

# Muskiz y Las batallas de Somorrostro: un ejemplo práctico de cómo entendemos la memoria local en la sociedad de la movilidad

Gontzal Riancho

Teniente de Alcalde del Ayuntamiento de Muskiz

Fernando Juárez

Responsable de la Biblioteca Municipal de Muskiz

## Introducción

Desde su apertura en 1987 la biblioteca de Muskiz (Bizkaia, 7.000 habitantes) ha ido recopilando información local para preservar la memoria y atender las demandas de información que sobre el municipio hacían los ciudadanos. La colección local se ha ido conformando poco a poco y al igual que la propia biblioteca ha evolucionado con el tiempo.

En la sociedad industrial la memoria local almacenada en bibliotecas reflejaba porciones muy fragmentadas de nuestra actividad como comunidad: sucesos excepcionales recopilados y analizados por una minoría intelectual y recogidos por escrito gracias a instituciones públicas, centros de investigación y medios de comunicación. La producción local tenía poco recorrido, una visibilidad muy limitada, un carácter muy trascendente y necesitaba un decidido apoyo institucional para materializarse. En la medida de nuestras posibilidades nos esforzábamos

por recopilar, almacenar y conservar esta producción documental en nuestras instalaciones.

En esta sociedad conectada a la red la creación, mantenimiento y difusión de la memoria local es sustancialmente diferente. El hecho local ya no se transmite (solo) en papel ni es tan excepcional; es cotidiano, multimedia y se difunde a través de la redes por ciudadanos que comparten sus vivencias con otras personas. Gracias a las tecnologías de la información, a la naturaleza de la web social (potenciada ahora por la web móvil y la computación en la nube) los ciudadanos pueden acometer un gran número de proyectos inimaginables hace poco tiempo y que ninguna institución por sí sola podría promover.

Las instituciones públicas siguen siendo un importante impulsor de iniciativas pero no pueden pretender ser los agentes únicos y centrales de la memoria local. La biblioteca debe saber asumir un papel relevante pero no necesariamente

protagónico; muchas iniciativas proven- drán de otros ámbitos sociales y será necesario asumir con naturalidad un rol de dinamizador, de agente especializado en el acceso a recursos bibliográficos, de intermediario para la gestión de de- rechos de uso, y, fundamental, de simple usuario que aporta contenidos adaptados a las nuevas necesidades de la sociedad de la información: plurales, multiformato, multimedia, bajo licencias que faciliten la redistribución, accesible desde cualquier dispositivo, lugar y momento.

### La biblioteca en la sociedad de la movilidad

La sociedad actual no es la misma que la de finales de los 80 y su relación con la información ha cambiado. Vivimos en un nuevo entorno tecnológico en el que la capacidad de acceso a internet condic- iona nuestras actividades. Nos estamos habituando al consumo inmediato de una información multimedia constantemente actualizada que supera el modelo de almacenamiento de información que proponemos las bibliotecas. Los servicios móviles y la aparición de nuevos dis- positivos son claves en este proceso: la tendencia actual es llevar los nuevos dis- positivos en nuestros bolsillos para poder usarlos en todo momento.

Los colectivos que quieran preservar su identidad deben adaptarse al nuevo ecosistema informacional; es el uso en comunidad y la remezcla del contenido lo que nos enriquece y favorece la buena salud de la memoria local. La memoria de la comunidad encontrará su acomodo en la globalidad si se genera, comparte y difunde a través de las pantallas. Además, si queremos que la información local sea accesible desde la movilidad hay que formentar la socialización del uso de las nuevas tecnologías y sus nuevas posibili- dades. Nosotros creemos que la bibliote- ca puede ayudar en el proceso.

Sabemos que en la sociedad de la in- formación la biblioteca ha perdido el mo- nopolio del acceso a la información pero sigue siendo el referente en materia de contenido local. Como centro de actividad cultural congrega personas con intereses muy diversos en espacios con materiales llenos de información, personas interesa- das en la cultura, los lenguajes audiovi- suales y las nuevas formas de ocio. Casi todos nuestros usuarios empiezan a tener un móvil (smartphone) con acceso a in- ternet y posibilidad de exprimir nuevas herramientas y servicios: códigos qr, re- des sociales, noticias, vídeo en streaming, fotografía, lectores de libros y cómics, na- vegadores de realidad aumentada...

