

Una wiki semántica para las artes escénicas. Conceptos e implementación de la plataforma colaborativa Nodos.

Bracco Christian, Correa Facundo, Cuevas Lucas, Cepeda Virginia, Delledonne Francisco, Voskuil Anne Karin, Paparazzo Nicolás y Torres Diego.

Cita:

Bracco Christian, Correa Facundo, Cuevas Lucas, Cepeda Virginia, Delledonne Francisco, Voskuil Anne Karin, Paparazzo Nicolás y Torres Diego (2016). *Una wiki semántica para las artes escénicas. Conceptos e implementación de la plataforma colaborativa Nodos. Humanidades Digitales: Construcciones locales en contextos globales. Asociación Argentina de Humanidades Digitales, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/aaahd2016/14>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/ey3x/gHs>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE HUMANIDADES DIGITALES

Humanidades Digitales: construcciones locales en contextos globales

Actas del I Congreso Internacional
de la Asociación Argentina de
Humanidades Digitales (AAHD)



Humanidades Digitales : Construcciones locales en contextos globales : Actas del I Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales - AAHD / Agustín Berti ... [et al.] ; editado por Gimena del Rio Riande, Gabriel Calarco, Gabriela Striker y Romina De León - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires, 2018.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-4019-97-4

1. Actas de Congresos. 2. Humanidades. 3. Digitalización. I. Berti, Agustín II. del Rio Riande, Gimena, ed.

CDD 301

ISBN 978-987-4019-97-4



Humanidades Digitales. Construcciones locales en contextos globales

Gimena del Rio Riande, Gabriel Calarco, Gabriela Striker y Romina De León (Eds.)

ISBN: 978-987-4019-97-4

> Índice

I. Preliminares

FUNES, Leonardo. *Palabras Preliminares*

del **RIO RIANDE**, Gimena. *Cuando lo local es global*

FIORMONTE, Domenico. *¿Por qué las Humanidades Digitales necesitan al Sur?*

II. Métodos y herramientas de las Humanidades Digitales

BIA, Alejandro. *Estilometría computacional, algunas experiencias en el marco del proyecto TRACE*

SALERNO, Melisa; **HEREÑÚ**, Daniel y **RIGONE**, Romina. *Modelado 3D del cementerio de la antigua Misión Salesiana de Río Grande: tareas efectuadas y potenciales usos*

VÁZQUEZ CRUZ, Adam Alberto y **TAYLOR**, Tristan. *Adnoto: un etiquetador de textos para facilitar la creación de ediciones digitales*

BRACCO, Christian; **CORREA**, Facundo; **CUEVAS**, Lucas; **CEPEDA**, Virginia; **DELLEDONNE**, Francisco; **VOSKUIL**, Anne Karin; **PAPARAZZO**, Nicolás y **TORRES**, Diego. *Una wiki semántica para las artes escénicas. Conceptos e implementación de la plataforma colaborativa Nodos*

IZETA, Andrés Darío y **CATTÁNEO**, Roxana. *¿Es posible una arqueología digital en Argentina? Un acercamiento desde la práctica*

LACALLE, Juan Manuel y **VILAR**, Mariano. *Una lectura distante de la investigación actual en*

Letras en Argentina

MARTIN, Jonathan y **TORRES**, Diego. *Análisis de patrones en la evolución de wikis*

MARTÍNEZ CANTÓN, Clara Isabel; **DEL RIO RIANDE**, Gimena y **GONZÁLEZ-BLANCO GARCÍA**, Elena. *Poetriae. Una colección de poéticas medievales basada en conceptos métricos únicos y referenciables*

SUED, Gabriela. *Ciudades visibles: estética y temática de tres ciudades iberoamericanas en la red social Instagram. Un estudio exploratorio desde las Humanidades Digitales*

III. Educación, políticas públicas, Humanidades Digitales en el aula

DAVICO, María Luz; **LINEARES**, Gabriel y **PEZZUTTI**, Luciana. *Literacidad electrónica en la enseñanza universitaria: cómo, cuándo y dónde*

MUÑOZ, Patricia Alejandra. *Valoración de un proyecto de desarrollo tecnológico y social en la enseñanza de Inglés como lengua extranjera*

PACHECO DE OLIVEIRA, Maria Livia y **SÁ DE PINHO NETO**, Júlio Afonso. *Brecha digital e o acesso à informação: projetos de inclusão digital*

