



¿Por qué los yacimientos arqueológicos están tan pobremente representados en Internet?

Why the archaeological sites are so poorly represented on Internet?

José Luis Gómez Merino

Balawat.com. Comunicación multimedia para la Arqueología

Resumen

Pese al gran desarrollo de todos los ámbitos de la vida humana en Internet, los yacimientos arqueológicos tienen una representación muy pobre en la red. Tampoco se dispone de modelos que sirvan para una buena Comunicación del Patrimonio del pasado. En la mayoría de los casos, la trascendencia histórica de los yacimientos arqueológicos y los recursos humanos y económicos destinados a ellos tienen un reflejo raquítico en Internet. En el presente artículo exponemos algunas causas y también nuestros intentos de avanzar en ello.

Palabras Clave: WEBS ARQUEOLÓGICAS, COMUNICACIÓN DEL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO.

Abstract

In spite of the great growth of all human activities on internet, Archaeological settlements show a poor reflection in the most important media of the XXI Century. There aren't useful models for a good communication of heritage. In most cases the historical significance of Archaeological sites and the human and economic resources allocated to them have a minimum mirror on Internet.

Key words: ARCHAEOLOGICAL WEBS, HERITAGE COMMUNICATION.

1. HISTORIA DE LA ARQUEOLOGÍA EN INTERNET

En 10 ó 15 años resulta increíble el avance de Internet en todos los ámbitos de la vida. En el año 2000 la Red estaba todavía en mantillas y por ejemplo las Administraciones públicas no acababan de tomársela en serio. Seguían trabajando en papel.

En cuanto al mundo arqueológico, recuerdo que uno de nuestros primeros trabajos de

reconstrucción virtual fue un teatro romano y para contrastar algunas dudas no pudimos encontrar imágenes virtuales o dibujos de referencia utilizando Yahoo o Netscape, que eran los browsers del momento, que por otra parte tampoco disponían de buscador de imágenes. Así que el primer teatro romano virtual que pudo verse publicado creemos que fue el que hizo el equipo de BALAWAT para el Parque Arqueológico de Segóbriga en 2002. (Fig.1)



Figura 1. Segóbriga. Primer teatro romano virtual que se vio en Internet. Año 2002. (Balawat)

2. ARQUEOLOGÍA VIRTUAL Y ESCENARIO DEL DEBATE

Los tiempos han cambiado y la facilidad de acceso y los canales de comunicación de la Arqueología se han multiplicado. Dentro de la escasez, los recursos dedicados al Patrimonio Arqueológico son elevados, mirados desde el punto de vista de la Arqueología Virtual. Se continúan estudiando los yacimientos y se dedica dinero a la construcción de centros de interpretación o a la realización de obra pública. Esta obra pública no sólo va encaminada a la conservación de los restos sino también a su interpretación. Con el argumento de hacerlos inteligibles por el visitante se continúan reconstruyendo edificios utilizando cemento portland y al alto precio de las empresas de construcción. Esto pone de manifiesto el fracaso de la Arqueología Virtual no invasiva, representada por quienes estamos aquí. ¿No éramos nosotros los que estábamos creando el escenario del debate arqueológico, preservando la integridad física de los yacimientos? Pues resulta que los viejos vicios de la cultura inmobiliaria con su rodillo simplificador continúan -a nuestro juicio- destruyendo el Patrimonio con trabajos arquitectónicos irreversibles.

No disponemos de estadísticas, pero en nuestra experiencia, los recursos económicos dedicados a un proyecto de musealización de un sitio

arqueológico pueden, siendo muy optimistas, repartirse de la siguiente manera: 95% para construcción e interiorismo y 5% para desarrollar la información. ¡Y eso que estamos en la era de la Información!

3. MONUMENTOS DE BARRO

Se dice que al gobernante le gusta dejar constancia de su paso a través de las obras públicas que promueve. Pero también estamos viendo que muchas de esas construcciones concebidas a mayor gloria de algunos, lo que han dejado es la ruina general y a la larga, el oprobio de sus promotores.

Me gustaría hacer una semblanza del gobernante del siglo XXI como político "ilustrado" cuya implicación en el mundo del Patrimonio estuviera centrada en el conocimiento y la transmisión del mismo, que son los valores que demanda este siglo.

