



Date : 13/06/2008 (2nd version)



2020 Expreso Marte –
Hacia la biblioteca para niños y
adultos jóvenes del futuro

Elisabet Håkansson

Asesor del Servicio bibliotecario para niños y escolares,
Biblioteca del Condado de Skåne, ciudad de Malmö,
Suecia

Lo Claesson

Asesor de la Biblioteca del Condado de Jönköping, ciudad
de Jönköping, Suecia

Anna Gullstrand

Asesor de la Biblioteca Regional de Västra Götaland,
ciudad de Göteborg, Suecia

“Cuando damos empleo a bibliotecarios para niños,
No les preguntamos si les gustan los libros –
Les preguntamos si les gustan los niños”

Nick Buron, Biblioteca Pública de Queens, New York

Translated by: Adrián Guerra, Cuba

Meeting: 155. Libraries for Children and Young Adults
Simultaneous Interpretation: Not available

WORLD LIBRARY AND INFORMATION CONGRESS: 74TH IFLA GENERAL CONFERENCE AND
COUNCIL

10-14 August 2008, Québec, Canada
<http://www.ifla.org/IV/ifla74/index.htm>

Sumario:

¿Qué deben hacer las bibliotecas públicas para que los niños y los adultos jóvenes las perciban como espacios más interesantes, creativos y atrayentes, que estimulen la lectura?

El principal propósito de la primera etapa del proyecto fue descubrir métodos para que los niños y los adultos jóvenes participaran en el desarrollo y diseño de la sala de lectura de su biblioteca local. En la segunda etapa el énfasis se situó en el descubrimiento de nuevas técnicas que pudieran fortalecer las destrezas en el lenguaje y estimular el disfrute de la lectura.

El proyecto Expreso Marte está basado en las teorías educacionales de Howard Gardner sobre diversos tipos de inteligencias.

La cooperación con las universidades suecas ha jugado un papel importante en el desarrollo de la Segunda Etapa del proyecto.

Expreso Marte 2020 Primera y Segunda Etapas

El tercer y último año del proyecto Expreso Marte 2020 fue concluido a principios del 2008. La interrogante inicial era: ¿qué debían hacer las bibliotecas públicas para convertirse en lugares más interesantes, creativos y acogedores, percibidos por los niños y los adultos jóvenes como espacios estimulantes para la lectura?

Una agenda para las bibliotecas:

- El personal bibliotecario debe escuchar a los niños y a los jóvenes antes de proceder a ejecutar cambios.
- Es crucial que el personal bibliotecario tenga información constante y actualizada en lo referente a la vida diaria de los niños y jóvenes.
- Si queremos establecer relaciones con los niños y los jóvenes tenemos que saber cómo ellos se comunican.
- Al personal bibliotecario en servicio tiene que disfrutar verdaderamente el contacto con los niños y los jóvenes. Decir ¡hola!, al verlos entrar a la biblioteca.
- Trabajar en el desarrollo de la biblioteca es un proceso que lleva tiempo.
- Es importante probar ideas nuevas, tener valor para arriesgarse a fallar e intentarlo de nuevo.
- Es esencial comprometer a los políticos locales cuando llega el momento de iniciar los cambios.
- El personal bibliotecario debe conocer muy bien su entorno inmediato y ser capaz de adaptar los servicios que ofrece en respuesta a los fenómenos locales o globales.
- Es importante considerar la teoría de Howard Gardner sobre inteligencias múltiples cuando se planifican los programas y las áreas que enfocan hacia la creatividad y el aprendizaje.
- Para diseñar el ambiente y su mobiliario deben ser consultadas las necesidades de los clientes. La iluminación y la accesibilidad requieren de especial atención.
- La tecnología en el contexto bibliotecario tiene significado potencial cuando está al servicio de la creatividad, el aprendizaje y el juego. La cooperación con centros científicos y museos proporciona numerosas posibilidades.
- Una biblioteca puede ser anfitriona de muchas actividades sin perder su identidad.
- La colaboración con universidades, instituciones de investigación y educación, ayuda al desarrollo de los servicios bibliotecarios. Además, promueve la idea de que la biblioteca es arena para el desarrollo y para nuevas formas de pensamiento.
- La cooperación con arquitectos, diseñadores de interactividad, diseñadores de espacios y otros profesionales es muy gratificante; permite a las bibliotecas explorar todo el potencial de su competencia profesional. Desde otras perspectivas pueden llegar nuevos pensamientos sobre la forma de operar y utilizar los espacios de la biblioteca.
- La biblioteca puede promover la lengua y la lectura al permitir que la palabra impresa, la hablada y la electrónica coexistan.