CASASOLA, Laura. *Experiencia educativa con TIC: Celulares en acción*

DÍAZ, Aída Alejandra y **HUALPA**, Mariela. *Una experiencia de aprendizaje en educación superior mediada por TIC*

FRESCURA TOLOZA, Claudio Daniel. *Computación en la nube en la enseñanza de escritura académica*

LEÁNEZ, Nancy; **LECETA**, Andrea; **MARTÍN**, Marcela y **MORCHIO**, Marcela. *Hacia una reconfiguración del aula de lengua extranjera*

OLAIZOLA, Andrés. *Los escritores vernáculos digitales y el concepto de valor en las escrituras digitales*

CHECHELE, Patricia; **LURO**, Vanesa y **PINTOS ANDRADE**, Esteban. *Afiliarse en la distancia. El ingreso a la educación superior en un entorno virtual de aprendizaje*

ALLÉS TORRENT, Susanna y **DEL RIO RIANDE**, Gimena. *Enseñar edición digital con TEI en español. Aprendizaje situado y transculturación*

IV. Medios, re-mediación, redes sociales

RODRIGUEZ KEDIKIAN, Martín. #100DiasdeMacri. *Analítica cultural en la construcción de los primeros cien días de la presidencia de Mauricio Macri en conversaciones en Twitter*

ALONSO, Julio; **ALAMO**, Sofía; **GONZALEZ OCAMPO**, María Eugenia; **GIAMBARTOLOMEI**, Guido; **MANCHINI**, Lucas y **TOSCANO**, Ayelén. *¿Hacia una algoritmización de los sentimientos?*

DE MIRANDA, Jair Martins. *Samba Global– Do mundo do samba ao samba no mundo*

ORTIZ, María. *Las migraciones en los tiempos del software*

SANTOS, Laura. *Arte urbano, de la calle a las redes*

ALAMO, Sofía; **BORDOY**, Giselle; **CHETTO**, Melisa; **IBAÑEZ**, Fernanda, **MIGLIORINI**, Agustina y **GONZALEZ OCAMPO**, María Eugenia. #NiUnaMenos: *Big Data para la comprensión de una problemática de género*

KLIMOVSKY, Pedro. *El documental digital y la representación de lo real*

BERTI, Agustín. *Fotogramas autorizados: La crisis de la noción de obra cinematográfica ante las remasterizaciones*

BORDOY, Giselle. *El disco como obra abierta en interacción con las audiencias*

COELHO, Cidarley. *Forma Material Digital: livro e leitura na sociedade contemporânea*

V. Reflexiones sobre/desde/hacia lo digital

VISCARDI, Ricardo. *Actuvirtualidad e inter-rogação: un lugar entre-otros*

ÁLVAREZ GANDOLFI, Federico y **DEL VIGO**, Gerardo Ariel. *Hatsune Miku, una idol digital: entre el otakismo y el waifuismo*

SAÁ, Guido. *Reflexiones sobre música y narración: Recursos retóricos y exegéticos musicales en la línea narrativa y el pathos en BioShock 2 y BioShock Infinite*

GLUZMAN, Georgina Gabriela. *Algunas reflexiones sobre la Base de datos de mujeres artistas en Buenos Aires (1924-1939)*

DOMINGUEZ HALPERN, Estela; **ALAMO**, Sofía; **ALONSO**, Julio. *Entramados y ciudades. Visibilizando Baldosas por la Memoria*

GÓMEZ, Verónica Paula. *Territorios nacionales, territorialidades ciberespaciales: disputas discursivas sobre la soberanía en la circulación de literatura digital*

RIGAL COLLADO, Pablo Alonso; **MAESTIGUE PRIETO**, Nancy y **GARCÍA VÁZQUEZ**, Mayté. *La narración hipertextual. El reto cubano*

VI. La publicación científica y el Acceso Abierto desde las Humanidades Digitales

TSUJI, Teresa y **CANELLA**, Rubén. *Lenguajes y recursos multimediales para la difusión de la ciencia. Desafíos y oportunidades digitales*

CATALDI, Marcela; **DI CÉSARE**, Victoria; **FERNÁNDEZ**, Néstor; **HERNÁNDEZ**, Alicia; **LIBERATORE**, Gustavo y **VOUTTO**, Andrés. *Sistema taxonómico de organización de los recursos de información autoarchivados en el Repositorio Institucional de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata*