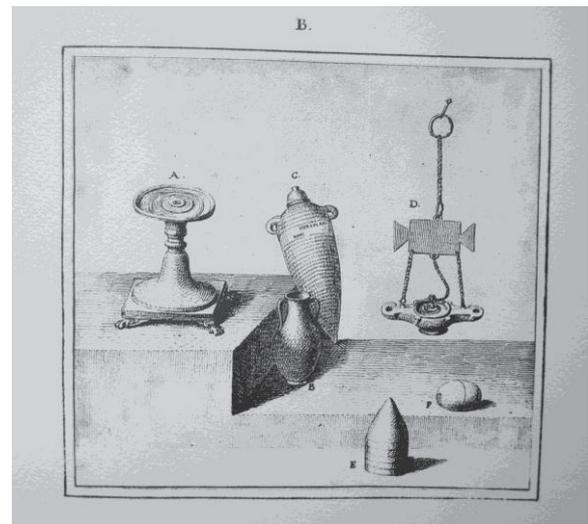


Figura 2. Objetos de Pompeya dibujados en el siglo XVIII

Una actuación que nos recordara a los proyectos científicos que se realizaron en el siglo XVIII y XIX cuya vertiente editorial y de generación de conocimiento ocupaba un papel fundamental, como por ejemplo las excavaciones realizadas por Orden de Carlos III en Pompeya y Herculano con los magníficos libros ilustrados sobre los vestigios de las ciudades vesubianas y que son, a día de hoy,

pioneros en la comunicación de la Arqueología. (Fig.2)

Pero actualmente la situación no es así. La Comunicación de la Arqueología sigue anclada en la era Gutenberg como lo demuestra el artículo que estás leyendo, amable lector, que está redactado en formato Word ideado para su publicación en papel.

4. DOCUMENTOS PARA LA NORMALIZACIÓN

Pero efectivamente hay muchos recursos nuevos que se utilizan en arqueología virtual y cada vez hay más gente desarrollándolos. Mencionábamos la inexistencia de imágenes de teatros romanos en Internet a principios del siglo XXI, no hace falta más que buscarlos ahora en google y vemos la gran cantidad de ilustraciones que hay. Recursos en la red para quien desee saber con propiedad cómo era un teatro romano.

Existe también bastante literatura sobre cómo deben ser las imágenes virtuales para ser consideradas científicas, como por ejemplo la Carta de Londres o la propia Carta de Sevilla, promovida por SEAV. Estas definiciones son muy necesarias para mantener la coherencia científica de las representaciones virtuales pero por fuerza deben quedarse en enunciados más o menos abstractos porque con la rápida evolución de recursos gráficos que se va produciendo es difícil establecer normas claras y, al final, el movimiento se demuestra andando. Es decir, que las normas se crean por ensayo y error en un proceso de selección natural.

5. ARCHIVOS MÁS UTILIZADOS

Podemos clasificar los formatos de imagen más comunes en imágenes fijas, vídeos, interactivos y páginas web. Dejamos de lado la realidad aumentada porque se trata más de una experiencia museográfica que de información científica.

En este contexto encontramos que tanto las imágenes fijas como los vídeos cumplen la misma función que la antigua ilustración. Por un lado las imágenes fijas, por su propio carácter inmóvil, se prestan a ser interpretadas como documento formal, mientras que las animaciones y vídeos expresan más sensaciones visuales y temporales. Pero hay otro tipo de imágenes complejas que incluyen información textual con todas las combinaciones que se puedan generar. Se trata de los interactivos y, por extensión, de las páginas web. (Fig.3)

Además las nuevas herramientas de la tecnología han incorporado nuevos tipos de archivos propios de cada dispositivo con los que en muchas ocasiones no se sabe muy bien qué hacer. Nos encontramos ante un despliegue gráfico que pide que desarrollemos alguna forma de expresión en la que relacionarlos.

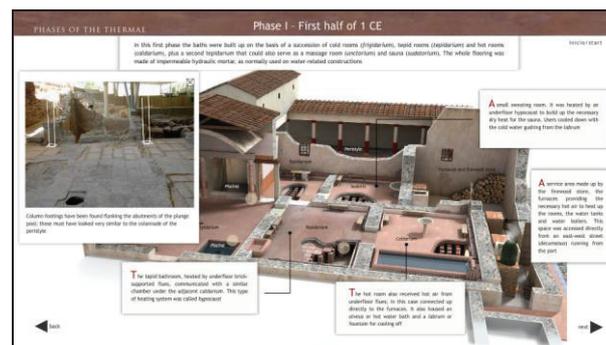


Figura 3. Interactivo autoexplicado

6. ¿HAY ALGÚN MODELO ESTABLECIDO PARA LAS PÁGINAS WEB DE YACIMIENTOS ARQUEOLÓGICOS?

No parece que lo haya. Existen modelos utilizados en todo tipo de webs oficiales, como por ejemplo las páginas oficiales de los Ayuntamientos o de los Ministerios y Consejerías. Suelen ser muy exhaustivas y contener gran cantidad de información y enlaces basados en listados temáticos. Las páginas de Museos suelen tener un tratamiento de revista digital con información de eventos, exposiciones, etc. Resultan más dinámicas que las de las Instituciones Administrativas.