Si la biblioteca quiere mantener y po- tenciar su papel de prescriptora de infor- mación local deberá seleccionar y difun- dir contenidos para que sean visibles y fomentar su reutilización en comunidad a través de todo tipo de dispositivos. Para ello necesita profesionales familiarizados con las nuevas tecnologías, una identidad digital definida y espacios arquitectónicos adecuados a los nuevos hábitos informa- cionales (banda ancha de calidad, wifi, puntos de acceso, dispositivos...).

### Nuestra experiencia: patrimonio local, dispositivos móviles y posibilidades



Presentación de la capa de realidad aumentada *Las bata- llas de Somorrostro 1874*.

Cuando el CDD Trueba<sup>1</sup> (Centro de Documentación y Divulgación de las Encartaciones) organizó la exposición “Las batallas de Somorrostro 1874” fueron varios los agentes locales implicados en su realización: ayuntamiento, centros escolares, asociaciones y, por supuesto, la biblioteca.

Uno de los objetivos de la exposición era recuperar, mantener y difundir el patrimonio material e inmaterial. Muchos vecinos desconocían los hechos y estaban fascinados al saber que el lugar donde vivían había sido escenario de unos sucesos tan señalados. Y nosotros nos preguntamos si seríamos capaces de ayudar a difundir ese patrimonio utilizando las nuevas posibilidades de los dispositivos móviles y los nuevos lenguajes multimedia.

Cualquier persona que haya utilizado un smartphone intuye sus posibilidades para comunicar y compartir información; la biblioteca no es ajena al desarrollo tecnológico, conocemos los nuevos dispositivos y sus posibilidades de comunicación y geoposicionamiento ¿Por qué no imaginar que esos móviles nuevos nos dijese dónde se produjeron los acontecimientos de 1874 y nos ayudasen a localizarlos y comprenderlos? Sabemos que la realidad aumentada permite una visión de un entorno físico del mundo real, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales (vídeos, fotos, audios, imágenes) para la creación de una realidad mixta en tiempo real.

Teníamos contenidos, una idea que podría ayudar a enriquecer nuestra memoria local y muchas dudas ¿Seríamos capaces de superponer información de manera virtual sobre lo que estamos viendo para que esos jóvenes a los que no les atrae leer un libro de historia pudiesen desde su móvil ver y saber que el puente

que cruzan todos los días para ir a clase es el mismo que utilizaban las tropas liberales en 1874? ¿Podríamos facilitar una herramienta para que los profesores expliquen el convulso siglo XIX de una manera más amena? ¿Nos dejaría el CDD Trueba reutilizar sus contenidos? ¿Se dejarían asesorar los autores en cuanto a las licencias y los formatos? ¿Se animaría el Ayuntamiento a poner un panel informativo con un código QR que permita el acceso a toda la información que estamos recopilando a quien se acerque por nuestro municipio?



Paso del puente de Somorrostro por los cazadores de Ciudad-Rodrigo<sup>2</sup>.

Por experiencia sabemos que el acceso y posesión de una tecnología no garantiza su comprensión y asimilación. Al igual que nos sucedió en 2006 cuando, para explicar las ventajas de la sindicación de contenidos, tuvimos que crear un agregador y enseñar a hacer blogs a nuestros colegas<sup>3</sup>, ahora también necesitábamos algo tangible para mostrar y poder explicar las ventajas de la generación de contenidos adaptados a la web

<sup>1</sup> [http://www.trueba.org/cast\\_inicio.htm](http://www.trueba.org/cast_inicio.htm)

<sup>2</sup> <http://www.albumsiglo19mendea.net/esp/lugaresficha-descriptiva.php?foto=001133&codigo=1133&pag=1&texto=Somorrostro%20-%20Bizkaia>

<sup>3</sup> Bateginik, el boletín de novedades cooperativo en la web. *Mi biblioteca: La revista del mundo bibliotecario*, ISSN 1699-3411, N.º 9, 2007, págs. 46-50.

móvil<sup>4</sup>. Nuestra idea es simple: impulsar el conocimiento teórico desde la práctica. Decidimos crear una capa de realidad aumentada de *La batalla de Somorrostro 1874* porque creemos que puede ser muy interesante facilitar a gestores y/o agentes culturales una toma de contacto informal con las nuevas posibilidades tecnológicas.

## Construir la capa: ámbitos de actuación



Acceso a la capa desde el iPad en Junaio.