ÁLVAREZ, Leonardo Javier y **CORDA**, María Cecilia. *FLACSOAndes Tesis: comunicación científica de investigaciones realizadas en maestrías y doctorados del sistema FLACSO*

VII. Digitalización, políticas y prácticas, archivo y memoria

AUTHIER, Carlos; **GIORDANINO**, Eduardo y **LUIRETTE**, Carlos. *La preservación de la memoria audiovisual en Argentina*

GAMBA, Guido; **HEIDEL**, Evelin; **RAIA**, Matías; **ACUÑA**, Ezequiel; **ACTIS CAPORALE**, Carla; **DE LA HERA**, Diego y **ACEVEDO**, Melisa. *Recursos digitales para el acceso a los bienes culturales en dominio público*

FLORES MUTIGLIENGO, Jennifer. *Arte y Archivo*

BUGNONE, Ana y **SANTAMARÍA**, Mariana. *La política de democratización del archivo: el caso del Centro de Arte Experimental Vigo*

GAMBA, Guido; **HEIDEL**, Evelin; **RAIA**, Matías; **ACUÑA**, Ezequiel; **ACTIS CAPORALE**, Carla; **DE LA HERA**, Diego y **ACEVEDO**, Melisa. *Digitalización: Una experiencia de campo*

Una wiki semántica para las artes escénicas. Conceptos e implementación de la plataforma colaborativa Nodos

BRACCO, Christian / LIFIA, Universidad Nacional de La Plata (UNLP) – bracco66.cb@gmail.com

CORREA, Facundo / LIFIA, Universidad Nacional de La Plata (UNLP) – fcorrea.open@gmail.com

CUEVAS, Lucas / LIFIA, Universidad Nacional de La Plata (UNLP) – lucascuevas@live.com.ar

CEPEDA, Virginia / LIFIA, Universidad Nacional de La Plata (UNLP) – virginiamcepeda@gmail.com

DELLEDONNE, Francisco / LIFIA, Universidad Nacional de La Plata (UNLP) – delfrank94@gmail.com

VOSKUIL, Anne Karin / LIFIA, Universidad Nacional de La Plata (UNLP) – akkavoskuil@gmail.com

PAPARAZZO, Nicolás / LIFIA, Universidad Nacional de La Plata (UNLP) – nicopapaa@gmail.com

TORRES, Diego / LIFIA, Universidad Nacional de La Plata (UNLP) – magic.towers@gmail.com

» *Palabras clave: wiki semántica, artes escénicas, plataforma colaborativa, patrimonio cultural intangible, ontología.*

> **Resumen**

En este trabajo expondremos nuestra experiencia, los problemas y las soluciones abordadas durante el desarrollo de una wiki semántica para la implementación de la plataforma colaborativa de artes escénicas *Nodos*. El objetivo de este proyecto es crear una plataforma que le permita a la comunidad ligada al circuito artístico crear y editar colaborativamente información sobre obras, espacios donde se desarrollan, grupos y participantes de las mismas para crear una base de conocimiento. Desde su concepción, las wikis son sitios web cuyas páginas pueden ser editadas en forma colaborativa directamente desde el navegador, donde los usuarios crean, modifican o eliminan contenidos que, generalmente, comparten, manteniendo un listado de los cambios realizados para cierto artículo, de forma que facilita el mantenimiento de los mismos de manera conjunta. La

creación y la modificación de la información se realiza de manera sencilla y para ello no se requieren conocimientos de edición de páginas web. Al ser una wiki semántica, la información contenida en *Nodos* se describe semánticamente mediante la ontología *NodosOntology*. *NodosOntology* describe la información para que pueda ser compartida e interpretada por programas de computadoras. Así, la información contenida en *Nodos* puede ser analizada y combinada en forma automática, permitiendo obtener nuevos elementos de conocimiento que serían muy complejos de realizar y mantener solamente por un grupo de personas.

› **Introducción**

Nodos es un trabajo colaborativo multidisciplinar entre el LIFIA (Laboratorio de Investigación y Formación en Informática Avanzada) de la Facultad de Informática de la UNLP y el Grupo del Estudio del Cuerpo (GEC) quienes presentaron la idea original de desarrollar un catálogo para las artes escénicas con el objetivo de registrar, catalogar, difundir e investigar la actividad artística en la ciudad de La Plata. El catálogo consistiría de una publicación impresa, en la que el GEC comenzó a trabajar enviando planillas a la comunidad artística, las cuales debían ser completadas y devueltas con la información de interés. Este enfoque pronto reveló algunos inconvenientes. La información no siempre volvía en tiempo y forma, y requería un trabajo extra de curado de la información que resultó ser lento y engorroso.

