



ArtsConnectEd: los recursos de los museos, integrados y accesibles gracias a la colaboración ⁽¹⁾

Robin Dowden / Steve Dietz
Walker Art Center

Scott Sayre
The Minneapolis Institute of Arts

Traducción de Antonieta Grijalvo



Este artículo expone los fundamentos filosóficos de la colaboración entre museos e informa de los antecedentes y de cómo se puso en marcha un proyecto particular de colaboración entre el Walker Art Center y The Minneapolis Institute of Arts, (ArtsConnectEd). Evalúa esta experiencia y presenta, finalmente, una visión sobre el desarrollo futuro de la colaboración entre museos.

I. Introducción

La "experiencia" del ArtsConnectEd proporciona:

- El acceso a las colecciones de arte, las bibliotecas y los archivos del Walker Art Center y The Minneapolis Institute of Arts (MIA).
- Imágenes digitales de algunas obras de arte, muestras de audio y de vídeo en línea e información textual.
- Más de ochenta ideas para desarrollar una clase y temas del plan de estudios para el profesorado no universitario.
- Actividades en línea para todas las edades, que van desde ejercicios simples sobre el color y las escalas hasta ambientes en tres dimensiones.
- Vínculos con listas de discusión y otros sitios en Internet que proveen información y herramientas que pueden usar los profesores en el aula.

Los valores compartidos

El punto de partida para los esfuerzos de colaboración entre The Minneapolis Institute of Arts y el Walker Art Center es un conjunto de asunciones sobre la tecnología y la comunicación, la naturaleza y el valor de la información para un museo, y el papel que los museos juegan en el mundo moderno.

Entre estos valores compartidos, están las creencias en que:

- La sociedad civil necesita del acceso libre a la información.
- Los museos son instituciones culturales en desarrollo continuo, y se construyen a partir de sus pasados y no alejándose de ellos. El énfasis en la adquisición y la clasificación que caracterizó a los museos en los comienzos de siglo no fue desbancado por el nuevo énfasis que a mediados de siglo se puso en las exposiciones y la programación para el público. Podemos esperar que los nuevos modos de realizar los fines del museo que aporta la tecnología sumen más que resten.
- La colaboración entre museos es vital para expresar la información del museo. Las colecciones particulares, el personal, los programas y los recursos de cualquier museo sólo pueden ofrecer una visión parcial del cuerpo de información del museo.
- Debe promoverse el intercambio libre de ideas entre personas sobre los contenidos de los museos.
- La tecnología no es la antítesis del diseño o el arte.
- Internet juega un papel democrático importante en nuestra sociedad.
- En una era de creciente acceso a la información, los museos deben aprender a compartir la información entre sí con el fin presentar al público una visión cohesiva y dejar de crear islas culturales singulares en nuestro paisaje informativo.

Debido a estos valores compartidos, The Minneapolis Institute of Arts y el Walker Art Center se pusieron de acuerdo en colaborar en una serie de proyectos interrelacionados para desarrollar recursos digitales y la infraestructura para presentar esos recursos a una comunidad virtual. Ambas instituciones convinieron también en crear contenidos adicionales que facilitarían la disposición de esos recursos, así como en desarrollar estrategias y estructuras para dar acceso a ese contenido y a esos recursos.

Antecedentes

Los esfuerzos de colaboración de The Minneapolis Institute of Arts y el Walker Art Center se han desplegado a través de una serie de proyectos.

El desarrollo de recursos digitales e infraestructura en ambos museos empezó con una subvención que recibieron del Departamento de Minnesota que se ocupa de los niños, la familia y la enseñanza para poner en marcha un proyecto llamado el Acceso Integrado a la Información sobre Arte (en adelante "IAIA": *Integrated Arts Information Access*). Entre las metas del IAIA figuraba la creación de un almacén digital de materiales de vídeo, audio y texto, así como desarrollar un conjunto de herramientas, técnicas, aproximaciones y estrategias para utilizar y extender esos recursos. Véase <http://www.walkerart.org/iaia/>.

