

# La Hoja Web

## Ferrol Urban History

Ferrol urban history



En 2002 nuestro equipo de investigación, el “Taller de Estudios Urbanos”, recibió la propuesta de construir una página web destinada a alojarse en el servidor de Cambridge Journals Online<sup>1</sup>. Nuestro trabajo vendría a inaugurar una línea de ensayos multimedia, a través de la que la editorial Cambridge University Press pretendía explorar algunas de las posibilidades de las nuevas tecnologías de la información. Desde un principio se estableció como requisito que la web estaría vinculada a un artículo dirigido a la revista *Urban History*, un texto con formato tradicional que debería pasar los controles de calidad habituales, a fin de que la versión multimedia contara con todas las garantías de rigor teórico y metodológico inherentes a las ciencias sociales. Y fue así como trabajamos a lo largo de dos años en la tarea de generar un informe en dos formatos: un artículo en inglés al estilo tradicional, “A Tale of Two Cities”<sup>2</sup>; y un ensayo multimedia bilingüe, inglés-castellano, *Ferrol Urban History*<sup>3</sup>.

En este proyecto<sup>4</sup> se hacía preciso el concurso de tres tipos de especialistas. En primer lugar los responsables de diseñar los contenidos, historiadores que contaban con el concurso de sociólogos, antropólogos y arquitectos. En segundo lugar los programadores informáticos, encargados de codificar estos contenidos en lenguaje de programación y de ofertar soluciones técnicas para que, por ejemplo, las páginas cargaran rápido y sin problemas. Y, finalmente, los responsables del diseño gráfico y conceptual, aquellos que diseñan el aspecto formal que nuestros contenidos tendrán cuando se visualicen en la pantalla, con vistas a desarrollar una interfaz amigable y que favorezca una navegación intuitiva. Este último aspecto resulta más importante de lo que pueda parecer a simple vista. El hipertexto tiene sus propias reglas, tanto formales como conceptuales: el orden lineal de exposición que rige en los textos escritos o en las conferencias académicas no resulta

<sup>1</sup> La iniciativa partió de Richard Rodger, director de la revista *Urban History* y del Centre for Urban History de la Universidad de Leicester.

<sup>2</sup> Cardesin (2004).

<sup>3</sup> *Ferrol Urban History/Ferrol Historia Urbana* (página web), Cambridge University Press/

Cambridge Journals Online, Cambridge (UK), 2005. <<[http://www.journals.cambridge.org/fulltext\\_content/supplementary/UHY/supp1](http://www.journals.cambridge.org/fulltext_content/supplementary/UHY/supp1)>>.

<sup>4</sup> Esta iniciativa se financió parcialmente mediante el proyecto de investigación: “Patrimonio de futuro: Investigación Acción Participativa en la Ciudad de Ferrol”, código PGIDT04CS-010201PR, Dirección de Investigación y Desarrollo de la Xunta de Galicia, 2004-2007.

[36]

el más apropiado para comunicarse en Internet. Y la labor de diseñar la apariencia formal bajo la que nuestros materiales se expondrán en la pantalla del ordenador es condición necesaria para asegurarse un cierto grado de eficacia comunicativa<sup>5</sup>.

A la hora de construir nuestra web<sup>6</sup>, los diseñadores gráficos propusieron una pantalla cuyo objeto central sería un mapa, que iría cambiando conforme nos desplazáramos en el tiempo o el espacio. En torno al mapa se disponían dos barras de navegación. La barra horizontal se correspondía con la línea del tiempo y desplegaba un menú organizado en cuatro etapas, tantas como estadios en que dividíamos la historia de la ciudad: fundación (1726-1845), consolidación (1845-1936), dictadura franquista (1936-1975) y democracia (1975-2004).

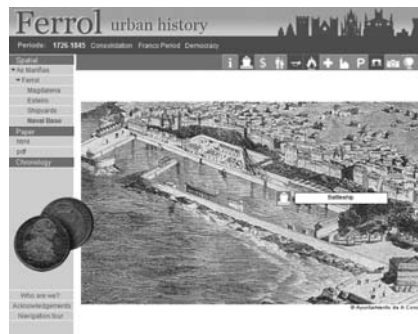
La barra vertical se correspondía con la línea del espacio, las tres escalas espaciales en las que se organizaba la información: la comarca de Ferrol, la ciudad y un número de áreas o distritos urbanos (siete en la última etapa). La base de cada pantalla la constituía un mapa o una vista aérea: en total contábamos con 29 pantallas centradas en otros tantos mapas.