Pero las páginas de yacimientos arqueológicos se muestran casi siempre pobres, muchas veces integradas en las de los organismos que los gestionan (Diputaciones, Comunidades Autónomas...), y suelen estar realizadas con simples plantillas por profesionales generalistas del diseño web. ¿No debería un yacimiento arqueológico tener su propia imagen, su propia forma de ser expresada al margen de las convenciones del diseño general? ¿Es la estructura histórica, creativa, organizativa, de un sitio arqueológico similar a la de un Ayuntamiento o un Museo? ¿No ofrece la arqueología un imaginario propio con fuerza suficiente para hacerlo exclusivo?

En la figura 5 vemos un ejemplo al azar: la interfaz de la web oficial de Medina Azahara integrada en una página generalista del Turismo de Córdoba y en la figura 6 la del grupo musical de los años 70 Medina Azahara, web activa, con vídeos y comentarios de los veteranos seguidores, que además posee el dominio medinaazahara.es. Es un ejemplo del dinamismo civil en el mundo de la comunicación en Internet comparado con el desinterés gubernamental.



Figura 5. Página oficial de Medina Azahara como un apartado de www.turismodecordoba.org

¿Tiene menos importancia para la sociedad española el palacio califal que el grupo musical que toma su nombre? No lo creo, lo que diferencia a ambos es el interés que demuestran en lo suyo. Así, en la página de Facebook del grupo musical hay 156.000 *Me gusta*, mientras que en la del sitio arqueológico hay 900. Una página web importante es el caldo de cultivo del éxito del Patrimonio Cultural.



Figura 6. Página oficial del grupo musical de los años 70 Medina Azahara en www.medinaazahara.es

Basta con darse una vuelta por las páginas de los yacimientos señeros del país para comprobar la pobreza del lenguaje gráfico de la Arqueología en Internet. Algunos yacimientos de primera categoría ni siquiera tienen una web. La idea de base de las páginas existentes se parece a la del tradicional tríptico turístico impreso en papel más la incorporación de algunos recursos como galerías de fotos, panoramas 360° etc. Las webs de nuestros yacimientos muestran escaso interés por la información científica e histórica y un pobre tratamiento de las imágenes propias de la investigación arqueológica, que finalmente queda reservada para farragosas carpetas en los discos duros de los arqueólogos de cada yacimiento, carpetas donde a la larga quedan enterradas para siempre.

7. LA TRADICIÓN DE LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA EN ARQUEOLOGÍA

Pero la Arqueología tiene su propia tradición de comunicación infográfica. Cuando decimos comunicación infográfica nos referimos a gráfico+información, independientemente del soporte que se utilice; papel antiguamente y pantalla en la actualidad.

La Arqueología es una actividad que se produce en un determinado espacio, y el lenguaje para representarla debe ser el dibujo -que se trata de un lenguaje espacial- no el lenguaje literario. ¿Qué es más expresivo, decir que "*En el muro septentrional dos peltas contrapuestas forman en dos de los lados del rectángulo un grupo en el que se contraponen las peltas dos a dos*" o poner directamente una fotografía de esa pieza con una flecha apuntando al Norte? Pues bien, recrearse en el lenguaje literario para la descripción de yacimientos arqueológicos, quizás necesario en otros tiempos por lo caros que resultaban los recursos gráficos en imprenta, es ahora un vicio difícil de erradicar entre ciertos académicos. No olvidemos que la Arqueología es una ciencia que, a diferencia de otras como la física, tiene una función última de comunicación a la sociedad a la que pertenecen los restos del pasado. No vale para todo el argumento del necesario lenguaje gremial que lo que consigue muchas veces es hurtar el significado del Patrimonio a sus legítimos propietarios. (Fig.7)



Figura 7. Dibujo con las anomalías detectadas por el georradar

8. MODELO GRÁFICO DE PÁGINA WEB EN FLASH

En 2011 terminamos la web de la casa de la Diana Arcaizante www.dianaarcaizante.com hecha con la herramienta Adobe Flash, que permite una interactividad y un despliegue gráfico inusitado en Internet. En ella acoplamos todo tipo de recursos de captura e interpretación de imágenes, escanometría, georradar, reconstrucciones virtuales, fotografía, vídeo...

