

Hacia una eclosión del patrimonio artístico Nuevas percepciones, elementos, recreaciones

Antoni Mercader

El patrimonio cultural y artístico se ha constituido históricamente como reproducción de estados culturales. Las nuevas tecnologías modifican su percepción, amplían su tipología, posibilitan su recreación y desencadenan una formidable eclosión.

En las XXII Jornadas Internacionales de IDATE (Instituto del Audiovisual y de las Comunicaciones en Europa. Montpellier, Francia), dedicadas al lema *Tecnologías llave, experiencias, nuevos conceptos*, fueron reunidas, bajo el epígrafe *Experimentación en el terreno cultural*, un grupo de intervenciones aparentemente desconexas, pero que en el interior del debate dejaron apuntadas una serie de cuestiones interesantes:

- ¿Las tecnologías de la comunicación van a establecer relaciones de orden distinto a las actuales respecto de todo aquello que reconocemos y llamamos patrimonio artístico y cultural?
- ¿Podemos esperar la incorporación de posibles sujetos y objetos patrimoniales, hasta ahora no considerados como tales?
- Si esto ocurre, ¿cuáles podrían ser las nuevas tipologías de la concepción y comunicación/difusión patrimonial?
- ¿Qué posibilidades reales tiene pensar en la creación de patrimonios virtuales, en la articulación de versiones personales de los mismos...?
- Por todo ello, ¿vamos hacia otra *eclosión* del patrimonio?

Aunque las jornadas no fueron convocadas para tratar específicamente sobre el patrimonio, todas las intervenciones de la sesión indicada hicieron referencia -directa o indirectamente- al concepto actual del mismo y a la necesidad de su revisión. Véase (1) la composición de la mesa y los enunciados de las intervenciones.

EL PATRIMONIO COMO REPRODUCCIÓN DE ESTADOS CULTURALES

El peso de las acciones informativas y documentales de los medios de comunicación es de tal calibre en la actualidad que cualquier intervención implica, muchas veces, el reto y riesgo de incidir sobre concepciones establecidas. Frecuentemente ocurre que una parte considerable de estas incidencias, que en su mayor parte adquieren carta de naturaleza gracias al actual desarrollo tecnológico, afectan a la percepción, creación y evocación del patrimonio.

A cada momento y contexto histórico se ha forjado una determinada concepción de patrimonio. En la actualidad no tenemos idénticos pareceres al respecto que en la Edad Media, por ejemplo.

Cuando nos referimos al patrimonio entendemos que estamos hablando de capital, herencia, propiedad, hacienda... adquisición de bienes propios artísticos y culturales. Se comprende, también, que tratamos de cierto atributo o cualidad característica de dichos bienes comunes, y concedemos, incluso, una acepción -muchas veces- de carácter moral.

Patrimonio artístico y cultural, hoy, son bienes materiales e inmateriales propios, antes espiritualizados y ahora capitalizados y adscritos a una determinada situación sociopolítica, económica, etc.

Constituirlo ha sido una ardua tarea en muchas civilizaciones y pueblos, ha sido una especie de sujeción y obligación, un sometimiento al dominio público.

Está hecho de objetos, cuerpos y cosas materiales e inmateriales, artefactos de múltiples facturas, situaciones, viviendas, recuerdos... y siempre queda adscrito a un momento histórico determinado, aun estado *cultural parcial*, ECP, al estilo de como M. Minsky describe su *Partial Mental State* (2).

La concienciación patrimonial en general, artística y cultural en particular, está muy relacionada con el fenómeno de la memoria. La figura del ECP puede ser una idea técnica apropiada y simple para acceder a su comprensión y a la interpretación fenoménica de aquélla. En tanto que podemos interpretar -siempre siguiendo a Minsky- que la memoria es la reproducción de un anterior ECP, el patrimonio cultural puede ser, en cierto modo, la instrumentalización de las reconstituciones (3) de los ECP, convenientemente dominadas, moralizadas. El hecho patrimonial lo podemos ver como un complejo dispositivo dedicado a la percepción, reconocimiento, pensamiento y evocación de las cosas, hechos y figuras del arte y la cultura. Algo que acontece muy a tenor de los tiempos y que en nuestra civilización occidental ha tenido mucho de "armar" atributos, potenciar "valores" y "aferrar" ideología.

