



## Què volem dir quan parlem d'interactivitat? El cas dels webs dels museus d'història i arqueologia



[Laura Solanilla](#)

● Responsable de difusió a Internet de l'Institut de Cultura de Barcelona  
[lsolanilla@uoc.edu](mailto:lsolanilla@uoc.edu)

**Resum:** Un dels aspectes més innovadors que les TIC proposen en l'àmbit dels nous discursos museològics en línia és la possibilitat per part de l'usuari d'interactuar amb els continguts expositius i establir unes noves regles de joc entre els museus i el seu públic. Però, malgrat que el concepte d'interactivitat sembli obvi, una anàlisi més aprofundida ens demostra que aquest concepte no és unívoc, sinó que presenta multitud de significats i amaga multitud de propòsits. L'anàlisi del que la interactivitat comporta ha de considerar diversos factors: el tipus de públic a qui va adreçada, la definició de les seves finalitats (educativa, participativa, avaluativa, etc.) i l'accessibilitat tecnològica del recurs respecte als equips dels usuaris potencials.

En aquest article es vol establir una tipologia d'aquests recursos interactius, fer un repàs dels diversos exemples d'interactivitat que es poden trobar actualment en alguns webs de museus i valorar les seves potencialitats i finalitats.

### 1. Presentació

En els darrers anys, la irrupció de les tecnologies de la informació i la comunicació (TIC) en la societat occidental produeix un nou paradigma de construcció i transmissió del coneixement. El món del patrimoni no és aliè a aquesta profunda transformació i des de fa alguns anys els nous plantejaments museològics han trobat en les possibilitats tecnològiques un nou camí per explorar per a dur a terme la seva missió. Perquè, en definitiva, el que les TIC ofereixen és una nova manera de relacionar els museus i el seu públic, el real i el potencial, cosa que obliga a replantejar la seva oferta expositiva i obre la possibilitat d'oferir un producte i uns serveis complementaris als que el museu ofereix a la seu física. Si considerem Internet un enorme aparador, els museus han de competir per a atraure l'atenció d'un públic molt ampli i selectiu. Ja no n'hi ha prou a informar del que el museu ofereix a la seu física, sinó que cal oferir un producte en línia i complementari amb valor afegit a l'oferta presencial, que capti l'atenció i l'interès del visitant.

Dins d'aquest nou paradigma, un dels aspectes més innovadors que les TIC proposen en l'àmbit dels nous discursos museològics en línia és la possibilitat de l'usuari d'interactuar amb els continguts expositius. Les TIC ofereixen la possibilitat d'una presència i una participació continuada de l'usuari i desdibuixen els rols tradicionals entre el museu, emissor de continguts, i el visitant, receptor passiu d'aquests continguts.

Ara bé, aquesta capacitat teòrica d'interactuar amb els continguts del web cal que sigui matisada. No tothom parla del mateix quan parla d'interactivitat, i es col·loquen dins del mateix sac accions i recursos molt diversos amb finalitats molt diferents.

En aquest article es vol fer una aproximació a les diverses tipologies d'interactivitat que són presents actualment en alguns webs de museus i fer una breu anàlisi de les seves potencialitats i finalitats.



## 2. Interactivitat: com, entre qui, a on

Si volguéssim establir una certa tipologia de les formes d'interactivitat presents en els webs analitzats, hauríem de considerar tres criteris. En primer lloc, s'hauria de veure si la relació s'estableix amb un dispositiu mecànic programat o amb un altre ésser humà. En segon lloc, es podria constituir un criteri quantitatiu d'acord amb el grau d'incidència que s'estableix. I, finalment, també caldria considerar si el resultat de la interacció queda circumscrit a un àmbit privat o, al contrari, assoleix una dimensió pública.

Segons el primer criteri, Geneviève Vidal distingeix el concepte d'interactivitat del d'interacció. En el primer cas, ens referiríem a una *activitat de diàleg* entre una persona i una màquina per mitjà d'un dispositiu tècnic. En el segon, el concepte es referiria a l'*acció recíproca* que es pot establir entre un emissor i un receptor i que pot desembocar en un intercanvi de papers. Si acceptem aquest criteri, podem establir una divisió qualitativa dels recursos segons si l'usuari actua vers una màquina seguint una pauta preprogramada o interactua realment amb altres persones, tant si són les responsables/emissores del web com altres usuaris.

