

090 - 091

Debate
e Investigación

Proyectos y experiencias

PH46 - Diciembre 2003

Proyectos y experiencias

eMarCon. Proyecto europeo para el desarrollo de exposiciones marítimas virtuales a través de Internet

La irrupción de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el mundo de las instituciones patrimoniales está abriendo un nuevo abanico de posibilidades ante los museos. Debido a la facilidad en su uso y sus múltiples aplicaciones, el acceso a Internet se va haciendo extensible a todos los ámbitos de la sociedad, ampliándose a la vez el número de actividades realizadas a través de la Red. Los museos no son ajenos a este cambio. Son muchos los que tienen en marcha su propio sitio web, aumentando la cota de público que accede a ellos, tanto virtual como físicamente. Sin embargo, todavía existen diferencias en cuanto a la cantidad y nivel de información que se presenta en sus sites. Mientras que unos se limitan a ofrecer información básica del museo y sus actividades, a modo de promoción, otros, más aventurados, ofrecen acceso a sus colecciones e integran exposiciones virtuales, como complemento a las reales. Además, la promoción de la era digital está dando paso a un nuevo modelo de museo –el museo virtual–, cuya única vía de acceso se da en el plano virtual, a través de Internet.



Proyecto eMarcom

El Museo Marítimo Ría de Bilbao Itsas Museoa (MMRB-RBIM), consciente de los nuevos retos de las tecnologías de la información y la comunicación, nace con una fuerte inquietud por convertirse en una institución moderna y actual, haciendo una gran apuesta por la innovación. A su vez, el MMRB-RBIM tiene un marcado afán por propiciar relaciones y colaboraciones con otros museos y organizaciones marítimas, y por contribuir conjunta y activamente en la difusión de la cultura y patrimonio marítimo que comparten los pueblos, estable-

ciendo una red de colaboradores tanto en el ámbito regional como internacional. En este escenario, como respuesta a la iniciativa de Deutsches Schiffahrtsmuseum (Museo Marítimo de Alemania, en Bremerhaven), el MMRB-RBIM está participando junto a otros museos e instituciones en el proyecto europeo denominado eMarCon "Electronic Maritime Cultural Content". A lo largo de estas páginas, se presenta el contenido de dicho proyecto.

Una red europea para la difusión del patrimonio marítimo

eMarCon es un proyecto parcialmente financiado por la Comisión Europea, dentro del programa eContent. Su objetivo es apoyar la producción, difusión y utilización de contenidos digitales en el ámbito europeo, así como promover la diversidad lingüística en las redes globales, según cita la propia Comisión en los documentos para su lanzamiento. El proyecto eMarCon está enmarcado dentro de la línea de actuación 1.2.1. "Establecimiento de Colecciones Europeas de Datos Digitales". Entre los participantes en su elaboración y desarrollo, destacan nueve organizaciones pertenecientes a siete países europeos. Por un lado, se encuentra el grupo de museos marítimos: Deutsches Schiffahrtsmuseum (Bremerhaven, Alemania), Centralne Muzeum Morskie (Gdansk, Polonia), Museu de Marinha (Lisboa), y Museo Marítimo Ría de Bilbao Itsas Museoa (Bilbao); y por otro, un conjunto de organizaciones académicas y regionales, junto a otras que trabajan en el ámbito de las nuevas tecnologías de la comunicación y la informática: ParaRede Information Communication Technology-Producao de Hardware e Software S.A. (Lisboa), FINSIEL Consuelza e Aplicación Informatiche S.P.a. (Roma), AMRIE -Alliance of Maritime Regional Interests in Europe, (Bruselas), Telepolis (Amberes), GeoB -Centro de Investigación en Nuevas Tecnologías de la Información de la Universidad de Bremen, (Alemania).

Del almacén a un escaparate internacional

Los museos están realizando enormes esfuerzos por despertar y mantener el interés sobre el patrimonio cultural europeo. En

este sentido, Internet y las nuevas tecnologías se han convertido en un nuevo recurso a su alcance, aunque todavía está lejos la plena integración entre esta tecnología y el resto de facilidades y actividades que los museos desarrollan. La combinación de todo ello podría derivar en la creación de interesantes y estimulantes exposiciones en la Red, accesibles a todo el mundo, superando barreras físicas y temporales, convirtiéndose éstas en reclamo y atracción para los museos. Se debe recordar que los museos esconden verdaderas joyas en sus depósitos, objetos que por su estado de conservación o por la limitación espacial no se encuentran en condiciones de ser expuestas.

Siguiendo esta filosofía, el objetivo principal de eMarCon es implementar una plataforma que permita a museos y visitantes geográficamente alejados poder organizar y experimentar, respectivamente, exposiciones virtuales de contenido marítimo en Internet, creadas individual o conjuntamente entre varios museos. Por lo tanto, eMarCon establece en sus bases una doble finalidad y dos escenarios de trabajo:

- > Creación de una herramienta que permita diseñar exposiciones virtuales apoyándose en un depósito digital compartido. Se trata de un software de muy fácil manejo, que permite a cualquier profesional del ámbito museístico, sin conocimientos amplios de informática, crear exposiciones.
- > Puesta en marcha de una plataforma de comunicación y de una dinámica de trabajo común entre los integrantes del proyecto que genere la colaboración entre los museos europeos, apoyándose en herramientas electrónicas de trabajo cooperativo.

