

## Artículo de respuesta a las lecturas de la semana nº 13

**Bibliotecas convencionales: La revolución digital**

En la actualidad, todo se ha ido integrando dentro del término global tecnología. Desde la orientación de misiles hasta las sencillas simulaciones de pinball en laboratorios durante la etapa escolar, parece que todo los aspectos de la actualidad se están *modernizando*. Las instituciones de aprendizaje, concretamente las bibliotecas, no deberían ser la excepción. El empuje hacia las bibliotecas digitales en la década pasada, está transformando lentamente pero sin duda alguna, nuestra concepción y utilización de éstas.

La Biblioteca digital Perseus es un sistema europeo novedoso que se está ramificando rápidamente por el mundo. Creado con dos objetivos, Perseus busca la mejor forma de adaptar y estructurar la presentación de la información para entornos electrónicos. Además, trata de ampliar los recursos electrónicos para facilitar una mejor información destinada “no sólo a los estudiosos sino al público más extenso posible”.

Perseus se basa en dos principios que guardan estrechos vínculos con las bibliotecas convencionales. Todas las bibliotecas, ubicadas en un edificio o en un microchip, en primer lugar tratan de acumular toda la información posible. Luego, esta información se clasifica minuciosamente mediante algún tipo de interfaz de búsqueda. En las bibliotecas convencionales, esta interfaz de búsqueda utiliza o bien el sistema Dewey o motores de búsqueda en línea (ej. Barton en MIT); Perseus y otras bibliotecas digitales utilizan sistemas en línea parecidos. La efectividad y usabilidad de estos sistemas de búsqueda trazan la filosofía de las bibliotecas: enormes cantidades de conocimiento que deben ser de uso fácil, con el fin de despertar el interés intelectual. Después de todo, las bibliotecas delimitan realmente el concepto global de las instituciones académicas.

Aunque el mecanismo de búsqueda de las bibliotecas puede ser parecido, Perseus y otras bibliotecas digitales son innovadoras en cuanto al modo de representar la información. Perseus está constantemente tratando de adelantar el formato de la información para maximizar tanto la facilidad de uso como el aprendizaje. Un ejemplo es el procesamiento de fotografías y otros datos para sitios arqueológicos famosos con el fin de crear modelos en 3-D.

Mediante *Quick Time Virtual Reality* (QTVR), los usuarios no sólo pueden observar o leer de forma pasiva las estructuras grecorromanas de los cementerios de Giza, sino que pueden viajar por los lugares y además, con el avance de la tecnología, explorar con todos sus sentidos las ruinas de culturas de la antigüedad. Las aplicaciones de realidad virtual para la visualización de la información de las bibliotecas digitales amplían claramente nuestra concepción del uso de una biblioteca.

Los metadatos son otro ejemplo de tecnología en el que se promueve la forma de utilizar la información. Existen una infinidad de libros escritos en lenguas extranjeras; ¿de qué modo podemos poner estos recursos a disposición de todo el mundo? Los metadatos ofrecerían traducciones especializadas y automáticas de mucha de la información a la que los usuarios no podrían acceder de otra forma.

Otro uso excepcional de los metadatos consiste en comparar distintas ediciones y revisiones de la información. Por ejemplo, existen muchas versiones de clásicos, escritas por Marlowe y Shakespeare. En las bibliotecas convencionales, los lectores sólo pueden analizar fácilmente una edición cada vez, y pierden la oportunidad de apreciar los matices entre revisiones. Otro ejemplo es la comparación de las diversas versiones de la Biblia; los que no tienen un buen conocimiento de griego o hebreo, para analizar las diferencias entre ediciones, deben contrastar cientos de traducciones.

Otra distinción entre el procesamiento de la información en bibliotecas digitales y convencionales es la rapidez con la que la información queda obsoleta. La información digital puede capturar mucho mejor el ritmo acelerado del descubrimiento de las noticias. Un ejemplo de ello nos conduciría de nuevo a las aplicaciones actuales investigadas por Perseus y la arqueología. Cuando los científicos analizan un sitio, las fotos que hacen se fechan prácticamente en el momento en que suena el clic de la cámara. Cuando esas fotos se publican en un libro, lo más probable es que la información ya no sea útil. Las bibliotecas digitales, por el contrario, compensan este lapso de tiempo. Las imágenes digitales y el sistema *Global Positioning System* proporcionan constantemente a los usuarios datos actualizados.

Con todos los avances tecnológicos y la aparición de la biblioteca digital, es fácil suponer que la biblioteca convencional quedará totalmente atrás. No obstante, ¿cómo definimos una biblioteca? Si una biblioteca es un sitio donde el público puede ir a buscar información, una biblioteca digital es simplemente otra interfaz. Por otro lado, si una biblioteca se define por su facilidad de uso y funciones de búsqueda en el sistema, la biblioteca convencional queda anticuada. Pienso que la clave para que las bibliotecas convencionales sobrevivan se encuentra en algún punto entre estas definiciones. En temas de literatura clásica, la información real permanece sin cambios, con independencia de la biblioteca. Shakespeare siempre será Shakespeare. No obstante, las aplicaciones de metadatos ofrecen una variedad de opciones para los usuarios. En otras disciplinas como la arqueología, la información quedaría a menudo obsoleta si se publicara como tradicionalmente se ha venido haciendo. Por último, decir que el futuro de la biblioteca convencional no es una batalla contra el mundo digital. El acceso a Internet (WWW) cambió radicalmente el modo de búsqueda en una biblioteca normal. Es sólo una cuestión de tiempo el que las bibliotecas convencionales se fusionen con las digitales para cumplir su propósito final: educar al público e inspirar la curiosidad intelectual.

## Trabajos citados

Crane, Gregory, et al., “The Symbiosis Between Content and Technology in the Perseus Digital Library”, *Culture Interactive*, nº 2 (octubre 2000).