Al tiempo que se desarrollaban estos recursos digitales, se vio claro que la presentación de los materiales era tan importante como su recolección. Para presentarlos de un modo apropiado, hubo que añadir contenidos. Hasta cierto punto, esta expansión de contenidos se hizo como parte integral del proyecto IAIA. Parte de ese esfuerzo consistió en el desarrollo de texto descriptivo (o "metadatos") para identificar los materiales educativos, de manera que pudieran ser clasificados para facilitar la búsqueda. Otra tarea importante fue la conversión de materiales educativos pensados para el aula a un formato en línea. Al tiempo que se desarrollaban los requisitos y las técnicas de los materiales educativos en línea, se emprendieron nuevas iniciativas para proporcionar contenidos en línea: *World Ceramics*, de The Minneapolis Institute of Arts (<http://www.artsmia.org/ceramics/>) y el *Through Your Eyes* del Walker Art Center (<http://www.walkerart.org/ace/tye/>) son dos ejemplos de este esfuerzo por crear nuevos contenidos digitales.

Recoger e incluso crear recursos digitales requirió de un contexto y de una puerta de entrada (esto es, un primer público al que dirigirse). Ambas instituciones decidieron que explorarían la perspectiva particular del profesorado no universitario por medio de la creación en Internet del sitio ArtsConnectEd

a partir de los recursos digitales desarrollados en el proyecto IAIA. ArtsConnectEd proporciona un único punto de acceso a todos los recursos digitales que los dos museos han hecho accesibles hasta la fecha a través de IAIA. La organización de estos materiales está dirigida a las necesidades y los intereses tanto de los profesores como de los estudiantes en contextos educativos. ArtsConnectEd recibió la financiación inicial de la empresa de telecomunicaciones MCI WorldCom.

II. Componentes del ArtsConnectEd

Las principales secciones del ArtsConnectEd son:

La Galería de Arte (**Art Gallery**)

<http://www.artsconnected.org/art/>

Investiga las colecciones combinadas de arte del Walker Art Center y The Minneapolis Institute of Arts. Existe la posibilidad de limitar los resultados de la búsqueda, por ejemplo, a las obras de una u otra colección o a sólo aquellas de las que se disponga de una imagen digital. Opciones como las de hojear (*browse*) o hacer una visita (*tour*) proporcionan un acceso a materiales de síntesis y de presentación creados a partir de los recursos digitalizados, como por ejemplo la interesante visión del Walker que se ofrece a través de los textos y materiales audiovisuales que se pueden encontrar en *Through Your Eyes*. Se ofrece también una relación de vínculos con otros museos de arte de Minnesota y con otros recursos de arte en línea más allá de los propios de las dos instituciones colaboradoras.

Para Tu Aula (**For Your Classroom**)

<http://www.artsconnected.org/classroom/>

Diseñado específicamente para los profesores, *For Your Classroom* es una herramienta que permite investigar la base de datos de ArtsConnectEd sobre recursos educativos. El formulario de búsqueda permite que los profesores seleccionen el material de acuerdo con su disponibilidad (si están en línea o no), tipo (temas, actividades, visitas), curso, institución y nivel de los estudiantes. La opción de la hojeada (*browse*) discrimina el acceso a estos mismos materiales según la calidad, el campo de aprendizaje y el formato (diapositivas, video, CD-ROM, etc.). Las listas de vínculos a recursos en línea para la enseñanza del arte, recursos profesionales y tecnología y educación conectan a los profesores con otros recursos en Internet. Aquellos profesores que están interesados en discutir ideas/inquietudes con sus colegas, encuentran en *For Your Classroom* el vínculo con las listas de discusión del *ArtsNetMN teachers*.

Bibliotecas y Archivos (**Libraries & Archives**)

<http://www.artsconnected.org/library+archives/>

Pueden investigarse los catálogos de fichas de ambas bibliotecas, una selección del material de sus archivos (colecciones de imagen y sonido), textos independientes (etiquetas, manuales para uso docente y bibliografías) y una buena selección de páginas Web del Walker Art Center y The Minneapolis Institute of Arts. La lista de vínculos en esta sección nos conecta con las bibliotecas de Minnesota y la Biblioteca del Congreso (*Library of Congress*).

El patio de recreo (**Playground**)

<http://www.artsconnected.org/playground/index.shtml>

Playground proporciona el acceso directo a actividades de arte interactivas en Internet. Diseñado principalmente para los niños, *Playground* elimina esa capa de datos que superan nuestro interés más

primario, capa con la que siempre se encuentra uno cuando las actividades se descubren a través de cualquiera de las funciones de búsqueda.

