

Desarrollo integral de un Cd Multimedia en el Centro de Documentación del IAPH.

Écija. Una ciudad histórica bajo el signo de la arquitectura

Luis de Sara Jaramillo

Jefe del Departamento de Documentación Gráfica

Isabel Dugo Cobacho

Área de Técnicas Gráficas

Antonio Martín Pradas

Área de Normalización Terminológica

Antonio J. Domínguez Clavellino

Becario de Documentación Gráfica

Resumen:

En este artículo se desglosan los diversos procesos que se han seguido en el desarrollo del *Proyecto Écija*, haciendo especial hincapié en los estudios previos y planificación, las herramientas utilizadas, elementos técnicos empleados y los procesos de investigación y actualización de datos en la descripción de los inmuebles que se presentan, desarrollados a través de itinerarios culturales por tipologías de edificios e imbricados en el territorio en donde se ubican.

Palabras clave:

Transferencia del conocimiento / Difusión del Patrimonio Histórico / Equipo multidisciplinar / Definición metodológica / Estructuración de contenidos.

ESTUDIO Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO

El reto de la producción integral de un CD-ROM multimedia sobre patrimonio con los medios humanos y técnicos del Centro de Documentación del IAPH, sin recurrir a ayudas externas, era una ilusión que venía planeando en nuestra programación desde el 2000, año en que de manera palmaria se pone de manifiesto la necesidad de *transferir el conocimiento* a determinados segmentos de la sociedad que demandan, cada vez con mayor insistencia, una presentación del patrimonio contextualizado con el territorio en donde se ubica y diseñado mediante itinerarios culturales que, de una manera pedagógica, permitan el acercamiento racional del ciudadano al mismo y en el que se combinen adecuadamente lo textual con lo visual, tal como permiten hoy día las nuevas tecnologías.

Con esta filosofía (ya lo adelantábamos en las páginas del Boletín PH nº 35), nace el *Proyecto Écija: Una ciudad histórica bajo el signo de la Arquitectura*, ejemplificación de lo que pretendemos para el futuro, a medida que la cualificación del patrimonio histórico de Andalucía, en sus diversas manifestaciones, vaya cumpliendo los niveles requeridos para abordar otros proyectos de esta naturaleza. En este sentido, las ocho provincias andaluzas son objeto de nuestra atención, puesto que todas ellas cuentan con un riquísimo patrimonio histórico, no solamente en las capitales de provincia sino en ciudades históricas de tipo medio con un patrimonio de dimensiones aceptables para el soporte y tipo de presentación que se pretende.

El equipo multidisciplinar que hizo los estudios previos y la planificación del Proyecto se ajustó en todo momento a unos criterios de selección estrictamente técnicos, en base al nivel de cualificación del patrimonio de diversas ciudades históricas de tipo medio, que fueran abarcables para esta primera experiencia. De todas las ciudades históricas consideradas, Écija poseía el nivel idóneo para lo que pretendíamos, presentar su patrimonio inmueble a través de unos itinerarios racionales y con un amplio espectro de tipologías que permitiesen al ciudadano introducirse en el patrimonio histórico de esta ciudad consiguiendo una visión de conjunto, tanto de su casco urbano como del territorio que lo conforma. Nuestro deseo es haberlo conseguido.

ESTRUCTURA Y SOFTWARE

En la creación de todo producto multimedia existen diferentes fases conceptual y temporalmente distintas, aunque siempre relacionadas. En nuestro caso (y para el posterior desarrollo en este artículo) distinguimos las siguientes:

- Diseño de la navegación.
- Diseño del estilo.
- Obtención de los medios digitales.
- Creación de un prototipo mediante una herramienta de autor.

Diseño de la navegación

La organización y estructuración de la navegación de una aplicación multimedia (a la que también podemos llamar guiñón), así como la de todos los medios digitales que la componen, parte del análisis y deli-

mitación de los contenidos a desarrollar. En nuestro caso el resultado final de este diseño queda reflejado en un diagrama (Fig. 1), donde se disponen las pantallas (cuadros), niveles de información (posiciones superior-inferior, izquierda-derecha) y flujos de navegación principales (flechas) que pasamos a comentar:

- **Nivel de Presentación.** En esta categoría encontramos las primeras pantallas que visualiza el usuario (Fig. 2).

- **Video con locución** (dos minutos de duración). Sus objetivos son un primer contacto con la singularidad de la ciudad tanto a un nivel visual como conceptual.