El patrimonio artístico y cultural está basado en dos grandes ríos del conocimiento perceptivo, el visual y el auditivo. Su existencia se debe al superior desarrollo de los sentidos de la vista y del oído, puntales sobre los que se ha edificado nuestra civilización judeocristiana.

En la actualidad nos estamos debatiendo en un incierto mar de complejas relaciones de las imágenes auditivas y visuales. Inflación y conflicto icónico son valores definitorios del momento. Es perfectamente plausible que dicho estado complejo y cambiante en el orden comunicativo tenga su correspondencia y repercusión en el orden patrimonial. Ambos, están condicionados por los ECP y/o las reconstituciones de éstos.

Existen todos los indicios de que vamos hacia un nuevo concierto audiovisual. Constantemente se producen alteraciones en el estatuto icónico. Nuestro modo imaginativo ya no se corresponde literalmente con los más directamente anteriores. Todo nos hace suponer que caminamos hacia una concepción iconográfica fiel reflejo de "nuestro" particular ECP colectivo, no exento de problemas (conflicto), repleto de imágenes (inflación). Ante este panorama parece consecuente que nos preguntemos por la percepción y concepción del patrimonio.

Si un gran número de ciudadanos percibe el patrimonio directamente o a través de las ilustraciones de los libros y las guías de los museos y monumentos, ¿qué está pasando o pasará, ahora, que empezamos a hacerlo mediante la televisión y los medios de comunicación audiovisual?

¿Qué aportan o pueden aportar las Nuevas Tecnologías (NT), si -desde hace muy poco, por ejemplo- es posible visionar con todo lujo de detalles una simulación por ordenador de seguimiento e interpretación arqueológica del templo de Karnak (Egipto)?

¿Si los libros de cuentas de un monasterio medieval o de una singladura militar del XVII constituyen patrimonio, qué reparos caben o cabrán para la patrimonización de los primeros programas informáticos (logiciales) como el *D Base*; *Pong*, el pionero de los videojuegos; *Aspen Movie Map*, precursor del vídeo interactivo... Reconocidos, pero escasamente apreciados?

Ante el reto que supone la utilización de las NT de la comunicación, es habitual preguntarse por la capacidad de éstas para crear y canalizar determinados contenidos. De aquí las innumerables dudas que provoca su uso en tareas consideradas como más nobles, sea la educación, sean el arte y la cultura... Es absolutamente cierto que actualmente aún cuesta creer en la posibilidad de aumentar y mejorar nuestros conocimientos y aportaciones patrimoniales a partir de un empleo racional de los ordenadores, de las memorias ópticas y, por contra, se tiene fe ciega en la edición de textos y fotografías, en la convocatoria de ciclos de conferencias y lecciones magistrales.

Cuando un piloto de aviación acude a los entrenamientos del simulador de vuelo tiene unas percepciones que difieren de las que habría tenido en ejercicio real. Considerando que ambas opciones aportan una vivencia de navegación aérea, la simulada parece tener un carácter más reductivo que la real. A pesar de ello, la primera puede ser más operativa y eficaz, de manera que, según sea el estado de formación del piloto, seguirá su adiestramiento en tierra y sólo pasará a volar cuando tenga que completar sus experiencias de formación. En este caso, las técnicas de simulación por ordenador constituyen un elemento no sustitutivo y complementario de la realidad.

¿Algo parecido se puede formular respecto al arqueólogo que, gracias al vídeo y al ordenador, consigue articular una visualización de los movimientos de los bloques de piedra del templo de Karnak y sus alrededores a lo largo de veinticinco siglos?

No se concede crédito artístico y cultural a las NT, su encasillamiento en el ramo de las ciencias y las técnicas es tan tajante que parece imposible cualquier consideración. Sin embargo, es procedente hacer una valoración de cuáles pueden ser las potencialidades de éstas ante la percepción del patrimonio, visto su incuestionable éxito y efectividad en otros terrenos.

