

Animaciones enREDadas

Realidades virtuales para compartir

Florencia Corriero Salinero
 Coordinadora de Servicios
 Bibliotecarios
 Centro de Desarrollo
 Sociocultural de la Fundación
 Germán Sánchez Ruipérez
 Biblioteca Municipal
 Peñaranda de Bracamonte
 (Salamanca)
 ✉ fcorriero@fundaciongsr.es

Hoy en día, parece una obviedad reconocer que las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) están revolucionando los servicios y productos bibliotecarios, y no menos obvio resulta constatar que esta situación está creando grandes inseguridades acerca de procedimientos, técnicas e incluso filosofías de trabajo que estaban firmemente asentadas en la práctica bibliotecaria.

Primero fue la automatización de los procesos técnicos y la consulta al catálogo; en un segundo momento el usuario ya ha tenido, o está comenzando a tener, acceso a la

información electrónica, lo que ha impulsado de manera especial el servicio de formación de usuarios; y ahora nuevos caminos aún sin explorar se abren para las actividades de animación a la lectura que ya han iniciado un proceso de evolución y adaptación, gracias a las TIC, que permitirá, sin lugar a dudas, aumentar los valores añadidos de las bibliotecas públicas en la Sociedad de la Información.

Desde hace tiempo, la Biblioteca Municipal de Peñaranda de Bracamonte (1) lleva realizando diferentes actividades de animación en las que, en mayor o menor medida, han tenido cabida las TIC, especialmente Internet. De estas primeras experiencias se extraen ya algunas reflexiones que ahora compartimos, a pesar de ser conscientes de que son sólo una primera aproximación al tema.

La incorporación de las TIC a los programas o actividades de animación a la lectura afecta a la gestación y desarrollo de los mismos y, de manera especial, a su difusión, cambiando radicalmente su concepción y percepción espacial y temporal y, en definitiva, la filosofía de trabajo de los bibliotecarios.

Realidades compartidas

La primera característica de estas *Animaciones enREDadas* es que pueden ser compartidas a un nivel hasta hace poco tiempo ni siquiera soñado.



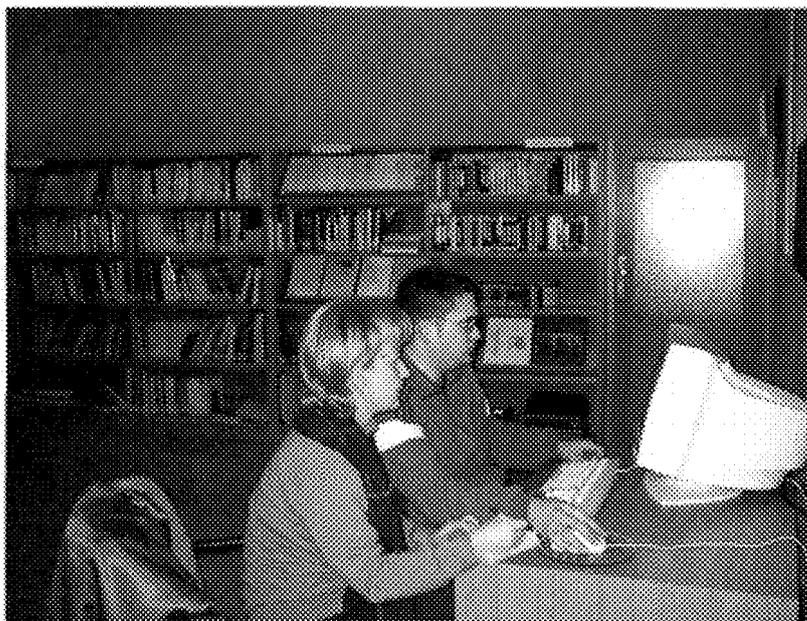
Se puede informar de una animación a otras bibliotecas desde el momento en que se pone en marcha, anunciándola en la agenda electrónica de la página Web; de cuáles son sus planteamientos y objetivos, colgando un proyecto detallado, y de los resultados obtenidos, mediante una memoria con las actividades realizadas y el material empleado; hasta sería factible seguir su desarrollo en directo colocando una *webcam* en la sala.