Quantitativament i amb relació al nivell de potencial d'interactivitat, també podem establir diversos nivells d'intervenció de l'usuari respecte al web. Un primer nivell oferiria *mecanismes de contacte* entre l'usuari i el responsable del web. Un segon nivell permetria a l'usuari *participar en alguna activitat* proposada pels emissors, seguint unes pautes marcades prèviament. Un tercer nivell permetria a l'usuari *generar continguts* d'una manera controlada pels responsables del web, mentre que un quart nivell permetria a l'usuari *esdevenir coautor* dels continguts del web i modificar lliurement la informació inicial oferta.

Finalment i segons el tercer criteri, farem una distinció entre els recursos interactius que tenen una projecció pública i els que es mantenen dins d'un àmbit privat. És a dir, en el primer cas es recollirien les accions de l'usuari el resultat de les quals és consultable per tothom que visiti el web, mentre que en el segon cas el resultat de les seves accions quedaria circumscrit en ell i els responsables del web.

Gràfic 1. Esquema dels nivells de potencial d'interactivitat

Nivell 1	L'usuari té la possibilitat de contactar amb els responsables del web, encara que no quedi garantida la resposta per part dels receptors del missatge. La interacció queda circumscrita a un àmbit privat entre l'emissor i el receptor, però les accions de l'usuari no estan sotmeses al control previ dels responsables. Un exemple serien els <b>correus electrònics</b> .
Nivell 2	L'usuari té la possibilitat de participar en una activitat prèviament pautada i programada pels responsables del web. Per tant l'acció és controlada prèviament pel responsable que determina que pot o no pot fer l'usuari. L'acció queda circumscrita a l'àmbit privat de l'usuari. Un exemple serien els <b>jocs en línia</b> .
Nivell 3	L'usuari pot generar continguts de forma controlada pels responsables del web. Seria el cas dels <b>fòrums d'opinió</b> , on l'usuari pot expressar la seva opinió tot i que el moderador del fòrum té la capacitat d'esborrar o no publicar un missatge si li sembla improcedent. L'acció de l'usuari té una projecció pública.
Nivell 4	L'usuari té la possibilitat d'esdevenir coautor del web i modificar i/o ampliar la informació prèviament oferta pels responsables. No existeix control previ per part dels responsables i l'acció de l'usuari té una projecció pública.

A manera de recapitulació i recollint els principals recursos interactius presents a la Xarxa actualment,



podem obtenir l'esquema següent:

Gràfic 2. Tipus de recursos interactius

	Interactivitat	Interacció	
Nivell 1		Correu electrònic	Àmbit privat
Nivell 2	Jocs en línia Itineraris personalitzats	Enquestes	
Nivell 3		Fòrums d'opinió Llibres de visita	Àmbit públic
Nivell 4		Gènesi de continguts	

### 3. La interactivitat a les exposicions en línia

Les exposicions són l'acció fonamental de difusió de qualsevol museu i l'aparició de les TIC dins del món del patrimoni ha permès una nova dimensió narrativa i comunicativa i, en conseqüència, una nova manera de generar el discurs expositiu, ple de possibilitats i obert a l'experimentació. Un dels punts més rellevants d'aquest nou discurs expositiu és la introducció del concepte d'interactivitat en la gènesi expositiva. Tradicionalment, les exposicions eren discursos tancats i estàtics, conceptualitzats i generats pel mateix museu, on el visitant adoptava un paper contemplatiu passiu. Des de mitjan anys vuitanta es va produir un moviment de replantejament del concepte de museu i del discurs unidireccional que emetia. Aquesta crítica i la voluntat de fer prevaler la dimensió comunicativa del museu van afavorir la introducció dels primers multimèdia dins les sales del museu, com a complement del discurs expositiu lineal proposat en l'exposició. Però els darrers anys han comportat una revolució en els plantejaments conceptuals, afavorida per l'expansió de les TIC en la nostra vida quotidiana.

Pensar el museu en termes de les TIC significa desdibuixar els rols tradicionals que fins ara eren assignats a cadascun dels actors. En l'actualitat hi ha experiències en línia en les quals el visitant esdevé constructor de coneixement, de manera que contribueix substancialment a la construcció del discurs expositiu generat per la institució. Alguns d'aquests recursos actuen sobre l'àmbit privat de l'usuari i contribueixen a la construcció de coneixement individual, mentre que altres tenen una dimensió pública que pot arribar a generar coneixement col·lectiu.

