

Noticias y Comentarios

El proyecto, desarrollado a partir de los estudios previos de carácter científico-técnico, se ha considerado un simple instrumento destinado a enfatizar las cualidades arquitectónicas del monumento y, especialmente, los valores históricos y documentales que alberga, detectados, documentados y subrayados por la investigación arqueológica, desarrollada tanto en el subsuelo como en los alzados. Se ha tratado de una intervención con clara vocación *conservativa*, es decir, centrada en resolver los aspectos técnicos y científicos de la limpieza, la consolidación estructural o la recuperación de los revocos. Entre las medidas de conservación hay que destacar, por su especificidad, el tratamiento sobre los ma-

teriales pétreos y cerámicos y, por su dificultad, la eliminación de las humedades de infiltración provocadas tanto por la singular yuxtaposición del edificio con el alcor y los rellenos que históricamente se han consolidado en el lado occidental, como por el adosamiento de las viviendas contiguas.

Para finalizar, queremos resaltar el interés y apoyo recibido desde el Ayuntamiento de Carmona e insistir en la necesidad de intervenciones sobre nuestro patrimonio arquitectónico que asuman la importancia de desarrollar en profundidad los estudios previos al proyecto, que deben estar bien implementados mediante equipos interdisciplinares. En

este proceso, el proyecto es el instrumento fundamental de la conservación patrimonial, aunque no definitivo ya que pasa por su ejecución efectiva en obra con la participación de empresas cualificadas. De este proceso interdisciplinar, tantas veces invocado y teorizado en publicaciones especializadas en patrimonio histórico, hay que destacar que la intervención en la Puerta de Córdoba ha servido para constatar la viabilidad y las posibilidades de aplicación material de esta metodología en nuestro contexto social y cultural.

**Reyes Ojeda
Antonio Tejedor**

Centro de Intervención del IAPH

Curso de Técnicas Gráficas

En la República (X, 601), Platón dice que hay tres tipos de arte: el arte que se sirve de las cosas, el arte que las fabrica y el arte que las imita. Esta distinción no es fácil de aplicar al caso de lo virtual. Lo virtual tiende a confundir y fusionar esas tres artes: podría ser definido como "el arte que fabrica imitaciones de las que nos podemos servir". La realidad virtual es un nuevo tipo de método científico, útil para observar, probar, experimentar y enseñar.

Durante los días 10, 11 y 12 de Mayo tuvo lugar el Curso de "Técnicas Gráficas aplicadas al Patrimonio Histórico: Gestión Multimedia", organizado por el Centro de Formación del IAPH, y dirigido por Isabel Dugo Cobacho, en las instalaciones de la Universidad Internacional de Andalucía (Conjunto Monumental de la Cartuja, Sevilla)

La finalidad del curso era dar a conocer la realidad de la imagen digital hoy, la problemática que plantea su incorporación a las bases de datos y en la gestión del Patrimonio Histórico, las posibilidades de los productos multimedia, el desarrollo de la labor profesional en archivos de fondo gráficos y gestión patrimonial, y la necesidad de conocer pro-

gramas que articulan los multimedia ya sea para configurarlos ó realizar peticiones a los profesionales competentes.

La directora del curso se centró en la imagen como elemento esencial del producto multimedia. Sus características, transformación de analógica en digital, tipos de escaner, formatos de almacenamiento de imágenes, etc. desarrollando ampliamente la aplicación del programa Adobe Photoshop.

La parte practica del curso recayó en los profesores Antonio Domínguez que centró su trabajo en el volumen, explicando el programa, 3D-Studio Max por ser quizás el más estándar e intuitivo. Permite crear en pantalla y a la vez, ver el resultado. Así mismo dentro de este programa existe la posibilidad de interactuar los objetos creando una película virtual; permitiéndonos navegar por él.

Carlos González mostró el manejo de Macromedia Director que permite crear de modo sencillo presentaciones visuales o software multimedia interactivos con vídeo y sonido. Utilizando para ello el lenguaje Lingo, creado por Macromedia para Director. Considerando

cuatro aspectos básicos para trabajar con este programa: ensamblado de los distintos elementos; colocación de los elementos en el escenario ordenando su aparición en la partitura; inclusión de interactividad y seguimiento de un guión y empaquetado de una película en un proyector y su distribución a sus usuarios finales.

La sesión "Internet como producto multimedia" fue desarrollada por Francisco Sánchez Benavides quien tras hablar de los orígenes de Internet realizó una amplia exposición sobre navegadores, paginas dinámicas (gifs animados, plugins, páginas macromedia flash y Director), portales..., así como programas de diseño y gestión de sitios WWW (Netscape Composer, MS Front Page, Macromedia Dream Weaver) entre otros y claves para la optimización del acceso, la navegabilidad, "peso" de la información y diseño atractivo. Finalmente, trató la integración de multimedia en WWW, los mundos virtuales VRML. Las webCams, webPhones, webCast y la difusión de audio y vídeo en Internet.

Elisenda Murillo

Centro de Documentación del IAPH