Introducción

La fuente de inspiración para el proyecto Expreso Marte 2020 ya existía en la primavera del 2003 cuando los asesores de bibliotecas, los suecos Lo Claesson, Elisabet Håkansson y Ewa Kollberg fueron a los Países Bajos a estudiar el proyecto “Biblioteca 2040”. La teoría de Howard Gardner acerca de las inteligencias múltiples sería la plataforma teórica para un proyecto con el mismo espíritu de los holandeses.

El Ministerio de Asuntos Culturales Sueco aprobó posteriormente la aplicación y situó un fondo de 560.000 coronas (90.000 US dólares) para la Primera Etapa – y más tarde 200.000 coronas (32.000 US dólares) para la Segunda. Las tres bibliotecas de los condados de Skåne, Jönköping y Västra Götaland colaboraron y a los tres asesores antes mencionados se les agregó, en la Segunda Etapa: Anna Gullstrand de Västra Götaland. Entre todos compartirían la dirección del proyecto.

Participaron en la Primera Etapa: bibliotecarios para niños y directores de las 15 municipalidades. En la Segunda, los grupos participantes estuvieron formados por bibliotecarios para niños, directores de bibliotecas y bibliotecarios en tecnologías de la información, provenientes de seis municipalidades (dos de cada condado).

Una condición para entrar al proyecto era que las municipalidades tenían que renovar una biblioteca ya existente o construir una nueva.

La Primera Etapa comenzó en la primavera del 2005 y terminó en septiembre del 2006.

La Segunda Etapa fue concluida en febrero del 2008.

Antecedentes

El principal propósito de la Primera Etapa del proyecto era encontrar métodos de participación para que los niños y los adultos jóvenes trabajaran en el desarrollo y diseño de los espacios de su biblioteca local.

Durante la última parte de la Primera Etapa, la Biblioteca Regional de Skåne emprendió una cooperación con Diseño de las Artes y Comunicación Interactiva en la Universidad de Malmö y con el Departamento de Informática de la Universidad de Lund. El trabajo cooperado se focalizó en el uso de RFID, luz y textiles para el Departamento infantil de la Biblioteca Pública de Malmö.

La Biblioteca del condado de Jönköping había comenzado una colaboración con el Departamento de Diseño de Luces de la Escuela de Ingeniería local para lo concerniente al desarrollo de las áreas, y la Biblioteca del condado de Västra Götaland había acudido al Departamento de Diseño Interactivo de la Universidad de Chalmers, interesándose inicialmente en aplicaciones de RFID.

El potencial de estas alianzas era algo que queríamos explorar y desarrollar más adelante, durante la Segunda Etapa.

Durante la Primera Etapa habíamos aprendido algunos ejemplos sobre cómo las instituciones universitarias trabajaban estrechamente con los niños y jóvenes para desarrollar investigaciones y tecnología. Los equipos intergeneracionales de Diseño de la Universidad de Maryland; el Laboratorio de Interacción Humana con Computadoras (HCIL) era una muestra de ello. Por ejemplo, el HCIL ha desarrollado la Biblioteca Internacional Digital para Niños con facsímiles de libros de todas partes del mundo. Nosotros quisimos ir allá y aprender más sobre ello.

En un artículo aparecido en una publicación de los bibliotecarios suecos llamada “Ikoner”, el director de la biblioteca, Emeritus Sven Nilsson, describe el nuevo paisaje que los medios ofrecen a los jóvenes, como una arena multitecnológica para la creatividad y la búsqueda de identidad. Esto es a través de la música, los alimentos, la ropa, la literatura etc.

“Aquello que ellos esperan encontrar en el mercado y entre sus amigos, también esperan encontrarlo en las bibliotecas. Si esto no ocurre, entonces las bibliotecas experimentarán las pérdidas. Los jóvenes no desperdician su atención en entornos que no se ajustan a sus necesidades”.

Otra de nuestras interrogantes era: ¿cómo el personal de la biblioteca manejaba esto?

Howard Gardner

La teoría de inteligencias múltiples de Howard Gardner, ha jugado un papel importante durante los años que tiene el proyecto. La motivación, creatividad, compromiso y capacidad de aprendizaje aumentan cuando una persona pone en juego la mayor cantidad de sus inteligencias. Cuando se planifica una biblioteca hay mucho que aprender y adaptar en lo tocante a estas teorías.

Para Howard Gardner, inteligencia es mucho más que Cociente de Inteligencia (IQ), es la habilidad para resolver problemas o para crear productos que son valorados dentro de uno o más escenarios culturales.

Él puso todo su empeño en definir la inteligencia de una manera más amplia que la de los psicometristas. Gardner estableció diversos criterios para definir la inteligencia.

Nosotros hemos agrupado, según los diferentes tipos de inteligencias de la teoría de Howard Gardner, algunas indicaciones de aquello que una biblioteca puede acoger para el período del proyecto a partir de talleres, grupos con enfoque determinado, cuestionarios etc.

