

SOTO CABA, Victoria y SIMAL LÓPEZ, Mercedes (eds.): *Efímero y virtual. Rescates digitales de artefactos provisionales*, Jaén, Universidad de Jaén, 2022, 376 págs. ISBN 978-84-9159-471-0.

Benito Rodríguez Arbeteta
Universidad de Sevilla

El mundo actual es, en buena parte, un mundo digital donde la tecnología se imbrica en la vida de las gentes y es capaz de llegar al público en sus distintas finalidades, tales como económica, política, informativa, educativa... Nuestra cultura es, ante todo, una cultura de la imagen, cuya inmediatez se impone sin la intermediación de la palabra o la escritura. De alguna manera, la memoria actual se apoya en lo visual, de modo que, lo que no se ve, no existe. Lo inmutable, lo que siempre ha estado ahí, desde el momento en que acierta a generar una imagen, pervive en el recuerdo, pero ¿qué pasa con lo efímero, aquello que engalana la cotidianeidad y la modifica mientras dura la fiesta y que se desvanece cuando esta acaba? Sí, permanece entre los recuerdos de quienes lo vieron, pero perece con ellos y no queda nada.

Inventar sobre lo que ya no existe es una opción, pero no es científica. En este caso, es más prudente optar por una propuesta entre «lo que fue» y «lo que pudo haber sido», con las potentes herramientas que nos proporcionan las técnicas digitales. El científico, el estudioso, el especialista en digitalización está llamado a interpretar, con criterios metódicos y suficiente conocimiento de la creación de la realidad 3D, esa hipotética resurrección, tanto más plausible, tanto más convincente, cuanto más afinado sea su conocimiento de las fuentes y de la tecnología disponible.

En este libro —publicado dentro de la serie «Estudios de historia del arte», de la colección Artes y Humanidades de la Universidad de Jaén— dedicado a la recuperación visual de obras de corta vida o cambiantes, se han reunido catorce ensayos, catorce diferentes propuestas que, en realidad, son catorce miradas sobre temas diversos, aunque agrupados en epígrafes temáticos que van desde planteamientos generales del proceso, a la virtualización de las estructuras efímeras y sus escenarios, cuya diferencia de tratamiento se advierte en todos y cada uno de los ejemplos seleccionados. En cada uno de estos ensayos, además de proponer la visualización del ejemplo escogido, se plantean cuestiones sobre la metodología, el tratamiento de las fuentes y sobre el papel del investigador en este campo tan novedoso como es el presentar sus conclusiones en una imagen. Es por ello que, aun siendo diferentes, mantienen puntos en contacto.

Este muestrario de trabajos constituye una aportación a una faceta del tratamiento de la Historia del Arte, que abre nuevas perspectivas a través de las humanidades digitales, y se encuadra en el proyecto I+D+i FEST-digital, «Digitalizando la Fiesta Barroca. Reconstrucciones virtuales del ornato efímero en España y Portugal (siglos XVII y XVIII)», dirigido por Victoria Soto Caba.

Tras la introducción, a cargo de las editoras, se abre un primer bloque temático teórico sobre la forma de investigar de cara a la posterior digitalización, entendida ésta como un juego inmersivo en el que han de estar implicados los sentidos, que plantea Carmen González-Román, mientras que, a modo de panorama general, Leticia

Crespillo Marí, examina las posibilidades de la realidad virtual al servicio de la Historia del Arte, pues proporciona no sólo la reconstrucción de una obra perdida o fragmentada sino también el ofrecer datos nuevos que pueden facilitar una más correcta lectura, de forma que pueda servir de ayuda eficaz a la hora de restaurar, exhibir o difundir los bienes del Patrimonio Histórico.

El apartado de propuestas metodológicas y virtualización de elementos efímeros presenta, como ya se ha señalado, una variedad de enfoques, pues el examen de la documentación coetánea, tanto textual como gráfica, ha servido de base para proponer sus trazas. Sin embargo, a pesar de la diferencia temática, el problema es el mismo: partiendo de una descripción o de un relato ¿es factible recomponer un objeto hoy inexistente con la ayuda de la realidad virtual? ¿Es válido científicamente?

La respuesta puede encontrarse en el trabajo de dos profesores de la Universidad Rey Juan Carlos, Cristóbal Marín Tovar y Sergio Román Aliste, quienes, partiendo de una extensa descripción carente de imágenes de apoyo, plantean una metodología específica para la reconstrucción de un arco triunfal festivo, que se levantó en Madrid en 1599 para recibir a Margarita de Austria, futura esposa de Felipe III.