Como hemos apuntado la colaboración con el CDD Trueba era el estímulo que necesitábamos para generar un nuevo contenido local acorde a la evolución de las necesidades de nuestra sociedad digital. Gracias a esa colaboración hemos

realizado un trabajo en diferentes frentes (identificar la tecnología necesaria y aprender a usarla, localizar nuevas fuentes, facilitar el contacto entre investigadores, estimular la creación de nuevos contenidos, posibilitar un trasvase de información entre los investigadores y el público, socializar el uso de la tecnología para mejorar los canales de difusión, utilizar diferentes soportes y lenguajes multimedia para recuperar, mantener y difundir el patrimonio local...) que nos ha permitido crear una aplicación de realidad aumentada que facilita entender los sucesos de 1874<sup>5</sup>.

## La tecnología: ¿Qué hemos utilizado?

Para que la realidad aumentada funcione son necesarios varios elementos:

- **Hardware:** un dispositivo con cámara integrada y pantalla para mostrar el resultado. En este momento el más accesible es el teléfono (smartphone). Los smartphones muestran el entorno con su cámara y lo muestran en la pantalla junto con capas de datos superpuestas. El dispositivo detecta las coordenadas de posición, la orientación (a través de la brújula) y el movimiento (desde el acelerómetro y el giroscopio) situando esa información en un contexto determinado, de manera que el usuario reciba contenidos relacionados con el lugar en que se encuentra.
- **Software:** programas o aplicaciones que permitan detectar puntos de re-

<sup>4</sup> Explicar lo que es la realidad aumentada a un niño es muy fácil (basta decir PSP e Invizimal); explicárselo a un adulto es más complicado. Hay que hablar de navegadores web, capas de información superpuestas, aplicaciones para fijar POIs, conceptos demasiado teóricos que ahuyentan más que atraen.

<sup>5</sup> Mientras nos paseamos por un lugar el dispositivo nos dice donde se encuentran, con respecto a la situación geoespacial que en cada momento ocupemos, los items relacionados con aquel episodio y nos lanza todo tipo de información: imágenes, textos, vídeos...). El usuario no solo recibe información, también decide qué quiere obtener y si lo va a reutilizar o no.

ferencia y superponer a ellos la información determinada. (Layar<sup>6</sup>, Junaio<sup>7</sup>, Hoppala<sup>8</sup>). Al igual que sucedió hace unos años cuando las plataformas de blogs (WordPress, Blogger...) llegaron a la red y resultaba rápido y fácil generar contenidos, ahora se está dando un paso similar con el lanzamiento de herramientas de realidad aumentada móvil que permiten crear contenidos accesibles desde el navegador Layar. Augmentation<sup>9</sup> es una herramienta desarrollada por Hoppala que permite introducir contenido en Layar de forma fácil e instantánea sin tener que usar código, haciendo unos pocos clics en un mapa. Se pueden añadir iconos personalizados, imágenes, audio, vídeo y contenido en 3D mediante una interfaz de mapa a pantalla completa; Hoppala permite alojar directamente los datos de manera gratuita.

Herramientas como Augmentation reducen las dificultades de participación en la realidad aumentada (crear contenido es tan sencillo como abrir un blog) y permite a los usuarios centrarse en crear contenido obviando los complejos aspectos técnicos<sup>10</sup>.



Información geoposicionada. El punto azul es la situación del usuario.

<sup>6</sup> <http://www.layar.com/>

<sup>7</sup> <http://www.junaio.com/>

<sup>8</sup> <http://www.hoppala-agency.com/>

<sup>9</sup> <http://www.hoppala-agency.com/category/augmentation/>

<sup>10</sup> Como punto negativo hay que señalar la falta de normalización de estas herramientas que hace que el contenido sólo puede verse en el navegador para el que se haya creado.

## La filosofía: ¿Qué pretendemos?

Crear esta aplicación<sup>11</sup>, más allá del reto tecnológico, nos ha ayudado a analizar la gestión del hecho local en la biblioteca y replantear ciertos principios para adaptarlos a las necesidades y posibilidades de la sociedad actual.

### Los documentos: del almacenamiento al acceso

Desde su inauguración la biblioteca adquirió manuales de historia, monografías y novelas<sup>12</sup> que trataban sobre el conflicto carlista en Muskiz, pero no teníamos posibilidad de adquirir documentos de la época.