¿Para otro arqueólogo, visitante o persona no especialista que acuda a la mencionada simulación para tener un primer conocimiento del complejo monumental egipcio, éste se producirá de la forma y manera como era antes de que la institución francesa CNRS (Centro Nacional de Investigación Científica) y la empresa EDF (Electricidad de Francia) presentaran su aportación tecnológica realizada con los grandes ordenadores de las centrales nucleares?

PERCEPCIÓN Y CONSTRUCCIÓN DEL PATRIMONIO

Está comprobado que las percepciones patrimoniales a través del uso de las tecnologías de la comunicación audiovisual avanzada aportan elementos, matices y determinados aspectos que no son posibles desde una perspectiva convencional. ¿Conocer o no conocerla visualización de las evoluciones de Karnak, afecta a la conceptualización de la herencia que el famoso templo egipcio ha dejado entre nosotros?

Saber cuáles son las aportaciones y cómo afecta o puede afectar la utilización de tecnologías informático-audiovisuales en la percepción del patrimonio artístico y cultural no es una cuestión

sencilla; seguramente una buena referencia estará, o la hallaremos, en la naturaleza misma de las simulaciones por ordenador. El tratamiento informático (numérico o digital) de audio (sonidos), vídeo (imágenes), textos, gráficos y datos constituye, lo que llamamos imagen numérica o digital. Esta se caracteriza por ser capaz de alcanzar una *entidad potencial o virtual*. Su génesis comporta algunos elementos a considerar:

- Ausencia de soporte material.
- Capacidad de reacción y auto-organización.
- Opción de intervención/participación del receptor y de las máquinas/programas.
- Ubicación automática en los límites de lo posible (4).

Mediante la simulación accedemos a un cierto estadio de *percepción virtual*, difícilmente realizable sin la ayuda tecnológica traductora de un modo imaginativo poco usual. Las NT nos ayudan a conseguirlo, son factor de virtualización, dan la posibilidad de concretar un *ente virtual o simulacro*.

La aptitud para generar existencias en potencia a partir de las técnicas numéricas de simulación y producir sustituciones in materiales y participativas está a nuestro alcance. El empleo de las tecnologías de la comunicación y la información audiovisual: imágenes de síntesis, imágenes comportamentales, inteligentes, etc., está predestinado a constituir un gran revuelo en la lectura de las memorias colectivas.

Articular los objetos patrimoniales con reconstituciones interpretativas del EPC va a ser un factor a considerar para el enriquecimiento de la lectura (percepción) del patrimonio artístico y cultural.

Simulando, acudiendo al simulacro, accederemos a las evoluciones y transformaciones de ambos. Gracias al modo simulación, alcanzado a través de la virtualidad que nos proporcionan el vídeo y el ordenador, ampliaremos nuestras posibilidades de comprensión del patrimonio.

Merced a las imágenes avanzadas tendremos la posibilidad de entrar en un universo irónico complejo y participativo que dinamite la tradición contemplativa actual.

El patrimonio artístico y cultural, anclado en los EPC, se va cambiando y transformando Constantemente. A lo largo de los tiempos, todo aquello que se ha considerado patrimonio o herencia del pasado ha sido sumamente mutable, definido por coyunturas de tiempo, espacio y pensamiento.

Un caso aleccionador de esta hipótesis son las vicisitudes del patrimonio artístico de la iglesia románica de Sant Climent de Taüll, en una pequeña población del pirineo catalán, a unos 180 km al norte de Barcelona, basado en un conjunto arquitectónico singular y pulcro con una magnífica decoración mural.

Las pinturas fueron arrancadas a principios de este siglo para salvarlas de una posible explotación, ser instaladas en Barcelona y pasar a formar parte del fondo del Museu d'Art de Catalunya, montadas en ábsides postizos en el Palau Nacional de la Exposición Internacional de 1929.

Unos años después, sobre las mismas paredes de Sant Climent, de donde se habían sacado, se reprodujeron -con toda fidelidad las imágenes pictóricas exactamente como están en el museo.

Estos tres episodios de la existencia/presencia de uno de los tesoros de la cultura catalana han producido (marcado) tres diferentes categorías del mismo complejo pictórico-religioso: la primera, inexistente, y que correspondería al conjunto en su estado originario (antes de que fueran arrebatadas las pinturas); la segunda, que se encuentra en el museo y se la considera como original; la tercera, la que hallamos en el lugar de origen y que se trata de una reproducción.

