

cepto de visita a la fortaleza de Els Vilars, que proporcione mayor precisión en la información, que se adapte a las necesidades del usuario y que, gracias a una gran interactividad, determine en todo momento la cantidad y calidad de información que el visitante desee obtener sobre cada zona del yacimiento, adaptándose, por tanto, no sólo a su propio perfil, sino también a cuantas situaciones contextuales puedan ir surgiendo a lo largo de la visita.

Pretendemos identificar, modelizar e integrar en el sistema tantos contextos de uso como nos sean posibles para que, de forma automática, todos estos parámetros sean detectados y tenidos en cuenta durante el desarrollo de la visita, resolviendo cualquier cambio contextual que pudiera producirse. A esta propiedad del sistema se le conoce con el término sensibilidad al contexto. Desde el punto de vista de la interfaz de usuario, a esta capacidad de so-

portar cualquiera de las variaciones mencionadas se le conoce como plasticidad de la interfaz de usuario. En definitiva, se dice que una interfaz es plástica si es capaz de adaptarse a los cambios del contexto preservando la usabilidad, dotando al sistema de un alto nivel de adaptación y flexibilidad, permitiendo un comportamiento dinámico. La visita se consigue utilizando el paradigma de la RA, el cual trata de reducir las interacciones con el ordenador utilizando la información del entorno como entrada del sistema. El usuario puede interactuar con el mundo real, el cual aparece aumentado por la información sintética del ordenador.

En el nivel tecnológico pretendemos que este proyecto constituya un avance en la investigación necesaria para materializar el cambio del modelo existente al pasar de la computación habitual de sobremesa hacia el de la computación ubicua para

¹ GRIHO está formado por: Carles Aguiló, Jaume Badia, Jordi Boncompte, Jonathan Chiné, Marta González, Toni Granollers, Jesús Lorés, David Martínez, Ferran Perdrix, Carme Pinyol, Jaume Solé i Liou Yamane.

² El Grup d'Investigació Prehistòrica está formado por: Natàlia Alonso Martínez, Anna Colet Marcé, Oscar Escala Abad, Montse Gené Castan, Emili Junyent Sánchez, Àngel Lafuente Revuelto, Joan B. López Melción, Andreu Moya Garra, Enric Tartera Bieto y Ares Vidal Aixalà.

un entorno de RA. Con este sistema, las personas que visiten el lugar no sólo podrán ver imágenes reales de los restos de la fortaleza sino que, mirando el yacimiento a través de unos dispositivos de visualización ligeros y portátiles, podrán observar reconstrucciones virtuales e interactuar con los contenidos multimedia que se le ofrecen. Además, es también objetivo de este proyecto que esos mismos contenidos que se ofrecen a los visitantes del yacimiento estén disponibles en Internet a través de un sitio Web.

Coordinadores

Jesús Lorés

Grup de Recerca de l'Interacció
Persona-Ordinador (GRIHO)
Universitat de Lleida

Emili Junyent

Grup d'Investigació Prehistòrica (GIP)
Universitat de Lleida

Proyectos y experiencias

La exposición "Memorias de nuestra infancia: los niños de la guerra"

El proyecto de la exposición virtual "Memorias de nuestra infancia: los niños de la guerra" (<http://oliba.uoc.edu/nens>) parte de la voluntad de difundir mediante las TIC una exposición presencial itinerante realizada por la Fundación Largo Caballero de Madrid. Merced a la voluntad de tres organizaciones: la Red de Estudios y Difusión del Exilio Republicano, REDER (<http://www.rediris.es/list/info/reder.es.html>), la misma Fundación Largo Caballero y el Grup Òliba (UOC) nos propusimos dar la máxima difusión a una muestra que difícilmente podía llegar a toda la geografía peninsular ni, mucho menos, darse a conocer fuera de España. En un principio, pues, se planteó trabajar

siguiendo un modelo de **difusión**, idéntico al que se había utilizado para otra de las exposiciones previas: "Siempre Eivissa y Formentera" (<http://oliba.uoc.edu/eivifor>), donde el objetivo fundamental había sido conseguir el máximo acceso a los contenidos propios de la exposición presencial.

