

PROYECTO RED VISIBILIA, UN NUEVO ENFOQUE EN LA DIFUSION DEL PATRIMONIO ARTÍSTICO ANDALUZ

Rafael Rodríguez-Varo Roales / Rafael Carrasco

Universidad Pablo de Olavide / Kpacita S.C.A.

1. Punto de partida

El proyecto Red Visibilia¹ tiene como objetivo mostrar al público, a través de las nuevas tecnologías, el Patrimonio Artístico de Andalucía, con información de calidad y de fácil accesibilidad. Asimismo, nuestro fin es participar en el fomento de la cultura artística local y apoyar su desarrollo, interviniendo en la sensibilización de la ciudadanía en defensa del patrimonio, por la vía del conocimiento y la educación y colaborar en la gestión del conocimiento del patrimonio artístico local, haciendo partícipes de él al conjunto de los ciudadanos.

En el proyecto participan mayoritariamente investigadores de Historia del Arte de diferentes universidades españolas, el equipo de desarrollo Kpacita S.C.A., bajo la dirección de Fernando Quiles, que se encargarán de la clasificación, el análisis y la difusión de los bienes artísticos -pinturas, esculturas, obras arquitectónicas y urbanísticas-, y el estudio de los actores que protagonizaron los diversos períodos históricos.

Gran parte del equipo que desarrolla la red ha trabajado en materias de patrimonio artístico local y conocen bien las riquezas y limitaciones que estas poblaciones poseen.

Esta Red tiene como finalidad la generación de recursos, en una doble vertiente: informativos y didácticos. Pretendemos aunar el uso de las nuevas herramientas tecnológicas con las experiencias metodológicas tradicionales del campo de las Humanidades. Asimismo, la red social permitirá a los usuarios interactuar con investigadores, organizaciones, y con el propio patrimonio artístico.

Conscientes de la desconexión que hay entre investigadores y ciudadanía nos planteamos potenciar la transferencia de los conocimientos adquiridos entre los grupos de trabajo del proyecto, los investigadores externos y los usuarios.

Pretendemos elaborar información turística de base científica para implementar los servicios ofrecidos por los organismos públicos y entes locales con relación al patrimonio de referencia fomentando que los

1. Visibilia. Portal de Patrimonio artístico andaluz P09- HUM4523. Convocatoria de Proyectos de excelencia de la Junta de Andalucía, año 2009. Véase www.redvisibilia.es.

conocimientos generados sean de utilidad e incidan de forma directa en el desarrollo social y cultural.

Teniendo como dogma la necesidad de un estudio multidisciplinar consideramos imprescindible: promover la creación y expansión de redes de investigación que redundará en la consolidación de procedimientos y metodologías de trabajo de calidad.

Potenciar la participación de terceras entidades en el proyecto, así como colaboradores externos que confieren al proyecto un carácter abierto, multidisciplinar y de desarrollo participativo a través de la creación de redes a diversos niveles, lo cual dará lugar a la generación de conocimientos complementarios.

Los primeros pasos generados en el proyecto nos mostraron el camino a seguir. No podemos formar, ni crear un espacio para el ciudadano, necesitamos su participación y por ello, la red social ideada como un escenario casi residual, se posiciona de modo principal y será la que marque, en muchos casos, el devenir del mismo.

Albergamos la esperanza de aunar sensibilidades y proyectar intereses comunes en materia de patrimonio. Un hecho que está en la base de un proyecto de gestión, pues mientras definimos las capacidades difusoras de esta herramienta, también consideramos su potencial asociativo.

En la actualidad, muchos proyectos de gestión plantean el uso de las TICs y otras herramientas tecnológicas², no sólo como medios de divulgación, sino también como plataforma de trabajo. En el caso concreto de nuestra red tenemos un entorno colaborativo, disponible para quienes aportar su conocimiento y descubrir nuevas ideas³.

Para completar los rendimientos del proyecto pretendemos: aprovechar e integrar las nuevas tecnologías de la información y comunicación para crear un servicio novedoso, con fuerte componente tecnológico y que permita la transferencia y difusión de resultados de forma rápida y ágil.

No hay duda de que el patrimonio, constituye un motor de desarrollo económico de las localidades que lo poseen. Pero este capital sólo puede rentabilizarse con el uso de instrumentos acordes con los nuevos tiempos y encuadrables en los parámetros de comportamiento de la sociedad actual. Una sociedad que confía en la información que le ofrece internet.

