

ALBA DE GLORIA: UNHA EXPERIENCIA

Manuel Gago

Consello da Cultura Galega

Exposición *Alba de Gloria. Unha experiencia*

San Domingos de Bonaval

Santiago de Compostela, novembro 2018 a marzo 2019

Comisario: Manuel Gago

O 25 de xullo de 1948 Alfonso Daniel Rodríguez Castelao deu lectura ao seu discurso *Alba de Gloria* no Teatro Argentino de Bos Aires, diante dun auditorio ategado de emigrantes galegos. O discurso foi concibido como colofón da semana cultural organizada polo Centro Galego de Bos Aires. O texto é considerado por moitos autores como a peza retórica máis relevante escrita en lingua galega. Xa no seu momento provocou un gran impacto: a crónica que conservamos do acto, publicada na revista do Centro Galego, sinala que o discurso foi interrompido en varias ocasións con aplausos e espertou a emoción dos presentes.

Apenas ano e medio despois, o 7 de xaneiro de 1950, o seu autor –sen dúbida o político e creador máis representativo e desde logo influínte do noso axitado século XX– morría no hospital do propio Centro Galego. É suxectivo pensar que Castelao –consciente xa en 1947 do seu deterioro físico ao volver a Bos Aires desde París trala frustrada experiencia do goberno Giral– concedeu certo valor de despedida ao propio discurso, case testamentario. A súa apelación esperanzada a un pobo galego que non vai desaparecer, defendido polas xentes anónimas que preservan a súa lingua e cultura de maneira máis efectiva que as grandes individualidades da Historia do país, é unha mensaxe que cobra un especial significado no seu contexto vital do momento. Polo que sabemos ata o día de hoxe, este foi o último gran acto no que Castelao tivo un papel protagonista.

Setenta anos despois da súa lectura, o 7 de novembro de 2018, o Consello da Cultura Galega inaugurou, na igrexa de San Domingos de Bonaval de Santiago de Compostela, a exposición

‘Alba de Gloria. Unha experiencia’. A exhibición situaba ao visitante na encrucillada do texto e do seu autor, memoria viva e activista do nacionalismo, do Estatuto e da República nos territorios da derrota e da resistencia que tamén foron a diáspora e emigración galega a mediados do século. O proxecto foi ideado durante a presidencia da institución de Ramón Villares e culminado durante a de Rosario Álvarez.

Construír unha proposta expositiva centrada nun discurso é un proceso complexo, cheo de decisións arriscadas desde o punto de vista do comisariado. O principal desafío técnico do proxecto é a intanxibilidade do obxecto: o discurso é, ante todo, unha construción ideolóxica e cultural concibida sobre todo como unha proposta oral, disposta para ser pronunciada nunha época, nun contexto e con referentes moi determinados. Como narrala ao público actual, nun soporte físico e nun espazo temporal e social notablemente distintos ao da época?

A relación cos recursos materiais posibles para este discurso é tamén complexa: as achegas documentais –aínda que relevantes– non satisfarían unha proposta que o Consello da Cultura Galega quería destinar a un público amplo e diverso. E existían ademais dificultades técnicas: o propio edificio do templo de Bonaval ten moitas problemáticas de contorno (humidades e flutuacións incontroladas de temperatura, entre outros) que impedirían ofrecer garantías para a preservación de documentos e pezas orixinais.

Porén, foi precisamente esa relación entre edificio e exposición o que permitiu definir a estratexia expositiva. O valor simbólico do Panteón de Galegos Ilustres e a tumba do propio Castelao

debía dar lugar a unha montaxe na que se privilexiase, precisamente, un diálogo fértil coa densa armazón de ideas, vínculos, pasados e emocións que se concentran nese espazo medieval que é tamén un referente nacional. A montaxe debera funcionar como unha prolongación do edificio non só nas súas arquitecturas efémeras, senón sobre todo –cando menos así o concibín eu– como unha posible contextualización e prolongación do propio Panteón, a xeito dun centro interpretativo efémero que estendera o seu discurso.