Busca por todo el sitio (**Search All**)

<http://www.artsconnected.org/search/>

Search All permite al visitante plantear búsquedas cruzadas en todas las bases de datos de ArtsConnectEd. Son posibles todas las discriminaciones posibles (obra de arte, audio/video, catálogo de la biblioteca, materiales educativos, páginas Web y texto), en una o en las dos instituciones.

III. Compartir los recursos: el acceso integrado

Un rasgo central de los proyectos digitales que han desarrollado The Minneapolis Institute of Arts y el Walker Art Center ha sido la integración de un gran número de recursos. Inicialmente, no se intentó ir más allá de unas realizaciones básicas, pues no había antecedentes de una integración de este grado en la comunidad museística.

La fase inicial fue la ocasión para que los participantes fueran superando dificultades. Cada detentador de contenidos ha ido especificado cómo debía ser presentado y utilizado su contenido: la asientos de la biblioteca se presentan de acuerdo con las exigencias del sistema bibliotecario, los asientos de las obras de arte y otros objetos de acuerdo con los requerimientos del sistema de gestión de las colecciones. Se ha definido para estas fuentes de datos un conjunto de similitudes utilizando en parte normas como las desarrolladas por el Proyecto CIMI (*Consortium for the Interchange of Museum Information*: Consorcio para el Intercambio de Información del Museo), AMICO (Art Museum Imaging Consortium: Consorcio para las imágenes en un museo de arte) o el Dublin Core. Estos recursos facilitan la integración, pero no evitan las inconsistencias en los datos o los efectos negativos que se producen cuando se usan diferentes normas.

Hasta cierto punto, la integración se produce sin dificultad y de un modo bastante natural; es por ello por lo que no ha requerido de grandes comentarios o explicaciones. Este hecho no significa que la integración de la información no necesite revisión y evaluación. Es importante distinguir los diferentes tipos de integración si se quieren destacar aquellos elementos que son cruciales de cara al éxito de la empresa.

IV. La gestión del proyecto

Para ArtsConnectEd, cada institución puso la misma suma de dinero en equipamiento, personal y desarrollo de recursos, al tiempo que se previó otra cantidad (un tercio del total presupuestado) para sufragar colegiadamente gastos en común tales como el servidor de Internet y otros relacionados, incluyendo la programación y subcontratación que fueran a ser necesarias. Durante la preparación del presupuesto inicial del IAIA, se discutió mucho sobre si debían crearse sistemas administrativos y técnicos compartidos o redundantes. Finalmente, se decidió que cada museo contrataría a su propio gerente para el proyecto y a sus especialistas en educación; también que cada museo haría uso de los servicios de sus departamentos de fotografía y de programación para realizar las operaciones de digitalización.

No podemos saber si las decisiones de 1997 volverían a tomarse en este momento, si volviéramos a empezar. Lo cierto es que manejar una bestia dos cabezas plantea sus desafíos. Como les ocurre en

buena parte a las dos instituciones que representamos, los miembros de los equipos del MIA y del Walker que trabajan en el proyecto son al tiempo compañeros y competidores en el trabajo que hemos emprendido. Formamos un curioso equipo de jugadores, con talento y mucho ánimo; tenemos responsabilidades compartidas; nuestras respectivas cualificaciones se complementan mutuamente. Por parte del Walker, Robin Dowden fue contratado como gerente del proyecto para trabajar con Steve Dietz, su director de nuevas iniciativas mediáticas, y Trudy Lane, diseñadora de páginas Web. En el MIA, participan en el proyecto Scott Sayre, quien tiene un historial importante en el desarrollo de presentaciones multimedia en el terreno educativo, Tammy Sopinski, el coordinador del proyecto, y Willy Lee, administrador de páginas web. Finalmente, Jim Blackaby fue contratado por el proyecto para poner en funcionamiento el motor de búsqueda.

Ni qué decir tiene que uno de nuestros desafíos más grandes ha sido el conseguir que este grupo de personas avanzara sincronizadamente. Comunicarse "bien" es importante. Aunque utilizábamos el correo electrónico y el Webboard para las discusiones del proyecto, las reuniones semanales, que nos permitían vernos cara a cara, han sido importantes para el logro de nuestros objetivos. Por supuesto que, además de los miembros del proyecto en sentido estricto, están nuestras respectivas comunidades de origen, integradas por nuestros directores, educadores, encargados del departamento financiero, los departamentos de desarrollo y de relaciones públicas, etc. La política de colaboración implica que todos deben estar igualmente informados y que debe tenerse un cuidado especial en buscar un equilibrio de poder, para evitar de este modo cualquier impresión de que una institución es superior a la otra.