El despegue económico de la Andalucía rural es una asignatura pendiente de las administraciones. Los sistemas de explotación de la tierra cambian, lo mismo que los productos extraídos, y la población ha de adaptarse a los nuevos tiempos⁴. Las TICs pueden posibilitar el desarrollo de algunas de esas zonas. A otro nivel es conocida la dificultad de los municipios en materia de gestión de su patrimonio artístico. Faltan infraestructura, personal y sobre todo medios técnicos; debido a las limitaciones económicas y gestoras de los gobiernos municipales⁵.

Existe un doble itinerario en la comunicación que la red ofrece. Un primer trayecto trazado por el diseñador, guiado por su concepto expositivo, y otro recorrido por el espectador, valiéndose de su percepción personal. Para asegurar la difusión de los bienes exhibidos es preciso no actuar exclusivamente como diseñadores

2. MARÍN I OTTO, Enric y TRESSERRAS Y GAJU, Joan Manuel: "Sistemas de gestión del conocimiento: herramientas para la recuperación del patrimonio inmaterial", en *Museo: Revista de la Asociación Profesional de Museólogos de España*, 10, 2005, págs. 265-270; ESPONA ANDREU, Pilar: "Presente y futuro de las TIC en la gestión del Patrimonio Cultural", en *Museo: Revista de la Asociación Profesional de Museólogos de España*, 10, 2005, págs. 271-283.

3. ROCA CLADERA, Josep: "Las nuevas tecnologías en la gestión y en la valoración del Patrimonio Arquitectónico: el ejemplo de Born en Barcelona", en *Museo: Revista de la Asociación Profesional de Museólogos de España*, 10, 2005, págs. 225-230; VELTMAN, Kim H.: "Desafíos de la aplicación de las TIC al patrimonio cultural", en *PH: Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico*, 46, 2003, págs. 26-40. Del mismo autor. "Challenges for ICT/UCT Applications in Cultural Heritage", en CESAR Carreras (coord.): *ICT and Heritage*. Digithum. N.º. 7. UOC. Véase: www.uoc.edu/digithum/7/dt/eng/veltman.pdf. Visitado el 31 de enero de 2008.

4. GÓMEZ BAHÍLLO, Carlos A.: "Crecimiento económico y desarrollo sostenible en el medio rural. ¿Utopía o realidad?", en *Revista de desarrollo rural y cooperativismo agrario*, 9, 2005, págs. 9-20. Y del mismo autor: "El impacto social de las tecnologías de la información y comunicación. La brecha digital", en CARLOS A. Gómez Bahillo, (coord.), *El estudio de la realidad social: libro homenaje a la profesora Ángela López Jiménez*, 2008, págs. 193-222.

5. Un hecho que ha sido puesto de manifiesto en: MEJÍAS LÓPEZ, Jesús: *Estructuras y principios de gestión del patrimonio cultural*, Gijón, Trea, 2008.

que cuentan con unos recursos determinados de los que pretenden hacer un uso razonable. En nuestra opinión el éxito radica en saber qué y cómo mostrar. Por ello hay que pensar en lo que el usuario puede necesitar.

En la actualidad las instituciones y organismos públicos y privados, que han capitalizado los proyectos de divulgación del Patrimonio *on-line*, se han interesado por otros modelos metodológicos. Dentro del sector público se han planteado proyectos de gran envergadura que se mantienen en sus primeras fases debido a las limitaciones presupuestarias y de recursos humanos. En el ámbito de lo privado la información es parcial, por el hecho de que se muestra aquello que beneficia a la entidad creadora del espacio webs.

En materia de patrimonio artístico, las webs constituyen el soporte de una imagen colectiva o institucional, que tiene detrás de sí una gestión que también sale a relucir a través de las mismas. Por lo general, utilizan una clasificación general, con el patrimonio artístico inserto dentro de un apartado denominado *Monumentos*.

De otro lado, los organismos privados suelen tener una actitud más positiva y una gestión prolongada en el tiempo de su propiedad virtual. De este modo los materiales colgados en su web son abundantes y bien ilustrados, tal vez en exceso para la calidad del bien.

La Junta de Andalucía, ofrece información muy heterogénea y repartida por las distintas Consejerías que, de un modo u otro, se han significado en el estudio y defensa del patrimonio cultural.

2. Patrimonio artístico: entidades públicas

La Consejería de Cultura ejerce un papel protagonista en este sentido, con el Instituto Andaluz de Patrimonio Histórico⁶. Sin duda, es el organismo que, en materia de patrimonio artístico andaluz, mayores resultados está ofreciendo en la actualidad. El IAPH resulta muy atractivo y prometedor, y está avanzando siguiendo las últimas tendencias de la web 2.0. Ofrece acceso a las Bases de Datos de patrimonio inmueble, arquitectura contemporánea, Patrimonio mueble de Andalucía, Patrimonio mueble barroco de Andalucía, de Biografía, y el Tesouro. Queremos destacar su calidad en cuanto a la información que aparece, enfocada a un público especializado.