En cuanto al colorido, parte esencial de los programas iconográficos, no puede estar ausente de una presentación realista e inmersiva aplicada a la arquitectura, sea perenne o efímera. Cuatro profesores de distintas universidades —Victoria Soto y María Castilla (UNED), Juan S. Sanabria (Universidad de Sevilla) y Pedro Flor, de la Universidade Aberta de Lisboa— examinan los recursos disponibles en el ámbito digital. Como ejemplo, han reconstruido visualmente un arco triunfal construido en Lisboa para festejar la entrada de Felipe III en esta ciudad en 1619, interpretando los grabados de una relación de este evento, prestando especial atención al color, si bien advierten que este tipo de relaciones festivas suelen estar alteradas por la adulación o magnificadas.

Otra de las propuestas desarrolladas data de la segunda mitad del siglo XVI, cuando se celebraron en Portugal diversas efemérides, como las fiestas por los enlaces matrimoniales de los Braganza. En concreto, el arco llamado «de los Ingleses», situado en un contexto de alianzas políticas de esta dinastía con Inglaterra, sirve para proponer una reflexión y la subsiguiente propuesta visual que Susana Varela Flor (Universidade Nova de Lisboa) y Alexandre González Rivas (especialista en visualización del Patrimonio) realizan con brillantes resultados, pese a la escasez de información.

Una vez resueltos gran parte de los problemas interpretativos de las estructuras arquitectónicas en sí, preocupa, como puede apreciar el lector, el tema del cromatismo y las texturas —especialmente la imitación de materiales pétreos ricos— en las obras efímeras y así, Isabel Solís (UNED) ofrece una serie de criterios selectivos durante el proceso de digitalización y presenta —como base de su reflexión conceptual y de empleo de la tecnología— las decoraciones realizadas en Madrid con ocasión de la proclamación de Carlos IV, fechadas en 1789. Son obras tardías, ejemplos de un sistema de ornamentación festiva integral propia de un régimen que acaba.

Asimismo, la escala cromática del proyecto Byzantium 1200, ha sido también el sistema empleado para la reconstrucción ideal de uno de los altares que ornamentaban la ciudad de Jaén durante las fiestas por la consagración de su catedral

en 1660, obra del equipo formado por el especialista Francisco Javier Luengo y los profesores Felipe Serrano y Mercedes Simal (Universidad de Jaén).

Otra faceta importante de las reconstrucciones históricas 3D es la relativa al escenario, es decir, el ámbito en el que tiene lugar la efeméride que sirve de pretexto a la obra efímera, pues la mayor parte de ellas fueron realizadas con ocasión de celebraciones que tuvieron lugar en momentos y lugares determinados. Por tanto, los espacios —sean cortesanos o simplemente urbanos— en los que estas arquitecturas se ubican deben ser tratados de la misma rigurosa manera.

La tarea, ya de por sí difícil, precisa investigar en un tiempo concreto algo que, como los espacios abiertos de las ciudades, es de suma complejidad por sus numerosos elementos que, a lo largo del tiempo, han sufrido alteraciones continuas. Por ello, es preciso cruzar datos temporales con la documentación coetánea, verificando además otros posibles cambios acaecidos en el mismo lugar.

A falta del modelo, se propone una realidad aproximada, de apariencia plausible, que avanza en el sentido de proponer hipótesis convincentes, siempre que se acuda a una metodología exigente, científica, con las pertinentes explicaciones del proceso, especialmente el modo de incorporar y hacer uso de estas nuevas tecnologías y sus avances. Obviamente, los valores didácticos de estas propuestas son un paso adelante en la enseñanza, ya que se convierten en herramientas de lo que podríamos llamar «persuasión histórica», pero, precisamente por ello, es preciso extremar el rigor procedimental y la cautela.

En este sentido, Maria Alexandra Trindade Gago da Câmara (Universidade Aberta, Lisboa) y el historiador del arte Gustavo Val-Flores, acometen la tarea de reconstruir el fastuoso salón de madera (acto seguido desmontado) en el que se celebraron las bodas del Infante Don Alfonso de Portugal con la infanta Leonor de Castilla en 1490, integrado en el proyecto «Évora 3D: da descrição histórica à simulação virtual».