Sin embargo, después de empezar a elaborar el discurso expositivo, la posibilidad de incluir nuevos materiales de gran valor documental y la voluntad de trabajar con un nuevo concepto fuerza (la polifonía de voces) hizo nacer una nueva exposición, más próxima al modelo **conexión** desarrollado previa-

mente por el Grupo Òliba en la exposición "Aureum opus: cinco siglos de libros ilustrados" (<http://oliba.uoc.edu/aureum>). De esta forma, de la exposición presencial sobre los niños de la guerra se mantenían los contenidos íntegros de una de las secciones, Sitios d'evacuación, además de algunos testimonios, pero se añadían otras nuevas: Escuela, Guerra del 36, Propaganda e Historias de vida, además de las secciones transversales y una lectura en clave presente sobre la situación de los niños en los conflictos bélicos, que actualiza el interés de contar las historias de la guerra civil. Esto fue posible gracias a la colaboración del Campus for Peace de la UOC

094 - 095

Debate
e Investigación

Proyectos y experiencias

PH46 - Diciembre 2003

(<http://www.campusforpeace.org>), que añadió contenidos sobre la infancia y las guerras más recientes de las últimas décadas.

Fieles a la propuesta de llegar a un público diferente y propiciar la interactividad con él, un reto importante fue el de poner, al servicio de todo el mundo que quisiera usarlo, un espacio en donde poderse expresar, de forma libre. Este objetivo se ha incorporado al diseño de la exposición con unos resultados destacados, que suponen un cambio en la narración de la memoria de la guerra: hasta el momento, la recuperación de los testimonios había sido habitualmente dirigida por los investigadores o las instituciones, y en los casos en que la gente anónima tomaba la iniciativa de contar su historia, debía tener a su alcance unos recursos considerables que le permitieran, por ejemplo, editar un libro de memorias o publicar una página web propia. Con el espacio "Nuestros recuerdos", han podido



dejar su testimonio todo tipo de personas, y hacerlo, además, libremente

Poco a poco, el convencimiento de que sólo la posibilidad de unir muchas y diversas voces serviría para acercarnos a una realidad imposible de explicar desde la primera persona del singular conllevó que esta polifonía fuera tomando mayor protagonismo. Las memorias personales y un discurso memorialístico ficcionalizado -una especie de compendio de las experiencias de muchos que articula conceptualmente la exposición- fueron convirtiendo la muestra virtual en ejemplo del modelo expositivo **memoria**.

Este modelo pretende provocar una respuesta emocional ante las vivencias infantiles de la guerra civil -y, por lo general, las experiencias de la infancia en cualquier conflicto bélico. Por tanto, más que la aprehensión del conflicto vía el intelecto, "Memorias de nuestra infancia" busca la sorpresa o la complicidad, incluso pretende el enojo ante los muchos olvidos (porque resulta -y el visitante lo advertirá enseñado- imposible recoger todas las experiencias individuales y, por esto mismo, singulares). Todo ello con el fin último de acceder al espacio íntimo de la propia sentimentalidad, una de las vías más productivas para acercarnos a las generaciones más jóvenes y, a la vez, a los protagonistas de nuestra exposición: los niños y las niñas de la guerra.

Teresa Ferriz Roure
Grupo de Investigación Óliba-IN3

Proyectos y experiencias

eGALAB. Proyecto Virtual Galleries & Laboratories for Electronic Art de la UE

eGALAB (Virtual Galleries & Laboratories for Electronic Art)¹ es un proyecto perteneciente al programa CULTURE 2000 de la Unión Europea, desarrollado entre 2002 y 2003 por CIANT (Internacional Centre for Art and New Technologies) de Praga, CYPRES (Centre Interculturel de Practiques, Recherches et Echanges Transdisciplinaires) de Marsella, y por el MIDE (Museo Internacional de Electrografía) de Cuenca², que tenía como objetivos preferentes:

> Establecer una nueva plataforma para la creación artística, la experimentación y la exhibición en la red Internet, basada en el uso de nuevas tecnologías dentro del campo cultural.

> Construir una sistema técnico en VRML (Virtual Reality Modeling Language) que permitiera a grupos de artistas visuales trabajar juntos en proyectos dentro de espacios virtuales en 3D y de manera on-line.

> Llevar a cabo una serie de talleres basados en las presentaciones y creaciones artísticas dentro de espacios virtuales.

> Promover la divulgación y la educación en el área de galerías y talleres electrónicos, facilitando al público en general el acceso a la red Internet y a creaciones artísticas virtuales de una manera nueva e intuitiva.

La idea de crear una galería y un laboratorio electrónicos para el arte virtual refleja el ac-

tual estado de necesidad que tiene el artista digital a la hora de crear y presentar sus obras. Hay una falta de entendimiento entre la manera normal de representación del arte en galerías y museos y las formas artísticas emergentes, que se presentan directamente en soportes electrónicos (net-art, modelado virtual, animaciones interactivas, etc.).

Aunque actualmente las galerías y museos están empezando a presentarse on-line, aún continúan tratando a los artistas y sus obras de una manera anticuada. Incluso las galerías más progresistas que se encuentran en red, están basadas en un simple tipo de navegación, basado en señalar y