Palabras (inteligencia lingüística)

Sala de lectura

Cuentos de hadas en las paredes

Reserva automática

Lectura en pantalla de TV grande

Área de tareas escolares

Sala cinematográfica

Área de Manga (historieta estilo japonés)

Taller de escritura

Revistas

Números o lógica (inteligencia lógica-matemática)

Sala secreta, tienes que entrar con un código.

Sala de computadoras, con muchos videos y juegos.

Ajedrez

Robots

Pinturas (inteligencia espacial)

Formas circulares

Colores cálidos

Materiales suaves

Ventanas grandes
Torres
Techado como mezquita
Hologramas
Balcones
Espacio
Pinturas
Realidad virtual

Música (inteligencia musical)

Sala de música, donde se puede tocar o escuchar música
Préstamo de instrumentos
Discoteca
Música viva

Auto-reflexión (inteligencia introspectiva)

Espacios de silencio
Música suave
Sala de lectura
Teatro
Camas de agua
Ático con techo de vidrio que permite ver la luna y las estrellas
Hogar (sitio para la lumbre)
Sofás

Experiencia física (inteligencia para movimientos corporales pasivos o activos)

Biblioteca vinculada a piscina o a tienda de deportes
Escalas o escaleras para subir
Sala de espera con camas
Trampolín
Paredes para trepar
Canal para deslizamientos
Rampa para patinetas
Cúpula de laser
Sala de aventuras
Tenis de mesa
Sala de juegos, patio de juegos al aire libre

Experiencia social (inteligencia interpersonal)

Sala para conversar con los amigos
Sala donde puedes pasar la noche
Sala con cojines
Sala para varones y sala para hembras
Tablado para actuar
Cafetería
Peluches (ositos, etc.)
Firmas a la entrada; donde dice “Bienvenido”
Bibliotecarios divertidos, agradables, útiles
Fotos del personal

Experiencia en el mundo natural (inteligencia naturalista)

Cocina donde poder cocinar y hacer tortitas

Acuarium

Plantas

Rocas

Animales (disecados y reales)

Sala de estada para perros

Fuente

Mapamundi

Fragancias

Resumiendo

Con nuestras preguntas, con la base teórica antes mencionada y teniendo como público meta a los niños y jóvenes; queremos descubrir:

- ¿Cómo desarrollar la interacción con la biblioteca?
- ¿Cómo puede fortalecerse el idioma y estimularse el placer de la lectura mediante las nuevas técnicas?
- ¿Cómo puede ser desarrollada una participación significativa de los niños y jóvenes en el desarrollo de los espacios de la biblioteca?

Metas del proyecto

Queremos:

- Crear modelos de técnicas fáciles de usar en la vida real y relacionadas con diversas formas de la cultura.
- Apoyar el desarrollo del idioma y el placer por la lectura a través de técnicas obicuas invisibles.
- Promover el desarrollo técnico de los niños y jóvenes con el apoyo de las universidades, etc.
- Promover el desarrollo y diseminación de los modelos y métodos que hubieran reportado éxitos durante el período que abarca el proyecto.
- Iniciar una nueva manera de pensar y verdaderos cambios en el trabajo que corresponde a las bibliotecas para niños y jóvenes.

Métodos del proyecto

- Giras de estudio y visitas a Suecia, Dinamarca Alemania, los Estados Unidos, etc.
- Experimentar con nuevas técnicas, probar prototipos, etc., en colaboración con universidades y otras instituciones.
- Cooperar con otros profesionales fuera de la esfera bibliotecaria.
- Talleres y grupos aglutinados con niños y jovencitos.
- Trabajar sobre la base de los procesos y de la reflexión.
- Desarrollar el sitio web www.2020marsexpress.se – con el objetivo de que constituya un recurso luego de finalizado el período del proyecto.
- Y finalmente, pero no menos importante: trabajar junto con los niños y jóvenes de la manera siguiente:

Métodos para trabajar con los niños y los jóvenes

Lo que queríamos encontrar era:

¿Cómo haremos para que los niños y los jóvenes continúen empleando la biblioteca en el futuro?

Mejor que preguntándoles directamente, recurrimos a talleres y otros métodos que nos dieran respuestas que no fueran las que ellos pensaban que estábamos esperando.

Esta es una manera de abrir sus mentes.

Hemos trabajado con niños entre los 4 y los 17 años.

Talleres

Hemos llevado a cabo diferentes tipos de talleres. La mayor parte de ellos fueron dirigidos por un pedagogo –profesor de cultura o profesor de arquitectura. Algunos de estos talleres han estado bajo la tutela de un diseñador de escenario o de un artista.

Los pedagogos han utilizado diversas herramientas, como el drama, el juego de roles, Power Point, pintura, collage, dibujo, escritura y fabricación de modelos.

