

# El mito para el futuro

Francisca Torres Aguilar

Hace escasamente un año el Festival MARTE , la instalación CITY CLUSTER de realidad virtual nos ofrecía un viaje interactivo por dos ciudades simultáneas: el clasicismo de la Florencia con la recreación cibernética de Chicago. Permitiendo que el deseo del viajero perezoso o del soñador empedernido se hace realidad: conocer, visitar y *navegar* sin salir de su entorno doméstico. Son las evasiones que se nos ofrece desde los videojuegos, el escapismo propio de quienes, faltos de emoción en sus vidas, apuestan por una experiencia *no real*, igual de trepidante pero segura y satisfactoria -a gusto del consumidor-. El viaje que eternamente posponemos por temor a volar, a las colas de embarque, al miedo a perderse en una ciudad extraña..., ahora lo podemos realizar con la tecnología adecuada y el don empático a manipular botones con el que está dotado el hombre del siglo XX -aún es pronto para vaticinarlo en el del XXI-. Otras de las fascinaciones frustradas del hombre de Occidente es este mismo viaje pero hacia atrás, al pasado, a otros momentos de la historia u otras culturas cuyos nombres remotos y oscuros estén teñidos de misterios.

Una posibilidad que hoy parece viable por las nuevas tecnologías de la información. De hecho, que entre las muchas, casi infinitas, aplicaciones que hoy pueden dársele, la creación artística y la recreación del pasado aparecen como las más fascinantes, al tratarse de un campo donde están obteniendo resultados muy interesante para su estudio y difusión. El proyecto SIAMA- Sistema de Información Aumentada en Monumentos Andaluces- subvencionado por la Junta de Andalucía, viene conformando por un equipo multidisciplinar que pone en marcha la recreación de diferentes monumentos del territorio andaluz. La realidad aumentada es un sistema de información complementada que se añade a una imagen real para aportar textos, imágenes, sonidos o audiovisuales en un soporte informático. Los proyectos llevados a cabo en el ámbito internaciones como los desarrollados en Pompeya por *Miralab*, o los llevados a cabo por la Universidad Abierta de Catalunya por el equipo Griho para el cerro del Vilars, son lo suficientemente motivadores para llevarlos a cabo dentro de nuestras fronteras autonómicas. El proyecto cuenta con la colaboración de la Escuela de Estudios Árabes cuya labor en la recuperación digitalizada de la arquitectura del siglo XV en los Reales Alcázares de Sevilla ha podido disfrutarse en formato audiovisual, dentro de la exposición "Ibn al Jadún" celebrada en dicha sede. La propuesta no es otra que ese viaje a través de los monumentos, unos hitos arquitectónicos o arqueológicos que hoy conocemos envueltos de un aura romántica, mítica y, hasta cierto punto, comercializada.

Evidentemente hoy la técnica nos permite un conocimiento digitalizado, cada vez más veraz en la simulación de la realidad o la presupuesta realidad. Paradójicamente, el mito de la tecnocultura del futuro, que tanta cultura mediática ha generado en el siglo XX, va a añadir un escalafón más a nuestra visión del legado patrimonial.

Este uso de las nuevas tecnologías en la recreación de los principales monumentos, yacimientos arqueológicos o cascos urbanos era un desenlace lógico. Desde la Antigüedad, el hombre ha sentido un profundo respeto por el legado recibido de sus antepasados, por los objetos y artefactos que otras culturas pudieran crear y realizar para usos suntuarios o áulicos. La sed de conocimiento de las sociedades civilizadas le ha llevado a estudio y coleccionismo de todos los productos que otras culturas pudieran producir. El germen de los museos modernos debemos buscarlo precisamente en los tesoros griegos almacenados en los templos, preservando los botines de guerra o los exvotos de los creyentes. Vista desde el prisma de hoy, esta situación perfila una actitud muy acorde con los momentos de mestizaje y miscelánea cultural por los que pasa Occidente, Oriente, e incluso, el mal llamado Tercer Mundo.