V. La experiencia del público

El proyecto inicial del IAIA creó un almacén de contenidos; el proyecto de ArtsConnectEd lo presentó ante una comunidad particular. Esta presentación es, en parte, una cuestión de diseño del interfaz y de las estrategias de acceso apropiadas. En parte, una cuestión de desarrollar algún contenido apropiado para así servir mejor a la comunidad educativa. En parte, una cuestión de dar énfasis a algunas partes y quitárselo a otras. En la actualidad se está considerando el desarrollo de recursos similares para otros colectivos además del de profesores, tales como el público en general o los investigadores profesionales.

¿Qué necesitan los usuarios?

Poseer y presentar la colección es sólo una parte de la experiencia del museo. La otra parte comprende servir y comprender al público. Aunque los recursos en línea ofrecen más variedad de opciones y flexibilidad que las exposiciones o los programas que ayudan a la interpretación del arte, lo cierto es que apenas se han explorado sus posibilidades más allá de mecanismos básicos tales como devolver listas de elementos encontrados por el motor de búsqueda u ofrecer en línea las representaciones de algunas exposiciones. Algunos se contentan con estas estrategias básicas. El académico que busca una obra de arte particular puede sentirse satisfecho con una lista de resultados para su búsqueda. Pero otros encuentran que estas estrategias les abren nuevos interrogantes o les ofrecen respuestas poco satisfactorias. Una búsqueda sobre una particular escuela de arte podría devolver al usuario una larga lista de entradas (que luego tendría que sintetizar), cuando quizá lo que esperaba era precisamente esa síntesis. Tal vez lo que espere es que se le ofrezcan otros elementos aparte de los que dan respuesta a su búsqueda o de los que se le presentan como exposiciones en línea. Quizá su interés al acercarse a la información del museo sea diferente de aquél que previeron sus creadores. Los museos pueden ajustarse en muy buena parte a estas necesidades: una comprensión sumaria de las diferentes escuelas de creación fue lo que permitió a los catalogadores identificar los objetos como pertenecientes a un estilo o escuela particulares; el personal del museo ha sido capaz de establecer algunas relaciones entre objetos que de otro modo hubieran pasado desapercibidas para los académicos y visitantes que

consultan los registros de catalogación (similitudes visuales, por ejemplo), y así nos lo han hecho saber algunos usuarios; nuevos materiales son hoy posibles en los museos (aunque quizá no tanto entre museos). Lo cierto, con todo, es que poco se ha hecho para que este material sea accesible al público. Debe proseguirse en esta línea.

El uso: ¿Qué hacen los usuarios?

En un esfuerzo por evaluar la utilidad educativa de los instrumentos y recursos proporcionados por ArtsConnectEd, los miembros del IAIA buscaron la colaboración de la empresa Dayton Hudson, que tiene un laboratorio de prueba de la capacidad de uso. El propósito de esta comprobación era estudiar el funcionamiento técnico del software, la facilidad de uso del interfaz y la navegación y la utilidad general de los recursos disponibles.

En la fase de preparación, los miembros del equipo seleccionaron a varios maestros y estudiantes, así como a representantes del público en general, de modo que quedara cubierto el abanico de los primeros usuarios potenciales. Se prepararon a continuación unos escenarios específicos que pudieran presentarse al usuario. Para hacer la prueba, se configuró, en el interior de una estancia que podía ser observada por vídeo, un equipo con *browser* y conexión al módem.

Al comienzo de las sesiones, un ayudante del laboratorio presentaba ArtsConnectEd al usuario. Se le ofrecían a continuación una serie de escenarios; el usuario debía proceder a la localización o recuperación de la información solicitada en el interior de ArtsConnectEd. Se pidió a los usuarios que fueran formulando en voz alta sus pensamientos, sentimientos y frustraciones para que el equipo de evaluación, localizado detrás de un espejo bidireccional, pudiera oír y ver lo que les estaba ocurriendo. Las acciones del usuario y los comentarios de los observadores quedaron recogidos con la ayuda de un vídeo sincronizado con el ordenador.