Finalmente la información se organizaba en elementos hipervinculados, un total de 210 imágenes con sus correspondientes textos explicativos, que cubrían los cuatro estadios de la



Pantalla de la web, correspondiente a la escala espacial “Ciudad” (barra vertical) en su etapa 1 o fundacional (barra horizontal).

historia de Ferrol y se distribuían espacialmente por la ciudad y su comarca. Por ejemplo, éste que nos muestra el “Santísima Trinidad”, uno de aquellos navíos de línea que se construían en los astilleros, se alojaban en la base naval y se reparaban y pertrechaban en los Arsenales. Y había dos formas posibles de acceder a esos elementos hipervinculados, ya navegando sobre los mapas, ya recurriendo a una barra horizontal secundaria que organizaba las imágenes en trece categorías temáti-



Pantalla de la web correspondiente a la última escala espacial, el distrito urbano (aquí la Base Naval). El cursor ha marcado un punto de información.

<sup>5</sup> Gauntlett (2000).

<sup>6</sup> Philip Ethington, profesor en la University of Southern California-Los Angeles, co-editor de la revista *Urban History* y autor él mismo de una web pionera nos asesoró en la tarea de diseñar y llevar a cabo el proyecto. Véase Ethington (2000).

cas: construcción naval, nuevas actividades económicas, sociedad civil, milicia, movilización de masas, sanidad, religión, vistas urbanas, monumentos, personalidades... Y saltando de punto de información en punto de información nos desplazábamos por el espacio y la historia de la ciudad. De manera que de aquel punto de información acerca de los navíos podíamos saltar a otro correspondiente a la “batalla de Trafalgar”, donde la escuadra española fue destruida y Ferrol perdió por varias décadas su razón de ser. Y de Trafalgar volvíamos a saltar al “Obelisco de Churruca”, el monumento erigido en Ferrol en 1813 y que venía a conmemorar la citada batalla.

En la barra vertical, bajo el menú espacial, se desplegaban algunos recursos adicionales. “Artículo” albergaba un pdf con el texto editado por la revista *Urban History*, en el que se describían los resultados de la investigación organizados de la manera tradicional, junto con una selección de 35 imágenes intercaladas de la web. “Cronología” se organizaba siguiendo las mismas cuatro etapas históricas de la web, con una barra central que exhibía la línea del tiempo en torno a la que se disponían los hechos más significativos que se habían producido en la ciudad

de Ferrol, en España y en el mundo. Finalmente, en la misma barra vertical, se disponían tres recursos adicionales: “Quiénes somos”, que presentaba al equipo de investigación, infografía e informática; “Agradecimientos”, con una lista de personas e instituciones que habían colaborado en el proceso; y una “Guía de Navegación”.

Con nuestra propia web *Ferrol Urban History* a punto de ponerse en servicio, caímos en la cuenta de que su propia organización y diseño traducían las dos coordenadas inherentes a cualquier investigación en ciencias sociales: la barra vertical aludía al espacio, la barra horizontal al tiempo. Es decir, geografía e historia, o más específicamente la geografía histórica y la arqueología del espacio que fueron parte de mi formación como historiador en los primeros años ochenta. A partir de una metodología no sé si geográfica o arqueológica nos habíamos propuesto la tarea de, partiendo de la ciudad actual, reconstruir la ciudad de los siglos XIX y XVIII, a fin de mejor entender los espacios concretos en que se habían venido produciendo los acontecimientos que me interesaban como historiador.

La web se convertía así en un instrumento muy apropiado para desarrollar los resultados de nuestra investigación sobre planificación urbana, memoria social y violencia. Más aún, el tema de aquella investigación venía a proporcionarnos un “leitmotiv” que se iba a convertir, dentro de la nueva web *Ferrol Urban History*, en el eje central de interpretación que escogimos para abordar tres siglos de historia de la ciudad: las potencialidades de la planificación urbanística para orientar



Punto de información de la web, con la imagen ampliada y parcialmente superpuesta.

[38]