Ser capaz de seguir las líneas de pensamiento de los niños es algo muy importante.

Pensar en el futuro de una manera abstracta; es algo que requiere ser facilitado, especialmente si se trata de los niños pequeños.

Un señalamiento hecho por un bibliotecario participante fue, que empezar a conversar sobre los colores y la atmósfera, resultaba ser un buen método para ayudar a los niños a olvidar el presente y pensar sobre el futuro.

Tres aulas de alumnos de 13 años han tomado parte en el proceso total: desde el planteamiento de la idea hasta su realización. Ellos han conversado sobre el espacio de la biblioteca y la arquitectura, han realizado bocetos y maquetas y han trabajado la carpintería y pintado paredes y mobiliario.

Para la mayoría de los alumnos participantes, esta fue una experiencia positiva. Pero entonces viene el reto: transmitir esto a quienes no pensaron así, visitando las aulas y a otros clientes.

Tres aulas reunidas, es un grupo bastante grande para trabajar. Es preferible un grupo más pequeño. También es muy importante que el proceso completo sea apoyado por todo el equipo de trabajo: los alumnos y el diseñador de escena, así como el personal bibliotecario.

En este caso, ellos han utilizado paredes flexibles (como en el teatro). El mobiliario es de segunda mano o de IKEA. Los materiales no siempre son muy duraderos; lo cual levanta la interrogante de cómo manejar ese tipo de sala de biblioteca. Por otra parte, el uso de material barato también podría ser considerado como una ventaja, por cuanto el mobiliario es fácilmente reemplazable.

Contratar un diseñador de escenarios resultó algo caro, pero es difícil hacer esta clase de trabajos sin una guía profesional. Es necesario que alguien supervise a los alumnos cuando están realizando un trabajo práctico en la biblioteca.

Hemos procurado llegar a los niños con la cobertura más amplia, geográfica y socialmente. En ocasiones hemos llegado con el proyecto hasta ciertas aulas de primaria y preescolar.

Observaciones y visitas de estudio

Los niños han estudiado mapas de la biblioteca y fotos de otras bibliotecas y edificios e incluso de detalles como escaleras, ventanas y cobertizos; luego, han estado siguiendo a

visitantes y clientes dentro de la biblioteca para ver qué vienen a hacer. Dejarlos actuar como observadores, significa obtener otra perspectiva diferente de aquella de las tradicionales preguntas y respuestas esperadas. El bibliotecario también puede mirar la biblioteca con otros ojos.

En otra municipalidad, los adolescentes visitaron el centro cultural acompañados del arquitecto, y consideraron los siguientes asuntos: ¿Qué puedes hacer en la biblioteca? ¿Qué no puedes hacer en la biblioteca? ¿Cómo se ve? ¿Qué puedes mejorar? El resultado fueron propuestas para tipos de salas enteramente nuevas, que probablemente, ni los arquitectos ni los bibliotecarios sugerirían al construirse un nuevo edificio.

Un grupo de niños de 5 años realizó visitas de estudio a lugares de importancia en la municipalidad, tales como el ayuntamiento, el estadio de football y un museo con arquitectura moderna. Después, se les pidió que señalaran su sitio preferido del museo, hablaron sobre las visitas, pintaron e hicieron maquetas. Permitir a los niños conocer diferentes entornos, diferentes espacios y luego sonsacarles qué fue lo más atractivo, es mejor método que las entrevistas y mejor que dejarlos dibujar y describir sin una preparación apropiada.

Entrevistas

Condujimos también las entrevistas y tratamos de preparar a los entrevistados adecuadamente. Lo hicimos con niños de 5 años, así como con estudiantes de 17.

Las entrevistas con los más pequeños fueron hechas con el maestro de preescolar y un pedagogo especial.

Estábamos curiosos por saber si -como con otros grupos de niños-, ellos podían imaginar algo sobre lo cual no podían tener ni la menor idea. A juzgar por las respuestas, ellos son capaces de hacerlo, o tal vez están conectando experiencias que han construido a partir de otras situaciones, a las preguntas relacionadas con la biblioteca. Y esto era realmente lo que queríamos que ellos hicieran.

Los adolescentes que participaron, provenían de dos diferentes programas de la Escuela Secundaria Superior.

Los estudiantes se encontraron con los bibliotecarios, vieron una presentación en Power Point sobre diferentes salas de bibliotecas y algunas teorías sobre su desarrollo en el futuro, entonces pasaron a un intercambio o discusión. Después de terminada, algunos estudiantes fueron entrevistados y filmados. Probablemente la presentación preliminar les condujo a respuestas más diversas y libres. Los estudiantes en los programas prácticos eran más abiertos de pensamiento que los estudiantes de programas teóricos, quienes se inclinaban a considerar la biblioteca como un lugar que debía ser usado para estudiar.

