



VII Encuentros de Centros de Documentación de Arte Contemporáneo

Departamento de Biblioteca y Centro de Documentación del Museo Artium

29 y 30 de octubre de 2014. Museo Artium
Liderazgo de los servicios de información en el siglo XXI

**Del imaginario a la realidad. Prototipando Ubik,
biblioteca de creación**

Ponente: Arantza Mariskal

Responsable del proyecto de Tabakalera-Ubik, mediateca
de Tabakalera

Del imaginario a la realidad. Prototipando Ubik, biblioteca de creación

Resumen:

La apertura de puertas del Tabakalera se dará en menos de un año. Un proyecto de centro de creación de cultura contemporánea, del que Ubik, biblioteca de creación, será una de las herramientas encargada de dinamizarlo.

Ubik, ampliando las funciones de una biblioteca/mediateca más «clásica», pretende convertirse en un lugar de creación de los elementos de transmisión de la información, del conocimiento, del arte y del entretenimiento. Dispondrá de equipos e instalaciones, así como de personal, que guiará y animará a la ciudadanía y a los creadores.

En este periodo previo a la inauguración, Ubik trabaja diversos aspectos, desde el planteamiento de colaboración, filosofía del software libre, multidisciplinariedad, prototipado y beta permanente, que ilustrado por medio de algunos de las líneas de acción que tenemos entre manos, presentamos en esta ponencia.

INTRODUCCION

Ubik, biblioteca de creación

Gaming

2.1. Minimap

2.2. Load"" : Historia del videojuego en Euskadi (1985-2009)

Aperos

3.1. Makusi

3.2. Catalogación aumentada

Biblioteca expandida

Fikzioak

5.1. Ficciones

5.2. Pensar en usuario/as

INTRODUCCIÓN

Han transcurrido cuatro años desde que presentamos aquí el esbozo del proyecto que estábamos diseñando para lo que entonces era Mediateca de Tabakalera. Partiendo del marco conceptual de dicho diseño hemos seguido trabajando.

Cambios de dirección, ajustes del proyecto, crisis económica... sin prisa pero sin pausa, paso a paso, hemos ido trabajando de manera que vamos preparando lo que será el punto de partida; la apertura en 2015.

Las líneas de acción de Ubik (lo que hasta ahora hemos conocido como Mediateca de Tabakalera) se han ido activando, y se multiplican en este proceso de puesta en marcha del proyecto.

Durante este tiempo hemos ido definiendo y creando los elementos que deben ir componiendo el proyecto. Sin querer hacer un listado de todas las acciones, tareas, proyectos, ideas etc. que estamos activando, hemos querido hacer una selección. En esta ponencia, por lo tanto, mostramos algunas de las tareas y de los proyectos en los que estamos trabajando.

El texto lo hemos dividido en cuatro apartados, a los que hemos querido dar una denominación amena:

- Gaming, haciendo referencia a la temática del videojuego.
- Aperos, exponiendo algunos de los elementos de gestión de la información.
- Biblioteca aumentada, explicando el planteamiento de prototipos que estamos diseñando.
- Fikzioa, comunicando maneras de hacer, o metodologías que aplicamos a nuestros procesos.

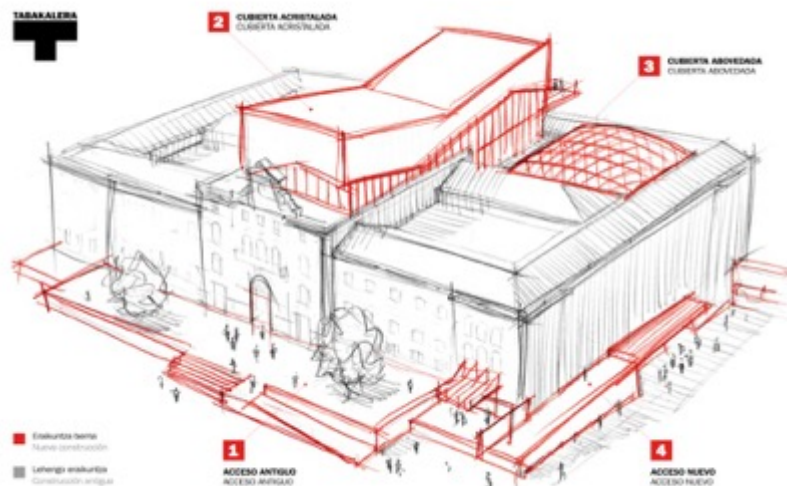
Ubik, biblioteca de creación de Tabakalera¹

El ámbito cultural de Donostia/San Sebastián está sumergido en un proceso de desarrollo y de cambio con la puesta en marcha o la inauguración en menos de un año del proyecto cultural de Tabakalera. Una de las características que podemos indicar es que va a suponer una aportación importante en el tejido cultural local.

No es fácil definir en pocas palabras el proyecto cultural de Tabakalera. Aunque si nos pidieran que lo definiéramos en una frase la resumiríamos en que Tabakalera es un proyecto cultural de puesta en marcha de un Centro de Creación de cultura contemporánea. Todo un reto.

¹ Texto del blog de tabakalera-ubik <http://www.tabakalera.eu/ubik-blog/ubik-biblioteca-de-creacion-para-la-ciudadania/>

Dentro de este proyecto es donde se está ideando y definiendo Ubik, la mediateca² de Tabakalera. Es en este centro de creación y respondiendo a sus líneas temáticas, en las que Ubik va a desarrollar su programa, donde va a ofrecer sus servicios.



Tabakalera

Ubik nace en un contexto social de cambio y de crisis. Seguramente dos términos que, si los mezclamos de manera sabia, pueden dar como resultado una experiencia, un servicio transformado. Las personas que forman el equipo están trabajando con el objetivo de intentar conseguir que las nuevas necesidades, las nuevas realidades de consumo de información y documentación, tengan su reflejo en Ubik. Para ello, se reflexiona sobre el concepto de biblioteca (mediateca), sobre sus funciones, sobre sus servicios... teniendo en cuenta que se trata de un proyecto de índole bibliotecario que no atesora la carga de años y décadas de funcionamiento de la institución, y que tiene la responsabilidad de hacer una aportación al ecosistema bibliotecario actual.