### 4. L'àmbit privat

El recurs més bàsic d'interactivitat, present en la totalitat dels webs analitzats, és l'existència d'un correu electrònic de contacte amb l'autor o institució responsable del web. Aquest recurs, àmpliament utilitzat i conegut per tothom, permet una línia permanent (*hot line*) amb l'organisme responsable i afavoreix un canal de comunicació accessible per a qualsevol usuari per a fer arribar les seves queixes, demandes i suggeriments. Si la institució responsable se'n fa ressò, es pot establir una comunicació personal entre l'usuari i l'organització. No obstant això, el correu electrònic permet una interactivitat molt simple (receptor/emissor) sotmesa a la voluntat de les parts per a garantir el flux comunicatiu.

Un segon nivell d'interactivitat seria representat pels jocs o activitats en línia en els quals l'usuari segueix unes regles de funcionament prèviament regulades pels organitzadors. Aquesta mena d'activitats són força populars i generalment van relacionades amb les finalitats educatives i didàctiques de l'exposició. N'hi ha de molts tipus i s'adrecen a públics ben diversos, com veurem a continuació.

En primer lloc val la pena destacar un recurs molt senzill, [Arrange Grandfather's House](#), en una



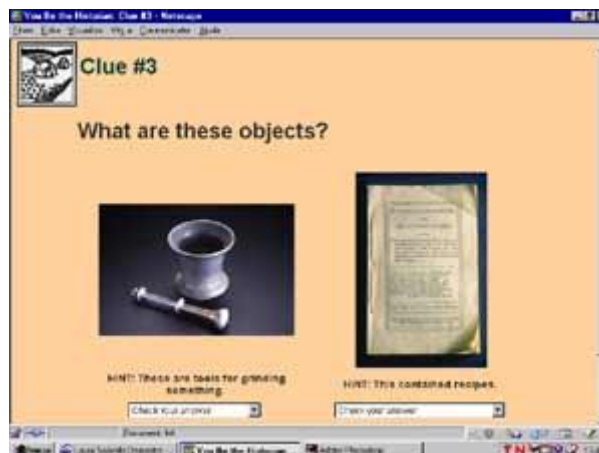
exposició organitzada pel Museu d'Art de Seattle sobre la cultura coreana. Aquest recurs és interessant perquè generalment els recursos educatius en línia estan pensats per a ser treballats dins l'àmbit de l'escola i es margina el sector de públic infantil de menor edat, que pot accedir amb la seva família a l'exposició. Aquest recurs es planteja en forma de joc senzill i intuïtiu i va adreçat a nens molt petits, que fàcilment poden entendre la mecànica del joc i participar-hi.



Imatge del joc *Arrange Grandfather's House* al web

Consisteix en una il·lustració d'una casa tradicional de Corea, amb els diferents espais (porxo, cuina, habitació de la dona, etc.) i una sèrie d'objectes que corresponen a cada àmbit. L'infant ha de fer clic simplement a cada objecte i arrossegarlo fins a l'espai al qual pertany. Si els aparella correctament, apareix una felicitació i una petita explicació de l'ús que tenia aquell objecte a la casa coreana.

Un segon recurs, ja específicament adreçat al públic escolar, és el web [You Be the Historian](#), creat pel Museu Nacional d'Història Americana. S'hi pretén que els escolars treballin des de l'aula i amb l'ajuda del professor els procediments i mètodes de la investigació històrica. El web es concep en forma de *joc d'investigació* sobre la vida d'una família de colons de final del segle XVIII. A partir de "pistes" (fonts documentals i imatges d'objectes de l'època) cal respondre unes preguntes sobre com era la vida d'aquests pioners americans. En la línia de ser concebut com un producte per a ser utilitzat en una aula, el web ofereix una guia per al mestre, on s'indiquen maneres d'utilitzar el web en el currículum escolar.



Exemple d'una "pista" que s'ofereix al web *You Be the Historian* (nivell molt bàsic)



Els objectes que serveixen per a contestar la pregunta que es formula són molt més complexos (web *Star-Spangled Banner*)

Una estructura similar, però de més complexitat, l'ofereix un altre web de la mateixa institució: *Star-Spangled Banner*. En aquesta exposició en línia se'n explica la història de la primera bandera americana, que va inspirar l'himne de la nació. Ofereix dos recursos interactius interessants. Un és un *test de resposta múltiple* (*Test your Knowledge*) sobre els continguts del web, la qual cosa obliga a consultar la informació oferta si es vol contestar encertadament. L'altre és un joc (*You Solve the Mystery*) d'estructura similar a l'oferta en el web *You Be the Historian*, però de més dificultat conceptual, on a partir de la consulta de fonts documentals (articles, cartes, fotografies) cal respondre una sèrie de qüestions. En aquest cas, els jocs no van adreçats a un públic estrictament en edat escolar, sinó que s'obren a un ampli ventall d'usuaris. I, pel nivell de complexitat que proposa, fa pensar que el públic objectiu és un públic adult o d'estudiants universitaris.