Internet y los impulsos digitalizados de las instituciones públicas favorecieron un primer acceso a esas fuentes documentales pertenecientes a bibliotecas especializadas. En 2006 empezamos a poner a disposición de nuestros usuarios esos documentos utilizando herramientas de etiquetado social (delicious). Constatamos una gran dificultad para integrarlos en nuestro catálogo y decidimos crear un apartado de documentos digitales de Muskiz en nuestra web.

Actualmente filtramos la web para localizar todo tipo de fuentes que puedan aportar información (blogs, repositorios de imágenes, etc...).

Para nuestro proyecto de realidad aumentada hemos utilizado fuentes documentales propias (almacenadas) y fuentes ajenas accesibles:

- a) *Albúm siglo XIX* (web cultural de la Diputación de Gipuzkoa que surge como resultado de un largo proceso de digitalización del material icográfico) que ofrece grabados que

<sup>11</sup> <http://www.layar.com/layers/batalla1874>

<sup>12</sup> En "Paz en la guerra" de Unamuno se describe el cerco de Bilbao y los sucesos de Somorrostro

ilustraron las crónicas de 1874. Gracias a la licencia CC utilizada hemos podido reutilizar los contenidos<sup>13</sup>.

- b) Artículo publicado por CDD Trueba en su revista. Hemos conseguido la cesión del pdf para emplearlo en nuestro *masbup*. Nuestra intención es convertirlo a formato *epub* para facilitar su lectura en pantalla.
- c) Vídeo emitido por una cadena local (Tele7) en la cobertura de la exposición en Muskiz<sup>14</sup>.
- d) Fotografía realizada por la propia biblioteca de material bélico recuperado por un investigador local<sup>15</sup>.

### **La biblioteca como espacio socializador y catalizador**

La biblioteca es un lugar que siempre está abierto a todas las personas. Si estamos atentos a lo que nuestros usuarios demandan podemos obtener mucha información local de gran valor: identificar personas interesadas en un determinado tema y detectar ámbitos de interés común entre personas que no se conocen. La biblioteca es el sitio físico en el que coinciden y es la institución que tiene la visión de conjunto sobre la realidad fragmentada de cada persona. Unir esos nodos dispersos y crear una red depende muchas veces de la actitud proactiva de la propia biblioteca. Nuestra apuesta siempre ha sido la de intentar poner en contacto a todos los agentes interesados/implicados en un determinado tema.

### **El trasvase de información entre los investigadores y el público**

La divulgación es una de las prioridades de los agentes implicados en la preserva-

ción de la memoria local. La exposición del CDD Trueba pretendía dar visibilidad, de una forma amena y accesible, al trabajo de investigación realizado; es una divulgación vertical desde el generador del contenido al consumidor. La biblioteca con su capa de realidad aumentada pretende acercar los contenidos a todos los interesados experimentando con las nuevas formas de consumo de información y favoreciendo una divulgación en horizontal. En ese sentido los dispositivos móviles son una gran herramienta porque permiten acceder a información y comunicar rápidamente (textos cortos, captura de imagen y vídeo que se comparten en el instante y desde el lugar en que nos encontramos, inmediatez...) potenciando la participación y la colaboración entre personas.

### **Estimular la creación de nuevos contenidos**

Cuando hablamos de estimular la creación de contenidos nos referimos a los pasos que la biblioteca da para facilitar al usuario el acceso a todo tipo de fuentes y a las facilidades que ofrece para que publiquen. Entendemos publicar desde una óptica acorde con los nuevos tiempos: facilitar que el trabajo de los usuarios se materialice en algún soporte y sea difundido. Muchas veces es la propia biblioteca la que indica qué tecnología se puede utilizar para cumplir ese objetivo.