Para definir qué tipo de biblioteca es Ubik tenemos dos condicionantes de partida:

- El propio marco del proyecto cultural de Tabakalera, como centro de creación.
- El escenario presente en el que las bibliotecas afrontan la resolución de muchos retos.

Las bibliotecas están obligadas a evolucionar, y se están transformando en base a realidades patentes como:

- Vivimos en una era digital. La coexistencia y relación constante entre el mundo analógico y digital se vive de manera natural.
- La convivencia con nuevos materiales y tecnología es constante.
- El cambio de los hábitos de consumo y de acceso a la información.
- Las restricciones económicas son evidentes.

² Durante los primeros años se ha hablado de la «mediateca» de Tabakalera con la intención de definir un servicio que pretendía hacer una aportación en lo que se plantean como bibliotecas de una nueva era. En esta fase del proyecto hemos decidido dar un nombre propio a esta biblioteca/mediateca; es Ubik.

Dentro de esta realidad tenemos la responsabilidad de tomar decisiones y hacer propuestas, siendo conscientes de que hay que arriesgar. En este contexto ponemos en marcha Ubik, la biblioteca de creación de Tabakalera.

¿Por qué definimos Ubik como biblioteca de creación?

El punto de partida para denominar a Ubik como biblioteca de creación fue la lectura del informe de E. Levien publicado por la ALA en junio de 2011 bajo el título de «Visiones estratégicas para la biblioteca pública del siglo XXI»,³ en la que se plantean diversas alternativas o planteamientos en base a diferentes tipos de bibliotecas públicas.

Cierto es que Ubik no es una biblioteca pública en el sentido estricto, si tenemos en cuenta el tipo de fondos que gestiona, pero sí en cuanto a públicos a los que tiene que dar servicio, la filosofía de trabajo, el concepto de «lo público», etc. Es por eso que Ubik se mira en muchas ocasiones en el espejo de lo que define una biblioteca pública, y este es el caso.

Sin dejar de lado los cambios que se están dando en las bibliotecas, donde más allá de las bibliotecas físicas tenemos las bibliotecas virtuales, a las que los ciudadanos acceden a través de la web desde cualquier sitio; donde las bibliotecas responden tanto al individuo como a la comunidad, ajustándose a las diferentes necesidades; donde el personal bibliotecario ayuda y acompaña a los ciudadanos; donde la biblioteca da acceso a la tecnología... Más allá de todo esto, Ubik es una biblioteca de creación porque Ubik es (pretende ser) ese servicio público, en el que los ciudadanos pueden crear contenidos, pueden crear información, pueden crear arte y entretenimiento.

Para ello, tanto la propia naturaleza de los contenidos como las tareas técnicas a las que se someten se han enfocado para que fomenten el uso de la colección de manera intuitiva. Ubik está poniendo en marcha su colección y sus servicios teniendo en cuenta tres líneas de acción: aprender, crear y disfrutar.

Más allá de los documentos albergados en Ubik (y en sus servidores locales o en servidores ajenos), el propio espacio y equipamiento participa en los procesos creativos, bien porque se ofrecen herramientas necesarias para llevar adelante procesos de creación, bien porque se ponen a disposición espacios destinados a ello.

Todo proceso creativo necesita de conocimiento, que Ubik ofrecerá por medio de su personal, de manera que la ciudadanía adquiera capacitaciones que de otra manera son complicadas (o caras) de adquirir.

El objetivo final de Ubik como biblioteca de Tabakalera es fomentar la inquietud por la creación, posibilitar la formación necesaria para ello, en un entorno de en el que hay lugar para todos, impulsando la cocreación y la transmisión de las experiencias.

³ http://www.ala.org/offices/sites/ala.org/offices/files/content/oitp/publications/policybriefs/enfrentarse_al_futuro.pdf

Gaming

Desde 2009, los videojuegos se consideran industria cultural, pero su presencia en los centros relacionados con la cultura sigue siendo bastante anecdótica. Esto sorprende quizá especialmente en el caso de las bibliotecas y centros dedicados a la conservación y divulgación de la cultura, que todavía no se han hecho eco, salvo en honrosas excepciones, de la demanda popular por este producto cultural. Esto no dejaría de ser una anécdota si no tuviéramos en cuenta que la industria del videojuego supera en cifras a las industrias del cine y la música, juntas.

Ubik, en su comienzo, como mediateca especializada en el mundo audiovisual y, posteriormente, como biblioteca de creación de Tabakalera, ha incorporado el ámbito del videojuego en su programa y en sus contenidos.

En 2011, época en la que se intentó activar el proyecto de Centro de creación Arteleku-Tabakalera, organizamos unas jornadas, en las que de manera transversal, y desde diferentes puntos de vista, se trabajó el videojuego. De esta manera se llevaron a cabo las jornadas Jolasean: el (video)juego en la cultura contemporánea,⁴ en las que de la mano de especialistas y creadores tuvimos la suerte de disfrutar y aprender, desde la perspectiva pedagógica, experimentación, audiovisual, laboratorios y bibliotecas. Es en este último aspecto que desde Ubik acogimos tres experiencias de incorporación del videojuego, en este caso, en bibliotecas públicas geográficamente cercanas.⁵ Indicar que el trabajo de los talleres⁶ de Jolasean redondeaba las jornadas, confirmando la necesidad de trabajar aspecto teóricos y prácticos en paralelo, característica del proyecto que intentábamos sacar adelante.



Jolasean. El lugar de los videojuegos en las bibliotecas. 2011-11-29 / A. Orkaizagirre

⁴ <http://www.jolasean.eu/es>

⁵ Vídeo de la mesa redonda: <http://vimeo.com/album/1830310/video/35310889>

⁶ <http://www.jolasean.eu/es/talleres.php>

Jolasean supuso la confirmación de que el videojuego es un ámbito de la creación contemporánea que había que incluir, sin duda, en un proyecto como Ubik.