Particularmente difíciles de «congelar en el tiempo» son los jardines y, en general, cualquier espacio donde la naturaleza esté presente. Esta temática goza actualmente de una gran aceptación y, por ello, es doblemente interesante la propuesta de Magdalena Merlos Romero (UNED) y Sergio Román Aliste (Universidad Rey Juan Carlos, Madrid) para reconstruir elementos del Jardín de la Isla (Aranjuez) a partir de las estampas de Meunier, fechadas en 1665, que combina la disposición de la masa vegetal y el aspecto de las fuentes. Obviamente, este tipo de recreaciones sirven de base o apoyo para una reconstrucción (total o parcial) más reflexiva de estos cambiantes espacios, al tiempo que ahorran parte del proceso especulativo.

En un paso más allá, si a la propuesta de imagen se le añade una propuesta sonora, es posible conjeturar, no solo el aspecto de un escenario donde se desarrolla un suceso, sino también su ambiente, cobrando vida el suceso mismo, como una cámara que empezara a rodar. La pregunta, llevada al límite, de si se justifica o no el empleo de esta metodología con la que se puede proporcionar una apariencia de realidad (a veces muy convincente) de un suceso histórico ya desaparecido, es formulada por Luis Álvaro Leal Doña, contestando afirmativamente ante las ventajas que proporciona para exponer el patrimonio desconocido u olvidado, especialmente el arte efímero, en este caso referido al recibimiento que hizo en 1862 la ciudad de

Málaga a la reina Isabel II. El ensayo, que incluye la recreación en 3D de los arcos levantados, es el primer estadio de un proyecto que abordará la recreación de los aspectos sonoros y animados del acontecimiento.

La reconstrucción virtual tridimensional no consiste sólo en propuestas volumétricas: también debe considerar las peculiaridades de los diseños originales, especialmente cuando los protagonistas son materiales no habituales, o el colorido, que puede ser cambiante en función de la iluminación natural o artificial. Así, el profesor Antonio Sama, de la Universidad Complutense de Madrid, propone al lector una recreación sensorial, basada en este y otros aspectos inmateriales de estructuras no exactamente efímeras, pero sí frágiles y de poca resistencia al paso del tiempo como son los kioscos, diseñados por Gaudí y ya desaparecidos, que se alzaron en un parque privado de Comillas, con ocasión de la visita de Alfonso XII.

Un planteamiento global de la aplicación 3D en la arquitectura de la época contemporánea, comprendiendo tanto interiores como fachadas, es presentado por Santiago Rodríguez-Caramés y Jesús Ángel Sánchez García (Universidade de Santiago de Compostela). Este trabajo amplía el conocimiento sobre la versatilidad de la tecnología en relación con el patrimonio arquitectónico y ofrece datos sobre dos proyectos de investigación sobre el patrimonio arquitectónico desaparecido de Galicia.

Otro tipo de recreaciones interesantes para establecer la correcta lectura de algunas obras del pasado que nos han llegado fragmentadas, dispersas o bien han desaparecido completamente, como puede ser el caso de los retablos, es la acometida por Palma Martínez-Burgos, de la Universidad de Castilla-La Mancha, y el arquitecto Ignacio Álvarez Texidor con un ejemplo insigne, el retablo desaparecido de la iglesia del colegio de los Jesuitas, cuyas pinturas, debidas a Rómulo Cincinato, se conservan en la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando.

Otro ejemplo de esta misma posibilidad de reintegración visual de algo disperso se encuentra en el trabajo de Antonio Perla de las Parras (UNED), en este caso, centrado en los retablos-relicario de los Carducho en el convento de san Diego de Valladolid (actualmente en el Museo Nacional de Escultura), lo que permitió la restitución formal de sus trazas gracias a la fotogrametría.

En ambos casos, los autores realizan una «hipótesis visual» sobre algo desconocido y sin documentación, mediante la selección, entre los recursos del lenguaje renacentista para la traza de retablos, de aquellas soluciones más probables que se habrían de emplear para la construcción de un modelo ideal.

Finalmente, la profesora Nuria Rodríguez Ortega, catedrática de Historia del Arte de la Universidad de Málaga cierra esta diversa serie de enfoques, perspectivas y soluciones trayendo a la memoria el debate mantenido con ocasión del workshop «Fiesta, arte efímero y humanidades digitales», celebrado en 2020, sobre el papel de la digitalización del patrimonio histórico efímero, auténtico rescate de la memoria que impone nuevas reflexiones sobre el conocimiento y la enseñanza.