Desde o principio decatámonos de dúas características definitorias da intencionalidade de Castelao na redacción do seu texto: a súa vocación popular, que substanciaba nunha prosa vizosa en imaxes coa que encarrear e facilitar as numerosas referencias cultas do texto, e unha estrutura que incrementaba a tensión, desde unha amable *captatio benevolentiae* ata unha forte e crecente carga sentimental que levaba os oíntes ao destino pretendido: a esperanza no futuro. O discurso funcionaba como unha catarse cara unha comunidade de perdedores, a primeira xeración do galeguismo que estivera moi preto de ver cumpridas algunhas das vellas arelas como a autonomía, e que viran fracasadas e derrotadas as súas expectativas persoais e colectivas. Pero, ao tempo, para os emigrantes menos politizados, o discurso podía ser sentido como unha oportunidade de sentirse parte dun país no que non confiaban en exceso como proxecto colectivo.

Durante os meses nos que a exposición estivo aberta ao público, puíden decatarme persoalmente de que boa parte da estrutura retórica concibida por Castelao –que tivo a oportunidade de redactar, corrixir e probar en público numerosas versións previas ata a lectura final do Teatro Argentino– continuaba a espertar interese en moita xente: que de algún xeito, existía unha ponte directa de sentidos e emocións que transitaba entre aquela comunidade de emigrantes e exiliados de finais dos 40 e a Galicia actual. Este aspecto, sen dúbida sorprendente de vez, abundaba na perfección retórica do discurso, na súa capacidade de conmover e evocar. Os motivos polos que *Alba de Gloria* segue a estar tan viva en moitas persoas setenta anos despois da súa redacción daría lugar a un extenso debate.

Tamén puídemos comprobar como *Alba de Gloria* continuaba a ser un texto moi descoñecido mesmo para boa parte do público culto, malia ser lembrado anualmente nun acto no Pico Sacro e o seu carácter referencial na cultura do galeguismo e do nacionalismo. Existía, pois, un escenario de grande oportunidade: contabamos cunha das figuras máis emblemáticas do país que podía actuar como poderoso reclamo sobre a exposición, e, ao tempo, dispuñamos dun texto de altísima calidade literaria e gran potencial evocador pero descoñecido polo público.

Nivel interior e exterior

Aproveitando a propia configuración arquitectónica do edificio na súa planta (un baixocoro, tres naves, capelas laterais e ábside) concibimos unha estrutura que propuña un percorrido circular ao redor dun espazo central, ubicado no cruceiro, no que se instalaba a 'experiencia' virtual. O percorrido comezábbase no baixocoro a partir das dúas premisas fundamentais sen as cales *Alba de Gloria* non podería ser concibida: a Guerra Civil, expresada a través dos álbumes de guerra de Castelao, coma o acontecemento provocador da derrota dunha xeración cultural e política e América, coma o territorio de construción do imaxinario común de Galicia desde finais do XIX e financiador das iniciativas e novos medios de comunicación.

No baixocoro, continuabamos nos alicerces culturais do propio discurso, situándoo no seu contexto histórico e cultural. Deseñamos unha Árbore de Historias, unha infografía que acollía vitrinas con primeiras edicións dos libros senlleiros na construción do imaxinario da Galicia contemporánea. A árbore, un vello motivo asociado á xenealoxía e á literatura, permitíanos explicar as orixes, no imaxinario das elites culturais do país, das eleccións de Castelao. Unha exposición dos libros senlleiros da cultura do XIX e XX amosaba unha ponla céltica, outra medieval, outra política e social, con diferentes produtividades. Diferentes sensibilidades que influíron nas eleccións de perseguidos de Castelao –por exemplo, a representación de Prisciliano como síntese entre paganismo e cristianismo, abrindo a procesión da Compañía, a presenza maioritaria de figuras medievais asociadas ao reino de Galicia ou a ausencia de

científicos, empresarios, a escaseza de mulleres ou de representantes de clases sociais ou oficios.



A *árbore das historias*. Instalacións con primeiras edicións emblemáticas de historia e literatura vinculadas ao imaxinario histórico de Galicia. Foto: CCG

Enfronte introducimos un gráfico interactivo: a *Fábrica de Mitos*, no que a través de técnicas de análise *big data* explorabamos as mencións a persoeiros da historia galega en corpus documentais: Galiciana, a Biblioteca Digital Hispánica, Google Ngram. O usuario podía combinar tres persoeiros e observar a evolución do volume de mencións a estas figuras nas publicacións periódicas e nos libros, observando visualmente os procesos dinámicos de construción dun imaxinario a través dos medios de comunicación. O obxectivo era amosar como a atención prestada no ámbito da creación cultural a uns persoeiros ou outros depende dos seus contextos políticos, sociais e en suma, históricos.