Partiendo del conocimiento de profesionales como Carlos González Tardón⁷ y bajo su coordinación, pusimos en marcha un grupo de trabajo con «representantes» del videojuego de las tres provincias de la Comunidad Autónoma del País Vasco⁸ y de Navarra⁹ con el objetivo de reflexionar sobre el marco de trabajo de Ubik en este ámbito. De este trabajo surgió un documento en el que, no solo se listaban aspectos en los que Ubik podría participar, o debería responder, sino que también se recopilaban necesidades que se encuentran un tanto desatendidas en el mundo del videojuego de Euskadi, y que de alguna manera habría que trabajar, independientemente de lo que Tabakalera pudiera plantear en su proyecto.

Más allá del buen resultado del análisis de este grupo, hay que indicar que encontrarse con expertos del mundo de la creación del videojuego, escucharlos, aprender de ellos... fue un lujo. Hoy es el día que, aunque no podemos ir al ritmo que nos gustaría, siempre podemos contar con su opinión y colaboración, no solo del grupo con el que comenzamos a pensar y aprender sobre el videojuego, sino con muchos otros agentes del ámbito a los que vamos conociendo.

A partir de estas sesiones, de las que todo el proceso y las conclusiones están recogidas en un documento,¹⁰ decidimos iniciar el trabajo con la puesta en marcha de dos proyectos:

Minimap

1. Historia del videojuego en Euskadi

2.1. Minimap¹¹

En 2013 comenzamos a trabajar en este proyecto cuyo objetivo es mapear la creación de videojuegos en Euskadi; incorporar en un mapa cada uno de los videojuegos creados en Euskadi y Navarra. Es un proyecto colaborativo que impulsamos desde Tabakalera-Ubik, y que pretende recopilar, dar acceso y visibilidad a la producción local de todo tipo de videojuegos: populares, comerciales, artísticos... etc., de manera que todos los creadores, tanto amateurs como profesionales, tiene opción de incorporar sus trabajos para el conocimiento y disfrute de todo el público.

Los videojuegos que queremos recopilar mediante este mapeo, no corresponden solo a videojuegos comerciales, sino que, poco a poco, estamos consiguiendo incluir aquellos identificados como “indies”, esto es, realizados por particulares con presupuestos muy bajos o inexistentes. En Minimap incorporamos tanto los videojuegos que entran en

⁷ <http://www.carlosgonzalezardon.com/>

⁸ Iruri Knör, Arturo Monedero y Joannes Txabbarri.

⁹ Iñaki Huarte.

¹⁰ Mapeando el videojuego en la CAPV y Navarra (2012)

¹¹ <http://minimap.jolasean.eu/>

circuitos comerciales, los creados con fines artísticos, como también los creados por estudiantes y aficionados...; todos los creados en el País Vasco.

Basándonos en otros proyectos de mapas¹² y con los criterios y la estructura de contenidos a recopilar que trabajamos con el grupo de trabajo anteriormente citado, comenzamos a trabajar. A finales de 2013 y dentro de Hòplay¹³ presentamos el prototipo y comenzamos a mapear.



www.minimap.jolasean.eu

Minimap es un proyecto colaborativo, pues está pensado para que todo aquel que haya creado un videojuego pueda subirlo a la plataforma. Existen tres maneras de incorporar videojuegos a Minimap: el que recomendamos es la subida on-line, para lo cual hay que darse de alta en el sistema; el creador puede enviar un correo electrónico o puede utilizar el correo postal.

El mapeado se ha desarrollado en wordpress (software libre), y nos está permitiendo una actualización y visualización de los datos a tiempo real. Los textos, así como la plataforma, están en euskera, castellano e inglés. Es el equipo de Ubik el que se encarga de ir haciendo las traducciones, así como de completar la información de lo que se va incorporando.

La estructura de la base de datos es simple, pero responde bien a las necesidades de recogida de información que necesita un proyecto de este tipo. Los campos en los que se recogen los datos de cada videojuego son: año de publicación, tipo de licencia, si está disponible en euskera, título y pequeña descripción, lugar de realización (punto de

12 Por ejemplo Soinu mapa <http://www.soinumapa.net/?lang=es>

13 <http://www.alhondigabilbao.com/hoplay>

mapeo), plataformas para las que está disponible, tipo de juego, edad recomendada (Pegi), datos de los creadores, información sobre el desarrollo (motores, sistemas...), e imágenes y vídeos.

Desde la presentación del prototipo en noviembre de 2013 hasta la fecha se han subido un total de 194 videojuegos. Hay que indicar que durante este tiempo se ha hecho un esfuerzo desde Tabakalera para dedicar un tiempo a la incorporación de los juegos, pero que poco a poco, van siendo más los creadores o agentes los que suben sus propios trabajos.

Minimap está suponiendo, más allá de una herramienta importante de recuperación, gestión y difusión de información sobre videojuegos, un proyecto que nos ha dado la oportunidad de ponernos en contacto con los agentes del sector, escucharlos, aprender de ellos y pensar en posibles líneas de acción conjuntas.



Minimap y el estado de la cuestión de la creación del videojuego en el País Vasco.
2014-02-27 / A. Orkaizagirre

2.2. Load''': Historia del videojuego en Euskadi (1985-2009)¹⁴

Si alguien se hiciera la pregunta de cuál es el primer videojuego creado en Euskadi, ¿sabríamos la respuesta? Es así como a Julen Zaballa, Asadapi,¹⁵ le comenzó a rondar la idea o la necesidad de realizar una investigación sobre la historia del videojuego vasco.

Dentro de la reflexión que anteriormente hemos comentado que llevamos a cabo en 2012, se planteó la posibilidad de poner en marcha un proyecto de esta índole. Ha sido en 2014 cuando se ha iniciado este trabajo, gracias a la participación y trabajo, de J. Zaballa.

A partir de entrevistas a los programadores, grafistas y distribuidores de videojuegos vascos, con este proyecto se pretende recoger de forma narrativa la evolución a lo largo

¹⁴ <http://www.tabakalera.eu/es/proiektuak/bideo-jokoen-historia-euskadin-2/>

¹⁵ <https://twitter.com/Asadapi>

de las dos primeras décadas del software creado con fines lúdicos en Euskadi. Para ello, se están llevando a cabo entrevistas con los principales protagonistas, configurando un relato a través de los principales hitos de la creación de videojuegos en nuestro territorio en su contexto histórico, entre ellos: Ricardo Puerto y Raúl López de Zeus Software, Víctor Ruiz de Dinamic Software, Sabino San Vicente de Euskal Encounter (Amiga party), Danel Solabarrieta de Elhuyar Fundazioa o los freelance Igor Ruiz, Iñigo Ayo y Joseba Epalza.