### **Tecnología para mejorar los canales de difusión**

La mayoría de los creadores de contenidos locales provienen del mundo analógico y desconocen las posibilidades que nos ofrece la tecnología; trabajan en un escenario en el que el papel es el único soporte contemplado<sup>16</sup>. Sus

<sup>13</sup> <http://www.albumsiglo19mendea.net/esp/>

<sup>14</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=M9RiCif5Y5Q>

<sup>15</sup> <http://www.flickr.com/photos/ferjur/4208561044/>

<sup>16</sup> En el mejor de los casos lo que pretenden es la traslación de un texto para que se vea en pantalla.

propias limitaciones informacionales les hace considerar Internet como un lugar en donde buscar información, pero no como una plataforma para difundir los propios contenidos; además, suelen ser muy reticentes a poner sus trabajos en la red porque tienen miedo a ser copiados. Hay que hacer una gran labor de pedagogía para que quiten miedos y vean posibilidades. Nuestra función es hacer ver cuales son las posibilidades que ofrece la red, explicar que la distribución en papel no es incompatible con la distribución en pantalla, que los contenidos digitales se pueden enriquecer con elementos multimedia, que son más dinámicos y que pueden ser leídos/consumidos de una manera diferente. La mejor manera de explicarlo es hacerlo y para ello utilizamos el buen nombre de la biblioteca, para que confíen en nosotros y nos dejen usar sus contenidos. Nos gusta asesorar sobre formatos, les hablamos de la existencia de licencias más favorables para la difusión (CC<sup>17</sup>) y realizamos nosotros mismos la labor editorial.

### **Soportes y lenguajes multimedia**

Es un hecho incontestable que creamos en digital aunque estemos todavía en muchos casos pensando en difundir en papel. La información creada con los nuevos dispositivos es digital, multimedia, accesible en movilidad y está geolocalizada.

Con motivo de la exposición se han generado vídeos, fotografías, imágenes y escritos que hemos utilizado para enriquecer nuestra capa de realidad aumentada. No solo nos preocupamos por adaptar la información a los nuevos soportes, también la subimos a Internet para que pueda ser localizada y consumida.

### **Visibilidad y prescripción de la información**

Las fuentes escritas son fundamentales para la memoria local, pero por su propia naturaleza el contenido analógico tiene una difusión más limitada que el digital. Actualmente no podemos prescindir de la información creada y distribuida en formato digital. Vivimos en un escenario de sobreabundancia informativa en el que es necesario filtrar la información para realzar y poner en valor lo realmente importante, empleando criterios de calidad acordes a la nueva realidad informacional. En la capa de realidad aumentada hemos utilizado información de calidad contrastada.

### **A modo de conclusión**

La biblioteca se encuentra en un lugar privilegiado, es un espacio de interacción en el que convergen una rica variedad de usuarios con un gran nexo de unión: la pertenencia a la misma comunidad. Conocer las necesidades, hábitos de información y las capacidades técnicas de los usuarios es fundamental; poseer el conocimiento tecnológico para experimentar nuevas formas de distribución multimedia, para formar ciudadanos en el uso de sus capacidades en movilidad, para rastrear nuevas fuentes, para “cocinar” contenidos al gusto de los diferentes colectivos...deben ser prioridades cotidianas.

La biblioteca sigue teniendo credibilidad en la comunidad; credibilidad y conocimiento del nuevo entorno digital que debe aprovechar para potenciar y reafirmar su importancia entre los “dinamizadores culturales” que pretenden socializar un nuevo concepto de patrimonio y memoria.

---

<sup>17</sup> <http://es.creativecommons.org/>

## Referencias

Arroyo Vázquez, N. "Informe APEI sobre movilidad, 2011". APEI, Asociación Profesional de Especialistas en Información (Spain). (Published) [Book]. <http://hdl.handle.net/10760/15898>

Juárez Urquijo, Fernando. *Bateginik*, el boletín de novedades cooperativo en la web. *Mi biblioteca: La revista del mundo bibliotecario*, ISSN 1699-3411, N.º 9, 2007, pags. 46-50.

Sáez-Vacas, Fernando. *Cultura y tecnología en el nuevo entorno tecnosocial*.

Madrid: Editorial Fundación Rogelio Segovia para el Desarrollo de las Telecomunicaciones, 2011. ISBN 9788474023763. [http://www.gsi.dit.upm.es/~fsaez/intl/cultura\\_y\\_tecnologia.pdf](http://www.gsi.dit.upm.es/~fsaez/intl/cultura_y_tecnologia.pdf)

— "TVIC: Tecnologías para la Vida Cotidiana" Revista Telos <http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/telos/editorial.asp@rev=73.htm>

Saorín, Tomás. "Proyectos de memoria ciudadana y biblioteca orientada a contenidos 2.0". Anuario ThinkEPI, 2011, v. 5, pp. 70-72 <http://eprints.rclis.org/bitstream/10760/15956/1/Anuario-ThinkEPI-2011-70-72-Saorin.pdf>