Conforme a exposición avanza o usuario coñece o itinerario vital do exilio de Castelao, desde a Nova York do 1939 onde sofre dificultades económicas pero tamén de encaixe social e político, ata a súa querida Bos Aires, a denominada por el 'Galicia ideal', onde continúa a desenvolver o seu proxecto político e cultural. O seguinte punto do itinerario, a capela de San Xacinto, foi reconvertida nunha *Sala das Palabras*, na que nos centramos na cultura do discurso político e cultural no século XX, a partir dos importantes fondos atesourados polo Arquivo Sonoro de Galicia do Consello da Cultura Galega. O obxectivo era trasladar ao usuario a retórica e o ambiente deste elemento central de cohesión da emigración e

o exilio que eran os banquetes e a ritualidade dos discursos pronunciados, na súa finalización, por personalidades da comunidade na diáspora. Seguidamente, o visitante podía atender a unha recreación audiovisual do discurso, con Castelao interpretado por Afonso Agra e a produción sonora de Pablo Barreiro, que creou o ambiente e incorporou efectos dramáticos.



Sala das palabras. Instalación na Capela de San Xacinto. Foto: CCG

A seguinte área, de gran éxito nos visitantes, era o *Labirinto*. Accedendo a el desde a Sala das Palabras, presentaba unha viaxe pola descrición da Santa Compañía descrita por Castelao no discurso. Encabezada por Prisciliano e rematada por Valle-Inclán. A través de muros e materiais en relevo, reconstruíamos a escala natural as sesenta e cinco figuras mencionadas no texto, materializando ese panteón de Galicia concibido por Castelao e, de algún xeito, 'aumentando' a nómina de persoeiros do Panteón de Galegos Ilustres. Seguindo a nosa filosofía de contextualizar o contexto cultural do discurso, agrupabamos as figuras por cronoloxías e presentabamos, con montaxes audiovisuais, como moitas delas –Exeria, os Reis de Galicia, os Irmandiños...– continúan a ser recreadas nas últimas décadas e seguen a conformar o imaxinario da identidade nacional. O Labirinto remata xusto diante da tumba de Castelao, nunha homenaxe e diálogo co propio autor e Alexandre Bóveda, quen aparece mencionado nalgunhas versións do discurso fóra da Santa Compañía, pero como 'punto de xiro' que permite ao autor establecer a súa clásica contraposición entre Historia e Tradición.



Detalle do Labirinto da exposición. Foto: CCG

A seguinte área explicaba a presenza na literatura e na arte galegas do símbolo da Santa Compañía e do proceso de confección de *Alba de Gloria* por parte de Castelao. A exposición remataba con dous momentos lúdicos: a posibilidade por parte do usuario de deixar unha pegada luminosa, converténdose nunha luciña máis das que, no discurso, simbolizan o pobo anónimo. Na saída da exposición obsequiábase a cada visitante coa recreación de todas as figuras e animábase os usuarios a participaren nunha enquisa colectiva orientada a facer reflexionar sobre os procesos de escolla de grandes figuras representativas da historia galega, como un proceso que está fortemente mediado polo contexto social e histórico de quen fai a selección. “Quen falta?”, preguntabamos os visitantes, facéndoos pensar nas ausencias do propio texto e na continuidade do exercicio de seleccionar figuras representativas de Galicia con posterioridade á escrita do discurso.

Malia non ser un proceso estandarizado e científico, os resultados ofreceron unha interesante perspectiva sobre ese imaxinario que non adoita ser visible no seu conxunto doutros xeitos. Cunha participación de máis de 10.000 votos, houbo máis de 400 propostas diferentes. O xogo é un bo exemplo do mesmo exercicio expresado ao longo de toda a exposición: é o contexto contemporáneo de quen selecciona, así como a súa herdanza cultural, o que condiciona en gran medida as escollas. As cinco figuras máis votadas son un bo exemplo disto. O propio Castelao acumulou o maior número de votos (un 13,5%

do total), seguido de Maruja Mallo (7,9%), María Pita (6,4%), Isaac Díaz Pardo (4,6%) e Álvaro Cunqueiro (4,3%).