En este momento, hay publicados tres capítulos de los diez previstos, y hay otros tantos en fase de publicación. Aunque se editan como capítulos independientes, el objetivo es poder hacer una publicación de todos ellos de manera conjunta al final.

Para Tabakalera, este es un proyecto que complementa el mapeo de videojuegos, Minimap, ya que todos los videojuegos mencionados en los capítulos de Load™: Historia del videojuego en Euskadi (1985-2009), se cargan en la plataforma de mapeo.



Euskal Encounter. Presentación de LOAD™. 2014-07-26 / A. Orkaizagirre

APEROS

Son varias las herramientas que estamos utilizando, creando y adaptando en Ubik. En esta ponencia presentamos dos, posiblemente las más importantes: Makusi y el planteamiento o marco de catalogación que hemos desarrollado.

3.1. MAKUSI

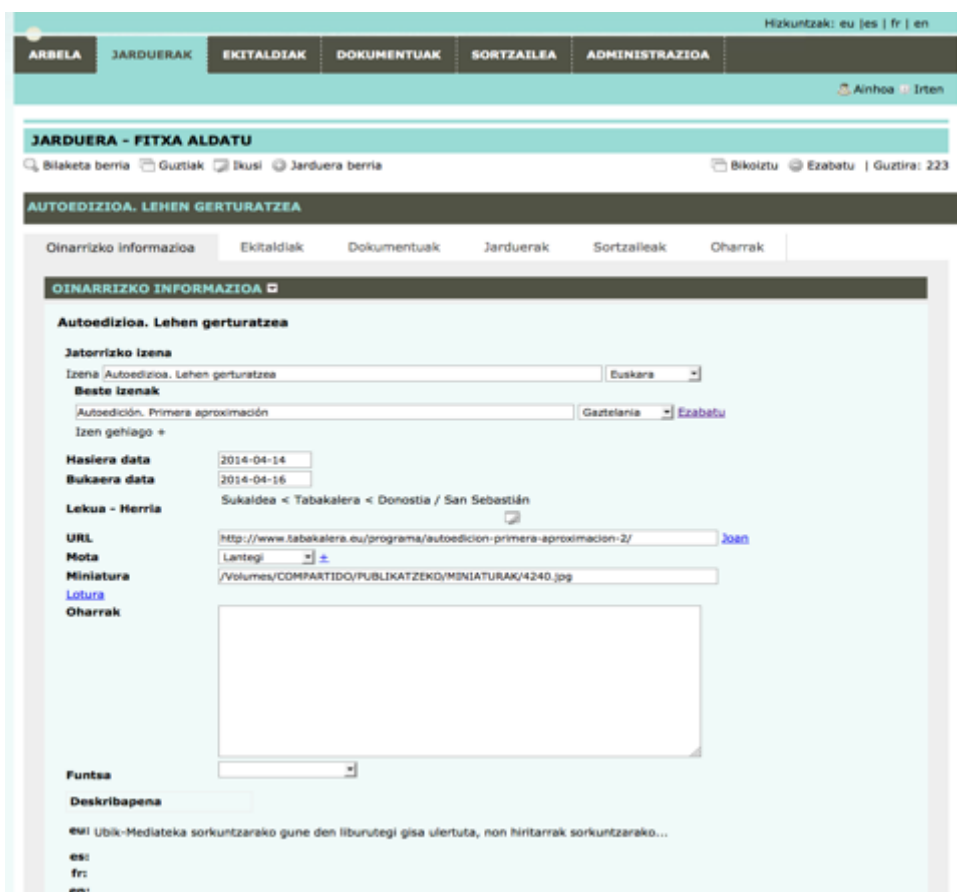
Fue a finales de 2009, principios de 2010, cuando aterrizamos en las oficinas de Tabakalera, y tuvimos que enfrentarnos a toda la documentación generada por el programa que Tabakalera estaba llevando adelante desde 2005.

Aunque el proyecto Ubik en ese momento estaba en otra fase de definición y, a su vez, respondía a otras necesidades y a otro marco conceptual distinto del proyecto cultural de Tabakalera, teníamos clara la importancia de este tipo de documentación, tanto como memoria del proyecto como de contenido único e irreplicable, con el cual deberíamos trabajar.

Lo habitual es no prestar demasiada atención a estos documentos, a estos contenidos, y son muchos los ejemplos en los que, pasado el tiempo, el volumen llega a ser un problema para la gestión de los mismos, o por fin se llega a ser consciente del valor de los mismos, cuando se plantea trabajar con este tipo de fondo, con la memoria del programa de la institución.

Es así que nos encontramos con un fondo disperso, con diferentes ubicaciones dentro y fuera de la oficina. Un fondo de naturaleza digital. Un fondo creado sin haber atendido a los requerimientos de la cesión de derechos y definición de licencias. Un fondo audiovisual. Afrontar este tipo de situaciones puede dar pereza, pero a Ubik le parecía divertido, estimulante.

Han pasado casi cuatro años, en los que no siempre se ha podido trabajar al ritmo que nos hubiera gustado, pero en los que, poco a poco, hemos ido gestando el proyecto que denominamos Makusi.



Makusi

«Makusi» es un término que hemos recuperado de nuestra cultura popular, del juego de «veo veo», que en euskera es «Ikusi makusi».

Makusi, como proyecto, supone poner al alcance de la ciudadanía la información y los fondos producidos por Tabakalera. También es posible incorporar fondos de otros

proyectos en los que colaboramos, como es el caso del Encuentro Internacional de estudiantes de Cine, que coorganizamos junto con el Festival de Cine de San Sebastián y Donostia 2016, así como de otros proyectos ajenos, como puede ser el ejemplo del festival de música ERTZ.¹⁶

La estructura del proyecto Makusi tiene en cuenta cuatro fases y aspectos, en los que la participación de las áreas o departamentos de Tabakalera es imprescindible:

Aspectos legales: temas de derechos de uso y licencias.