- **Animación con carrusel** de imágenes mediante transiciones. Su objetivo es presentar el menú principal de navegación, así como cada uno de los ocho itinerarios propuesto según la topología de los inmuebles.

- **Menú de presentación.** Es la pantalla principal del multimedia, ya que a partir de ésta accedemos a los niveles de contenidos. Por un lado, en la parte superior, encontramos los ocho hipervínculos (cuadros de colores) a cada uno de los itinerarios propuestos, que en conjunto definimos como primer nivel de contenidos. Por otro lado, en la parte inferior, encontramos otros seis hipervínculos (textos azules) por los cuales accedemos a las distintas monografías (Fig. 3).

También encontramos en la parte inferior derecha un menú desplegable (manteniendo pulsado el ratón sobre el texto Navegación) los hipervínculos relacionados con las acciones más comunes que podemos encontrar en nuestro recorrido: Anterior (volver a las últimas pantallas consultadas), Menú (retornar al menú principal), Ayuda y Créditos (estos últimos incluidos en los contenidos verticales). Serán comunes a la mayoría de las pantallas del multimedia.

- **Primer nivel de contenidos.** Su función es mostrar una introducción general de los inmuebles así como una contextualización de los mismos en el marco geográfico-temporal de la ciudad de Écija.

- **Planos Generales** de los ocho itinerarios propuestos. En cada una de estas pantallas encontramos un plano con los inmuebles seleccionados, señalados según el color simbólico propuesto por el solar que ocupan en el viario o en su defecto un punto. Picando en cada uno de ellos podemos pasar al segundo nivel de contenidos. Esto mismo conseguiremos utilizando la caja de texto que encontramos en la parte inferior derecha, la diferencia en este caso es la ordenación alfabética de los edificios. Los otros tres hipervínculos los encontramos en la base del plano y nos remiten a:

Itinerario, o carrusel de imágenes que presenta, al mismo tiempo, la ubicación del edificio en el plano y una imagen del mismo. Su interés se refuerza con una locución y música de fondo.