Una menció a part mereix la bateria de jocs que ofereix l'exposició (exclusivament virtual) "[Ancient Egypt](#)", oferta pel British Museum. És una magnífica exposició en línia sobre els principals aspectes de la vida a l'Egipte faraònic. Cada àmbit temàtic se'n presenta dividit en quatre parts: una introducció general a l'àmbit, una explicació ampliada sobre aquell àmbit (*Story*), una segona part que planteja els continguts en forma d'interrogants perquè l'usuari reflexioni i busqui les respostes (*Explore*) i, finalment, un apartat que amb el títol de *Challenge* (és a dir, 'repte') proposa un joc interactiu en línia relacionat amb cadascun dels àmbits temàtics. Així, es pot aprendre a jugar a *sennet* (joc de taula de l'antic Egipte), desxifrar jeroglífics, aconseguir passar proves i obstacles amb l'ajuda del poder dels déus...





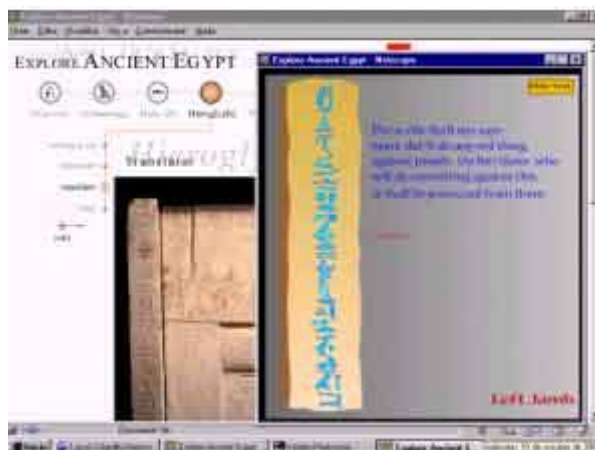
Dos exemples de jocs en el web *Ancient Egypt* del British Museum

En aquest cas, els jocs són un component estructural del mateix web i no simples afegits als continguts, ja que aquesta exposició concep l'aprenentatge com a resultat d'una acció activa de l'educand i ofereix els continguts de manera que el receptor s'hagi d'implicar en el procés. La gradació dels nivells, la magnífica arquitectura del web, que facilita en tot moment la ubicació de l'usuari dins del discurs, i la utilització dels jocs com a element d'implicació personal en la recerca fan que els continguts siguin transmesos eficaçment i imperceptiblement per a l'usuari. Jugar aprenent és una bona manera d'incorporar els continguts. Vincular el joc amb l'aprenentatge és una nova manera d'entendre el fet educador i una manera, també, de trencar el prejudici que associa aprenentatge o museus amb una activitat acadèmica, avorrida i poc engrescadora.

Una altra iniciativa en aquesta línia és la que proposa el Museu de Belles Arts de Boston amb la seva exposició "[Pharaohs of the sun: Akhenaten, Nefertiti, Tutankhamen](#)", complement en línia de l'exposició temporal sobre el període amarnià (1353-1336 aC) que va tenir lloc al museu entre el novembre de 1999 i el febrer de 2000. És un producte molt ric i autònom de l'exposició presencial, que, tot i només oferir una petita selecció de les peces exposades (que provenen de cinc països d'arreu del món), aconsegueix transformar el discurs expositiu proposant un nivell d'aprofundiment en les peces que actua com a veritable generador de coneixement. Tampoc no existeix en aquest cas un apartat específic de jocs, sinó que les planes que demanen una intervenció activa de l'usuari estan distribuïdes per tots els apartats del web.



*Talatat Puzzle*: joc per a explicar com es recomponen els relleus en pedra (web *Pharaohs of the sun*)



Traductor de jeroglífics que permet llegir les inscripcions de la porta falsa de Redi-nes (tomba G 5032, VI dinastia) a Gizeh (web *Explore Ancient Egypt*)

El Museu de Belles Arts de Boston també disposa d'un web que mostra la seva col·lecció permanent. El seu web, [Explore Ancient Egypt](#), proposa una sèrie d'elements interactius amb l'usuari: un "traductor" de jeroglífics, la comparació entre el dibuix d'un relleu egipci i com es veuria aplicant les lleis de perspectiva occidental, un trencaclosques, etc. El museu utilitza tota mena de jocs per a fer participar l'usuari en el seu discurs i així afavoreix l'aprenentatge i la creació d'una experiència única i diferenciada, de valor afegit respecte a la visita a la seu de Boston.