Contratos que cada departamento cierra con los participantes en el programa de Tabakalera.

1. Repositorio documental.

Alimentada gracias a la documentación que desde cada área se recopila y hace llegar a Ubik.

2. Carga de la base de datos Makusi.

Donde es imprescindible la información completa que elabora y hace llegar de manera ágil cada responsable de proyecto.

3. Sistema de consulta y visualización-escucha de contenidos.

La definición de las características de Makusi, así como del proyecto en su totalidad, tiene como base una de las claves de Tabakalera: la filosofía del software libre. En base a ella, nuestro proyecto debe poner los recursos de acceso público, los debe compartir y dar la posibilidad de modificar, así como de promover su difusión.

Makusi tiene dos vertientes: por un lado la base de datos desarrollada en mSQL,¹⁷ en el que trabaja la carga de información y relación con el repositorio, y, por otro lado, el sistema de búsqueda y visibilización, desarrollado en Dspace.¹⁸

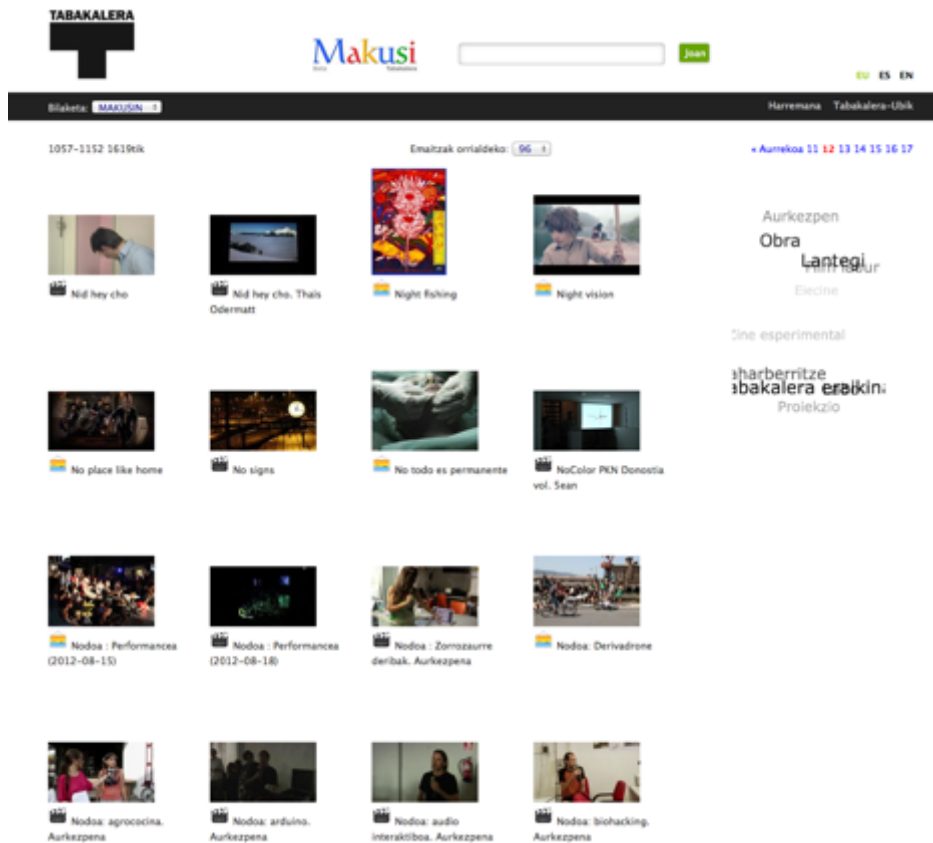
En estos momentos, hemos cargado 3.985 registros, con su apartado de licencia y de derechos de uso al día (CC-by-SA¹⁹), con todos los contenidos en el repositorio documental, descritos y etiquetados en la base de datos. El sistema es multilingüe, en euskara, castellano e inglés, con la posibilidad de incluir otros idiomas de manera sencilla. El multilingüismo, característica también del proyecto cultural de Tabakalera, está definido tanto para la carga de la información (idioma de trabajo) como para su consulta o recuperación.

16 <http://www.ertza.net/>

17 <http://en.wikipedia.org/wiki/MSQL>

18 <http://es.wikipedia.org/wiki/Dspace>

19 <http://es.creativecommons.org/blog/licencias/>



Makusi

3.2. CATALOGACIÓN AUMENTADA

La construcción del catálogo, junto con la creación de la colección, es la tarea técnica a la que más horas se dedica. El catálogo es la herramienta que refleja la colección de la institución, y es también, una manera de relacionarse con los ciudadanos.

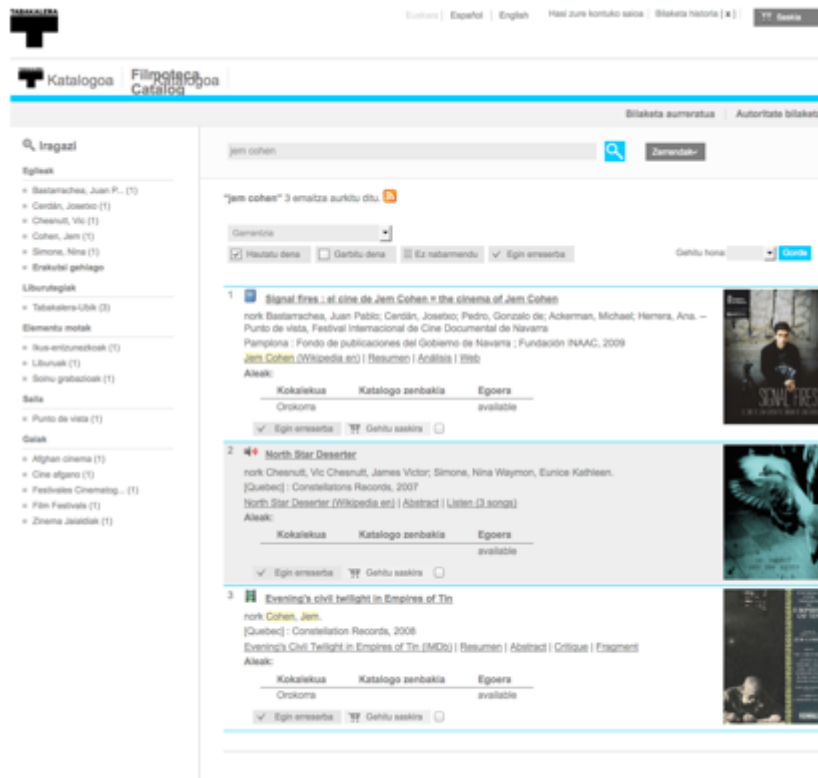
No es nueva la realidad en la que la consulta de los catálogos de las bibliotecas está disminuyendo. Ya son años en los que, para responder a las necesidades de información, los ciudadanos recurrimos cada vez más a Internet y a los buscadores, en vez de a los catálogos de las bibliotecas y de los archivos.