La era moderna se inicia con un renacer del individuo, un ser reencontrado con la filosofía heredada de la antigüedad y en perfecto comunión con el Cristianismo imperante. La devoción exacerbada hacia los restos que conviven en las urbes modernas, lleva a su imitación y los primeros intentos de restauración, no como la conocemos actualmente sino como entendieron que favorecía los estilos artísticos del emergente humanismo. Vitrubio dibuja, diseña y construye sobre la experiencia directa con los retos arquitectónicos, y las colecciones escultóricas de los grandes mecenas son estudiadas y repetidas por los jóvenes pintores y escultores que aprenden en las academias y talleres de Roma y Florencia. De las muchas leyendas que conviven con la Historia del Arte, sin que la verificación histórica haya podido esclarecer su origen, elegimos la que cuenta el ardid de un joven Miguel Ángel realizando de su propia mano un *putto* para envejecerlo posteriormente e impresionar a Lorenzo de Médicis, el Magnífico. Anécdota que nos muestra el valor añadido de lo antiguo, del hallazgo del pasado. Pero el artista, el estudioso o el erudito del humanismo encuentran en el pasado una fuente de inspiración, de estudio o de emulación, como hace Palladio con la Villa Rotonda. Hemos de esperar al siglo XVIII, cuando la búsqueda de conocimientos del pasado origina el nacimiento de la arqueología, no del todo moderna, pero sí una primigenia base cargada de buenos deseos pero pocos medios. Los hallazgos de Pompeya y Herculano generan una serie de visiones de la vida en la ciudad romana que, no sólo da

lugar a un cambio de estilo sino que condiciona, a su vez una visión del arte, una creación artística para la mejora del ser humano como animal social. Las corrientes filosóficas llevadas por los avances técnicos en aras de la ilustración generan otra visión del pasado convirtiéndolo en modelo a seguir: se imita la forma de vestir y peinados en las mujeres, un mobiliario con aires clásicos, una pintura arqueológica, marmórea y moralizante, la arquitectura se vuelve



colosal a base de columnas y hornacinas que alberguen triunfantes las reliquias arqueológicas... Los modelos sociales y políticos clásicos, esa Arcadia perdida motiva el gran revulsivo del la sociedad contemporánea: la democracia, los derechos del hombre, la lucha de clase... Logros que fundamentan la evolución social del Siglo XX, siglo más convulsivo por la crudeza de los acontecimientos bélico, pero que también supone un paso de gigante para el concepto que hoy tenemos de la Antigüedad, del pasado. No es casual que tras la segunda guerra mundial, la UNESCO se constituya como el gran protector y mediador del patrimonio mundial. La visión moderna sobre dicho patrimonio, la historia, el modo de vida, que ya se venía gestando desde el siglo XIX, se verá matizada por los datos y descubrimientos aportados por el avance tecnológico. Esta información en datos cuantitativos, como los arqueológicos, se han traducido en imágenes a través de los medios que nos ofrece la informática. Unas imágenes necesarias para la sociedad y el momento cultural que vivimos. La saturación informativa en la que nos desenvolvemos nos obliga a demandar imágenes de todo tipo, y cuando hablamos de historia o patrimonio, son más necesarias. En unos casos, como recreación porque el patrimonio en cuestión ya no existe, ha modificado su entorno o ha evolucionado dentro de su propia historia. La sociedad y los nuevos hábitos culturales demandan nuevas formas de disfrutar de ese pasado, de la idea que tenemos de la Antigüedad y de todas aquellas manifestaciones del pasado que hoy nos cuesta comprender. Quizás las tecnologías no nos aporten una respuesta definitiva a todas las cuestiones que el deseo de saber del hombre propone, pero sí una de las herramientas más eficaces para la cimentación de la mitología del futuro... más inmediato.

*Francisca Torres Aguilar pertenece al proyecto SIAMA de la UMA*

<sup>1</sup> M.A.R.T.E., Málaga, Arte y Tecnología, Febrero de 2006. Esta instalación se pudo ver en las salas del Palacio Episcopal entre los días 14 y 19 de Febrero y los autores Franz Fischnaller/ F.A.B.R.I.CATORS. Más información e imágenes en [www.fabricat.com](http://www.fabricat.com)

<sup>2</sup> ALMAGRO GORBEA, A. (dir)," El Alcázar de Sevilla en el S. XIV: los palacios que conoció Ibn- Jaldún". DVD. Granada, 2006.