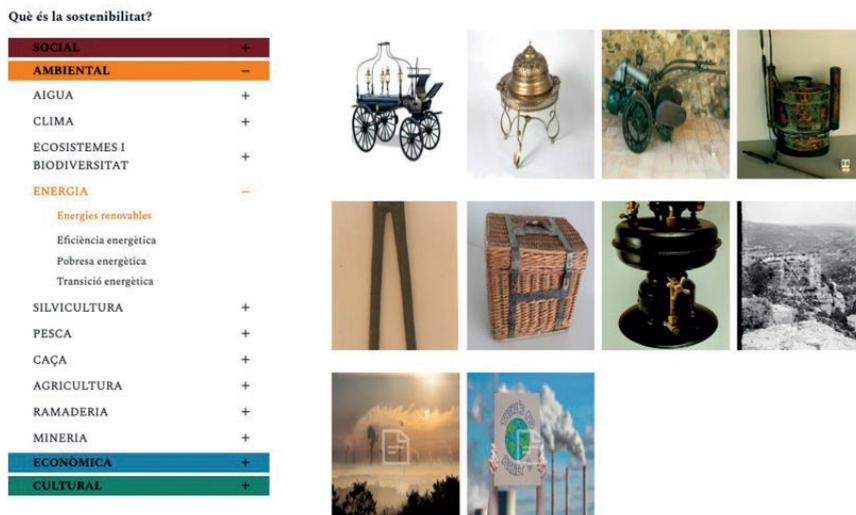


Fig. 8 Interactivo online de la sostenibilidad (entorno de pruebas)

Más allá de los resultados visibles de estos proyectos de publicación, son de destacar otros aspectos como la creación de una dinámica de trabajo en relación a la gestión de las colecciones, incrementando tanto la documentación como la descripción, así como la realización de nuevas fotografías de los objetos sin pensar en documentarlos (medidas, número de registro...) sino pensando en difundirlo online.

4.2.3. Próximos proyectos: buscador y webdoc

Gracias al trabajo interno a nivel de descripción, documentación, creación, tratamiento y estructuración de contenidos, a finales de año 2022 será posible consultar la totalidad de los objetos de la colección del museo con una mirada etnológica y una museología que también permite a los usuarios acceder a los contenidos asociándolos al ciclo de vida del mundo rural, mientras que para el 2023 está previsto que el nuevo relato del museo se muestre a través de un documental interactivo que permite romper el discurso lineal de un documental clásico, parándolo en puntos determinados donde se podrá acceder a aquellos elementos de las colecciones del museo que estén relacionadas con las temáticas asociadas.

Quizás el aspecto menos visible pero más relevante sea la adquisición de la metodología de trabajo con Dédalo por parte de los técnicos del museo, que a partir del uso de esta herramienta pueden empezar a plantearse nuevos proyectos tanto en relación a las miradas que aplican a sus colecciones como a las formas en que las publican para acercarse a nuevos públicos.

5. Conclusiones

5.1. En relación con la transformación del catálogo desde Museum+

Resulta difícilmente entendible que las administraciones públicas aboguen por aplicaciones de código cerrado que atrapan el patrimonio y dificultan su acceso. Los museos han de tener el control de sus datos y la tecnología que los sustenta no puede impedir o limitar su soberanía sobre los mismos.

5.2. En relación con la compartición de ontologías entre museos

El hecho que el Museu de Quart de Poblet y el Museu de la Vida Rural compartan la misma ontología y estructuración, permitirá en un futuro que se puedan realizar búsquedas integradas sobre las dos colecciones. ¿Podemos imaginar esto entre muchos otros museos?

5.3. En relación con la filosofía de código abierto de Dédalo

Puesto que el conocimiento generado por los museos se ve reflejado en el desarrollo de Dédalo, y puesto que este software es de código abierto, los avances en Dédalo revierten en el beneficio de todos sus usuarios, tal y como se ha dado por ejemplo en los cambios en relación a la gestión de la conservación y restauración de las piezas donde intervinieron tanto la restauradora del museo (Laura Magrinyà), como el restaurador del Museu de Prehistòria de València⁷ (Ramón Canal Roca). El resultado fue una reestructuración de la ontología de restauración que los demás museos que trabajan con Dédalo pueden aprovechar.

5.4. En relación con el nuevo discurso del museo y su conexión con las colecciones

La concepción del Museu de la Vida Rural como centro cultural generó la necesidad de adaptar la gestión de las colecciones a un formato abierto, dinámico, que fuera capaz de adaptarse a las nuevas necesidades y permitiera crear productos que acercaran las colecciones no sólo a los públicos, sino que fueran capaces de amoldarse a nuevas formas de crear reflexiones, críticas, etc. El paso de las colecciones a un formato digital nos permitió agilizar la gestión interna de las mismas en materia de documentación y restauración y poder conectar los objetos etnológicos con discursos y relatos actuales que el museo impulsa y dinamiza a través de la creación de contenidos.

5.5. En relación con las distintas miradas sobre un objeto

Dédalo nos ha permitido poder captar toda la dimensión que se asocia al objeto físico: poder recoger el relato que muchas ocasiones se asocia a la materialidad física y que forma parte del patrimonio inmaterial colectivo.