A pesar de que se había planeado que el catálogo sea editado anualmente, la recopilación de información de esta manera era lenta y el catálogo estaría desactualizado antes de su publicación. En este punto se sumó el LIFIA, y en conjunto con el GEC se desarrolló una ontología a la que se le da soporte mediante una wiki. La plataforma *Nodos* cumple en forma informatizada el objetivo del catálogo de las artes escénicas.

En este documento presentamos la ontología *Nodos*, como se concibió y hablaremos sobre la implementación de la plataforma mediante una wiki semántica.

› **Estado del arte**

Existen diferentes publicaciones relacionadas al trabajo propuesto por este artículo. Entre ellas, Gitzinger *et al.* (2008) elaboran el concepto de la utilización de tecnologías de web semántica para la transformación de documentos de patrimonio cultural y la utilización de wikis para la presentación del contenido. Por otro lado, Renzo Stanley y Hernán Astudillo (2013) proponen la utilización de un inventario participativo de información utilizando una wiki semántica donde se combine la facilidad de uso del texto libre, la expresividad de las ontologías y los beneficios de las wikis para el enriquecimiento social.

Hernández Carrascal (2008) define la creación de una ontología para representar Patrimonio Cultural bajo las recomendaciones del *W3C*. En particular, esta ontología no representa patrimonio cultural intangible como se define en *Nodos*.

Le Boeuf *et al.* (2005) utilizan el concepto de ontologías para el desarrollo de la web semántica permitiendo a usuarios explorar, navegar y comentar sobre elementos de patrimonio cultural como videos, fotos y documentos. Hao *et al.* (2009) también trabajaron sobre ontologías: crearon de un prototipo de *framework* designado para expresar y compartir conocimiento basado en éstas.

Algunos de los inconvenientes al querer basarse en propuestas o trabajos existentes residen en que los proyectos suelen crear instrumentos y metodologías propias, produciendo incompatibilidades en los resultados finales. Por otro lado, suele faltar documentación o ésta ser incompleta, lo cual dificulta su utilización. También se encuentran proyectos aplicados a un espectro individual localizado, impidiendo de este modo la creación de un marco teórico genérico que permita aplicarlos a cualquier otro proyecto dentro del patrimonio cultural intangible.

El trabajo propuesto en *Nodos* busca la definición de una ontología (*NodosOntology*) que pueda ser aplicada para cualquier proyecto de artes escénicas mediante la creación de definiciones propias tanto como la reutilización de conceptos ya definidos en ontologías existentes que puedan ser centralizados, con el objetivo de abarcar un dominio completo en el campo de interés. A partir de esto, se propone la difusión de está ontología mediante su uso a través de una interfaz amigable utilizando una wiki pública donde cualquier persona interesada pueda colaborar.

› ***Sobre las artes escénicas platenses***

Las artes escénicas representan un patrimonio intangible cultural e histórico (una herencia propia del pasado de una comunidad, que vive en la actualidad y la cual se transmitirá a las generaciones presentes y futuras) y asimismo definen y expresan la nacionalidad e identidad de un pueblo. Debido a que las artes escénicas son bienes culturales no cristalizados en un objeto determinado es de gran importancia que estos sean preservados y persistidos de algún modo, pero ¿cómo podemos registrarlos?

Durante los últimos años el *Grupo de Estudio sobre el Cuerpo* (GEC) ha impulsado la confección de catálogos anuales de obras y participantes, basándose en encuestas, tratamiento de la información y registro. Pero, al ser un dominio demasiado cambiante, estos catálogos, al momento de su finalización, ya se encontraban desactualizados con respecto al presente.

¿Por qué el círculo de las artes escénicas constituye un dominio cambiante? Porque el tiempo en el que se presentan nuevas obras, surgen nuevos actores y se abren teatros, es relativamente corto comparado con el proceso de compilación y tratamiento de la información en un libro. Esto provoque que nunca se pueda asegurar que ésta esté acorde con la actualidad (sobre todo si el encargado del registro es un pequeño grupo de personas) y lo más probable es que durante este proceso hayan ocurrido eventos que modifiquen los componentes que ya fueron registrados, dejándonos con una copia de un catálogo desactualizado. Este dinamismo que da la realidad de las artes escénicas conforma un dominio cambiante por lo que se debería buscar atacar el problema con otro enfoque.