en sentido coercitivo las relaciones sociales, operando a un tiempo sobre la praxis y el imaginario social. Tal y como exponíamos en nuestro ensayo, la ciudad de Ferrol fue diseñada *ex-novo* por ingenieros militares al servicio de la monarquía española de la Ilustración, como anexo al complejo formado por una base naval y unos arsenales. Los principios de estratificación sobre los que se fundaba la sociedad y la necesidad de defenderla de ataques enemigos y de someter a disciplina a los trabajadores, llevaron a aplicar un plan espacial cargado de violencia y de segregación entre los oficiales de Marina y la clase trabajadora. Sin embargo, aunque las obras de poder parezcan tener vocación de eternidad, en realidad están condenadas a la misma perennidad que caracteriza a todo proyecto humano. Y es así que esta organización del espacio precisaba para mantenerse de un sistema coercitivo muy costoso, que se veía contestado frontalmente por la población siempre que circunstancias económicas y políticas desfavorables venían a reducir la capacidad financiera y punitiva del Estado. A largo plazo, los cambios en la economía y la geopolítica internacional, así como los que se produjeron en el arte de la guerra, afectaron a la viabilidad de la ciudad. Y los cambios en la cultura política y en las alianzas de clase redefinieron los límites de posibilidad de las prácticas de poder, hasta ponerlas en cuestión. La dictadura franquista supuso el retorno de un Ferrol segregado y militarizado, que quedó definitivamente obsoleto con la transición democrática y la integración en la UE.

Empezábamos a concebir nuestra labor como una arqueología urbana,

consagrada a desentrañar la historia de la ciudad a partir de una memoria urbana que se nos revelaba dotada de naturaleza hipertextual. En la ciudad actual, la memoria histórica estaba fragmentada y dispersa entre la memoria oral, los documentos escritos, las fotografías y los restos de edificios. En cualquier calle, en un mismo edificio, en una sola habitación, se yuxtaponían fragmentos procedentes de épocas históricas muy distintas. La ciudad se nos mostraba como un rompecabezas, e incluso si la primera tarea a abordar por una investigación académica era devolver el orden –cronológico o significativo– a ese aparente caos, desarrollar el informe de investigación en formato multimedia ayudaba a respetar la naturaleza hipertextual de la memoria urbana. Cabe citar a la antropóloga Glowczewski, cuando habla de su propio ensayo multimedia *Dream Trackers*<sup>7</sup>: “El cd-rom permite una estructura no lineal, es decir, da la posibilidad de navegar por los materiales [que hemos reunido a lo largo de la investigación] sin que exista un principio ni un final en su organización (como por el contrario sucede con los libros), este modo reticular de pensamiento y de aproximación al saber que los ordenadores (y la televisión) han convertido en popular en el mundo occidental, me parecía particularmente bien adaptado al pensamiento mítico y ritual [...] La cartografía mental del desierto asocia a todos los topónimos [...] episodios míticos cuyos héroes son los ancestros [...] Estos episodios y lugares se encuentran ligados a través de los des-

---

<sup>7</sup> Glowczewski (2001).

plazamientos que se describen en los mitos y de los mitos que interpretan estos viajes [...] La lógica en red del sistema cognitivo del desierto ofrecía así una estructura ideal para navegar de manera reticular por el universo digital”<sup>8</sup>.

Nosotros llevaríamos estas ideas un paso más allá para sugerir que lo que Barbara Glowczewski predica de los aborígenes australianos puede –con todas las precauciones– extrapolarse en alguna medida a los habitantes de nuestras ciudades. Es decir, que como argumenta el sociólogo Manuel Castells, el pensamiento humano, la memoria social en su conjunto, poseen una “naturaleza hipertextual”<sup>9</sup>. Las nuevas tecnologías multimedia vienen a enriquecer el utillaje con que los historiadores y el conjunto de los científicos sociales se dedican a analizarla: son una herramienta excepcionalmente adaptada para captar y “visualizar” el orden no lineal en el que –también– se organiza la memoria social.

*La sociedad red*, Alianza, Madrid, pp. 359-408.

ETHINGTON, Philip (2000): *Los Angeles and the problem of urban historical knowledge*, <<<http://cwis.usc.edu/dept/LAS/history/historylab>>>, *American Historical Review*.

GAUNTLETT, D. (ed.), (2000): *Web studies*, Arnold, Londres.

GLOWCZEWSKI, Barbara (1999), “Négociations pour la fabrication et la distribution d’un CD-ROM: Yapa Art Rituel du désert central australien”, *Le Journal des Anthropologues*, 79, pp. 81-97.

GLOWCZEWSKI, Barbara (2001): *Dream Trackers. Yapa art and knowledge of the Australian desert* (CD-ROM), Unesco Publishing, Paris.

José María Cardesín Díaz  
(Universidade da Coruña)

## Bibliografía

CARDESIN, José María (2004): “A Tale of Two Cities. The Memory of Ferrol, between the Navy and the Working Class”, *Urban History*, 31 (3), pp. 329-356.

CASTELLS, Manuel (1999): “La cultura de la virtualidad real: la integración de la comunicación electrónica, el fin de la audiencia de masas y el desarrollo de las redes interactivas”, en *La era de la información*, Vol. 1:

<sup>8</sup> Glowczewski (1999).

<sup>9</sup> Castells (1999).