A experiencia virtual

O centro da exposición era unha experiencia virtual, inédita na súa escala tecnolóxica e de desenvolvemento en Galicia e, posiblemente, no ámbito español. O obxectivo era recrear a exposición *Alba de Gloria* a partir de imaxe sintética, nun espazo virtual dimensional que captara o movemento do usuario para acadar un maior realismo. Tratábase de ofrecer unha lectura contemporánea do discurso, cunha peza destinada a un rango de público amplo e trasladando a mensaxe do autor ao ámbito máis avanzado e emerxente das narrativas dixitais.

O Consello da Cultura Galega xa realizara experiencias previas con sistemas de realidade de virtual, presentando en novembro de 2017 unha aplicación chamada *A máquina do tempo*, descargable para Android e iOS Store, no que experimentaba coa difusión de pezas de museos galegos a través de experiencias de realidade aumentada e realidade virtual. Unha das premisas da institución en relación á difusión cultural é a aposta polas novas tecnoloxías é, na medida posible, experimentar con formatos novidosos. Con estas achegas, o CCG busca espazos novos de público para a cultura do país e, tamén, prestixiar a lingua e a cultura ao facilitar que o primeiro contacto de moitos usuarios con tecnoloxías emerxentes sexa en galego e con contidos galegos.

Quero subliñar dous necesarios referentes para a experiencia virtual: o proxecto *Carne y Arena*, dirixida polo cineasta Alejandro González Iñárritu, coa que obtivo un Óscar especial por “abrir novas portas á percepción cinematográfica”, en opinión da Academia de Cine norteamericana. Nesta experiencia, o usuario convértese nun inmigrante mexicano cruzando o deserto fronteirizo entre este país e os Estados Unidos e pode moverse libremente por unha ampla zona, trasladando a experiencia física do movemento –con determinadas percepcións, coma o vento, o frío ou o tacto da area. A outra referencia foi a instalación de realidade virtual instalada no corazón da Domus Aurea de Nerón, en Roma, realizada por

Coopculture, que nos permitiu entender como combinar o uso colectivo da realidade virtual coa integración nun escenario histórico.

En colaboración co artista 3D Pablo Aparicio e co desenvolvemento da empresa compostelá Primate Media, desenvolvemos unha plataforma tecnolóxica orientada a soste un contido con dúas versións: a destinada para centros educativos, de tres minutos de duración, e a do público xeral, de 9 minutos. A experiencia podía ser usada por cinco usuarios en simultáneo, con postos independentes, que foron deseñados especificamente para a exposición, nucleados ao redor dun posto de control do operador de realidade virtual. Deseñamos toda a relación do usuario coa experiencia, que pasaba polo recoñecemento do espazo e a descuberta da tecnoloxía; tras a primeira semana de uso axustamos os protocolos e mesmo o espazo para responder de maneira máis efectiva ao crecente fluxo de visitantes e conseguir unha circulación máis fluida.



Instalación de realidade virtual no cruceiro de San Domingos de Bonaval. Foto: CCG

Os principais eixos de desenvolvemento foron a recreación do propio Castelao, das escenas de contexto e do contexto fantástico e onírico no que sucede o discurso. Para a recreación de Castelao botamos man de toda a documentación audiovisual posible das súas últimas dúas décadas (tanto fotografías como filmes) pero tamén de métodos menos convencionais. En colaboración co Centro Galego de Buenos Aires, realizamos unha fotogrametría á súa máscara mortuoria que nos permitiu xenerar un modelo dixital tridimensional do seu rostro real e a partir dela e trasladar

a súa estrutura ósea facial para obter unhas faccións fidedignas.