El surgimiento de la web, las redes sociales y las nuevas tecnologías de tratamiento de la información y la formulación de relaciones semánticas entre conceptos; permiten darnos ese nuevo enfoque al problema. Soluciones como las wikis semánticas permiten organizar nuestra información de manera sencilla. Además, recurrir a otras personas para la edición de esa información de manera colaborativa, nos facilita el proceso de registro y nos acerca a un modelo de información más orientado a la realidad, donde los datos sufren cambios de manera constante.

A partir de esta problemática surge la plataforma colaborativa *Nodos*, la cual está basada en la concepción de las wikis semánticas. Esto permite salvar la brecha que hay entre los registros existentes y la actualidad de este pequeño mundo que proponen las artes escénicas.

› **¿Por qué una wiki semántica?**

Una wiki es una herramienta para crear y editar los contenidos de una página web. La información contenida en una wiki puede ser accedida y editada por muchas personas en simultáneo, por lo que son una herramienta potente para el trabajo colaborativo.

La principal utilidad de un wiki es que permite crear y mejorar las páginas de forma inmediata, dando una gran libertad al usuario y por medio de una interfaz muy simple. Esto es vital para poder involucrar en el trabajo a gente que no necesariamente posee conocimientos técnicos para editar contenido en la web.

Se eligió implementar la plataforma *Nodos* para aprovechar estas ventajas, buscando que sea la misma comunidad artística la que se encargue de cargar la información. Los artistas pueden difundir su trabajo y contactarse con otros artistas en forma muy sencilla. De esta manera se tiene además un alcance mucho mayor que el enfoque manual descrito anteriormente (que centralizaba en el GEC el trabajo de carga de información). La wiki de *Nodos* está implementada con el *framework MediaWiki*, un soporte para wikis muy conocido por ser el mismo que utiliza *Wikipedia*, tal vez la wiki más famosa de la web.

Las wikis regulares consisten en texto estructurado e hipervínculos sin tipo, relacionando los documentos. En el caso de *Nodos* esto no es lo más efectivo dado el tipo de información que allí se encuentra se relaciona de diferentes maneras. Un artista puede participar de una obra como actor, y con otra como director, o escritor. Además, hay cierta información en particular que será común a todos los artistas, o todas las obras y que será de interés que sea cargada por diferentes personas siempre de la misma manera. Por lo cual, sería conveniente tener formularios de carga que ayude a los usuarios a ingresar la información. Es decir que *Nodos* tiene un modelo de conocimiento subyacente que le da forma a la wiki. Para dar soporte a todo esto implementamos una wiki semántica con la extensión *SemanticMediaWiki*, que permite agregar propiedades, plantillas y formularios a una wiki de *MediaWiki*.

Los formularios facilitan a los usuarios la carga de información, sugiriendo además qué contenidos se espera que carguen (y qué es de interés para el GEC al momento de estudiar y analizar la información) sin limitarlos ya que se permite la carga libre como en

cualquier wiki. Las propiedades semánticas proveen una estructura que permite cierta inteligencia para la carga y curado de la información. Por ejemplo, indicando que una propiedad es una fecha, luego podrá usarse esa propiedad para hacer búsquedas por fecha, comparar datos y ordenarlos por antigüedad, etc. Por otra parte, las propiedades de relación traen otras ventajas: si cargamos el elenco de una obra, las propiedades nos indican que los actores son personas, por ejemplo. Esto permite deducir que esa persona cargada como actor de una obra participó de ella, y gracias a esto, la página de esa persona se actualizará automáticamente, indicando esa participación (y enlazando las dos páginas). Las ventajas que proveen las propiedades permiten que la información sea curada automáticamente y mantenga consistencia, enriqueciendo a la wiki.

El modelo de conocimiento sobre el que *Nodos* funciona es una ontología creada en conjunto por el LIFIA y el GEC y será explicada en la siguiente sección.

› **La ontología Nodos**

Presentaremos, ahora, *NodosOntology*: la ontología a la que dimos forma para describir al circuito de las artes escénicas en la ciudad de La Plata.