El portal *Conoce Andalucía*⁷ pretende sintetizar la oferta en una visión panorámica que aglutina, del capítulo artístico muestra información sobre “Cultura y Tradiciones”. En esta web se obtienen resultados muy generales.

El *Portal de Museos y Conjuntos Arqueológicos y Monumentos de Andalucía* tiene su propio interfaz, que mantiene la Consejería de Cultura. Es uno de los que se presenta de un modo más atractivo. Merecen ser resaltadas las visitas virtuales, que permiten ver los espacios expositivos, en gran parte de los Museos. También el apartado dedicado a las obras singulares, muestra a través de imágenes algunas piezas poco conocidas.

Otro de los espacios generados para la difusión del patrimonio, con un sentido eminentemente económico, es *Turismo de Andalucía*⁸, donde la oferta está encaminada a facilitar las visitas de los turistas, lo que implica un tratamiento detallado de los grandes conjuntos monumentales.

Las diputaciones provinciales⁹ han cedido parte de su tarea turístico-cultural los Patronatos de Turismo, que funciona de manera autónoma y tiene su propio entorno. De la web de la diputación de Sevilla

6. Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico (IAPH) <http://www.juntadeandalucia.es/cultura/iaph/nav/index.jsp>. (Visitada el 24 de septiembre de 2010)

7. Junta de Andalucía- *Conoce Andalucía*. <http://www.juntadeandalucia.es/conoce-andalucia.html> (Visitada el 24 de septiembre de 2010)

8. *Web oficial de turismo de Andalucía* <http://www.andalucia.org> (Consultada el 24 de septiembre de 2010)

9. *Diputación de Sevilla* <http://www.dipusevilla.es/dipusevilla/opencms/site/web>, *Diputación de Granada – Red de municipios* <http://www.dipgra.es>, *Diputación de Cádiz* <http://www.dipucadiz.es> (Visitadas el 24 de septiembre de 2010)

destacaremos dos herramientas, *la provincia en 360º*, donde podemos encontrar imágenes de algunos de los espacios más interesantes de las distintas poblaciones y *una propuesta para ti* que permite mediante distintos itinerarios prefijados la elección de distintas rutas siguiendo las pautas marcadas por el usuario. Encontramos también rutas temáticas de uno o dos días de duración. Por último y lo que nos parece más novedoso es la aparición del concepto *Lo más visitado*, en el que se destacan las rutas más votadas.

A nivel municipal, prima la heterogeneidad en el desarrollo de las webs. En este sentido habría que tener en cuenta el tamaño de las diversas poblaciones. Entre las ciudades intermedias apreciamos de modo positivo muestras, como la del Ayuntamiento de Carmona, que ofrece una información amplia, bien estructurada y de fácil acceso. Posee materiales de calidad, incluyendo una revista de carácter local y científico.

En la página web de Aracena¹⁰, como en otros casos, en la sección *Turismo*, encontramos el apartado *Historia y Patrimonio*, donde se muestra una semblanza histórica y cinco rutas turísticas *del Patrimonio, de los Museos, del Agua, de Aníbal González y Un paseo por las Plazas*, lo que constituye una concesión a los nuevos planteamientos patrimoniales, en los que se articula la información en itinerarios o rutas.

Los grandes municipios nos introducen al conocimiento de sus respectivas riquezas patrimoniales. De la misma forma, las pequeñas poblaciones comienzan a utilizar las nuevas tecnologías para la difusión de su patrimonio. Un caso se localiza en Los Bérchules, en plena Alpujarras, que utiliza muy pintorescas imágenes salteando un texto muy descriptivo.

3. Patrimonio artístico: entidades privadas

Este panorama resulta complejo por la aportación miscelánea de las asociaciones culturales. Las propuestas son muchas, como consecuencia de la diversa formación y procedencia de los integrantes de los colectivos sustentantes.

Frente a las asociaciones que se constituían en principal reducto cultural de los municipios, surgen en los últimos años aquellas otras más combativas que centran su actuación en la defensa del patrimonio cultural. De las primeras, muchas denominadas como *Asociación de Amigos*, destacaremos en la provincia de Sevilla la *Asociación Cultural de Amigos de Lora del Río*¹¹, que promovió actividades y una línea editorial.