Fig. 1. Diagrama

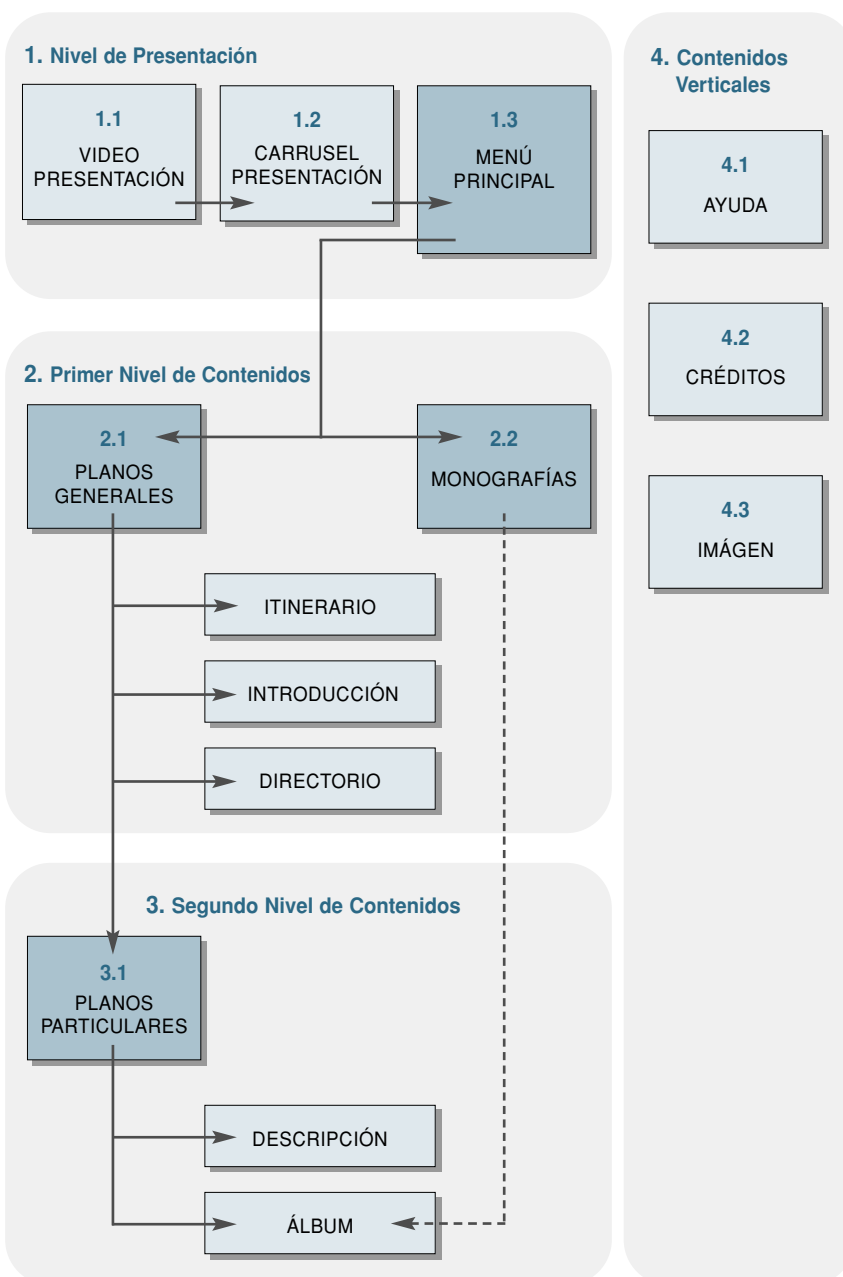


Fig. 2.
Primera pantalla del CD.

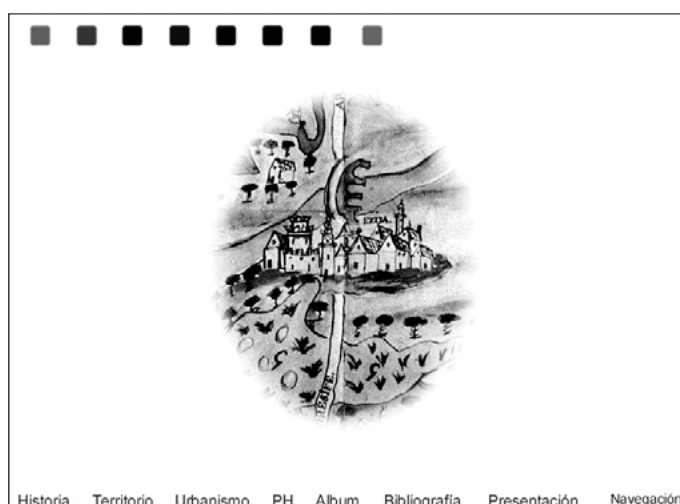


Fig. 3.
Menú de presentación
del CD.

Figs. 4a y 4b.
Ayuntamiento.
a. 1950
b. 2001

Introducción, texto que refuerza el carácter genérico de este nivel.

Directorio, en aquellos casos en los que es posible acceder físicamente a los inmuebles por su carácter público o por tener cultos religiosos. Consideramos útil esta información para aquellas personas que tengan un interés especial en su visita.

– **Monografías**. Aquí encontramos de modo general una introducción a los temas propuestos. Los hipervínculos basados en textos azules situados sobre los párrafos dan acceso a otros

que desarrollan los mismos. Están acompañados de imágenes que refuerzan los contenidos (grabados, estampas y fotografías históricas, así como instantáneas aéreas de las ciudad y su término). Caso especial es Presentación que nos remite al nivel homónimo, así como Álbum, ya que en su pantalla correspondiente, a través del icono situado a pie de la imagen, podemos comenzar el recorrido por el conjunto de fotografías históricas presentadas.

• **Segundo nivel de contenidos**. Constituye el grueso de la información que ofrece el producto multimedia, ya es aquí donde se describen ampliamente los inmuebles seleccionados tanto conceptual como visualmente, si bien no todos reciben el mismo nivel de estudio.

– **Planos particulares**. En estas pantallas presentamos una imagen del callejero a una mayor escala que en los generales, y con una particularidad que destacamos: poder contextualizar directamente un inmueble respecto a otros que se encuentran en su proximidad. Presentados por su color simbólico son hipervínculos directos a la información particular del edificio que seleccionamos. También encontramos una imagen contemporánea y un texto con su denominación. En aquellos casos en los que existe una profundización de los contenidos, tenemos en la parte inferior de la pantalla los hipervínculos sucesivos:

Descripción. Siguiendo el diseño habitual, presentamos dos modalidades de consulta según el tipo de hipervínculos, diferenciados básicamente por estar dentro del texto o fuera del mismo (en este caso también cambia el texto completo).