En primer lugar, detectamos las entidades que componen el núcleo de *NodosOntology*. Las entidades representan la principal información de interés que maneja *Nodos*: obras artísticas, personas y grupos de artistas, festivales e información respecto a espacios dónde se desarrollan las artes (teatros, centros culturales y similares). Con las entidades definidas, se detectaron las relaciones entre ellas. Las relaciones entre entidades colaboran enormemente a que la información semántica crezca al ir cargando la información. Por ejemplo, al editar la página de una obra para indicar que fue estrenada en un espacio, la relación *estrenada en* entre las entidades *Espacio* y *Obra* permite actualizar automáticamente la página del Espacio, agregando la Obra a la lista de obras estrenadas en dicho Espacio.

Estas relaciones generan objetos semánticos de información que puede ser consultada y estudiada. Los objetos no sólo guardan la relación en sí, sino que además contienen información pertinente a esta relación, como el rol de una persona en una participación o las fechas de una temporada.

Además de las entidades y sus relaciones, la ontología define propiedades para las entidades y cataloga esas propiedades, de acuerdo con la información que representan, definiendo sus tipos de datos y brindando la posibilidad de realizar búsquedas y consultas de información como si de una base de datos se tratara.

› **La wiki semántica Nodos**

Nodos utiliza la tecnología de Semantic Media Wiki (SMW) para implementar la ontología *NodosOntology*. Se trata de una extensión para MediaWiki, el mismo motor que utiliza el sistema de Wikipedia. Esto permite la complementación de una wiki tradicional

agregándole propiedades semánticas que permiten una relación dinámica entre los conceptos que se van incorporando. La principal diferencia que posee *Nodos* al compararla con una wiki tradicional es, justamente, que la información cumple con la especificación de la ontología *NodosOntology* anteriormente definida.

La forma de creación y edición de contenido en *Nodos* se posibilita mediante la utilización de formularios semánticos simples para crear y editar artículos con una interfaz de usuario amigable. Por detrás, estos formularios asocian los datos ingresados a las propiedades semánticas antes definidas, generando de esta forma relaciones entre el contenido.

Editar Persona: Iván Haidar

Foto: [Subir archivo](#)

Fecha de Nacimiento:

Disciplina: Bailarín(a) Actor/Actriz Performer Director(a) Coreógrafo/a Investigador(a) Gestor(a) cultural

Reseña Curricular:

Texto libre:

Proyectos Actuales:
LUGAR PROPIO. Plataforma de investigación sobre la creación de formatos y dispositivos que construyan un lenguaje en tiempo real. Entre ellas incluye diferentes performances en casas y espacios no convencionales, obras pensadas exclusivamente para la web y un ciclo de danza vía streaming.
Ver información sobre proyectos en: www.lugarpropio.com.ar

REEL BAILARÍN: <https://vimeo.com/98550791>
REEL COREÓGRAFO: <https://www.youtube.com/watch?v=sQKICe2f-kM>

Figura 1. Formulario de Persona.

La Figura 1 muestra la interfaz para editar la información de una persona. Una vez guardados los cambios, la información se muestra en la página de la persona como se ve en la Figura 2.

- Personas
- Grupos
- Espacios
- Festivales y Ciclos
- Cargar material
- Obra
- Persona
- Grupo
- Espacio
- Festival/Ciclo
- Ayuda
- Registrarse
- Empezar a Cargar
- Preguntas Frecuentes
- Nevegación
- Página principal
- Cambios recientes
- Página aleatoria
- Contacto
- Herramientas
- Lo que enlaza aquí
- Cambios relacionados
- Subir archivo
- Páginas especiales
- Versión para imprimir
- Enlace permanente
- Información de la página
- Explorar propiedades

Iván Haidar

(Redirigido desde «Ivan Haidar»)

Contenido [ocultar]

- 1 Reseña Curricular
- 2 Obras de esta persona
- 3 Participaciones en Obras
- 4 Participaciones en Grupos
- 5 Participaciones en Ediciones de Festivales

Reseña Curricular

Iván Haidar es performer, investigador y director. Su trabajo se desarrolla en el campo de la producción escénica y la investigación teatral. Egresado del Taller de Danzas del Teatro General San Martín. Integra el grupo "Vuelve en Julio" y el festival DANZAFUERA en la ciudad de La Plata. Recibe apoyo de diversos organismos como el Instituto Nacional del teatro, Prodanza, Iberescena, Mecenazgo y el Fondo Nacional de las Artes. Participa también de los Festivales aha! Theatre Festival (India), Incontri Teatrali (Suiza), Noctivagos* (España), CASA Theatre Festival (Inglaterra), Kioto Experiment (Japón), Miradas (Brasil), Diálogos (Uruguay), Danza al borde (Chile), FIBA (Argentina), Dias da dança (Portugal), entre otros. Trabaja en distintas producciones de Luis Garay, Joao Fiadeiro, Mariano Pattin, Lucas Condró, Diana Theocharidis y Pablo Rotemberg.