Los acontecimientos (EPC) han producido esta variedad tipológica ejemplar. Ello puede dar una idea de cómo la tradición dinámica del patrimonio artístico y cultural ha ido bastiendo un enorme y gigantesco abanico de posibilidades, ópticas y puntos de vista no sólo en Taüll y el MAC., sino en todas partes.

Ahora tenemos, por ejemplo, una idea de las ruinas romanas que no tenían quienes las utilizaron, sin ningún tipo de reparos, como fuente generosa de materiales para sus construcciones. Lo hicieron durante años y años, convencidos de que el patrimonio (lo que ahora entendemos como patrimonio) era justamente la provisión de mármol, piedra y elementos de la obra, que no les servía puesto que no respondía a ninguna de las motivaciones y funciones en vigor.

La aceptación del carácter moral del patrimonio artístico y cultural se ha evidenciado principalmente en los monumentos, museos y exposiciones, aunque nunca haya existido un pensamiento fuerte, rígido y permanente sobre él, sobre cómo se articula, conforma... El patrimonio artístico y cultural significa el mantenimiento de una tradición dinámica de la memoria colectiva.

De Sant Climent de Taüll podríamos, pues, realizar una maqueta al estilo de la que se ha hecho para Karnak. Nos llevaría a otra categoría la cuarta, distinta de las anteriores- en la línea de continuidad dinámica que el mantenimiento exige, a tenor de los tiempos y de las condiciones técnicas del momento.

De acuerdo con las distinciones hechas podríamos establecer el espectro formado por las posibilidades siguientes:

1. La *inexistente realidad* profunda, de orden sacramental, del conjunto originario atado a un momento histórico determinado (ECP), quizás sólo presente en la mente de los historiadores y aficionados.
2. Una apariencia y representación situada en la *asepsia del mundo*, fuera del originario ECP. Una exhibición de pinturas acotada por unos ECP artificiales (los propios de las políticas museísticas de las juntas y comisiones que intervinieron en los traslados, instalación, remodelaciones...)
3. Un enmascaramiento *sur place* basado en la copia de las pinturas, tocado por la ausencia del ECP originario, y que el *desdoblamiento* de la reproducción de las imágenes ha desnaturalizado considerablemente.
4. Una *nueva opción inmaterial*.

UNA REACTUALIZACIÓN NECESARIA

Sea como sea, los tres primeros estadios, de carácter material, han sido reducidos a una referencia lejana por la misma diversificación. Han entrado en el terreno de la artificialidad: por la descontextualización, por derivas de la restauración, por las acomodaciones del museo... de tanto buscar, proteger/codiciar el original inmaculado y aséptico.

El cuarto representa-puede representar-la adición e incorporación de nuevos elementos al patrimonio, el reto de cada época, era o civilización que, generación tras generación, impulsa nuevos sujetos (entes) y objetos (cosas), distintas tipologías de la concepción y comunicación/difusión. El último estadio nada tiene que ver con la realidad, será él mismo, "su propio y puro simulacro", nos dice Jean Baudrillard. No jugará a ser, ni será copia como el tercero, ni artificio como el segundo, ni tampoco puro reflejo de una profunda realidad como el primero.

Será inmaterial, hecho de códigos numéricos almacenados "sin ningún soporte aparente, sin otra persistencia que la de la memoria visual, mental o instrumental" -según Paul Virilio- de ordenadores, simuladores y almacenes de datos. Se comportará de manera parecida a los sistemas orgánicos, con capacidad de reacción y autoorganización. Será cibernético, interactivo. No será ni real, ni conceptual, ni imaginario; estará situado en el encuentro intersticial de estos conceptos. Será virtual. Tendrá existencia en potencia.

Taüll numérico no será una idea, no serán unas imágenes, no será la realidad. Será el resultado de una simulación y constituirá todo un universo, un lugar de encuentro, contracción y superposición entre imaginario, conceptual y real. Toda una alternativa al programa artístico original y a todos sus *sucesores artificiales*.

Será un *simulacro*, un *ente virtual*.