Si tales entrevistas están preparadas de forma que estimulen la creatividad, este método podría ser empleado ampliamente, pero el material filmado tiende a ser algo enorme y editar toma mucho tiempo.

Los niños hacen entrevistas

El bibliotecario y los arquitectos han invitado a niños a crear una futura biblioteca en un nuevo contexto. Su biblioteca era una pequeña sucursal. Esta biblioteca se convierte en su punto de partida. Ellos preguntaron a sus padres, abuelos, familiares y amigos cómo

querían que fuera la biblioteca y qué otros servicios deberían encontrarse en la comunidad. Estas respuestas mezcladas junto con sus propios deseos e ideas sobre la nueva biblioteca, fueron volcadas en modelos realizados por los propios niños.

Presentación de libros como punto de partida

La idea era: hacer que los niños pensarán en la tecnología del futuro. El tema: Una biblioteca en Marte. Todos los libros eran sobre el mañana. Después de escuchar la presentación de libros, los niños hicieron dibujos y modelos de la biblioteca del futuro y de la tecnología que tendría, todo lo cual expresaron en tela o madera en sus clases de artesanía.

Libro de fotos

Comprometimos al Programa Guía para la Niñez y la Juventud de la Escuela Secundaria Superior, porque este proporciona la fundamentación para el trabajo dentro del área pedagógica y profesional del sector joven. ¿Cómo planeaban ellos una biblioteca para niños? ¿Cómo experimentaban ellos mismos la biblioteca?

Inicialmente, la mayor parte de los maestros estaba muy entusiasmada y planeaba integrar a los contenidos de la “futura biblioteca” todos los temas, incluida la Educación física. La intención era, además, que los estudiantes hicieran un modelo virtual de la biblioteca. Pero resultó que se concretaba mayormente hacia el tema Suecia que ellos estaban trabajando en el proyecto, la factura de una obra dramatizada y Libros Grandes para los niños de edad preescolar.

El proyecto se extendió demasiado y el bibliotecario sintió que era muy difícil lograr la cooperación de todos los maestros. Se tornó más fácil cuando ellos concretaron el proyecto hacia un asunto y señalaron un tiempo límite de ejecución. Era una iniciativa excitante pero tan grande que desbordaba las posibilidades de tiempo, preparación e interés de todos los involucrados.

A manera de informe final de este proyecto, los estudiantes hicieron un libro de fotografías.

Grupos focalizados

Un grupo de niños o adolescentes enfoca un asunto, ejemplo: ¿Qué es importante para que yo me sienta cómodo en la biblioteca?

Los participantes formularon respuestas que permitían construir un escalafón.

Entonces, reconsideraron -por su mayor importancia-, 1/3 de estos factores.

Finalmente, afloraron muchas cosas inesperadas -que ellos experimentaban como importantes.

Encuestas

Los estudiantes de Diseño Interactivo han empleado -para interrogar a los niños- principalmente: las encuestas. Después de haber organizado los resultados de estas, han comenzado a esbozar prototipos. Luego, se han reunido con los grupos y les han mostrado sus propuestas y después de esta retroalimentación, han ajustado sus bocetos y prototipos.

Como diseñadores de interacción ellos afirman: “La discusión debe siempre originarse desde dentro de nuestro público meta y creemos que el desarrollo se alcanza mejor en cooperación con nuestros usuarios”.

Los resultados acumulados con el uso de los métodos mencionados, podrían ser utilizados como conocimiento general. Si usted quiere trabajar con certeza, es siempre mejor preguntarles a los niños y a los jóvenes que son los usuarios específicos de esa biblioteca. Es esencial tener una relación con nuestros propios usuarios y clientes. Es importante que ellos sientan que usted se molesta en preguntarles y en escuchar sus respuestas.

También hemos trabajado con un grupo de jóvenes con necesidades especiales y diferentes limitaciones funcionales. El resultado mostró que este es un grupo muy creativo y que está muy al tanto de sus propias necesidades. Ellos han aportado ideas sobre como la biblioteca puede usarse como un lugar para transmitir y prestar otras cosas además de libros, etc.

Finalmente; siempre es importante descubrir líderes hábiles y pedagogos que pueden cooperar con el personal de la biblioteca como un equipo de trabajo. Algunos métodos demandan considerables recursos, algunas veces usted necesita hallar algo a precios más razonables o con menor esfuerzo, entonces, algunos de los métodos y herramientas antes mencionados, pueden combinarse. Tal vez los resultados no sean siempre óptimos, pero podrían ser útiles como parte de un proceso.

Contacto con las Universidades

La cooperación con las Universidades y otras instituciones educacionales en Malmö, Lund, Jönköping and Göteborg etc., ha sido parte importante y estimulante del proyecto y un importante elemento de desarrollo especialmente en la Segunda Etapa.