Obras de esta persona

Lugar Monstruo

Participaciones en Obras

Participación	Rol
Código Pirata	Actor,
Haroldo I anilurato - Hombre de árbol hoias como ndaiaros	Bailarín

Iván Haidar

Fecha de Nacimiento: 15-04-1985

Disciplina: Bailarín(a), Actor/Actriz, Performer, Director(a), Coreógrafo/a, Investigador(a), Gestor(a) cultural,

Figura 2. Página de Persona.

Una de las particularidades más interesantes de *Nodos* es la vinculación dinámica que se realiza entre los artículos durante el proceso de creación/edición. Por ejemplo, se ve en la Figura 2 que la persona participó en varias obras. Las páginas de estas obras se actualizaron automáticamente incluyendo a esta persona como participante, como podemos ver en la Figura 3.

Página **Discusión** Ver Editar Editar código Historial Más Buscar

Código Pirata

Contenido [ocultar]

- 1 Sinopsis
- 2 Participantes
- 3 Más sobre la obra
- 4 Premios y Festivales

Sinopsis

En un lugar imaginado, tres piratas se sumergen hacia una aventura única, buscando un cambio repentino para sus vidas. Tormentas, naufragios y diversas peleas son algunas de las hazañas que enfrentarán en el peligroso camino hacia el tesoro. "Código Pirata" invita a los espectadores a formar parte de un verdadero código lleno de magia, acción y diversión.

Participantes

René Mantiñan Autor, director

Natalia Maldini Actriz

Iván Haidar Actor

Mauro Meneat Actor

Código Pirata

Fecha de estreno: 14/05/2008
Lugar de estreno: Pasaje Dardo Rocha
Una obra de: Vuelve en Julio, René Mantiñan
Género: Infantil

Contacto

Figura 3. Página de Obra.

Puede verse que el título de la obra es el título de la página. En MediaWiki, los títulos de las páginas actúan como identificador único, por lo tanto, la plataforma no permite cargar páginas con nombres repetidos. Esto sirve para evitar la carga de información repetida por accidente.

Es importante resaltar que, a partir de la información guardada, es posible realizar consultas que retornen datos dinámicos como, por ejemplo, la cantidad de actores que participaron en obras entre determinado rango de fechas, o como se observa en la Figura 4, los espacios y la cantidad de obras estrenadas en los mismos.

Espacios y cantidad de obras estrenadas en ese espacio

```
{#{ask:
[[CantidadDeObras::+]]
|?CantidadDeObras=Obras estrenadas
|sort=cantidadDeObras
|order=descending
|format=table
}}}
```

	Obras estrenadas
Centro Cultural El Escudo	6
Casa Brava	1
Centro Cultural Islas Malvinas	1
Pasaje Dardo Rocha	1
El Bombin Teatro	1
La Grieta	1
Escuela de Danzas Clásicas de La Plata	0
Volando bajo Espacio Cultural	0
Centro Cultural Atahualpa	0

Figura 4. Consulta semántica.

Cabe destacar que la información guardada en la wiki es de carácter público. Puede ser accedida y consultada por todos. A su vez, cualquiera que se registre en el sistema puede modificar o ingresar nuevo contenido, el cual está resguardado bajo la licencia de *Creative Commons*, donde se garantiza que cada persona tiene el derecho de compartir y/o adaptar el material bajo las condiciones de dar crédito al autor e indicar los cambios que se hicieron sí aplicase, y mantener la licencia en caso de compartir.