Inmediatamente después de cada sesión con cada usuario, los miembros del equipo de valoración repasaban todas los problemas encontrados y los categorizaban. El recuento de los problemas y la identificación de las tendencias después de cada sesión permitieron al grupo identificar los problemas recurrentes. Una vez completadas todas las sesiones, el equipo trabajó las soluciones para cada problema al tiempo que repartía responsabilidades.

Con esta información en la mano, el equipo de IAIA elaboró dos evaluaciones de capacidad de uso por separado, cada una de las cuales condujo a cambios sustanciales en el diseño general y en el funcionamiento del interfaz, también en los recursos que contenía. La primera evaluación, que fue llevada a cabo antes de que se presentara en público el programa, identificó algunos problemas técnicos y de navegación graves. Resueltos éstos, en la segunda evaluación pudo dirigirse una mirada más atenta a la opinión que, del sitio como recurso, tenían los usuarios.

Por lo general, los usuarios que se enfrentaron con la revisión del ArtsConnectEd lo encontraron tan fascinante como confuso y frustrante. No entraremos en los detalles de todos estos resultados, demasiado complejos para ser descritos aquí, aunque sí apuntaremos los problemas que tuvieron mayores implicaciones. Para empezar, la mayoría de los usuarios tenía dificultad en entender el concepto de un recurso de información integrado. La cantidad de resultados mixtos con que se encontraban en respuesta a sus búsquedas sencillas resultaba abrumadora. Estos resultados mostraron a las claras que los métodos de recuperación estructurada por categorías eran necesarios para ayudar a los usuarios a navegar por entre la riqueza de recursos que ofrecía ArtsConnectEd. El segundo de los problemas tenía que ver con el hecho de que el valor que el usuario atribuye a un registro depende siempre de la riqueza de los recursos que se conectan con él. La mayoría de los usuarios sentía que los registros de la colección que no iban acompañados de imágenes o que no llevaban un texto explicativo eran de escaso valor.

Como resultado de la segunda evaluación, el sitio fue completamente rediseñado buscando el dar una mejor satisfacción a las necesidades de los usuarios. También se rediseñó la metodología de introducción de datos y de recuperación con el fin de que el usuario encontrara con más facilidad el tipo de información que buscaba. El diseño resultante fue presentado en público en otoño de 1999 y tuvo una buena acogida. Sin embargo, la evaluación es un proceso que no se detiene nunca. Si se pretende trabajar sobre lo ya conseguido para ir mejorando en fases sucesivas el proyecto, el equipo del IAIA deberá repetir en el futuro esta experiencia.

VI. Nuevo examen de los recursos: la información del museo

Los valores compartidos que animan el trabajo que se ha hecho hasta ahora –el acceso libre a la información es importante para la sociedad civil, los museos tienen una importante potencia educativa, muy desaprovechada hasta el momento, se aprecian en los museos algunas evoluciones de lo más valora- bles– no son ideas vagas, asunciones que se aceptan sin más cuestionamiento o visiones inalcanzables. Constituyen, hasta la fecha, un componente central del trabajo que se ha emprendido y permiten que el proyecto sea conducido de una manera activa y consciente. Estos valores deben seguir siendo articulados y explorados, pues sirven para darle una dirección al proyecto, al tiempo que brindan al mismo medidas sólidas para la evaluación de su progreso. Los problemas que rodean la experiencia de los museos y la manera en que su información puede reunirse y ponerse a disposición del público sigue siendo un aspecto central de este proyecto.

¿Cómo trabajan los museos?

En comparación con otras instituciones intelectuales, la información que los museos manejan es muy compleja. Tradicionalmente, la tenencia principal de un museo son sus objetos. En un museo se cata- loga y gestiona la información en un momento dado, pero la investigación sobre la misma prosigue y las exposiciones se mantienen abiertas, se conservan o se prestan. Los museos, por demás, dotan a los objetos de un contexto, por ejemplo, cuando los exponen junto con otros para expresar de este modo alguna idea, cuando redactan etiquetas, cuando explican al público su importancia histórica y cultu- ral, cuando los eligen (esos y no otros) para que formen parte de una colección o cuando informan sobre las investigaciones becadas que se realizan en su interior. De hecho, es el edificio el que distingue a un museo de una galería de arte o una tienda de segunda mano. Proveer un acceso a la información del catálogo es una de las cosas que las soluciones en red pueden ofrecer, pero los museos están comenzando a explorar las posibilidades contextuales que ofrecen dichas soluciones. Los museos que participen en proyectos de ese tipo deben mostrar un interés especial por este asunto, que merece examen y desarrollo ulteriores.