La Universidad en el campo del Diseño Interactivo demostró ser un socio muy interesante.

Una definición:

“El Diseño Interactivo se interesa por la interacción entre la gente y los productos en los cuales la información tecnológica es un componente central. Esto puede ser, por ejemplo, la interface y modernos juegos computarizados, la próxima generación de móviles para comunicarse o la tecnología computacional en medio de la vida cotidiana, como la “ropa inteligente”. Independientemente del área de aplicación, una perspectiva de diseño interactivo entre la gente y la tecnología es medular. Esto convierte a esta especialidad en un área de importancia creciente por su aplicación al desarrollo de sistemas, en lo industrial y en el diseño de productos”.

El programa de Diseño Interactivo del Departamento de Ciencias Computacionales e Ingeniería de la Universidad Tecnológica de Chalmers/ IT Universidad de Göteborg con quienes colaboramos para introducir a los estudiantes en el mundo de las bibliotecas públicas, se dio a la tarea de diseñar prototipos de juegos educativos basados en aplicaciones RFID que llenan, en realidad o teóricamente, necesidades en la biblioteca pública.

Muchos de los prototipos lanzados eran muy realistas y útiles y esto nos permitió ver claramente el gran potencial que tienen las nuevas técnicas para las bibliotecas.

Los estudiantes identificaron a las bibliotecas como un lugar para los encuentros, también necesitadas de mejores condiciones para los intercambios personales. Vieron la necesidad de facilitar las búsquedas literarias, la recuperación de la información de forma más parecida a un juego divertido y percibieron las oportunidades del uso de la técnica RFID en la “tienda de los cuentos”, “el detective a la caza”, etc.

La cooperación con Diseño de las Artes y Comunicación Interactiva de la Universidad de Malmö y el Departamento de Informática de la Universidad de Lund, que comenzó en la última parte de la Primera Etapa, también tuvo continuación. Tres estudiantes asumieron la tarea de estimular la lectura en los niños pequeños y convertir la búsqueda de literatura en algo más alegre. Dos instalaciones fueron la respuesta a esta tarea: “El Pasapáginas” y “la Tienda de los cuentos de hadas”.

El desarrollo de: “El cohete –un proyecto de ciencias naturales”. Tendrá lugar durante la primavera del 2008.

Resumen del proyecto de trabajo de las municipalidades

La biblioteca pública de la municipalidad de **Uddevalla** en Västra Götaland (50.000 habitantes) deseaba hacer el área para los adultos jóvenes más atractiva y especialmente ajustada a este público-meta. Como referencia, se invitó a grupos de adultos jóvenes para considerar específicamente el área que les correspondía.

¿Qué necesidades y deseos tenían, qué podrían hacer allí, qué tipo de mobiliario...?

Un diseñador de escenarios e ingeniero en iluminación profesional de un teatro del condado, realizó unas observaciones para el área. Como resultado, ya están parcialmente realizados: el decorado artístico, las luces, el color y los nuevos muebles para el departamento de adultos jóvenes. Ya se concluyó, hace muy poco, una pintura graffiti de 25 metros cuadrados. Grandes ventanas hacen un lugar perfecto con vistas a la calle –una ventana para ver el mundo pasar...

La municipalidad de Mölndal (58.000 habitantes) justo al sur de Göteborg in Västra Götaland, está en medio de un proceso de desarrollo donde la biblioteca, junto a otras instituciones culturales, y los comerciantes minoristas etc., se mudarán hacia el nuevo centro de la ciudad, atravesada por una autopista, en un cruce donde miles de personas pasan día a día.

La visión desarrollada entre los bibliotecarios durante el proyecto Expreso Marte, ha dejado profunda huella en las discusiones entre los funcionarios civiles de la municipalidad, todo en medio del planeamiento en el que también participaron los bibliotecarios para niños.

Durante los 3 años que lleva en proceso el proyecto, los bibliotecarios de Mölndal han estado discutiendo sobre el espacio con los chicos de 5 años, han retado a los de 11 años a planear su biblioteca favorita para el futuro y presentaron sus ideas a sus políticos locales. Además, probaron prototipos realizados por estudiantes de Diseño Interactivo y están ahora a la espera de “una sala de juegos interactivos” -examen final de un alumno de Diseño Interactivo que está haciendo su tesis de Maestría.

La biblioteca pública de la municipalidad de **Nässjö** (29.000 habitantes) en el condado de Jönköping deseaba crear un nuevo corredor de entrada para el departamento de niños: “El transformador”. En colaboración con un artista, diseñador escenográfico, y la Escuela de Ingeniería, el Departamento de Diseño de Iluminación de la Universidad de Jönköping y el Wood Centre – un centro educacional para el trabajo con el diseño en madera, se construyó un modelo que mostraba como el color, la luz y las instalaciones pueden crear un ambiente que da a los niños una sensación de expectativa antes de entrar al departamento infantil.