Se trataba de realizar un modelo de presentación de un sitio arqueológico en Internet que ha tenido mucho éxito en el debate científico de la arqueología pompeyana. Se reunió para la ocasión a un importante grupo internacional de expertos en diferentes disciplinas de la representación arqueológica. El modelo se basaba en imágenes dotadas de puntos interactivos que las explicaban mediante cualquier recurso: texto, otras imágenes, vídeos...

Por fin un intento de explicar la arqueología partiendo de imágenes en vez de textos literarios. La novedad parece de poco alcance, pero en realidad se trata de un cambio trascendental a la hora de entender y narrar esta ciencia. Imaginemos al arqueólogo en el campo explicando un sitio a otra persona. La mano señala diferentes partes del escenario y la voz los explica, al tiempo ambos se mueven por el lugar buscando otros puntos de vista... así se comprende el hecho arqueológico porque es la forma natural de narrarlo. Y mucho mejor si la excavación está abierta (Fig.8).



Figura 8. Estratigrafía vertical y vídeo de la excavación en www.dianaarcaizante.com

9. LOS DISPOSITIVOS MÓVILES CONTRA LA ARQUEOLOGÍA

Flash es un lenguaje que, debido a las guerras entre compañías de software, se ha caído finalmente de los dispositivos móviles. Ha sido una gran pérdida durante unos años para una forma gráfica de entender el espacio de la pantalla en Internet. Se sigue utilizando para interactivos en museos, pero debido al cada vez mayor número de usuarios exclusivos de dispositivos móviles que no admiten Flash, estamos sustituyendolo por otros procedimientos en HTML5, lenguaje aún en creación. De este modo, cualquier aplicación puede ser visualizada desde cualquier dispositivo. (Fig.9)



Figura 9. Aplicación diseñada para móvil

La portabilidad, principal virtud de los dispositivos móviles con sus pequeñas y transportables pantallas es también su principal defecto, porque se convierte en enemiga de la arqueología virtual, que necesita de grandes pantallas para ser mostrada en todo su esplendor y extensión. Las pequeñas pantallas nos obligan a una mayor simplificación de contenidos y a perder la finura que define la diferencia entre unos yacimientos arqueológicos y otros. Para parte del gran público la arqueología consiste sólo en los grandes hitos mundiales: Egipto, Roma, Pompeya, Atenas...

pero para los que nos desenvolvemos en este mundo, la Arqueología está hecha de multitud de yacimientos locales que van definiendo entre todos el paisaje de nuestro pasado. Y cada yacimiento debe representarse mediante las sutilezas propias que los definen, para lo que se debe disponer de herramientas de expresión adecuadas con un espacio adecuado de representación.

10. CÓMO SERÁN LAS WEBS DE LOS YACIMIENTOS DENTRO DE 10 AÑOS (O MENOS)

Los yacimientos arqueológicos tienen dos vidas paralelas. Por un lado está el yacimiento físico, los restos del pasado. Por otro lado está la información inherente a él: las fuentes históricas, los informes de las sucesivas excavaciones que se han realizado, estudios arqueológicos, mapas, planos, dibujos, fotografías, reconstrucciones virtuales... que forman un corpus de datos que reflejan informativamente el yacimiento físico. Hay un diálogo entre ambas vidas.



Figura 10. Portada de la página web de Segóbriga (balawat)

www.balawat.com/websegobriga2014/index.html

El público cada vez conoce mejor el mundo antiguo porque sus imágenes circulan en los medios y por el significativo aumento del turismo cultural. Ahora mismo estamos en un punto en el que determinados conceptos generales del mundo antiguo ya no causan sorpresa. El público necesita más datos; nuevos datos. Es el momento de introducirnos en la información arqueológica más que en la meramente turística. Por eso, y por las nuevas

herramientas al servicio de esta ciencia, se impondrá un tipo de página web que, además de la clásica información para la visita, expondrá los procedimientos arqueológicos a través de los cuales se piensa un yacimiento. Será una página web que permitirá incorporar todo el conocimiento nuevo que se vaya generando; será eminentemente visual en lo referente a la descripción de los yacimientos, utilizando las herramientas gráficas proporcionadas por los distintos dispositivos de captura e interpretación: georradar, escáner, lidar, termografía, modelos 3D y cualesquiera que sean útiles a esta ciencia.

Hablaremos pues de dos sitios paralelos: el yacimiento real para la visita física y para el trabajo de excavación y el yacimiento virtual para la promoción, investigación e intercambio de ideas y datos con otros lugares del Patrimonio.

Pero para llegar a eso hay que empezar por los primeros pasos, que consisten en explicar gráficamente los yacimientos utilizando las herramientas de las que ya disponemos: fotografías aéreas, planos arqueológicos, interpretaciones de los restos, piezas... Simples pasos que no se están dando todavía en 2014. (Fig.9)