Álbum. Sobre la pantalla solo aparece la imagen acompañada de su nombre. Respecto a los hipervínculos, consideramos interesante la inclusión de dos tipos distintos (Figs. 4a y 4b). Por un lado los que conectan todas las imágenes históricas (flechas laterales de color celeste) y, por otro, las que conectan sólo las imágenes de un mismo inmueble (flechas grises).

• **Contenidos verticales**. En este bloque de carácter transversal, incluimos aquellas pantallas que son accesibles desde el menú desplegable de navegación o bien las que tienen una presencia general durante toda la aplicación.

– **Ayuda**. Una sola pantalla muestra las características de navegación que pueden tener mayor dificultad para el usuario.

– **Créditos**. Destacamos en este punto el hipervínculo que se encuentra sobre el logotipo de la Junta de Andalucía, a través de cual accedemos a la página Web del IAPH, siempre que el equipo sobre el que se ejecute el multimedia tenga conexión a Internet.

– **Imagen**. Esta es otra característica que destacamos de nuestro CD-ROM: la posibilidad de ver

todas las imágenes presentadas a pantalla completa (siempre que el monitor esté configurado a 800 x 600 ppp) e incluso la facultad de poder desplazar esta imagen (Fig. 5). Conseguimos pues que la riqueza visual y el nivel en los detalles sean mayores que en otros productos similares.

Diseño del estilo

Aquí hacemos referencia a las cualidades formales del producto desde un punto de vista gráfico. Recordemos que esta materia no debe quedar en un segundo lugar, ya que un buen diseño de la presentación contribuye a una mejor visualización y comprensión por parte del público.

En nuestro caso planteamos tres propuestas de estilo. En la elegida como definitiva, buscamos sobre todo la sencillez, para ello establecemos un fondo blanco donde se despliegan los elementos compositivos organizado mediante cuadrículas ortogonales. La imagen fotográfica tiene una presencia significativa, al igual que el color ya que, tanto estilística como conceptualmente, organiza el espacio visual. De esta manera, mediante una asociación simbólica del color, establecemos los ocho itinerarios y, sobre todo, permiten la localización rápida de los inmuebles en los planos-detalle según las tipologías propuestas.

Obtención de los medios digitales

Un producto multimedia por definición es la unión en un soporte digital de distintos elementos: imagen, texto, sonido, video, etc. Nuestra aplicación contiene un claro exponente de aquellos que pueden ser utilizados para un trabajo de estas características aplicado al patrimonio histórico. A continuación señalamos todos los utilizados para la creación de nuestro CD-ROM:

- **Creación de imágenes digitales.** El origen de las imágenes que encontramos tiene un referente analógico, por lo tanto fue necesaria su digitalización mediante escáneres (NikonCool Scan II para diapositivas y HP Scanjet 4C para los opacos). Posteriormente fueron tratadas mediante Adobe Photoshop 5.0. Comentar al respecto que gracias a las posibilidades de compresión que ofrece el formato JPEG ha sido posible la inclusión de imágenes de alta calidad en un tamaño aceptable (Figs. 6a y 6b).
- **Creación de vídeo digital.** Para el vídeo de presentación utilizamos una cámara digital SONY DCR100E para obtener diferentes secuencias de la ciudad, de las que posteriormente fueron elegidas varias para ser maquetadas en un programa de edición de vídeo. El resultado de dos minutos de duración fue guardado en formato *.AVI
- **Creación de vídeo 3D.** La reconstrucción virtual que realizamos del inmueble conocido como la Antigua Cárcel fue posible gracias a la documentación existente en el Archivo General Militar de Segovia, la cual nos muestra distintos alzados y perfiles del mismo según su estado a mediados del siglo XIX, cuando aún mantenía las funciones militares



Fig. 5.
Vivienda popular.
Plaza de Puerta Cerrada

Figs. 6a y 6b.
Oratorio del Cortijo de
Quiñones.
a. 1950
b. 2001

para las que fue creado. De esta manera decidimos no limitarnos a la anástilosis del edificio, sino contextualizarlo con otros inmuebles cercanos tanto de los que aún perviven (la Cilla, el Mesón, el Palacio del Marqués de Saucedá, el Hospitalito) o bien de los contemporáneos de los que poseemos referencias bibliográficas (caso del convento de Nuestra Señora de los Remedios o la del arco de la muralla conocido como Puerta Cerrada), todos con un carácter geométrico y utilizando el simbolismo de color establecido en los itinerarios.