La terminación del proyecto ha sido pospuesta, ya que ahora hay la posibilidad de que se construya ¡una nueva biblioteca!

La biblioteca pública de **Gislaved** (29.000 habitantes) en el condado de Jönköping ha

Remodelado totalmente su biblioteca, -una escuela integral y biblioteca pública. La nueva biblioteca fue inaugurada en octubre del 2007 con nuevas superficies medioambientales amigables. Un arquitecto original, diseñó los muebles, un salón para talleres con niños y adolescentes y ya la colección completa de RFID está habilitada para circular.

Un equipo de niños y adultos jóvenes ha tomado clases de técnicas narrativas y de edición digital para desarrollar informaciones digitales sobre libros, hacer marketing de los libros y de la lectura.

La biblioteca pública de **Bromölla** (12.000 habitantes) en el condado de Skåne, que quería renovar su departamento de niños y adultos jóvenes, inició una cooperación con estudiantes en tesis de Maestría en Diseño Interactivo de la Universidad de Malmö. Luego de haber entrevistado a grupos de referencia, los estudiantes desarrollaron dos prototipos: “El Pasapáginas”-un programa computarizado donde los niños pueden hacer su búsqueda de libros a través del título y de otras variables y “Tienda de los cuentos de hadas”, donde pueden seleccionar un recital de cuentos contenidos en un libro-CD y simultáneamente una instalación de efectos luminotécnicos proporciona la atmósfera apropiada en el interior de la “Tienda...”

Durante la primavera del 2008 será instalado además un escenario flexible dotado con luces.

La municipalidad de **Östra Göinge** (14.000 habitantes) en el condado de Skåne, estará inaugurando una nueva biblioteca al final del 2008 –en un viejo edificio que antes fue una casa-escuela. La nueva biblioteca será de gran magnitud y está inspirada en una gira de estudio a los Estados Unidos concebida en el proyecto, especialmente al Centro científico de Nueva York, el “New York Hall of Science”. Contará con un departamento para niños y adultos jóvenes con una perspectiva hacia las ciencias naturales, inicialmente enfocada a la astronomía. Dispondrá de un cohete especial construido con dos niveles y dotado de Diseño Interactivo. El cohete ofrecerá en el primer piso, audiciones de algunos capítulos de importantes obras y en las paredes podrá verse una exhibición digital de imágenes de la galaxia. En el segundo piso habrá acceso a CD-ROM interactivos y recursos de Internet como la carta estelar, etc. Por supuesto, los libros y otros medios sobre astronomía estarán en exhibición y al alcance de la mano. Estos libros serán fáciles de buscar en el catálogo computarizado y fáciles de localizar gracias a señales lumínicas situadas en la estantería.

Todo el personal asistirá a un curso de narración oral para entrenarse en el arte de contar historias de las Ciencias Naturales. En la agenda existe además un curso de mímica pues existe la ambición de usar tipos de comunicación complementarios.

Resumen

Pasados 3 años de intenso trabajo y de experiencia adquirida, luego de cientos de participantes niños y adultos jóvenes, de visitas de estudio, conferencias, talleres, grupos de consulta, trabajo práctico, etc., hay una frase entre nosotros, los que participamos en el proyecto: Expreso Marte es “una manera de pensar”.

El proyecto ha sido un acercamiento creativo y dinámico a un trabajo realizado entre los niños, los adultos jóvenes y el personal bibliotecario de las municipalidades participantes. Arrancar de las metas de Expreso Marte y trabajar directamente con niños y adultos jóvenes ha sido una amplia y fructífera experiencia para los bibliotecarios y

para todos los involucrados. Es importante que cada biblioteca haga sentir a sus propios niños y adultos jóvenes que ellos tienen realmente una participación.

El equipo de trabajo de Expreso Marte es una red que ha permitido al personal bibliotecario crecer y desarrollarse en lo profesional y en lo personal. La mayor parte dice que en el espíritu de Expreso Marte ha desarrollado una nueva manera de pensar sobre el desarrollo bibliotecario. Las giras de estudio han creado oportunidades para la inspiración y nuevos conocimientos. En muchos casos ha sido posible influenciar sobre las construcciones o planes de actividades, por ejemplo: en Gislaved, Östra Göinge, Uddevalla y Mölndal. Cuando los directores de bibliotecas y bibliotecarios para niños han intercambiado experiencias salidas de las visitas de estudio y las giras, la importancia del desarrollo y el cambio dentro del sistema bibliotecario ha salido reforzada. La gira de estudio a los Estados Unidos fue una gran fuente de inspiración.