Així, doncs, podem observar que *l'oferta de jocs interactius en els webs de museus va vinculada generalment a un propòsit educatiu*. Es vol que l'usuari interactuï amb els continguts del web perquè, així, els vagi assimilant d'una manera lúdica i agradable. Per tant, podem apuntar que un dels possibles usos d'alguns recursos interactius és com a eina d'aprenentatge, que esdevé un instrument potent en la construcció del coneixement.

Un altre recurs interactiu important són les *enquestes avaluatives* que de vegades s'ofereixen en exposicions en línia, com podem veure en l'exposició "[Aureum Opus. Cinc segles de llibres il·lustrats](#)". Acostumen a presentar-se en forma de formulari de resposta tancada amb un espai per a posar-hi un comentari obert, i la funció de ser enviades automàticament, un cop completes, als responsables de l'enquesta.



Fragment d'enquesta de l'exposició "Aureum Opus. Cinc segles de llibres il·lustrats" (museu Frederic Marès i UOC)



El recurs interactiu de les enquestes cal posar-lo en dubte. Tot i ser un element de retroalimentació importantíssim per als responsables del web, no presenta cap valor afegit per a l'usuari, que ha d'invertir temps a respondre una bateria de preguntes en canvi de res. Per aquest motiu, les enquestes no acostumen a tenir gaire bona resposta de públic i cal valorar la seva eficàcia real i la seva presència en els webs.

Finalment, una nova opció que comença a aparèixer en els webs de museus és la possibilitat de *generar un itinerari de visita personalitzat*, a partir de la selecció dels fons digitalitzats i entrats en una base de dades en línia. Així, l'usuari es pot construir el seu propi museu en línia, amb una selecció de les seves peces preferides, i fins i tot afegir-hi comentaris personals, com es pot veure en el portal [Musée Virtuel du Canada](#) a l'opció *Mon musée*. Aquesta opció permet la personalització del portal segons les preferències de l'usuari: li permet seleccionar fins a un màxim de trenta imatges entre les ofertes en la galeria d'imatges i afegir-hi un comentari personal. D'aquesta manera, cada cop que l'usuari hi accedeix, pot visitar la seva selecció d'objectes i anar-hi afegint comentaris i informació cada vegada que vulgui. Ens trobaríem, doncs, davant d'un "museu a la carta", que permetria la confecció d'un itinerari singularitzat segons els interessos i les preferències del visitant.



Presentació de la secció *Mon musée*, amb les seves opcions, dins del portal patrimonial *Musée Virtuel du Canada*



Exemple de personalització: s'ha triat una peça entre els fons que ofereix el portal i s'ha afegit a la fitxa base un text generat per l'usuari

## 5. L'àmbit públic





Fins ara, les iniciatives estudiades actuen sobre l'usuari individual i el resultat de les accions se circumscriu a un àmbit privat. Però hi ha altres iniciatives en la Xarxa que van un pas més enllà i obren el diàleg a un fòrum públic, amb la qual cosa assolixen nous nivells d'interactivitat. Aquests nivells permeten a l'usuari generar continguts de forma més o menys controlada per l'emissor i exposar-los públicament, de manera que poden actuar com a estímul per a noves intervencions.

Dins d'aquest grup de recursos, els més habituals són els *fòrums d'opinió* sobre algun tema determinat. En aquests fòrums, l'usuari pot expressar el seu parer sobre algun tema proposat per l'organització i debatre'l amb altres usuaris. També pot simplement fer constar la seva opinió sobre el web o l'exposició en un *llibre de visites* electrònic. En ambdós casos el grau d'intervenció de l'organització sobre els continguts es limitaria a eliminar les intervencions de contingut ofensiu o insultant, i deixaria llibertat a l'usuari de manifestar el seu parer. Ara bé: alguns d'aquests fòrums esdevenen veritables dinamitzadors dels continguts, que donen al web una vida col·lectiva que depassa les expectatives dels mateixos organitzadors.