La caracterización *inmaterial* (sólo datos), *cibernética* (capaz de reaccionar), *interactiva* (participativa) e *intersticial* (en los límites de lo posible) de las imágenes digitales de Sant Climent de Taüll se desmarca claramente de las demás opciones apuntadas.

El primer Taüll fue exterminado al museificarlo. El segundo y el tercero son intentos de la ciencia para resucitarlo en una escalada de artificialidad que desdibuja el propio recuerdo del conjunto (iglesia y pinturas) originario. Taüll digital, el cuarto, no va a engañar a nadie. En un ambiente simulado, clónico, la versión audiovisual de Sant Climent de Taüll constituirá un todo, una clara posibilidad de otorgar existencia en potencia. Una puerta abierta a la expansión y ampliación del patrimonio, tanto por lo que se refiere a su lectura y mantenimiento, como para una revisión a la resituación, incorporación, conceptualización del mismo.

Los modelos definitivos y explicativos de las cualidades y características de cada situación patrimonial determinada han ido variando considerablemente. Estamos inmersos en un proyecto de sociedad cultural pluriforme, mediática y tecnológicamente innovadora. Se está hablando tanto de la posibilidad como de la imposibilidad de proyectos civilizatorios homogeneizadores que demanda actualizaciones y puesta al día en gran cantidad de campos, y el patrimonial es uno de ellos. La reactualización en la Europa de los noventa va a estar al orden del día.

Basta con hojear la prensa para percatarse de las múltiples problemáticas legales que continuamente se suscitan en torno al patrimonio artístico y cultural, y de lo mucho que queda por hacer; la necesidad y la conveniencia de abordarlo en profundidad demandan líneas de actuación claras y operativas: para recuperar el tiempo perdido, para orientar nuestro futuro patrimonial...

Todo el sistema conceptual y comunicacional del patrimonio requiere un ambicioso plan de actuación y previsión que deberán asumir las instancias y poderes competentes en el tema, por un lado. Por el

otro, queda un vasto horizonte de especulación teórica y activación de los dispositivos y modelos propios de nuestra particular y generacional forma de concebir, percibir y ofrecer el patrimonio.

Actualmente gozamos de una mezcla surgida de los componentes más diversos, suma de aquéllos que establecieron terratenientes prusianos, nobles ingleses, actuaciones de las casas reinantes del antiguo régimen...; las políticas de la iglesia y estado modernos...; las malas conciencias burguesas...; el pensamiento post-industrial...

Influenciados por la angustia de establecer unos límites de confrontación entre natural y artificial, antiguo y nuevo, auténtico y falso, selecto y vulgar, abrumados por no caer en falsedades históricas los especialistas políticos y técnicos del patrimonio han vivido el calvario al que se ha accedido después de habernos quedado sin la liberación que gozaban nuestro antepasados al aplicar agentes *depredadores* que desempeñaban un importante papel en concepción y preservación dinámica del patrimonio.

El reciclaje, la reforma y destrucción activa, las transformaciones abiertas, etc. hicieron posible llegar a tipologías complejas: veamos sino la sofisticación patrimonial con que hacían las renovaciones, modificaciones y cambios en las catedrales y cómo permanecieron y permanecen vivas.

Los adelantos tecnológicos van a incidir sobre esta situación y van a ser motivo para la controversia respecto de la actual tipología patrimonial. Estamos aumentando la capacidad actual para hacer aproximaciones más precisas y conocer las condiciones de optimización de los sujetos, objetos y contextos del patrimonio artístico y cultural.

La eficacia operativa del universo patrimonial (concebido, realizado, transformado, destruido, restaurado...) es, sin lugar a ninguna duda, más amplia en tanto las NT intervienen, en tanto éstas se vuelven *críticas* (decisivas).