*La Trocha*¹², en Algeciras, tiene un portal activo, que ofrece información constante y renovada sobre patrimonio en general, ya que se presenta como *un portal informativo cultural*. *Saxoferreo*¹³ se define, en su propio título, como *Asociación para la Defensa del Patrimonio Histórico de Palma del Río*. Sus contenidos son amplios, con documentos de gran interés, como una sección donde aparecen los tres primeros números de su revista, con artículos de carácter local.

*Baetica Nostra Andalucía*¹⁴ constituye un modelo de activismo cultural. En la presentación de la web se plantea como objetivo prioritario, construir un espacio para los *Ciudadanos comprometidos con la preservación del patrimonio histórico y monumental de Andalucía dentro de un desarrollo sostenible con el medio ambiente*. Una apuesta moderna, por su compromiso con el patrimonio y el medio ambiente. La web es muy sencilla, porque se ciñe a presentar determinadas actuaciones a favor de elementos concretos del patrimonio en riesgo, con un protocolo de acción donde justifica que *Baetica Nostra* es una *red de apelantes*. De manera complementaria ofrece una selección de fotografías, que muestra los bienes patrimoniales en peligro. Entre

10. Excmo. Ayuntamiento de Aracena http://www.aracena.es/index.php?option=com_frontpage&Itemid=105 (Consultada el 26 de septiembre de 2010)

11. *Asociación cultural amigos de Lora* <http://www.amigosdelora.com/> (Visitada el 20 de septiembre de 2010)

12. *La trocha* <http://www.latrocha.eurotech.es/> (Visitada el 24 de septiembre de 2010)

13. *Bienvenido a la web de saxoferreo* <http://www.saxoferreo.org> (Visitada el 24 de septiembre de 2010)

14. *Baetica nostra Andalucía*. <http://www.baeticanostra.org> (Visitada el 24 de septiembre de 2010)

sus enlaces a otras páginas destacar el realizado a *Hispania nostra*¹⁵ y su hermanamiento con la asociación¹⁶ *Ben Baso*, correspondiente a la *Asociación de profesores para la difusión y protección del patrimonio histórico*. El hecho de que en el título estén asociados los términos difusión y protección revela la importancia de su propio portal. Un portal que tiene multitud información, imágenes, y noticias, además de un boletín digitalizado con materiales de interés y utilidad, realizado por firmas reconocidas.

Con parecida orientación funciona la web del *Aula Gerión*¹⁷ de Sanlúcar de Barrameda (Cádiz). Se carga de reivindicaciones, con los miembros de la asociación haciéndose visibles a través de fotografías intercaladas.

La buena voluntad, el entusiasmo o el celo reivindicativo a veces deteriora la imagen de algunas de estas webs, con la introducción de elementos cuyo uso ha de ser restringido, como ocurre con las fotografías de grupo de quienes componen la asociación.

Por último queremos llamar la atención de proyectos que se dan en el marco universitario, como es el caso de *cvlture.com*¹⁸, proyecto de investigación dentro del “Lab for the Study of cultural complexity” de la universidad Western Ontario de Canadá, que pretende según cita su web *profundizar en nuestra comprensión del comportamiento de la cultura digital así como seguir los cambios que se producen en las relaciones de los seres humanos con sus propias experiencias culturales*¹⁹

4. Aspectos técnicos

Visibilia trata de integrar en una sola aplicación una extensa serie de servicios web que ofrezcan tanto al investigador como al usuario final una herramienta ágil e intuitiva para publicar y extraer información sobre el patrimonio artístico andaluz, y que aprovechen las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías para la difusión del conocimiento de forma colaborativa, en el espíritu de trabajo colaborativo, conocimiento social y horizontalidad de la visión web 2.0.

Visibilia se concibe como una aplicación web, dividida en tres bloques que se corresponden con las 3 funcionalidades básicas de la Red.

1. Inserción de datos por parte del equipo investigador y colaboradores.
2. Extracción y presentación de datos a los usuarios.
3. Interacción entre los usuarios y creación de conocimiento social .

Estos tres bloques son:

1. Entorno de investigación (EDI)
2. Interfaz web para búsqueda y presentación de la información
3. Red social de patrimonio

Estas funcionalidades se desarrollan a partir de la definición de los usuarios potenciales de la Red y sus necesidades.

Aun cuando, conceptual y técnicamente, la Red Visibilia no es un museo online, muchos de los análisis, evaluaciones, perspectivas y metodologías que se aplican a este tipo de iniciativas culturales de base tecnológica pueden aplicarse a la Red.