› **Evaluación empírica**

Cuando la primera versión de la plataforma estuvo disponible públicamente en la web, se organizó una jornada de carga con un número reducido de artistas platenses que fueron invitados por el GEC. En el evento, que tuvo lugar el 1 de Julio de 2016, se presentó formalmente la plataforma *Nodos* a la comunidad artística, y los asistentes fueron invitados a utilizar la plataforma. Con la asistencia de programadores y colaboradores de la plataforma, ya familiarizados con *Nodos* y su funcionamiento, los artistas cargaron sus páginas personales, información de sus obras y pudieron comprobar personalmente las ventajas semánticas que provee la wiki. La reunión fue además una buena oportunidad para analizar el uso que los usuarios le dieron a la plataforma, si la encontraron intuitiva, simple de usar, etc. Se analizó el uso y la facilidad para encontrar información y ubicarse dentro del entorno de la wiki. Gracias a esto se pudo refinar los formularios, detectar y corregir errores

y también se recopilaron dudas y sugerencias que desde entonces y al momento de la publicación de este artículo fueron implementadas y/o corregidas.

› **Conclusiones**

Nodos es una plataforma web colaborativa de artes escénicas proyectada en conjunto con el GEC (Grupo de estudio del cuerpo, Facultad de Humanidades) y el LIFIA (Laboratorio de investigación formación en informática avanzada, Facultad de informática).

Al momento de buscar la forma de implementación del proyecto, se planteó en primer lugar el cómo lograr que este contenido se pueda acceder desde cualquier ubicación, dispositivo y por cualquier persona dispuesta a colaborar con la sus conocimientos y experiencias de manera que se pueda crear y editar nuevo contenido de manera rápida y sencilla.

Uno de los puntos planteados fue el de mantener la integridad, veracidad y actualización de la información. Se buscó cierto mecanismo que permita la actualización de los datos de forma automática y así siempre poder contar con información actualizada.

Otro que debió tenerse en cuenta es la referenciabilidad de la información mostrada. Esto es que a partir de un conjunto de datos pueda enlazarse a otro/s conjunto/s de datos y así de manera sucesiva para crear una red de conocimiento donde cada nodo aporte datos de importancia histórica y cultural.

Finalmente, se buscó que la carga de esta información sea lo más amigable posible al usuario, de manera que se creó una serie de formularios donde se explicita qué información deberá cargarse y de qué forma. Asimismo, facilita relacionar la nueva información con la existente para extender este concepto de red.

Teniendo en cuenta estos puntos planteados se decidió optar por utilizar una wiki semántica, por los siguientes motivos:

- Permite crear y editar artículos colectivamente llevando un control de las modificaciones de los mismos (versionado).
- Permite generar relaciones, categorizar e indexar los datos cargados de manera intuitiva.
- Las relaciones que plantea la wiki cumplen con integridad semántica por lo que cuando se incorpora/suprime un artículo relacionado a otro artículo los cambios pueden verse reflejados en ambos manteniendo de este modo la coherencia y conservando el estado actualizado de los datos.
- Dado que la wiki indexa los artículos, la misma provee un motor de búsqueda que permite encontrar artículos en el proyecto mediante la introducción de palabras clave.
- Provee control de usuarios atribuyéndoles categorías (rangos) y permisos de edición, además de operaciones de moderación y seguimiento de artículos y usuarios.

> **Bibliografía**

- Astudillo, H. y Stanley, R. (2013). Ontology and Semantic Wiki for an Intangible Cultural Heritage Inventory. *Computing Conference (CLEI), XXXIX Latin American*, 1-12.
- Gitzinger, T., Kappler, T., Krestel, R. y Witte, R. (2008). A Semantic Wiki Approach to Cultural Heritage Data Management. En *Language Technology for Cultural Heritage Data (LaTeCH 2008)*, Workshop at LREC 2008, June 1st, 2008, Marrakech, Morocco. Recuperado de <http://rene-witte.net/semantic-wiki-for-cultural-heritage-data> el 10/07/2017.
- Hao, T., Tan, G. y Zhong, Z. (2009). A Knowledge Modeling Framework for Intangible Cultural Heritage Based on *Ontology* (304-307). En Knowledge Acquisition and Modeling, KAM 2009, 1. doi: [10.1109/KAM.2009](https://doi.org/10.1109/KAM.2009)
- Hernández-Carrascal, F. (2008). Ontología del patrimonio de Cantabria. *El Profesional de la Información*, 17(1), 92-98.
- Le Boeuf, P., Sinclair, P., Martinez, K., Lewis, P., Aitken, G. y Lahanier, C. (2005). Using an Ontology for Interoperability and Browsing of Museum, Library and Archive Information. International Council of Museums 14th Triennial Meeting. Recuperado de <https://eprints.soton.ac.uk/264790/> el 10/07/2017.