LAS GRANDES INTERROGACIONES

Sin que este momento haya llegado, el desarrollo de los modelos y tipos, el estudio y conocimiento científico de los mismos va a ser una cuestión prioritaria. Al margen de otras consideraciones propias de las postrimerías de siglo, las tipologías patrimoniales a considerar en el momento actual pasan por:

- A. Un modelo clásico, generoso, de dinámica abierta. El modelo de las catedrales; ejemplo, Catedral de Girona: erigida sobre un recinto ibero-romano, con la torre románica (s. IX), el claustro gótico del siglo XII, la nave del mismo estilo terminada en el s. XIV, la fachada neoclásica (s. XVIII), todo ello en perfecto estado de uso y conservación.
- B. El modelo convencional actual, analógico, unívoco (descrito más arriba, dominado en el binomio ficción/destino, sometido a todo tipo de rigideces y perpendicularidades. El modelo de las restauraciones rurales como, por ejemplo, la premiada y festejada *restauración* del pueblo de Pals, en el Bajo Ampurdán (Prov. de Girona), que obligó a los payeses del pueblo a trasladar los establos del núcleo histórico por consideraciones decorativo olfativas.
- C. La opción de tipología tecnológica digital, basada en el binomio simulación/deseo, de fluctuante complejidad, de vocación transversal. Surgida de la percepción y entidad virtual. Se trata de un modelo interpretativo, que da el salto de lo contemplativo a lo participativo, entramado y conexas con las reconstituciones de los ECP que el mismo motiva. El modelo del Museo Imaginario de la Revolución de Jeffrey Shaw y Tjebbe Van Tijen realizado parcialmente en Ars Electrónica 1989 (Linz, Austria).
- D. La adición multidimensional y creativa de las anteriores.

¿Las tipologías indicadas van a enriquecer los dispositivos de transmisión de la herencia artística y cultural traduciéndose en una facilidad tecnológica para crear y descrear entes virtuales que nos ayuden a interpretar y vivir de otra manera el hecho patrimonial?

¿Un aumento en el peso específico de los componentes inmateriales, la aparición de capacidades de reacción y autoorganización, la ampliación del espectro de intervención/ participación, la reubicación de límites... va a hacer posible una apropiación personal -a modo de autoproyección- del patrimonio artístico y cultural? ¿La tecnificación de los dispositivos ayudará a *montarnos* nuestra *particular* concepción del mismo y potenciará la sabiduría natural para *virtualizar* (hacer *realidad virtual*) auténticas versiones individualizadas y unipersonales en aras del nuevo protagonismo del receptor?

Está por ver; quizá así sea.

Indudablemente el estado actual de la mediación tecnificada -su inmediato futuro está provocando una (¿nueva?) *eclosión* de la comunicación de fin de siglo. Dicho fenómeno forzosamente ha de comportar efectos de parecidas características en el complejo mundo de las relaciones patrimoniales.

NOTAS

(1) La mesa convocada bajo el título *Experimentación en el campo cultural*, presidida por Daniel GARRIC (Le Point, París) de las siguientes intervenciones: "Interconexiones entre los grandes museos europeos", de Jürgen BLJERSTENBINDER (Projektgesellschaft für Kabelkommunikation, Berlín), "Los nuevos servicios de la Videoteca de París", de Jean Marie MAHIER (Vidéothèque de Paris). "La Bibliothèque de France: ¿hacia nuevas lecturas?", de Alain GIFFARD (Bibliothèque de France, Paris). "Creación artística y nuevas tecnologías", de Pierre MUSSO (Ministère de la Culture, Paris). "Hacia una percepción virtual del patrimonio", de Antoni MERCADER (Videografía S.A., Barcelona).

(2) *Partial Mental State* es una idea técnica simple para comprender y explicar fenómenos complejos, Se trata de una figura inventada por Marvin MINSKY en su obra *The Society of Mind* (Heinemann. Londres, 1985). Se refiere a una descripción del estado de la actividad de algún grupo particular de agentes mentales basado en asumir que cada agente puede estar completamente activo o completamente tranquilo, ignorando la posibilidad de diferentes grados de excitación para poder ser cómodamente tratados por ordenador.

(3) Simplificando mucho, entendemos por reconstitución un dispositivo capaz de alcanzar la evocación potencial (posible) del ECP,

(4) Dicha ubicación la hallamos entre los límites que definen el intervalo y las opciones (posibles) de la intersticialidad que nunca van más allá de lo establecido por el protocolo riguroso de la máquina (hardware) y del algoritmo, instrumentalizado como espacio entre dos tiempos (uno determinado, otro de acontecimiento incierto).