¿Qué papel juegan las normas?

Durante los últimos quince años, los museos han trabajado firmemente para definir normas de todos tipos. En muchos casos, estas normas han sido eficaces, aunque quizá no por sus propósitos originales y sí porque sirvieron como foro para la discusión de problemas que probablemente no se hubieran plan- teado en otra parte o como ocasión para trabajar con algún conjunto particular de datos. En el proyec- to de IAIA, hemos asumido el compromiso de usar las normas dondequiera que pudieran identificarse y aplicarse a los datos; hemos aprendido mucho sobre las realidades prácticas de aplicar las normas, así como sobre su utilidad. Esta investigación, bien sea formal o informal, o reúna características de ambas modalidades, necesita ser continuada durante toda la vida del proyecto, y es importante que el personal del proyecto esté en contacto no sólo con quienes están desarrollando y recomendando las normas para los museos, sino también con quienes lo están haciendo para otros campos afines.

¿Cómo pueden hacerse realidad las posibilidades de colaboración?

En la comunidad museística, se discuten mucho las ventajas de la colaboración, pero el proyecto IAIA es, de entre los proyectos en marcha para compartir información, el más ambicioso. La experiencia inicial de la colaboración ha sido buena, aunque no puede negarse el hecho indiscutible de que la colaboración, al tiempo que crea recursos informativos más ricos, comporta complejidad y dificultad administrativa. Resulta obvio que la colaboración debe ser organizada de modo que todo el mundo gane con la experiencia. Ello requiere pensamiento, estrategia y atención esmerada a muchas cuestiones administrativas y de gestión que normalmente no se piensa que deban tenerse en cuenta en un proyecto de otro tipo. Implica también desarrollar instrumentos específicos para satisfacer las necesidades específicas de los colaboradores.

La naturaleza de la comunicación en línea

El proyecto nos obliga a una mejor comprensión de cómo funciona la comunicación en línea. Hemos podido comprobar algunas de las cosas ya bien conocidas, como por ejemplo que los usuarios no están en contacto entre sí (aunque forman los nódulos de una red), que son anónimos (aunque en realidad pueden ser identificados), que el museo ya no controla el tiempo y el espacio, que pasan ahora a manos del usuario, que los medios (no otra cosa son el ordenador, la pantalla y las herramientas que se utilizan para acceder a los contenidos) son algo más que simples medios, pues moldean la comunicación en línea, etc. Lo que hemos de explorar mejor es cómo aprovechar las posibilidades que ofrece de la red (por ejemplo, que personas que viven lejos del museo puedan visitar en línea sus exposiciones mucho tiempo después de que hayan sido clausuradas) y cómo corregir sus puntos débiles (las limitaciones de la pantalla y el *browser* y el aislamiento).

VII. Una visión de futuro

Si nos centramos en las mejoras para el futuro, es fácil pasar por alto los tremendos pasos adelante que se han dado en las fases iniciales. La lograda integración de materiales de diferentes formatos, la creación de algunas estrategias para conseguir que los contenidos digitales puedan ser consultados con más facilidad, la experiencia de combinar las colecciones de ambos museos, la creación de un juego de estructuras para guardar y de herramientas para acceder a los recursos digitales, y las experiencias iniciales para hacer accesible el museo a través de un interfaz muy experimentado, son cada uno de ellos logros significativos que van más allá de lo que otros museos han realizado. Lo que hagamos en el futuro contará ya con esta sólida base; de lo que se tratará será de subir a un escalón superior cada uno de los componentes del proyecto –los recursos digitales, el público, la integración de recursos y la experiencia de los museos–. Haber alcanzado la primera cumbre nos permite formularnos nuevas preguntas y desarrollar estrategias para pasar a otro nivel. A la vista del progreso efectuado hasta la fecha, podemos aventurar que la próxima fase del proyecto hará realidad muchas de las metas compartidas que animaron este trabajo. Este desarrollo continuará en cuatro áreas:

Creación de recursos: digitalización y mejora. El almacén digital desarrollado hasta ahora debe ser ampliado y profundizado. Este aumento debe además venir acompañado por la mejora de esos fondos y el desarrollo de nuevos recursos.