15. *Hispania nostra*. <http://www.hispanianostra.org/index.html> (Visitada el 24 de septiembre de 2010)

16. *Asociación de Profesores para la Difusión y Protección del Patrimonio Histórico y Natural*. <http://www.benbaso.com> (Visitada el 24 de septiembre de 2010)

17. *Aula Gerión – Asociación para la defensa del Patrimonio Histórico – Sanlúcar de Barrameda (Cádiz)* <http://www.gerionsanlucar.com> Visitada el 24 de septiembre de 2010

18. *Cvlture.com*. <http://www.cvltvre.com> (Visitado el 25 de septiembre de 2010)

19. *Cvltvre.com – Acerca de cvltvre*. http://www.cvltvre.com/pg/info/about_cvltvre (Vistado el 25 de septiembre de 2010)

“La interacción entre los centros culturales y su público han cambiado drásticamente en los últimos años. Para Larraitz Mendizuri, el término ‘público’ en el ámbito web está quedando obsoleto. De hecho, el objetivo de Tabakalera no es el de captar público, sino usuarios que vayan más allá de la contemplación y que sean, en realidad, cocreadores. Anna Guarro, del Museo Picasso, también tiene claro que hasta hace poco la institución era emisora y el público, receptor. “Ahora, la web 2.0 ha llevado a este público a las oficinas”, aclara, para luego destacar que actualmente, los visitantes virtuales del Picasso ya superan a los que se acercan a su recinto.”²⁰

El planteamiento expuesto aquí se asienta sobre la premisa de que, en vez de intentar sustentar los simples repositorios de información digital del pasado, las comunidades creadas en torno al patrimonio cultural se encuentran preparadas para aceptar un paradigma de información basado en la relación entre datos y que, por tanto, se hallan dispuestas a compartir la mayor cantidad de contenido posible.

5. Clasificaciones de uso

A-Por tipo de usuario

- Especialistas/ Investigador@s: Orientado a la investigación. Buscan información específica, extensa, rigurosa y de nivel académico. Noticias actualizadas sobre el bien en cuestión. Últimos hallazgos y estudios. Bibliografía actualizada. Debates actuales sobre bienes específicos. Información sobre restauraciones. Competencia tecnológica muy diversa.
- Estudiantes: Orientado a la educación. Buscan información general, sintetizada, rigurosa y de nivel académico. Bibliografía básica. Mayor competencia tecnológica.
- Entusiastas del patrimonio: Orientado a la formación/investigación. Información general o específica sobre determinados bienes (caso de cronistas /estudiosos locales) rigurosa y de nivel académico.
- Turistas culturales/Público general :Orientado al ocio. Buscan información general, sintetizada. Rigurosa pero no necesariamente de nivel académico. Referencias básicas. Enlaces a bienes cercanos. Información práctica.

B-Por edad del usuario

- Niños 10-16: necesitan zonas específicas para escolares tanto en tipo de contenido como en diseño/ presentación/usabilidad.
- Jóvenes 16-30: información sintetizada y eminentemente práctica. Mayor competencia tecnológica.
- Adultos 40-65: posible grupo objetivo prioritario. Competencia tecnológica muy diversa.
- Pensionistas +65: Grupo con más posibilidades de expansión, más tiempo libre. En general, menor competencia tecnológica. Se beneficiarían de un interfaz accesible.

C-Por origen

- Locales²¹: Cercanos al territorio. modelo diferente de exposición virtual (modelo memoria). Mayor tendencia a convertirse en creadores de contenidos en la red social.
- Regionales: familiares con el territorio. Tendencia a convertirse en creadores de contenidos en la red social.
- Nacionales: Necesitan información específica sobre la zona para contextualizar el entorno.

20. Las instituciones culturales afrontan los retos de la web 2.0.

21. Ámbito provincial.

- Internacionales: Dos necesidades básicas. Aproximación idiomática²² y una necesidad de información general sobre la zona para contextualizar el entorno.

Uno de los objetivos del proyecto es proporcionar a los ciudadanos europeos la posibilidad de explicar sus propias historias facilitándoles las herramientas para que puedan crear contenidos y colocarlos en la red, a pesar de que no tengan experiencia previa con ordenadores.

Manteniendo el espíritu de colaboración, todo el software utilizado es libre y de código abierto, bajo licencia GNU/GPL. Del mismo modo todo el software producido o modificado durante el desarrollo del proyecto será igualmente disponible bajo estas licencias.