5.6. Los contenidos digitales expanden las colecciones de los museos

A esta convergencia entre colecciones y relato en el entorno en línea se le une una pregunta evidente y que la mayoría de los museos deberían plantearse: ¿pueden las actividades culturales focalizadas en el núcleo del discurso del museo formar parte de sus colecciones?

A partir del momento en que se graban entrevistas para los proyectos de publicación y estas son tratadas en Dédalo, pasan a formar parte de las colecciones del museo. Estas nuevas colecciones audiovisuales tanto pueden ser colecciones de memoria a partir de entrevistas etnológicas, como podrían serlo las actividades culturales del propio museo que alimentan el discurso sobre la sostenibilidad, creando un corpus de conocimiento al entorno de esta materia que sitúa al museo como autoridad o referente. Su inclusión como colecciones refuerzan la apuesta

⁷ Museu de Prehistòria de València: <<http://mupreva.org>> [consulta: 6 de julio de 2022]

del museo como centro cultural y todos estos contenidos gestionados, tratados y difundidos como si fuesen colecciones superan la función comunicativa que se da a través de su publicación en redes sociales, reforzando su papel de referente: un centro documental con colecciones contemporáneas sobre la materia de la cual es autoridad (la sostenibilidad).

5.7. Dédalo expande las colecciones y las publicaciones de los museos

La apuesta por una herramienta de software libre como Dédalo, junto con una relación estrecha con su equipo de desarrolladores, han permitido que en todos y cada uno de los proyectos que se lleven a cabo la herramienta no suponga un límite a la conceptualización de proyectos ni en la fase de tratamiento/ documentación de las colecciones, ni en la fase de difusión, tal y como se ha demostrado en el uso de Dédalo en otros proyectos (VV.AA., 2014). La existencia de una metodología asociada a esta herramienta asegura el rigor en el trabajo documentación, a la vez que la participación de los museos en el desarrollo de la propia herramienta garantiza la libertad creativa en los proyectos de difusión.

5.8. Más allá del mero catálogo: nuevos proyectos museológicos

Los proyectos de publicación de colecciones desarrollados no son un mero catálogo en línea dirigido a especialistas, sino que superan de largo esta visión dando lugar a múltiples productos web que permiten al museo segmentar sus públicos. Identificamos entonces que la metodología de trabajo con Dédalo nos permite pensar en proyectos de tratamiento y publicación de las colecciones que superan al clásico catálogo, abriéndose ante nosotros muchas otras posibilidades para dar a conocer nuestro patrimonio cultural online. Esto nos permite afirmar que con Dédalo podemos hablar de una nueva museología en relación con la gestión y la publicación de las colecciones de los museos.

5.9. Un proyecto pionero que puede servir de referente

Consideramos que el camino emprendido por el Museu de la Vida Rural abre las puertas a explotar las colecciones en línea de múltiples maneras, a la vez que permite encajar nuevos relatos, e incorporar los nuevos contenidos digitales que generamos los museos. Vemos que nuestra experiencia supera los proyectos de mera publicación de los objetos que conocemos en nuestro entorno, hecho que abre la puerta a que muchos más museos incorporen nuevas miradas a sus colecciones e implementen la metodología asociada a Dédalo.

6. Referencias

- CARBÓ, G. (2005). Museos: templo de las musas o centro de la ciudadanía?, *Zona Pública*, núm. 1.
- CARBÓ RIBUGENT, G. (2018). *Museu de la Vida Rural: marc estratègic*. Barcelona: Fundació Carulla (inédito).
- GARCÍA CANCLINI, N. (2020). *Rebeldías, museos y ceviche en la era de los algoritmos*, <https://www.clarin.com/revista-enie/ideas/rebeldias-museos-ceviche-algoritmos_0_BpZAcuZR.html>
- GOZALBES, M., PEÑA, A., ONIELFA, J.F., y SÁNCHEZ, Á. (2018). Del papel a la Red. Inventarios y catálogos del Museu de Prehistòria de València. *Archivo de Prehistoria Levantina*, Vol. XXXII, Valencia, 2018, pp.357-380. ISSN: 0210-3230
- LLONCH, N., y SANTACANA, J. (2012). El museo: ¿edificio o lugar?, *Her&Mus*, vol. IV, núm. 1, pp.16-19.
- MORENO MARTÍN, A., y PEÑA CARBONELL, A. (2020). Museo Virtual de Quart de Poblet: el museo que hace el pueblo, *Memòria Viva* nº12. Publicación del proyecto Patrimoni del Programa de Extensió Universitària. Universitat Jaume I., pp.147-155. ISSN: 1889-6359

- NOVO, M. (2006). *El desarrollo sostenible: su dimensión ambiental y educativa*. Madrid: Pearson.
- VV.AA. (2014). “Dédalo, Sistema de Gestión de Patrimonio Cultural e Historia Oral. En el Laberinto de la Memoria”. International Oral History Association (IOHA). En: *Poder y democracia. Las múltiples voces de la historia oral*. (7.2014. Barcelona) Disponible en: <https://www.academia.edu/10224504/Dédalo_Sistema_de_Gestión_de_Patrimonio_Cultural_e_Historia_Oral_En_el_Laberinto_de_la_Memoria> [Consulta: 6 de julio de 2022].