Aprendizaxe progresiva

Concibimos a experiencia botando man de recursos narrativos dos videoxogos pero tamén das experiencias virtuais xa existentes no mercado, tanto no ámbito do documentalismo como da creación artística. En particular, partimos da premisa de que se trataba dunha tecnoloxía novidosa que moi posiblemente non fora experimentada antes por boa parte dos visitantes. Atendendo ás investigacións ao redor da recepción de novos medios, abundantes na bibliografía sobre comunicación e soportes dixitais, agardabamos que o usuario tendera a assimilar a experiencia cun visionado audiovisual convencional, en dúas dimensións e sen un espazo interior desde o que desprazarse.

Así que, atendendo ás técnicas narrativas dos videoxogos, construímos unha experiencia en cinco escenas para que progresivamente, o visitante entendera as novas funcionalidades da realidade virtual en comparación cos produtos audiovisuais convencionais.

Deste xeito, a primeira escena, de contextualización histórica, ensináballe o principio de *motion tracking* das gafas, facilitando a descuberta de que a escena podía ser vista todo en 360° arredor del. A segunda escena amosáballe o principio de posición, movemento e interacción cun escenario virtual, descubrinto que o punto de vista cambiaba ao realizar movementos. E así sucesivamente. A terceira escena concebíase coma un descanso cognitivo previo ás dúas escenas principais: a procesión da Santa Compañía no bosque máxico e as luciñas dos camposantos de Galicia.

A análise do comportamento dos usuarios da experiencia permitiunos observar toda unha etnografía da interacción con estas novas narrativas baseadas na realidade virtual. Desde os usuarios que mantiñan unha percepción bidimensional e audiovisual da experiencia e unha actitude máis pasiva –habitualmente cunha media de idade maior– ata aqueles que aceptaban plenamente a inmersión e o artificio da experiencia, amosando en moitos casos unha vontade de interacción co

mundo virtual que ía máis alá das posibilidades deseñadas. Puidemos determinar a relevancia deste tipo de tecnoloxías para a divulgación e difusión de contidos da cultura galega, establecendo e abrindo canles para a presentación destes contidos aos propios galegos pero tamén aos visitantes foráneos.



Usuarios experimentando a experiencia de realidade virtual.
Foto: CCG

Conclusións: coordinación e Santiago como altofalante da cultura galega

A exposición, clausurada tras unha prórroga o 17 de marzo de 2019, acadou unha importante cifra de 15.000 visitantes, funcionando en certo xeito como complementaria da exposición *Castelao maxistral*, da Cidade da Cultura e tamén parcialmente (rematou o 30 de novembro de 2019) *Con Galiza sempre no horizonte*, sobre Camilo Díaz Baliño, no pazo de Fonseca da Universidade de Santiago e organizada polo Ateneo de Santiago. Posteriormente, a exposición fixo itinerancia

noutras dúas poboacións moi ligadas a Castelao: Rianxo e Pontevedra.

Moitos visitantes expresaron estas conexións e deseñaron programas de visitas para participar nas exposicións e nas súas actividades complementarias ou visitas guiadas. Esta é unha reflexión de relevancia para a política cultural galega e da cidade de Santiago: unha aposta por coordinar exposicións non só en datas senón en contidos provoca unha fértil reactivación da afluencia de visitante local, crea novas ligazóns baseadas na cultura do país, ofrece un servizo de gran valor a centros educativos e abre numerosas posibilidades para a capital de Galicia.

Tamén puidemos constatar outro factor importante: aínda que máis do 50% dos visitantes eran galegos, á exposición se achegaron numerosos visitantes foráneos que realizaban o circuito turístico habitual na cidade ou pensaban visitar o Museo do Pobo Galego. Para todos eses visitantes, *Alba de Gloria: unha experiencia* foi unha oportunidade única de coñecer aspectos e contidos da cultura galega que non son facilmente accesibles (ou simplemente son invisibles) nunha visita turística á cidade. As súas percepcións, moi valiosas para nós, abondaron nunha imaxe nova de Galicia para eles.

As exposicións son artefactos moi eficientes de dar a coñecer a cultura de Galicia nunha cidade sometida nestes momentos a un proceso de simplificación discursiva e de imaxe pública derivada da súa especialización no ámbito do turismo cultural europeo. Compostela dispón de espazos valiosos para apostar por unha estratexia de montaxes efémeras que repercuta na diversificación da imaxe internacional de Galicia, pero tamén na difusión da nosa cultura entre os propios galegos.