Ubik ha reflexionado sobre estos aspectos, partiendo de las rutinas de consulta y uso de la información que la ciudadanía hace en este nuevo siglo. En base a los cambios que se están dando, e intentando responder a las necesidades y hábitos de la ciudadanía, se han definido los criterios para la creación del catálogo de Ubik, que resumiendo son los siguientes:

- No es suficiente con recuperar las referencias bibliográficas. Hoy en día, las plataformas de Internet dan la posibilidad de recuperar más allá de la información básica, incorporando otro tipo de datos, e incluso contenidos complementarios; no podemos quedarnos atrás.

- Necesitamos ir más allá de la lista de referencias que ofrecen los catálogos más convencionales. El objetivo es conseguir ofrecer el marco de información de cada una de las referencias. Es decir, recuperar la información que contextualice la referencia, para lo que, por ejemplo, las valoraciones o críticas, resúmenes, sumarios... etc. ayudan mucho. En base a esa información, el usuario tendrá suficientes datos como para valorar el nivel de interés del documento.
- Poder acceder en directo a los contenidos es una de las cosas que más agradece el usuario. Siendo esto así, siempre que las licencias lo permitan, pondremos los contenidos completos a disposición de los usuarios.

Sabido es que la tarea de catalogar es pesada y cara. También es cierta la dificultad de poder hacer referencia a los contenidos, o el vaciado de los mismos. Al mismo tiempo, somos conscientes de que las instituciones o proyectos de temáticas especializada se ven sumamente enriquecidos cuando se puede realizar este trabajo. Esto es lo que Ubik está intentando llevar adelante.

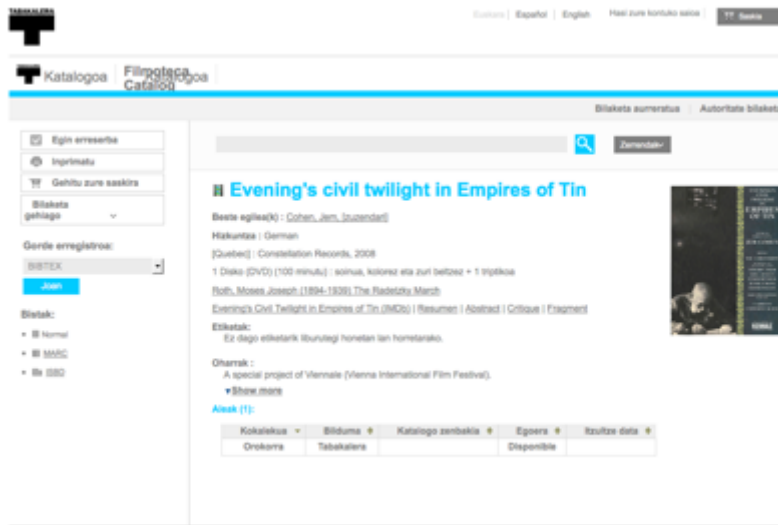


Catálogo Ubik

Queremos dar la posibilidad de poder navegar entre los contenidos, por medio de links y relaciones, de manera que se puedan generar recorridos entre ellos. Para conseguir este objetivo estamos siguiendo, entre otras, las siguientes pautas:

- Relación entre documentos: enlazar un documento del catálogo con otro(s), siempre y cuando se considere interesante y enriquecedora la relación.

- Hacer links a contenidos de Wikipedia siempre que le aporte información complementaria al documento; este «linkado» se hace especialmente con temáticas y autores/creadores. Esto posibilita ubicar el documento en un contexto cronológico, de manera que podemos saber dónde se ha creado, la relación con otros autores, la relación con otras obras, etc.
- En la documentación audiovisual es bastante habitual incorporar links a Filmaffinity o IMDb. De esta manera, posibilitamos incorporar información básica sobre aspectos técnicos y artísticos de las películas.
- Incorporación de resúmenes, críticas y análisis. Con estos datos posibilitamos saber más sobre la referencia que tenemos en pantalla; lo que ayuda a decidir si se trata de un documento que nos interesa, saber qué recepción ha tenido, ayuda a situarlo y entender el documento, etc.
- Enlace a la presentación de obra: en especial si lo ha publicado o hecho el propio creador o artista. Es una oportunidad excepcional para conocer el objetivo y sentido de un trabajo. Podemos encontrar ejemplos en el que se incorpora, por ejemplo, una conferencia en la que el autor habla de su creación.
- Enlace a diferentes canales o plataformas como Youtube, Vimeo, Facebook, Flickr u otros. Suele ser bastante habitual conseguir información actualizada de los contenidos en estos medios; es una manera estupenda de poder acceder a la evolución de muchos de ellos.
- Enlace a los contenidos: En el caso de las películas pueden ser enlaces a previos o incluso al contenido completo. Es similar a lo que ocurre en el caso de los libros, de los que podemos encontrar contenidos parciales o completos. Por mencionar otro tipo de documento tenemos el ejemplo de los videojuegos, donde podemos llegar a jugar directamente a través de la información del catálogo.
- Dada la dificultad de tener acceso a contenido completo, posibilitar el acceso a previos o capítulos es una fuente de gran ayuda a la hora de ver la pertinencia o no de las referencias.