En la Biblioteca Municipal de Peñaranda actualizamos la agenda electrónica cada semana y al anunciar la animación se cuelga, por usar la terminología de los internautas, el proyecto de la misma. Normalmente la noticia se acompaña de una fotografía o ilustración que se cambia cuando las actividades duran varias semanas. Cuando la animación pierde actualidad o se ha terminado, lo que se cuelga es la memoria en la que se recoge, además del proyecto inicial, información detallada sobre lo que se ha hecho, incluyendo el material elaborado para la ocasión, así como fotografías y las noticias aparecidas en la prensa (2).

Este proceso de información implica una dinámica de trabajo, por parte del bibliotecario, muy distinta a la habitual, porque compartir en tiempo real una actividad supone cumplir unos plazos de presentación de la información y un nivel de calidad a la hora de elaborar proyectos, memorias y materiales que no suele ser el habitual cuando se trata solamente de instrumentos de trabajo interno.

Hay que tener muy claras las ventajas y la utilidad de este sistema de trabajo para lograr superar la pereza que, agravada por la falta de tiempo, nos invade cuando pretendemos contar nuestras experiencias, y no digamos reflexionar sobre ellas.

Cada día, en cualquier biblioteca del mundo, se realizan excelentes actividades de animación en las que el bibliotecario, a veces con pocos recursos y sin más ayuda que su imaginación e ilusión, se exprime el cerebro para desarrollar ideas nuevas. Muchas de estas experiencias no llegan nunca a ser conocidas, situación que puede cambiar, radicalmente, gracias a los nuevos sistemas de comunicación. Un alto porcentaje de los mensajes de las listas de distribución especializadas en bibliotecas son peticiones para solucionar una consulta o una



situación que se supone ya ha sido vivida por algún otro colega. La demanda de experiencias por parte de los bibliotecarios es fácilmente constatable, la utilidad del sistema de difusión de las *Animaciones enREDadas* también lo es si nos atenemos a las cifras de consultas que manejamos en la Biblioteca Municipal de Peñaranda.

Realidades virtuales

La segunda característica de las *Animaciones enREDadas* afecta tanto a los bibliotecarios como a los usuarios participantes en ellas y se trata de la nueva percepción temporal y espacial que conllevan, lo que las convierte en una realidad virtual.

Desde siempre las animaciones han sido generadas y desarrolladas por gentes que compartían espacio y tiempo en una biblioteca con paredes en donde se veían entre sí. En la actualidad es posible combinar el tiempo real y el tiempo virtual, y el lugar físico con un espacio de flujos de comunicación; en este espacio atemporal de las redes informáticas y los medios de comunicación electrónicos la animación se representa en un escenario de imágenes virtuales. No es que las *Animaciones enREDadas* sean la consecuencia de las TIC, que no pasan de ser los instrumentos necesarios, sino que son la base real que sustenta esa virtualidad donde los actos y las expresiones son instantáneas o carecen de una secuencia predecible (3).

Documentos publicados	Fecha de publicación en la Red	Número de veces que se han bajado de la Red
Animaciones		
proyectos y memorias		
<i>Números Mágicos</i>	30/6/1999	260
<i>Las hojas de nuestros árboles</i>	15/10/1999	250
<i>2000 razones para la Paz</i>	14 /4/2000	136
<i>La conquista de Fabulotopía</i>	7/6/2000	1.576
<i>Tres maneras de escribir</i>	5/8/2000	1.432
<i>El principito</i>	9/1/2001	1.369
Formación de Usuarios		
Programas		
<i>Informar rojo, verde y amarillo</i>	17/11/1999	786
<i>Leer antes de los seis</i>		
Proyectos	15/ 12/1999	843
Guías de lectura	15/12/1999	1.161
<i>En busca de la información perdida</i>	3/2/2000	297
<i>La Biblioteca Digital</i>	24/3/2000	439
Boletín de novedades		
<i>Ratón 13</i>	17/2/1999	402
<i>Ratón 14</i>	1/9/1999	372
<i>Ratón 15</i>	8/2/2000	631
<i>Ratón 16</i>	2/10/2000	1.896
<i>Ratón 17</i>	16/2/2001	1.989