6. Entorno de investigación

El Entorno de Investigación (de aquí en adelante referido como EDI) es una herramienta informática de trabajo colaborativo creada específicamente para la recopilación de material y producción de contenidos para el proyecto Red Visibilia, así como para la comunicación interna del equipo de trabajo y seguimiento de su participación en el proyecto. El EDI se compone de una serie de módulos o funcionalidades:

1-Biblioteca: Recopila material de referencia para las fichas y de apoyo a la investigación. Se trata de material sin problemas de copyright y de acceso público desde las fichas. En la creación de las fichas se pueden referenciar documentos de la biblioteca, a través de hipervínculos. La publicación de material en la Biblioteca requiere autorización del administrador. Estos archivos se organizan en carpetas según el medio y se catalogan a través por un sistema de metadatos basados en etiquetas.

2-Repository: Funciona como un almacén temporal de materiales para confeccionar las fichas o ayudar a la investigación.

3-Calendario colectivo: Permite mantener un registro de eventos directamente relacionados con la Red Visibilia, o simplemente de interés para el equipo:

- crear eventos públicos o privados (*descripción, localización, fecha, etiquetas*).
- añadir etiquetas a los eventos.
- enviar invitaciones y recordatorios periódicos al resto del equipo.
- importar y exportar eventos otros formatos.
- crear calendarios personales públicos o privados.

4-Panel de investigación: Panel de control de usuario. Desde aquí los usuarios/as y la comunidad de investigadores de Visibilia, pueden realizar un seguimiento de su actividad en el EDI.

- Rellenar un perfil propio: nombre, localización, etc.
- Líneas de investigación: coinciden con las etiquetas y permiten recibir alertas sobre eventos o materiales relacionados.

- Subir y buscar material en el repositorio.

- Alertas: Presentan información novedosa de la actividad del EDI.

- Buscador global: busca en todas las herramientas del EDI y presenta los resultados según el tipo de recurso encontrado (documento, evento, noticia, imagen, etc.).

- Preferencias: para evitar saturar a los usuarios/as con alertas y novedades, estos pueden definir su nivel de información sobre la actividad del EDI y suscribirse y darse de baja de los servicios de alertas.

5- Panel de administración: Los usuarios/as con privilegios de administración podrán:

- Crear nuevos usuarios/as.

- Otorgar permisos (uso, edición, colaboración, administración).

22. Planteamos en una primera fase la red en español e inglés hasta analizar las estadísticas de visitas al portal por países.

- Validar material del repositorio y pasarlo a la biblioteca.
- Validar, rechazar y publicar fichas.
- Gestionar y moderar cualquier herramienta del EDI: foro, calendario, etc.

6-Comunicación: El EDI dispone de tres herramientas: Chat, foro y correo.

7-Editor de fichas: Es una aplicación online basada en un formulario que presenta los campos a rellenar por el equipo para publicar una ficha²³, que puede guardarse en cualquier estado, y ser editada a lo largo de varias sesiones, así como múltiple autoría y colaboraciones en diversos grados.

Igualmente se conserva un histórico de versiones, tanto para recuperar versiones pasadas en caso de error como para mantener un seguimiento de la evolución de las fichas. Cada vez que la ficha es actualizada se conserva una versión y se envía un alerta a quien este suscrito a la ficha. Cada versión muestra las actualizaciones añadidas de forma diferenciada.

Siempre que sea posible, los campos usarán listas de términos definidos, para unificar criterios, evitar duplicados y facilitar la edición. Cada ficha registra y muestra la autoría de sus los creadores y se enlaza a sus perfiles.

7. El interfaz gráfico de usuario

El diseño de interfaces entre humanos y ordenadores (*Human-Computer Interface* o *HCI*) tiene como fin descubrir la formas más eficiente y fácilmente comprensible de intercambiar información electrónica con un sistema informático. Cuando se habla de diseño del IGU se hace referencia no solo al aspecto puramente estético de los elementos gráficos del mismo, sino también a los procedimientos y elementos que conforman la secuencia lógica de uso, así como a las alternativas de interacción con la aplicación, es decir de enviar y recibir datos.

El éxito de una aplicación web con el nivel de complejidad e interactividad de la Red de Patrimonio se debe en gran parte a un cuidado análisis del proceso de interacción del usuario con la aplicación: pautas y hábitos de uso, errores más comunes, rutas de uso imprevistas, cuestiones de accesibilidad.

Este análisis debe resultar en la creación de una Interfaz Grafica de Usuario (IGU) que permita al usuario una interacción intuitiva, que redunde en una experiencia completamente satisfactoria de su visita a la web de la Red de Patrimonio. En una aplicación online, el navegador y el diseño web constituyen el entorno de interacción con la aplicación, es decir, el IGU. Con respecto al navegador, el usuario puede elegir entre una serie de productos de software, con resultados ligeramente distintos. Una aplicación correctamente programada debe subsanar estas ligeras diferencias y proporcionar una experiencia homogénea en cualquier navegador que soporte las tecnologías escogidas. Por tanto, el diseño visual del IGU marca de forma definitiva la experiencia del usuario.