Catálogo Ubik

Sobre el papel, estas aportaciones son buenas e interesantes, pero sabemos que esto supone una serie de complicaciones y quebraderos de cabeza a la hora de aplicarlos. A nadie se le habrá escapado la cantidad de horas de trabajo que supone, por ejemplo. Tampoco tendríamos que olvidar el problema que supone la desaparición de contenidos de Internet y la ruptura de links. Por no hablar de lo constreñido que queda el formato Marc a la hora de cumplir este tipo de funciones. A pesar de todo, estamos convencidas de que va a merecer la pena trabajar en esta línea.

Biblioteca expandida

Una de las realidades que sigue manteniéndose es que la biblioteca sigue siendo el nexo de unión entre las personas y el conocimiento. Es indiscutible que Internet es la gran biblioteca, el gran archivo donde la ciudadanía selecciona, organiza y da sentido a los contenidos. Es importante que seamos conscientes de esta realidad y reflexionemos sobre los pasos que debemos dar, definir lo que debemos hacer para conseguir hacer algo físico de este proceso. Pensar en cómo nuestros servicios bibliotecarios se convierten en lugar de intercambio y generación de plataformas de acceso a la información colectiva.

Para Ubik el concepto de biblioteca expandida (también solemos denominarla biblioteca aumentada), es pensar en la biblioteca del futuro. Pensar en cómo poder hacer uso de tecnología accesible para posibilitar un mejor uso del conocimiento albergado en las estanterías y servidores de nuestras instituciones; en cómo poder pensar los servicios «de otra manera», en cómo posibilitar la conversación entre técnicos y usuarios. Partiendo del empoderamiento de las herramientas que la tecnología ofrece, pensar en una biblioteca del futuro en construcción con los ciudadanos.

En noviembre de 2013 organizamos el primer taller Biblioteca aumentada, Arteklab²⁰ (Jaime de los Ríos y Daniel Tirado) con la idea de pensar y prototipar servicios para bibliotecas. Este taller nos abrió un mundo de posibilidades tecnológicas, visuales y

²⁰ <http://www.arteklab.org/>

artísticas a partes iguales, al alcance de casi cualquiera de nosotros. En su empeño por demostrar que el cambio de paradigma ha democratizado el acceso a la tecnología y que cualquier ciudadano puede ser creador, los miembros de Arteklab nos animaron a pensar en proyectos que, si en un principio nos podrían parecer «ciencia ficción», creemos que alguno podrá ser realidad en Ubik.



Taller de Biblioteca aumentada 2013-11-27 / A. Orkaizagirre

Durante este año estamos trabajando en este proyecto. Después de haber pensado en necesidades y en la línea de servicios de Ubik, hicimos un repaso de necesidades, problemas o mejoras posibles en servicios, obteniendo una lista extensa que hemos acotado. Esta lista incluye una definición u objetivo del servicio o proyecto a realizar, posibles soluciones, tecnología a utilizar etc. En una segunda fase, hemos hecho una selección de los prototipos que pensamos, para tener entre manos propuestas realizables. Por ejemplo:

- Visibilidad de contenidos digitales. ¿Cómo conseguir que los contenidos digitales tengan la misma presencia en el espacio físico que los contenidos analógicos? Y, de la misma manera, cómo conseguir que los contenidos analógicos tengan una presencia digital.
- Ayudar/facilitar el acceso a Ubik, y la circulación en sus espacios. ¿Cómo sabe el usuario cuál es la ruta que tiene que seguir en el espacio? ¿Cómo accede al espacio que le interesa?
- Visualizar los contenidos seleccionados de diferentes maneras, y en diferentes espacios y superficies.
- Posibilitar la interacción de personas con problemas de visión con el espacio y el contenido de Ubik.
- Creación de sistemas «sutiles» de control del espacio: apertura y cierre, control del ruido...
- ...

Fikzioak

Fikzioak, ficciones.... Una de las metodologías que estamos utilizando para ir definiendo y ajustando Ubik, y Tabakalera, es la de ficcionar, inventar, imaginar... qué es lo que debe/puede ser Ubik.

Cuando hemos intentado transmitir qué es lo que pensábamos que iba a ocurrir en el día a día en Ubik, así como a qué tipo de usuarios debía responder, o qué tipo de servicios necesitaría, etc., el esfuerzo de imaginar, ha sido importante. Más allá de esquemas preconcebidos, intentar poner en cuestión maneras de trabajar habituales e intentar ponernos en el lugar del ciudadano ha sido, y es, un ejercicio complicado.

Hacemos un ejercicio de visualizar e imaginar el tipo de personas y colectivos a los que debe ofrecer servicio, así como de las prestaciones que ofrecerá Ubik, y pensamos, imaginamos y nos ponemos en situaciones complejas. Esto ayuda. Ponerse en el lugar del ciudadano, pensar en qué necesita, cómo desearía obtener el servicio... es clave. ¿Por qué le va a interesar Ubik a una persona jubilada? ¿Qué uso harán de Ubik los estudiantes que comparten piso en la ciudad? ¿Cómo se responde a las necesidades de un residente de Tabakalera? ¿Y los usuarios que no pueden acceder al edificio de Tabakalera, cómo hacer que Ubik supere las limitaciones del espacio?...

5.1. Ficciones

Definir servicios, definir funcionamiento de un servicio público sin contar con el ciudadano es arriesgado. Eso no quiere decir que sea el ciudadano, en su conjunto el que deba decidir qué servicios hay que ofrecer, cómo se debe funcionar, cómo nos debemos organizar, etc., pero sí que creemos que es enriquecedor para Ubik entablar conversación con la ciudadanía, escucharla y aprender de ella.

En otoño de 2013, con las compañeras del área de mediación, nos planteamos el reto de recoger necesidades y propuestas de los ciudadanos. Se quiso conversar con el entorno más cercano al proyecto, y por eso se contactó con personas y colectivos del barrio de Egia (Asociación de Mujeres Dandai, Asociación de Tiempo Libre Antxeta Ttan-Ttakun, grupo de músicos de Egia y un grupo de mujeres de Egiatarra, Asociación de Jubilados y Pensionistas.