Sería un error pretender dar a las TIC un puesto hegemónico a la hora de planificar y ejecutar las animaciones; la integración de soportes y de técnicas de trabajo es uno de los principios básicos que debe alimentar nuestra filosofía de acción; pero sería un error aún mayor defender, por encima de cualquier otra cosa, el tiempo y el espacio reales precisamente en un mundo, el de la lectura, donde llevamos siglos creando todo tipo de realidades y fantasías solamente con la imaginación.

Realidades interactivas

La incorporación de las TIC a las animaciones puede tener diferentes niveles de integración en el desarrollo de las mismas, pero estas animaciones son un buen instrumento de comunicación donde el usuario es al mismo tiempo consumidor y productor de información, donde establece vínculos de comunicación más allá de los contactos personales, donde sus creaciones –dibujos, poemas, historias...– llegan, gracias al formato electrónico, a cualquier parte del mundo. No estamos hablando de usuarios virtuales, aislados e individualistas, sino de ciudadanos virtuales que se enredan en una animación muy real y, sobre todo, en una animación compartida, aumentando así su capacidad de comunicación social.

La primera vez que en la Biblioteca Municipal de Peñaranda se utilizó la Red para una animación fue con motivo de la celebración del *Día de la Biblioteca*, en octubre de 1999. Desde la Biblioteca de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez de Salamanca se nos ofreció la posibilidad de intercambiar mensajes electrónicos entre los niños de las dos localidades para que se contaran cómo era su biblioteca, qué había en ella, qué solían hacer y otras cuestiones más personales sobre estudios, gustos y aficiones. Un ejemplo claro y muy sencillo de cómo compartir una animación.

Durante la Navidad se puso en marcha una animación, tanto para público infantil como para público adulto, sobre el *Manifiesto 2000 para una cultura de paz y no violencia* propiciado por la UNESCO, quien coordinó todas las actividades del Año Internacional de la Cultura de Paz. Este

organismo pretendía conseguir, a lo largo de este año y a través de Internet, cien millones de firmas electrónicas de adhesión al Manifiesto, para lo que ofrecía la posibilidad de firmar en su página Web.

Desde la biblioteca, con la animación *2000 razones para la paz* (4), se pretendía contribuir a la difusión y adhesión a dicho Manifiesto y, con este objetivo final, se programaron toda una serie de actividades para acercar a los niños al complicado mundo de la paz y concienciar a los mayores de su necesidad.

Vía Internet, a través de una lista de distribución, nos llegó la información sobre el Manifiesto y, también por esta vía, nos adherimos a él; entre una cosa y la otra, se desarrolló toda una animación que acabó enREDada en un acto de comunicación y solidaridad virtual con un objetivo y un destinatario muy reales.

Mandar e intercambiar mensajes son dos de las posibilidades de comunicación que pueden utilizarse en las animaciones; colgar en la Red los trabajos de creación resultantes de las animaciones es una estrategia muy eficaz para incentivar a la lectura.

No resulta difícil vislumbrar el tremendo impacto que para cualquier usuario supone ver su obra, sea cual sea su entidad, contenido o utilidad, publicada en la Red, si un escritor como José Antonio Millán, con obras ya publicadas en papel, se impresiona al ver sus trabajos en su página Web: "Quizá nadie nunca la visitó... O no: en cualquier momento, navegando con un amigo (para presumir), o yo solo (por ver si seguía allí) tecleaba afanosamente la larga dirección, ¡y allí estaba yo, al alcance de la mano!, ¡y cualquiera podía verme!" (5).