Per a veure-ho amb més detall, podem analitzar en primer lloc l'exposició "[Voyage of the St. Louis](#)". Es tracta d'una exposició en línia organitzada pel Museu de l'Holocaust dels Estats Units, a Washington, que relata el viatge cap a l'exili forçós que van viure 937 refugiats jueus alemanys l'any 1939, a bord del vaixell St. Louis, per intentar trobar asil a Cuba i als Estats Units. El web es construeix sobre un discurs empàtic que narra les vides d'alguns dels passatgers. Utilitza una mena de joc interactiu: proposa l'anàlisi de les pistes ofertes en documents de l'època per a aconseguir reconstruir la història dels personatges reals. Però el recurs interactiu que volem destacar és la crida a la col·laboració dels usuaris que siguin supervivents, descendents o coneguts dels passatgers del St. Louis. Se'ls demana que aportin tota mena de testimonis i documents gràfics relacionats amb el viatge i amb els passatgers, de manera que es puguin anar incorporant noves històries personals al web. D'aquesta manera, serien els mateixos usuaris els qui anirien desenvolupant els continguts del web, construint coneixement i memòria d'una manera col·lectiva.



Crida a la col·laboració en l'exposició "Voyage of the St. Louis"



Fòrum de l'exposició "Without Sanctuary"

Un cas similar, però no paral·lel, passa en l'exposició "Without Sanctuary: Lynching Photography in America" [www.journale.com/without\\_sanctuary/index.html](http://www.journale.com/without_sanctuary/index.html). La història és força curiosa. La New York Historical Society va fer una exposició de la col·lecció fotogràfica privada de James Allen sobre imatges de linxaments de gent de color fins als anys trenta als Estats Units. Tant l'exposició presencial com l'homònima en línia van provocar una commoció tal que van començar a aparèixer testimonis amb noves imatges o hi va haver descendents dels morts que van reconèixer un familiar seu en les fotografies. Es va generar un intens debat públic sobre un vergonyós passat col·lectiu que s'havia volgut oblidar i, un cop clausurada l'exposició presencial, el web es va continuar nodrint de les aportacions dels particulars. El fenomen és diferent de l'exposició anterior, ja que els organitzadors no havien previst ni sol·licitat per endavant aquesta resposta del públic. Però van ser prou hàbils per a comprendre que l'exposició en línia podia actuar com a catalitzador d'aquest sentiment col·lectiu. Per tant, en aquest cas, l'exposició en línia proporciona una nova dimensió comunicativa a l'exposició presencial, que permet la construcció col·lectiva de la memòria d'una comunitat. Actualment, tot i que fa gairebé dos anys que l'exposició presencial va tancar les portes, el fòrum de debat continua absolutament en actiu, i és utilitzat per professors de disciplines diverses per a mostrar als seus alumnes una part de la seva història sovint silenciada o simplement per a descobrir la pròpia memòria col·lectiva:

"El professor d'Història Americana ens va donar l'adreça d'aquesta pàgina perquè veiéssim les fotografies i el documental. Reconec que m'han impactat. Em preocupa que a les fotografies es vegi com la gent somreia." (Tande. 10/10/01)

"Penso que és important que tothom pugui accedir a les fotos d'aquesta pàgina web. Pot ser que algunes siguin detestables, però tot i així són la pura veritat. I la veritat és el que la gent ha de saber per tal de copsar tot el que els afroamericans han patit en el passat. Gràcies per oferir-nos l'oportunitat de veure aquestes fotografies..." (Danielle Jones. 10/10/01)

Malgrat que aquestes experiències ens puguin fer pensar el contrari, no sempre els fòrums tenen aquesta resposta per part de l'usuari. Moltes vegades els fòrums esdevenen pàgines "mortes" en un web malgrat els esforços de dinamització dels responsables. En aquests dos casos funcionen perquè el tema de l'exposició interessa molt significativament al visitant. En el cas de públic no especialitzat, aquest fet s'acostuma a produir quan el tema de l'exposició l'afecta emocionalment en l'àmbit privat. I aquesta situació només es pot produir quan l'usuari pot relatar una experiència personal o d'algú molt proper. Per tant, aquests nivells d'interacció amb l'exposició en línia es produeixen més fàcilment si les exposicions tracten d'algun tema contemporani, en el qual les històries personals siguin un element vertebrador del discurs expositiu. En canvi, en el cas de públic especialitzat, la participació es pot produir si el tema afecta el seu àmbit professional o d'estudi, no havent-hi en aquest cas cap tendència



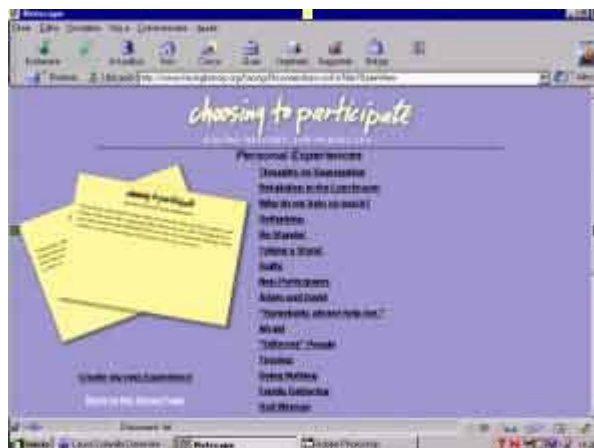
temàtica específica.