Para la recreación en sí del edificio protagonista, una vez levantado tridimensionalmente mediante líneas y diversos polígonos, utilizamos texturas procedentes de imágenes de inmuebles coetáneos (tejas, solería, paredes, puertas y ventanas de madera, etc.). Posteriormente toda esta información fue renderizada y montada en un archivo *.AVI

- **Edición de textos.** Para la creación de textos utilizamos el conocido Word 2000.

Creación de un prototipo mediante una herramienta de autor

Herramienta de autor es el software para la creación del archivo *.EXE multimedia. Sus características fundamentales son la creación y maquetación

de las pantallas mediante la importación de los archivos que la componen, así como el desarrollo de la navegación mediante hipervínculos y la creación de distintos efectos como transiciones, movimientos, etc. En nuestro caso el software elegido es Macromedia Director 8, en la actualidad el más potente y versátil del mercado para la creación de este tipo de aplicaciones.

Si cuantificamos temporalmente la creación de este producto, es en este apartado donde el número de horas consumidas ha sido mayor. Esto se debe a la cantidad de archivos digitales presentados (fotografías, música, etc.) que ha sido necesario organizar en las pantallas y sobre todo a la programación obligatoria para el perfecto funcionamiento de todos los hipervínculos.

Macromedia Director, se distingue por la posibilidad de crear utilidades para la navegación o presentación, gracias a su lenguaje de programación Lingo. Entre las elaboradas, en este CD-ROM, destacamos la utilización de Tooltips (etiquetas despegables), especialmente prácticas para la identificación de elementos como es el caso de los solares o localizaciones de los inmuebles en los planos (como podemos comprobar posando el puntero brevemente sobre cada uno de ellos). Otra utilidad significativa es la posibilidad de mover una imagen en pantalla completa, con lo cual no estamos limitados a una medida estándar para mostrar la imagen. También podemos aprovechar al máximo el espacio disponible en pantalla con el menú de navegación despegable o las barras para mover el texto. Por último comentamos la creación de ciclos de color para imágenes, prácticos para el reconocimiento de un inmueble concreto sobre el viario.

de Écija, se procedió en primer lugar a contabilizar el número de inmuebles con entidad propia y susceptibles de formar parte del CD-ROM, sintiéndonos desbordados ante el elevado número de edificios que se presentaban como posibles candidatos (Figs. 7a y 7b).

Tras este primer paso fuimos conscientes de la necesidad de clasificarlos en función de la terminología relativa a los inmuebles contenida en el Tesoro de Patrimonio Histórico Andaluz. Esta clasificación nos permitió agrupar los inmuebles en ocho ámbitos específicos denominados itinerarios, definiéndose que cada uno de ellos sería autónomo e independiente, aunque los inmuebles de los distintos grupos pueden tener relaciones individuales entre ellos. Relaciones que sólo son posibles en función de su ubicación, concretamente por aproximaciones contenidas en el desarrollo planimétrico del CD.

Los itinerarios establecidos son:

1. Nobleza y Arquitectura
2. Edificios Públicos
3. Arquitectura para la Defensa
4. Arquitectura de la Fe
5. Ciudades en la ciudad
6. Viviendo lo cotidiano
7. Devociones en la Calle
8. Edificaciones en la Campiña

Debido a la independencia de cada uno de los itinerarios propuestos, se observó la necesidad de crear una serie de apartados genéricos que ofrecieran al usuario una información de conjunto que aportara aspectos comunes relacionados con la ciudad, apartados que completarían la visión desde el punto de vista histórico, artístico, territorial, urbanístico, patrimonial, etc.

El conjunto de los inmuebles presentados es de 164, siendo sometido cada uno individualmente a un estudio pormenorizado, actualizándose en la medida de lo posible la investigación en función de la bibliografía genérica y específica existente sobre los inmuebles y sobre la ciudad de Écija. Esta minuciosa labor fue acompañada de la consulta de un número determinado de documentos que conservaban algunos de los miembros del equipo de trabajo del CD, fruto de anteriores investigaciones, algunos de los cuales procedían de consultas del Archivo Histórico Municipal de Écija e incluso del Archivo General Militar de Segovia, entre otros, por lo que podemos afirmar que la investigación histórica de los inmuebles está actualizada. Como complemento, en el CD se inserta un apartado dedicado a Bibliografía, donde se detallan los libros consultados, mientras que los distintos archivos de los que se han tomado datos quedan reflejados en los Créditos.