En Peñaranda impulsamos la creación desde diferentes frentes. *La Biblioteca Digital de Peñaranda* (6) recoge en su "Colección Bernardino Sánchez" los textos de creación –poemas, cuentos, reseñas históricas...– de autores locales o textos de temática local.

Dentro de los programas de formación de usuarios hay un proyecto, también llamado

La Biblioteca Digital (7), dedicado al servicio de información electrónica que se traduce en un proyecto de publicación electrónica integrado en las actividades pedagógicas de la Enseñanza Secundaria. Uno de los trabajos realizado por un grupo de alumnos de 1º de ESO lo colgó su profesor en una página personal y en la nuestra se colocó un enlace para acceder a ella.

Esta experiencia creadora se va abriendo camino en nuestras animaciones. En marzo de 2000 llevamos a cabo una dedicada al mundo de las fábulas, *La conquista de Fabulotopia*; dentro de ella, una de las actividades programadas consistía en ilustrar determinadas fábulas, los dibujos resultantes fueron colgados en la agenda electrónica de la página Web de la biblioteca donde los pequeños autores pudieron encontrar su nombre, picar sobre él y ver, por arte de magia, su dibujo (8).

Llegado a este punto, quizá alguien se haya preguntado ya por los límites de lo que se publica o no. Lo decíamos al principio, los cambios siempre producen inseguridades y opiniones encontradas pero una cosa está clara: las incertidumbres no deben impedir que nos adentremos en el nuevo camino, o mejor decir autopista, que tenemos ante nosotros.

Hace ya algún tiempo que intuimos la obligación de nuestra biblioteca de dar impulso y cabida a la producción de todo tipo de información por parte de nuestros usuarios, y hace ya algunos meses que elaboramos algo así como un decálogo –aunque sólo sea por el número de ideas que plasmamos– al que llamamos *l@biblioteca.tú*. Estos diez principios están colgados en las paredes de la Biblioteca y diseminados por la página Web (9); uno de ellos dice así:

Érase una vez... y otra, y otra... ¡Cuántas historias por contar!, ¡cuántos poemas guardados en un cajón! Si tú quieres, nosotros pondremos todo lo necesario para llegar al colorín, colorado...

¿Vamos a poner filtros a la imaginación? ☒

Notas

- (1) Localidad situada a 40 kilómetros al este de Salamanca con una población de 6.500 habitantes. Su Biblioteca Municipal es un servicio público fruto de la colaboración entre el Ayuntamiento y la Fundación Germán Sánchez Ruipérez y está integrada en el Centro de Desarrollo Sociocultural de la Fundación desde 1989.
- (2) Las memorias de las animaciones se encuentran en la Sección Profesional de la página Web en la dirección <http://www.fundaciongr.es>. Los documentos suelen estar disponibles en formato PDF y requieren para su visualización e impresión el programa *Acrobat Reader*, de distribución gratuita.
- (3) Manuel Castells explica muy bien este concepto de realidad virtual en su obra *La era de la información. Economía, Sociedad y Cultura*. Madrid, Alianza, 1998, 3 vols.
- (4) En <http://www.fundaciongr.es/pdf/memoriapaz.pdf> está la memoria detallada de las actividades llevadas a cabo.
- (5) Millán, José Antonio: *jamillan.com () cómo me convertí paulatinamente en sitio Web [en línea]*. <http://www.ucm.es/info/espectacle/jamillan.html> [Consulta: 10 mayo 2001].
- (6) En <http://www.fundaciongr.es/documentos/default4.htm>
- (7) En <http://www.fundaciongr.es/pdf/digital2.pdf>
- (8) En <http://www.fundaciongr.es/documentos/default3.htm#ani> se encuentran tanto la memoria como los dibujos.
- (9) En <http://www.fundaciongr.es/peñaranda/bibliotecatu/bibliota.htm>