8. Visualización

El IGU debe visualizarse de forma atractiva y coherente con el estilo general de la web. Es necesario recordar aquí que la función del diseño web no es la decoración sino la comunicación visual, por ello las consideraciones estéticas deberían ser relegarse a un segundo plano en favor de la funcionalidad.

A nivel estético, el *look and feel* (primera impresión, estilo general) del IGU debe responder a criterios de usabilidad, claridad, simplicidad de uso, coherencia estilística y relevancia con el tema general de la web. Estos criterios se verán fuertemente influidos por las siempre cambiantes tendencias del diseño web, si lo que se pretende es presentar una imagen actual.

23. Solo los usuarios/as autorizados pueden publicar sus fichas en la Red Visibilia.

En definitiva, para el IGU de la Red de Patrimonio recomendamos un enfoque centrado en el uso, ya que se trata de una aplicación a la que usuario requiere tareas muy específicas, y cuya audiencia es tan general, que un estudio detallado basado en la naturaleza de los usuarios no arrojaría resultados concluyentes.

Así, la visualización del IGU respondería a las siguientes directrices:

- Pantallas orientadas a tareas específicas.
- Reducción al máximo los elementos de navegación. Las opciones deben desplegarse a medida que se necesiten.
- Se utilizarían elementos reconocibles y reutilizables como iconos.
- Pocos colores en gamas vivas.
- Ayuda relevante a la tarea en cuestión accesible en todo momento. Si es necesario incluir material multimedia y ejemplos.
- Eliminación de gráficos no significativos: fotos de stock, banners. Creación de gráficos de impacto que reflejen la identidad del proyecto.
- Selección estricta de textos. Bloques reducidos de contenido.
- Fondos de colores claros y aumento de espacios en blanco.
- Se trata de dirigir al usuario y comunicar mensajes claros y concisos, no de confundirlo con múltiples opciones y focos de atención en conflicto.
- Códigos de colores en gamas para distintas tareas.
- Diferenciación jerárquica de los contenidos a través de la tipografía: No banners.
- IGU personalizable para usuarios frecuentes (skins, cajas colapsables)

El paradigma que sigue Visibilia queda perfectamente representado en *Igoogle*²⁴, ya que permite una personalización total del IGU, ofreciendo un gran número de funcionalidades pero permitiendo reducirlas a las de uso más común de cada usuario. Cada funcionalidad o servicio se presenta en forma de bloque movable y que puede fijar su posición dentro del espacio del navegador web. Estos bloques son expansibles y minimizables, pueden compartirse entre usuarios, y su relativa autonomía con respecto de la aplicación puede abrir el campo a otros desarrolladores para producir bloques con nuevas funcionalidades, incrementando exponencialmente la escalabilidad del proyecto original.

9. Metadatos

Los metadatos²⁵ se han convertido, en poco tiempo, en un término omnipresente en el entorno del procesado de información. La digitalización y posterior tratamiento informático automatizado de todas estas fuentes de información han propiciado el uso exhaustivo del mencionado término “metadatos”, para hacer referencia a toda la información asociada a un recurso, un objeto o una entidad.

Los recursos patrimoniales están catalogados y descritos mediante un conjunto de metadatos, que permiten su búsqueda en la red, así como la consulta de las propiedades básicas de los mismos. El patrimonio histórico está representado por tres tipos de información: geoespacial que indica la ubicación, información temporal especificando el período de tiempo histórico y el tercer tipo donde se indican los caracteres de información temática del patrimonio histórico. Para una gestión adecuada, los sistemas deben manejar adecuadamente los tres tipos de información.

La implementación de unas normas de estandarización permite:

- describir correctamente los datos patrimoniales por parte de sus productores.
- organizar y mantener los metadatos asociados a datos patrimoniales.

24. *IGoogle*. <http://www.google.es/ig?hl=es>. (Visitada el 24 de septiembre de 2010)

25. Literalmente “datos sobre datos”

- usar eficientemente los datos patrimoniales por parte de los usuarios, ya que éstos conocen sus características básicas.

- buscar, recuperar y reutilizar los datos patrimoniales.
- garantizar la usabilidad.