Fikzioak 2013 / A. Revuelta

No es fácil exponer el resumen de estas sesiones. Lo que a continuación presentamos son las líneas trabajadas o comentadas en todas las sesiones, para cada una de las cuales los participantes hicieron propuestas de funcionamiento, de servicios, de aspectos a tener en cuenta, etc.

- Fácil y comprensible: En Tabakalera-Ubik tiene que ser sencillo comprender el espacio y realizar las acciones. Los servicios deben utilizar un lenguaje sencillo, para que cualquiera pueda ser usuario o usuaria del centro.
- Invitación a colaborar: Contemplar la opción de desarrollar proyectos en colaboración. Para ello, los servicios estarán dirigidos tanto a personas como a colectivos. Además, esta relación puede darse con alguien cercano físicamente o con alguien que está trabajando en otra parte del mundo.
- Divertido: La gente puede pasarlo bien en Ubik y los servicios deberán estar pensados en este sentido.
- Fomentar y posibilitar la creatividad: Ubik responde también a la línea de Tabakalera como centro de creación, así pondrá a disposición de artistas y de la ciudadanía en general herramientas y recursos para fomentar la creatividad.
- Actualmente la filosofía DIY²¹ es cada vez más popular, y eso hace que las personas puedan ser más autónomas y que se refuercen valores de colaboración y de compartir los saberes.
- Lugar de encuentro para todos y todas: Las personas usuarias de Ubik sentirán el espacio como propio. En este sentido podría existir la posibilidad de personalizarlo.
- Compartir conocimiento: Todo el mundo puede ser «experto/a» en torno a algún tema. El objetivo es generar espacios donde compartir esos saberes.
- Participación: Las personas usuarias de Tabakalera-Ubik tendrán la oportunidad de proponer, probar y moldear la actividad. Se pueden hacer mejor las cosas con la participación y experiencia de todos y todas. Estos talleres de Fikzioak son reflejo de la importancia que tiene.

21 http://es.wikipedia.org/wiki/H%C3%A1galo_usted_mismo

5.2. Usuario/as

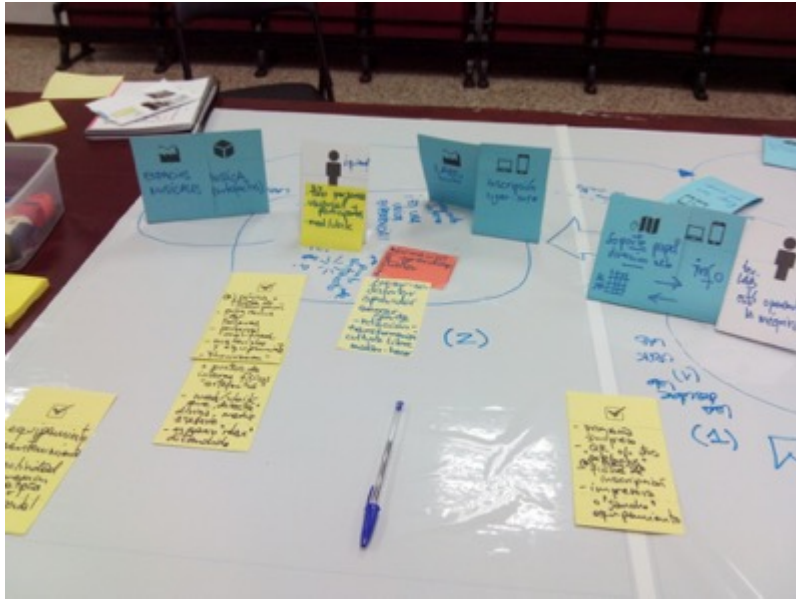
No se puede entender Ubik si no se tiene en cuenta todo el contexto que Tabakalera ofrece. Saber cómo se plantea Ubik desde otras áreas de Tabakalera, pensar en los flujos de funcionamiento y de trabajo, tanto dentro del espacio, como de las necesidades de los usuarios, es un ejercicio clave para la detección de posibles conflictos y coordinación de funciones, entre otros muchos aspectos.

Un proyecto cultural en el que son varias las áreas o ámbitos de trabajo (audiovisual, prácticas contemporáneas, mediación, laboratorios y Ubik); un proyecto cultural que responde a públicos muy diversos (desde creadores muy especializados hasta ciudadanía en general), un proyecto cultural que ofrece la posibilidad de diferentes grados de participación en las proyecciones, talleres, residencias, etc. ; un proyecto que comparte espacio y coordina programa con otras entidades... Cada área, cada elemento, necesita ser consciente del ecosistema al que pertenece y de su función en ella, para que todo funcione y fluya de la manera más ágil y cómoda, tanto para el usuario como para el equipo.

Detectar y coordinar todos los elementos comunes y los elementos característicos de cada uno, así como los flujos que deben darse es complicado.

Ejercicios de imaginar qué supone un ciudadano que accede a Ubik (y a Tabakalera), y listar todos los aspectos que tenemos que tener en cuenta desde cada uno de los ámbitos, ayudan a ser conscientes de las necesidades, complicaciones, definición de flujos, control de aspectos administrativos, etc.

Imaginemos que Nerea, una joven de 15 años, muy dinámica, que quiere ir a Ubik para pedir en préstamo una cámara de vídeo. Está interesada en el mundo del audiovisual, aunque no tiene muy claro qué estudiar. ¿Cómo se entera de que Ubik ofrece ese servicio? ¿Puede utilizar este servicio? ¿Cuáles son los trámites? ¿Qué pasa cuando llega a Ubik a por la cámara? ¿Y después? ¿Se hace socia de Ubik? ¿Llega Nerea a ser usuaria activa de Ubik? ¿Y de Tabakalera?...



Sesión definición servicios / A. Mariskal

CONCLUSIÓN:

Ubik, biblioteca de creación de Tabakalera, está dando pasos en su definición y puesta en marcha. El reto es importante, el riesgo de no acertar es posible y el trabajo inmenso; pero creemos que es la única manera de hacer una propuesta de acuerdo con la época en la que nace. No todo serán aciertos, pero de los errores es de donde más se aprende. Ubik es... ¡una aventura!