El producto final es la generación de exposiciones virtuales desarrolladas conjuntamente en torno a una temática compartida. Por extensión, los contenidos generados también podrían ser experimentados en el museo físico.

Exposiciones virtuales a la carta

Uno de los aspectos diferenciados del proyecto es su marcada orientación hacia

el usuario, dando paso a la cultura de la elección. Las exposiciones virtuales generadas estarán personalizadas y adaptadas a las necesidades y expectativas de los visitantes. Se distinguirán varios niveles de profundidad en la lectura y presentación del contenido de las exposiciones, en función de la edad, habilidades, intereses, lenguaje, etc. de los usuarios. Así, se han distinguido tres colectivos: público infantil, público adulto o general, y público experto.

De esta forma, el contenido de la exposición dirigida a los niños se presentará en un formato de fácil comprensión: se utilizarán recursos para atraer la atención de los niños, a través de juegos interactivos. Los expertos, por su parte, como buenos conocedores de las temáticas presentadas, buscarán información más específica y detallada de las exposiciones y del patrimonio que se presente.

Objetivos específicos de eMarCon

Los objetivos específicos de eMarCon son los siguientes:

- > Ofrecer un complemento a la oferta expositiva de los museos físicos, rompiendo los límites temporales y geográficos que les afectan.
- > Fomentar el intercambio de las colecciones digitales de los museos e impulsar la difusión del patrimonio cultural regional europeo. Sin embargo, eMarCon busca ir más allá de la mera digitalización de las colecciones. El objetivo no es tanto crear catálogos, sino dotar de contenido a las colecciones y mostrar el contexto simbólico, social e histórico de los objetos patrimoniales, creando un espacio lleno de significado en el que el visitante pueda interactuar con los elementos que se presentan.
- > Ofrecer la posibilidad de acceder a la información en nueve idiomas diferentes: euskara, español, inglés, francés, italiano, alemán, polaco y flamenco.
- > Buscar nuevos canales de financiación a través del comercio electrónico:



Museo Marítimo de Lisboa

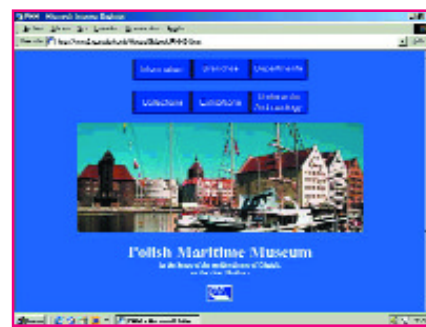
- > Tienda virtual, en la que se venderán artículos relacionados con las exposiciones que se muestren.
- > Comercialización del software que se genere a otros museos y entidades.

> Contribuir a la estandarización de las representaciones digitales de los objetos patrimoniales de los museos. El uso de diferentes estándares en los museos dificulta el intercambio de información y limita la comunicación y la colaboración entre éstos. En este sentido, eMarCon, siguiendo el estándar CIDOC, puede servir como embrión para el establecimiento de estándares compartidos y favorecer, de esta forma, a la generación de nuevos conocimientos y nuevas vías de colaboración, a través del desarrollo de redes de comunicación compartidas.

> Promover la participación de los usuarios a través de un foro de discusión. eMarCon pretende convertirse en un lugar de encuentro para los museos y su visitantes, alcanzando así un mayor grado de participación de los usuarios en las actividades de los museos, además del propio conocimiento de sus expectativas y necesidades, como herramienta de mejora.

Cómo crear exposiciones virtuales conjuntas. La herramienta

El sistema propuesto pretende mejorar la actual situación de aislamiento de la mayoría de las presentaciones que los museos ofrecen en la Red. Asimismo, trata de ampliar el punto de vista de los visitantes, mostrándoles la dimensión europea de las exposiciones temáticas desarrolladas, promoviendo un nuevo marco para el patrimonio cultural euro-



Museo Marítimo de Polonia



Alliance of Maritime Regional Interest in Europe

peo. El software que se establecerá con el proyecto eMarCon que será demostrado en el sector marítimo podría servir para estimular una futura cooperación europea entre museos a un nivel más amplio y general.

A modo de conclusión

El proyecto eMarCon pretende afianzar las relaciones existentes entre museos marítimos europeos, ofreciendo contenidos en un entorno multi-lingüístico y multicultural, con el fin de fomentar conjuntamente la difusión de la cultura marítima y establecer una dinámica de trabajo común que pueda ser extendida a otras esferas, a la vez que se contribuye a la integración social de los países candidatos dentro de la Sociedad de la Información en Europa. Para los ciudadanos individuales, será, sin duda, confortante y satisfactorio ver su patrimonio local o regional encajado en un marco europeo, fortaleciendo lazos y relaciones con otros pueblos y países.

Museo Marítimo Ría de Bilbao