Otros beneficios de un sistema de metadatos complejo y específico son:

- optimizar la indexación de los motores de búsqueda de Internet.
- atraer más tráfico a la Red.
- posibilitar de interconexión a otros sistemas inteligentes: publicidad dirigida, servicios auxiliares relacionados, otras bases de datos patrimoniales...
- mejorar de las prestaciones en meta-buscadore.

Sabedores de la importancia de ajustarnos a modelos estandarizados de metadatos, vamos a utilizar dos sistemas distintos debido a la diferente naturaleza de los materiales. Mientras que para la Biblioteca y el repositorio utilizaremos Dublin Core²⁶, debido a la necesidad de catalogar recursos multimedia. Para las fichas con las que catalogaremos los bienes patrimoniales utilizaremos CDWA²⁷.

10. Multimedia

Adición de elementos multimedia a todos los bienes documentados por los equipos de trabajo, para facilitar el trabajo de investigación y añadir un carácter divulgativo al proyecto. Ejemplos de elementos multimedia pueden ser:

- Gigapan²⁸.
- Audio-guías.
- API 3D: construcción colaborativa de alzados 3D de hitos de la AV.
- Introducción de un carácter de comunidad a los participantes en el proyecto:
- Realidad aumentada: rutas, paneles informativos, conocimiento social a través de CMS/RA.
- Puntos de información: combinaciones de señalética real y virtual para indicar puntos de reunión y encuentro, origen de rutas, acceso a paneles informativos virtuales con información actualizable en tiempo real.
- Rutas visibles a través del móvil. Camino virtual que dirige al visitante a través de rutas marcadas proponiéndole lugares para visitar en itinerarios marcados, Por ejemplo, la Sevilla mozárabe, la Granada Nazarí, Iglesias Mudéjares... etc.
- Información extendida: al enfocar el móvil a un bien determinado se dispara una capa de información que muestra la versión móvil de la ficha correspondiente en la Red Visibilia. Esta información incluiría una interpretación detallada del bien en cuestión, apuntando a detalles específicos al mover el móvil sobre el bien.
- Geolocalización histórica. A través de dispositivos móviles se muestran fotografías antiguas, efectos de restauraciones de bienes mueble e inmuebles deteriorados. A través de códigos BIDI (QR) pueden dispararse reconstrucciones virtuales en 3D geolocalizadas sobre el objeto real.

26. Conjunto de elementos de metadatos simple, pero efectivo. Está pensado para la descripción y catalogación de una amplia gama de recursos accesibles desde Internet, llamados comúnmente recursos electrónicos.

27. Las fichas necesitan un sistema más complejo y adaptado a las necesidades específicas del material que se cataloga, como CDWA. Con vistas a la indexación del material, y para facilitar el tránsito hacia una posible segunda fase del proyecto, enfocada hacia la web semántica, es absolutamente imprescindible utilizar sistemas de metadatos específicos para la catalogación de piezas de arte, basados en estándares cuya eficacia y flexibilidad venga respaldada por instituciones, proyectos y expertos del mismo campo de trabajo.

28. *The GigaPanSM process allows users to upload, share, and explore brilliant gigapixel+ panoramas from around the globe.* <http://www.gigapan.org/> (Visitada el día 24 de septiembre de 2010)

- Recomendación de vistas determinadas, ángulos de visión o detalles destacados o fácilmente inadvertidos en bienes inmuebles o pinturas.
- Libro de comentarios geolocalizados. Los visitantes dejan su opinión sobre un bien determinado en el punto exacto.

11. Conclusiones

El proyecto “Red Colaborativa de Patrimonio Visibilia” pretende la creación de una red de conocimiento abierta, actualizada y extensible a distintos campos de patrimonio, en un primer momento relacionado con el patrimonio artístico-arquitectónico y posteriormente extensible al, musical, etnológico, etc.

Su importancia, usabilidad y funcionalidad configuran a esta nueva concepción de Internet en un valor de futuro, hacia el cual se está dirigiendo actualmente el desarrollo de nuevos servicios en Internet.

Por ello, se plantea el uso e integración de estas herramientas de Internet Social desde el inicio y la concepción misma del proyecto y sus objetivos. Entendemos que la interacción a través de las redes sociales ya existentes actualmente es la base para desarrollar este aspecto vital para la difusión del proyecto y la Red de Patrimonio.

Con la creación de una Red Social de Patrimonio Andaluz, que integrará funcionalidades para todos los usuarios pero de forma centralizada en Internet. De esta forma entendemos nuestra red social como un sistema abierto y en construcción permanente que involucra a conjuntos de personas que se identifican en las mismas necesidades y problemáticas y que se organizan para potenciar sus recursos.