Finalment hi hauria un grau últim d'interactivitat en què es proposa a l'usuari la col·laboració directa en la *gènesi dels continguts* del web. Aquesta opció no és gaire freqüent però va apareixent en alguns webs que comparteixen alguns trets. En primer lloc, tracten de temes d'història contemporània, amb una forta càrrega emotiva i empàtica per a l'usuari, sigui perquè es refereixen a situacions viscudes per ells mateixos, sigui perquè pertanyen a la memòria personal o col·lectiva d'una determinada comunitat.

Aquest darrer punt és el que em sembla més interessant d'analitzar, per les possibilitats innovadores de construcció de coneixement que permet. De fet, és una opció que porta les possibilitats de la Xarxa a les darreres conseqüències. De tota manera no existeix encara un web que ofereixi en exclusiva continguts generats pels usuaris, sinó que el plantejament general consisteix a fer una exposició en línia sobre un contingut determinat i demanar l'aportació de testimonis personals dels usuaris respecte al tema.

Un exemple clar d'aquesta situació el trobem en l'exposició "Choosing to participate: Facing history and ourselves" [www.facinghistory.org/choosing/entry.html](http://www.facinghistory.org/choosing/entry.html), organitzada també per la New York Historical Society. Aquesta exposició, dedicada a la lluita pels drets civils als Estats Units, construeix el discurs narratiu sobre la premissa que els comportaments individuals poden produir canvis en la societat i convida a una profunda reflexió sobre la democràcia contemporània i la importància de l'acció individual per a mantenir-la. Ofereix tres exemples de com accions individuals van contribuir a la lluita pels drets civils, però es demanen tota mena de testimonis dels visitants sobre qualsevol situació que signifiqui una presa de consciència activa davant una situació socialment injusta.

Aquests testimonis, en qualsevol forma (imatges, textos, documents, dibuixos, etc.), es mostren en el web de manera que tothom hi pugui accedir. Així, doncs, aquesta exposició és un projecte obert, que modela i modifica el discurs expositiu gràcies a les aportacions dels visitants. L'usuari se sent part de la comunitat que genera el web, esdevé membre gestor i generador d'experiències al mateix nivell que els responsables primers del web.



Finalment, podem analitzar una exposició concebuda absolutament sobre la premissa de la interactivitat. "Collected visions. An interactive archive of stories and snapshots" [www.cvisions.cat.nyu.edu](http://www.cvisions.cat.nyu.edu) posa els fons fotogràfics del Center for Creative Photography a l'abast dels usuaris perquè construeixin una història, real o imaginària, a partir de les imatges. Aquestes imatges són fotografies familiars, donades per més de 350 persones per a construir un discurs identitari. Així, amb històries de vides reals o imaginades, es basteixen visions col·lectives de vida quotidiana. Amb aquest prisma, aquest web és un experiment de microhistòria que transcendeix l'anècdota per a oferir una imatge absolutament colpidora dels sentiments i sensacions de l'home de fi de segle. La intervenció de la institució és mínima: simplement posa a l'abast de l'usuari les eines per a elaborar els continguts. En aquest aspecte, "Collected visions" proposa una exploració per un nou llenguatge comunicatiu i identitari per mitjà de les TIC. La construcció del coneixement deixa de ser patrimoni d'una institució per a esdevenir el resultat d'una acció col·lectiva. La interactivitat, doncs, se'ns mostra com el gran repte de les relacions entre les TIC i la difusió del patrimoni. Només la creació



de nous llenguatges i de noves formes d'intervenció dels usuaris en el discurs expositiu farà possible assolir realment la dimensió comunicativa que les exposicions en línia permeten. Cal destacar que un dels apartats que es proposa és "Positive visions", relacionat amb persones víctimes de la sida, tema de forta càrrega empàtica tant per als afectats com per als seus familiars.



Intervenció a "Collected visions": en aquest cas, l'autor ha disposat d'imatges proporcionades pel centre que no tenen relació real amb la seva família.



Intervenció a "Positive visions": l'usuari ha treballat amb imatges pròpies de forta càrrega emocional per a ell.