A la hora de proceder al desarrollo del producto multimedia, el equipo de trabajo fue consciente de que en determinados momentos tendríamos que adoptar una serie de convenciones para poder al-

Figs. 7a y 7b.
Iglesia de la Victoria.
a. 1950
b. 2001



CONTENIDOS TEXTUALES

Para desarrollar los contenidos textuales del CD-ROM enfocado al ámbito arquitectónico de la ciu-

canzar la meta propuesta. Por ejemplo, tras efectuar la división entre conventos e iglesias parroquiales nos encontramos que había una serie de iglesias que habían pertenecido a una orden religiosa y que en la actualidad eran propiedad de la corporación municipal y se encontraban cerradas al culto, por ello decidimos incluirlas en la ruta dedicada a *Arquitectura de la Fe*. También nos sucedió con el Hospital de San Sebastián, la Capilla de la calle Avendaño, etc., todas las incluimos en el itinerario antes mencionado ya que éramos conscientes que no podíamos presentar un itinerario con un solo edificio (Figs. 8a y 8b).

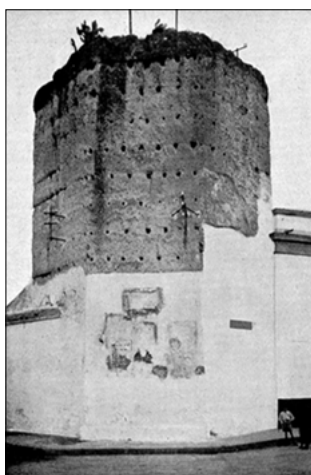
Lo mismo sucedió con las ermitas que debían de ir incluidas dentro de *Arquitectura de la Fe*, como la ermita de Nuestra Señora del Valle, pero por su ubicación planimétrica nos era imposible incluir la ermita de San Antón en dicho apartado, por lo que decidimos trasladarla al itinerario *Edificaciones en la Campiña*. Situación similar nos planteamos con el Castillo de Alhonor, que en teoría debía de ir en *Arquitectura para la Defensa* pero por su ubicación lo trasladamos igualmente a *Edificaciones en la Campiña*.

Otra decisión importante fue la que nos plantemos a la hora de proceder a la descripción (histórica, artística, etnológica) de dos de los itinerarios propuestos. El primero de ellos fue *Viviendo lo Cotidiano*, que presenta 43 edificios, por lo que realizar descripciones de cada uno de ellos significaba caer en reiteraciones. Esto fue solventado mediante la redacción de una introducción que incluyera una serie de características comunes a todos ellos. El segundo caso que se nos presentó fue *Edificaciones en la Campiña*. En este caso nos decidimos por una solución híbrida, por un lado dimos la debida importancia a la introducción y por otro se efectuaron una serie de descripciones a un número determinado de molinos y cortijos, concretamente de aquellos que poseíamos información bibliográfica.

Por regla general cada ruta parte de la misma estructuración; desde la pantalla MENU podemos acceder a cualquiera de los 8 itinerarios presentados. Al acceder a uno de ellos, se nos ofrece la posibilidad de entrar en un itinerario y éste cuenta con un recorrido de los inmuebles acompañado de una locución. Salvo en el apartado *Viviendo lo Cotidiano*, que no se realiza el recorrido completo debido al elevado número de inmuebles seleccionados, el resto de las rutas efectúa el recorrido completo.

Al igual que otros CDs multimedia, presenta información textual, visual y locuciones puntuales, intentando mantener un equilibrio entre un producto cultural de calidad al tiempo que sea ameno para el usuario. Aunque el nivel del CD está pensado para usuarios con una formación básica, éste ofrece la posibilidad de profundizar en su navegación, accediéndose a aquellas partes más relevantes o significativas de cada uno de los inmuebles seleccionados.

El CD-ROM sobre la arquitectura ecijana se encuentra en la línea de reconocimiento de un nuevo concepto de interpretación del patrimonio cultural, en-



tendiendo a éste como un hecho que envuelve a los ciudadanos, a la comunidad, al paisaje y al territorio en el que se inserta, apostando por la experimentación de los recursos como medio idóneo para difundir el Patrimonio Histórico (Figs. 9a y 9b).

Este CD-ROM propone el acercamiento al patrimonio cultural de la ciudad de Écija, concebido como una realidad palpable y tangible, catalogándose una serie de inmuebles, muchos de ellos compañeros y supervivientes de otros muchos que desaparecieron ante la desidia inserta en avatares y coyunturas polí-

Figs. 8a y 8b.
Las Gemelas.
a. 1950
b. 2001

Figs. 9a y 9b.
Muralla. Albarrana de Colón.
a. 1950
b. 2001

Figs. 10a y 10b.
Retablo Callejero de
Valvanera.
a. 1950
b. 2001

ticas que se han ido sucediendo a lo largo del tiempo, algunos de los cuales aún hoy día corren peligro de desaparición, como el caso de los Retablos Callejeros (Figs. 10a y 10b).