Compartir recursos: el acceso integrado. Debe irse más allá de las actuales conexiones de ideas y contenidos entre campos de conocimiento, disciplinas e instituciones; hay que mejorar las listas de vínculos con otros recursos de Internet.

El uso de los recursos: la experiencia del público. Los recursos educativos de ArtsConnectEd y

las actividades pensadas para las escuelas necesitan de un mayor desarrollo si queremos dar cumplida respuesta a las necesidades e intereses de ese público. Además, las ofertas para el público en general y para ciertas audiencias en particular deben ser desarrolladas y sus contenidos adaptados a sus necesidades.

Un nuevo examen de los recursos: la información del museo . La integración de los recursos como fruto de la colaboración, el papel de los museos como gerentes y proveedores de información y el modo como la información en red es proporcionada y usada, son, todos, asuntos que requieren estudio. Hasta la fecha, los esfuerzos cooperativos han proporcionado oportunidades importantes para reflexionar sobre cómo deben ser desarrollados estos proyectos. Hay que seguir trabajando al respecto.

VIII. Conclusión

Los museos son un puente entre la experiencia y el intelecto, el objeto y la idea, que no tiene igual entre las instituciones educativas de nuestra cultura. A pesar de la importancia de este papel, los museos han sido lentos a la hora de convertirse en proveedores de información. Ello es debido a que normalmente funcionan como organizaciones aisladas y con frecuencia mal integradas, con problemas de coordinación entre sus diferentes partes y con departamentos que compiten entre sí. Algunos museos cuentan con bibliotecas que ofrecen un buen acceso a su información. Otros disponen de buenos recursos para los conservadores. Algunos museos destacan en algún tipo de información; otros dominan informaciones de otra clase. Con frecuencia, el acceso real al potencial de información de los museos está limitado a un grupo muy pequeño de la plantilla del museo y quizá a unos pocos expertos e investigadores. Los museos modernos apenas tienen cien años de antigüedad, y todavía están desarrollando medios de comunicación. La idea de que las exposiciones, tal y como las conocemos hoy en día, son un modo efectivo de expresar ideas, no tiene más de cuarenta años. Durante los últimos treinta años se ha realizado una gran labor en torno a los sistemas de gestión de colecciones y los catálogos electrónicos. Sólo ahora este trabajo comienza a ser útil y accesible gracias a los avances tecnológicos. Son muchas las instituciones que han llegado a considerar la idea de que los museos debían convertirse en complejos sistemas de información, pero apenas hay ningún trabajo de importancia que explique qué significa esto exactamente.

El proyecto conjunto de The Minneapolis Institute of Arts y el Walker Art Center es hasta el momento el intento que más ha avanzado en esa línea de hacer accesible, para un público más amplio, la compleja información del museo. Las primeras fases han permitido asentar unos sólidos fundamentos, han posibilitado el desarrollo de instrumentos básicos y han arañado la superficie de las inmensas posibilidades que se nos abren. Las próximas fases del proyecto prometen ser incluso más productivas, excitantes y efectivas; los museos llegarán más allá del círculo de usuarios que trabajan en la actualidad con sus objetos y catálogos. En el corazón del proyecto, hay un compromiso persistente con la tecnología, pero, como hemos podido comprobar con nuestro propio trabajo, este compromiso se fundamenta en una profunda comprensión de cómo la tecnología puede ayudarnos a alcanzar el objetivo que se han fijado los museos de ocupar el espacio que nuestra cultura les reserva. Los pasos subsiguientes de este proyecto continuarán explotando las posibilidades educativas de los museos.

Apéndice: Sitios en Internet

Integrated Arts Information Access
<http://www.walkerart.org/iaia/>

ArtsConnectEd
<http://www.artsconnected.org>
ArtsNetMinnesota

<http://www.artsnetmn.org>

World Ceramics

<http://www.artsmia.org/ceramics/>

Through Your Eyes

<http://www.walkerart.org/ace/tye/>

Art Museum Imaging Consortium (AMICO)

<http://www.amico.org>

Consortium for the Interchange of Museum Information (CIMI)

<http://www.cimi.org>

Nota

(1) Este artículo es una traducción autorizada de 'ArtsConnectEd: Collaboration in the Integration and Access to Museum Resources', aparecido en la revista electrónica *First Monday*, volumen 5, número 6 (junio de 2000).
URL:http://firstmonday.org/issues/issue5_6/dowden/index.html

↙