## 6. Cloenda

Com hem pogut veure en les línies anteriors, el concepte d'interactivitat no és unívoc. Presenta multitud de significats i amaga multitud de propòsits. Un recurs interactiu és eficaç quan aconsegueix les expectatives de qui l'ha implementat en el web. En principi, la finalitat bàsica de qualsevol recurs interactiu, sigui quin sigui, és que sigui utilitzat per l'usuari. Ara bé, les formes d'ús són múltiples i, per tant, si un recurs interactiu no s'utilitza a la pràctica, cal pensar que probablement no està ben dissenyat o no respon a les necessitats de l'usuari.

En el cas dels webs de museus, el recurs interactiu més utilitzat, a part del correu electrònic de contacte amb l'organització, són els jocs. Aquest fet no és casual, sinó que s'insereix en la voluntat de concebre el museu com un espai d'aprenentatge no formal. Dins d'aquest marc, la inclusió de recursos lúdics afavoreix la transmissió de coneixements d'una manera lleugera i agradable per a l'usuari.

No obstant això, tot i que els jocs se'ns revelen com una eina molt potent d'aprenentatge en l'àmbit del patrimoni, hi ha una altra mena de recursos interactius que no poden ser menystinguts. Algunes experiències ja ens demostren que una concepció interactiva del web, fins i tot en l'àmbit de la gènesi



de continguts, és una realitat possible. Perquè aquestes possibilitats desenvolupin la seva màxima eficàcia s'han de donar unes condicions empàtiques determinades entre l'usuari i el tema de les exposicions o, dit d'una altra manera, s'ha d'establir una complicitat entre el museu i el seu públic.

Aquestes experiències no s'han de circumscriure a un tipus de públic determinat, ja que qualsevol sector de públic pot esdevenir cogestor de continguts en línia. Un exemple d'aquest supòsit serien els fòrums entre membres del sector professional (públic especialitzat), en què el museu actuaria com a catalitzador d'intercanvi d'experiències i com a punt de trobada entre els professionals de la recerca i el sector acadèmic.

En resum, una anàlisi d'aquest tipus de recursos ha de considerar diversos factors. En primer lloc, el tipus de públic a qui va adreçat, valorant les seves expectatives i necessitats. En segon lloc, la definició de les finalitats (educativa, participativa, avaluativa, etc.) que vulguin aconseguir els gestors del web amb l'oferta d'un recurs determinat en la seva pàgina. I, finalment, l'accessibilitat tecnològica del recurs respecte als equips dels usuaris potencials (un recurs que necessiti un programa informàtic de darrera generació per a ser utilitzat quedarà fora de l'abast de la majoria d'usuaris).

Les possibilitats dels recursos interactius en entorns virtuals tot just es comencen a veure. La mateixa maduració del mitjà i del nou llenguatge que genera ens farà anar descobrint noves possibilitats i nous camins de relació entre els diversos agents implicats. Ens trobem davant d'un procés imparabile que obliga a fer un esforç de reflexió crítica sobre el significat i les potencialitats d'aquests nous llenguatges en la societat del coneixement.

#### Enllaços relacionats:

- ★ Joc didàctic *You Be the Historian*:  
<http://americanhistory.si.edu/hohr/springer/index.htm>
- ★ Joc didàctic *Arrange Grandfather's House*:  
<http://www.seattleartmuseum.org/exhibitions/grandfathershouse/kids/forkids.htm>
- ★ *Star-Spangled Banner*:  
<http://www.americanhistory.si.edu/ssb/>
- ★ "Ancient Egypt":  
<http://www.ancientegypt.co.uk>
- ★ "Pharaohs of the sun: Akhenaten, Nefertiti, Tutankhamen":  
<http://www.mfa.org/egypt/amarna/index.html>
- ★ *Explore Ancient Egypt*:  
[http://mfa.org/egypt/explore\\_ancient\\_egypt](http://mfa.org/egypt/explore_ancient_egypt)
- ★ "Aureum Opus. Cinc segles de llibres il·lustrats":  
<http://www.uoc.es/humfil/aureum>
- ★ *Musée Virtuel du Canada*:  
<http://www.museevirtuel.ca>
- ★ "Voyage of the St. Louis":  
<http://www.ushmm.org/stlouis/>

[Data de publicació: abril de 2002]

#### Citació recomanada:

SOLANILLA, Laura (2002). "Què volem dir quan parlem d'interactivitat? El cas dels webs dels museus d'història i arqueologia". *Digithum*, núm. 4 [article en línia].  
DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/d.v0i4.574>