DOCUMENTACIÓN GRÁFICA

Dentro de la conformación de cualquier producto multimedia, la Documentación Gráfica (imagen fija o móvil) y el Contenido, son la *materia prima* que se inserta en la Estructura, siendo gestionada por medio de distintos Software más o menos sofisticados y dan como resultado un producto multimedia. Es importante pues, definir la actuación sobre el material gráfico mediante fases o pasos que nos permitan controlar y localizar la documentación gráfica. En este caso concreto se han seguido las siguientes pautas:

Recopilación

La recopilación del material se realizó consultando diversas fuentes:

- Fondo Gráfico del Centro de Documentación del IAPH
- Fondos privados de los miembros del Centro de Documentación del IAPH
- Fondos de la Facultad de Bellas Artes de Santa Isabel de Hungría de la Universidad de Sevilla
- Fondos del Laboratorio de Arte de la Universidad de Sevilla (Fig. 11)
- Fondos de diversos particulares de la Ciudad de Écija

Clasificación

El resultado de las consultas dio como resultado un abundante material que, una vez clasificado según la estructura diseñada para el producto, nos permitió evaluar las carencias a complementar:

Las tipologías del material recopilado y el producido posteriormente en cuanto a soporte y cantidad (de mayor a menor) son las siguientes:

- Diapositivas 35 mm.
- Papel color
- Imagen digital
- Papel B/N
- Estampas históricas
- Tarjetas postales históricas
- Placas estereoscópicas
- Vídeo digital

Producción de documentación complementaria (fotografía y vídeo)

Como ya hemos mencionado, la clasificación del material dio como resultado la documentación gráfica a complementar y para ello se realizó la planificación del trabajo de campo realizando itinerarios de documentación según la tipología de los inmuebles. El material fotográfico usado fue analógico (diapositivas 35 mm) y digital (fotografía y vídeo). Una vez producido el material se clasificaba y se ampliaban con nuevas tomas si era necesario.

Selección

Lógicamente, todo el material recopilado no se ha incluido en el CD por razones del espacio digital disponible, por ello la selección ha sido cualitativa, primando en la medida de lo posible la calidad mejorable de la imagen, contenido documental histórico y estado de conservación del original. Indudablemente la selección ha sido difícil por la atractiva e interesante arquitectura urbana y rural de esta ciudad (Figs. 12a y 12b).

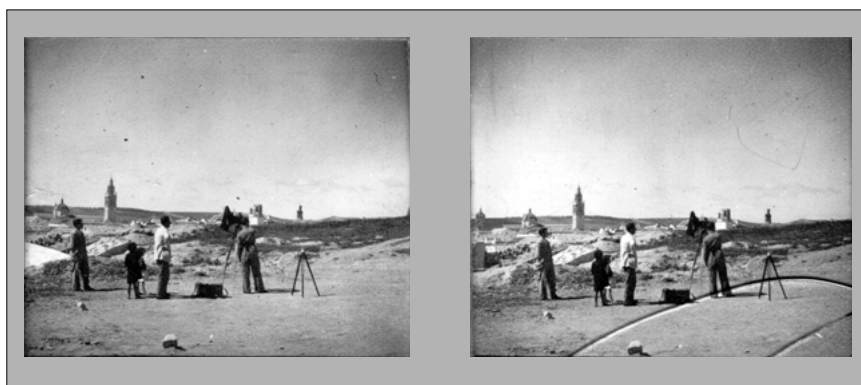


Fig. 11.
El Picadero.
Fotografía estereoscópica. 1950

Figs. 12a y 12b.
Palacio de Valhermoso.
a. 1950
b. 2001

- Recopilación
- Clasificación
- Producción de documentación complementaria (fotografía y vídeo)
- Selección
- Digitalización
- Retoque y adecuación
- Elaboración
- Grabación maestra e inserción en el producto (CD-ROM)

Con esta selección hemos querido dar una visión actual sin olvidar las pinceladas en blanco y negro que nos muestran la ciudad que nuestros abuelos conocieron y que más de una vez han referido con nostalgia; esto ha sido posible gracias a la generosidad de la Universidad de Sevilla (Facultad de Bellas Artes y Laboratorio de Arte) y a particulares astigitanos que han permitido la publicación de imágenes no asequibles al ciudadano común.