Los contactos con el Departamento de Informática, Artes y Comunicación de la Universidad de Lund, de Diseño Interactivo de la Universidad de Malmö, y el Departamento de Diseño Interactivo de la Universidad de Chalmers han quedado bien establecidos y aún tienen un gran potencial. Las relaciones con Diseño Interactivo de Chalmers han provocado trabajos de curso y exámenes focalizados en la biblioteca.

Las bibliotecas son una arena ideal para la ubicuidad informática.

Las relaciones entre las bibliotecas y otras profesiones han quedado establecidas a nivel local.

Ha sido posible interesar a los medios de comunicación locales así como a los nacionales en el desarrollo alcanzado dentro de la estructura de Expreso Marte.

Los participantes han comprendido que la observación constante del mundo circundante y el conocimiento de las tendencias en los campos profesionales son necesarios para el desarrollo y supervivencia de las bibliotecas.

El sitio web ha jugado un importante papel durante los años del proyecto. La documentación y experiencia reunidas serán un considerable recurso en los años por venir.

Crea Bibliotecas, juego de computación donde los niños pueden, de forma placentera, escoger salas de bibliotecas para amueblarlas. Fue diseñado por estudiantes del Departamento de Diseño Interactivo de las Artes y la Comunicación de la Universidad de Malmö. Este juego ha sido usado también en otro proyecto: Biblioteca Como Medio de Comunicación, un proyecto de continuación para Expreso Marte 2020.

Tres conferencias nacionales han sido organizadas en relación con la terminación del proyecto. Entre los conferencistas nos gustaría mencionar a Eva Eriksson, Diseño Interactivo, Universidad de Chalmers, al arquitecto SAR y profesor de Arquitectura Stefan Peterson y por último, pero no menos importante, a Lois Kilkka, Jefe de Servicios y Michele Gorman Jefa de Servicios a Adolescentes, ambos de la biblioteca pública ImaginOn, del condado de Charlotte & Mecklenburg en Carolina del Norte, Estados Unidos.

Lo que nosotros, como asesores de la biblioteca, hemos aprendido durante el proyecto.

El espíritu de colaboración en el que hemos trabajado ha sido muy gratificante y ha incrementado el conocimiento de las distintas regiones, construyendo una magnífica plataforma para colaboraciones futuras.

Los asesores han cooperado estrechamente con los diferentes grupos del proyecto, lo cual ha ampliado el conocimiento sobre las bibliotecas participantes y las condiciones locales.

Los métodos de trabajo han sido diferentes en cada región, y esto ha sido una fortaleza. El enfoque en cada región ha sido diferente, complementario en lugar de competitivo. La cooperación entre 3 regiones ha creado una dinámica especial así como buenas oportunidades para extender la experiencia de Expreso Marte –regionalmente, nacionalmente e internacionalmente.

De las evaluaciones y de nuestra propia experiencia hemos aprendido que:

- Es importante tener un plan pero al mismo tiempo dejar que el proyecto sea un proceso. Las metas intermedias y la dirección pueden ser modificadas a lo largo del camino.
- La administración debe estar involucrada y debe asumir responsabilidad en el proyecto.
- Los grupos locales del proyecto, son importantes en las bibliotecas.
- Las bibliotecas participantes deben, tanto como se considere, tener una sólida organización.
- La comunicación ha de ser clara, directa y frontal en todos los momentos del proyecto si se quiere evitar malentendidos.
- Se permita que las cosas tomen su tiempo. Asignar un tiempo para trabajar y otro para la reflexión.
- Es mejor probar y fallar que no intentar nada.
- El proyecto debe conocerse en toda la región, no solo en las municipalidades participantes, si así no fuera, las otras bibliotecas se inclinarían por no asimilar las experiencias del proyecto.
- Es importante -para futuros proyectos de cooperación– crear una suerte de plataforma común para las comunidades participantes.

“Esta biblioteca no es sólo sobre libros – es sobre cómo pasarla divertido!”

Esta es la forma de presentarse ImaginOn y este espíritu alegre, juguetón, activo y creativo, era algo que queríamos traernos a casa.

“¿Cree que todas estas bibliotecas perdurarán?”

La respuesta es absolutamente positiva: pero no se trata sólo de esto.

La pregunta es: ¿Quiere usted que ellas existan? ¿Por qué el futuro no podría ser así?

¿Por qué no?

Porque si no creamos el futuro, no lo experimentaremos”.

“Sólo los niños pueden decirnos cómo será la biblioteca del futuro”.

Rob Bruijnzeels, iniciador y líder del proyecto de Biblioteca 2040, Holanda

www.barnensbibliotek.se/2020marsexpress

Contactos:

lo.claesson@jonkoping.se

anna.gullstrand@skovde.se

elisabet.hakansson@skane.se