Digitalización

Las imágenes analógicas han de pasar inevitablemente por el proceso de digitalización para ser incorporadas a la estructura multimedia. Esto implica la fijación de unos criterios de resolución, tamaño y formato de imagen que permitan el uso y reproducción de las mismas en cualquier formato analógico o digital. Se optó por crear un banco de imagen matriz con calidad suficiente para los propósitos mencionados; así pues, las imágenes fueron escaneadas con las siguientes características técnicas:

- Resolución: 600 ppp
- Tamaño: 1:1 o 1:2
- Formato: JPG o TIF

El material digitalizado se guardó en ficheros según la estructura diseñada en la planificación del producto. A continuación se signó según los criterios preestablecidos por el Centro de Documentación, registrándose posteriormente en la Base de Datos correspondiente para ser usados cuando se precise.

Retoque y adecuación

Una vez conformado el banco de imagen matriz pasamos a la fase de retoque de las mismas a fin de mejorar técnicamente en lo posible la calidad. Esto se llevó a cabo mediante un programa de retoque de imagen.

Las imágenes a insertar en el CD fueron duplicadas y reformateadas a dos tamaños con resolución de 72 ppp, manteniendo el formato JPG de manera que su gestión dentro del producto fuera rápida y soportable.

Elaboración

Dentro de la planificación del producto se contó con la realización de un vídeo a modo de introducción visual de la ciudad. Para ello comenzamos realizando diversas tomas con vídeo digital desde dos puntos elevados de la misma. Con el material obtenido, una vez minutado, se procedió a la selección de las tomas, ensamblaje de los clips mediante transiciones e incorporación de audio y locución. El resultado final ha sido un vídeo de dos minutos de duración en formato AVI.

Grabación maestra e inserción en el producto (CD-ROM)

Con todo el material digital elaborado se han realizado una serie de copias maestras y de uso que permiten disponer de la documentación gráfica e insertarlas fácilmente en el producto CD-ROM

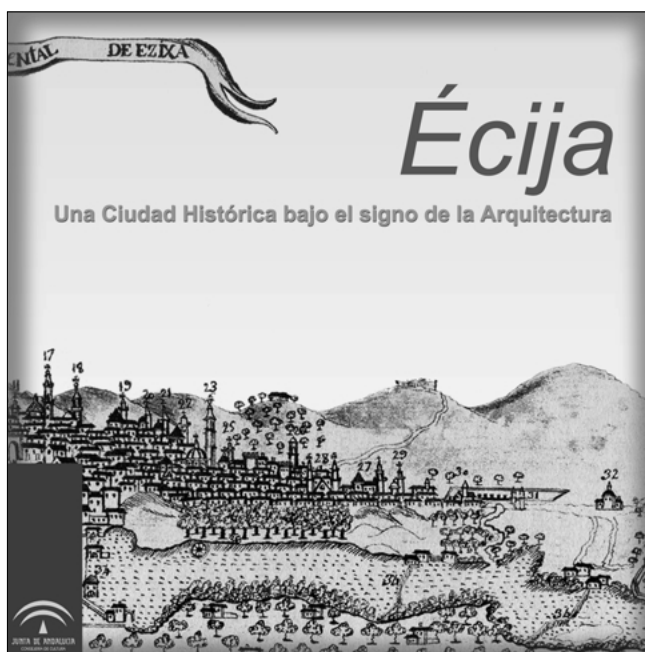


Fig. 13.
Carátula del CD.

RESULTADO

El resultado ha sido, en primer lugar, lograr una aspiración del Centro de Documentación del IAPH y del equipo multidisciplinar que lo ha materializado, y en segundo lugar conseguir un producto que, aunque siempre perfectible, se ajuste a las pretensiones establecidas de presentar el patrimonio andaluz de la manera más amena y didáctica posible para que pueda satisfacer a sectores sociales cada vez más amplios (Fig. 13).

Esperamos haber conseguido contribuir con nuestro trabajo al acercamiento del patrimonio inmueble de la Ciudad de Écija a todas las personas interesadas en el mismo para que profundicen en su conocimiento, paso imprescindible para sensibilizarnos en su conservación y que, en el futuro, no se pierda ni la más insignificante pieza de ese Patrimonio del que tan orgullosos nos sentimos. Si es así, se habrán visto recompensados nuestros esfuerzos.