

***Efímero y virtual: Rescates digitales de artefactos provisionales.* Victoria Soto Caba y Mercedes Simal López (Eds.). Editorial Universidad de Jaén (Artes y Humanidades. Estudios de Historia del arte; 8), Jaén, 2022. 376 págs. ISBN 978-84-9159-471-0**

Ana Esther Santamaría Fernández<sup>1,a</sup> 

<sup>1</sup> Universidad Rey Juan Carlos, España

 <sup>a</sup>[ana.santamaria@urjc.es](mailto:ana.santamaria@urjc.es)

Los avances que la tecnología digital viene experimentando desde las últimas décadas han entrado de lleno en el estudio y la investigación de la historia del arte, una disciplina sustentada en gran medida en el análisis y la interpretación de las imágenes. La incorporación de las TICs (tecnologías de información y comunicación) a la investigación histórica de las obras de arte ha propiciado, entre otras cuestiones, que aumente el número de profesionales que aprovechan para el desarrollo de sus estudios las ventajas que estas nuevas herramientas ofrecen. Una de estas ventajas es la capacidad que ofrecen las nuevas tecnologías en cuanto a la recuperación del aspecto original de obras que lo han perdido, en parte o en su totalidad. En relación con esta temática surge en 2020 el Proyecto I+D+i FEST-digital, «Digitalizando la Fiesta Barroca. Reconstrucciones virtuales del ornato efímero en España y Portugal (siglos XVII y XVIII)», concedido por el Ministerio de Innovación y Ciencia y dirigido por la IP Victoria Soto Caba, Profesora Titular de Historia del arte en la UNED.

El libro recoge el resultado de un seminario de trabajo que se realizó los días 6 y 7 de octubre de 2020 en la Universidad Nacional de Educación a Distancia de Madrid. Dicho *workshop* llevaba por título: *Fiesta, arte efímero y humanidades digitales. Virtualización y digitalización como instrumentos de rescate. Reflexiones, problemáticas y estudios de caso*; en él se expusieron diversas propuestas elaboradas desde tecnologías digitales. Se pretendían dar respuesta desde las Humanidades Digitales a problemas emanados de la representación gráfica y documental de obras de arte a las que, bien por su carácter efímero, o bien por la naturaleza de su ejecución, no puede tenerse acceso material. Estas propuestas aparecen recogidas en los catorce ensayos que componen el presente volumen en el que han participado tanto los miembros de FEST-digital como profesionales procedentes de otras instituciones españolas y portuguesas. Así, los ensayos se ofrecen al lector en la versión original que aportan los autores, escritos en español y portugués.

La organización de los distintos estudios dentro del corpus no se articula alrededor de un índice cronológico, sino que responde a cuestiones de carácter temático y conceptual. Los elementos digitalizados, aunque abarcan una amplia horquilla temporal, comparten, en

muchos casos, planteamientos teóricos, metodológicos y técnicos. De este modo, se han establecido cuatro bloques, el primero, “Nuevos planteamientos de investigación”, ofrece la propuesta de Carmen González Román—profesora de la UMA—, que contempla un cambio de paradigma en el concepto de archivo con la creación de archivos multisensoriales para el conocimiento y la difusión de elementos efímeros de la Fiesta de la Edad Moderna. Por otro lado, Leticia Crespillo Marí, procedente de la misma institución, reivindica el papel activo del espectador en su relación con el arte mediante el uso de la realidad virtual, experiencia inmersiva que supera la mera contemplación pasiva y que involucra al sujeto psicológica y cognitivamente en la vivencia artística.

El segundo apartado, “Propuestas metodológicas y virtualización de artefactos efímeros” reúne cuatro trabajos que ponen el acento en la elaboración de métodos de intervención digital. Sergio Román Aliste y Cristóbal Marín Tovar de la URJC de Madrid se centran en la reconstrucción de un arco efímero que se levantó para la entrada de Margarita de Austria en 1599 en Madrid; Felipe Serrano y Mercedes Simal, de la Universidad de Jaén con Francisco Javier Luengo, especialista en virtualización del patrimonio han modelado uno de los altares que se construyeron en Jaén para conmemorar la consagración de la catedral en 1600; también Susana Varela Flor, de la Universidade Nova de Lisboa y el experto Alexandre González Rivas han modelizado y texturizado un arco efímero de 1687. En todos estos casos, la información visual, era muy fragmentada o, incluso inexistente. Las metodologías han abundado en la comparación, contraste o inspiración en fuentes coetáneas de otras piezas que sí se conservan. El capítulo que firman Pedro Flor de la Universidade Aberta de Lisboa, Victoria Soto Caba, de la UNED, Juan S. Sanabria de la Universidad de Sevilla y María Castilla de la UNED de Bergara y el último trabajo de este bloque, firmado por Isabel Solís, de la UNED, inciden en las hipótesis cromáticas, un elemento indispensable para que la recreación virtual propicie la aproximación a la materia original de las arquitecturas fugaces.

El bloque siguiente se centra en la recreación de los lugares que sirvieron de marco a las celebraciones festivas y se abre con el ensayo de Alejandra Trindade Gago da Camara, de la Universidade Aberta de Lisboa y Gustavo Val Flores, historiador del arte especializado en virtualización del patrimonio, que reinterpretan la recreación de la sala del banquete nupcial de Alfonso y Leonor de Castilla en 1490. A continuación, Sergio Román Aliste vuelve a dar forma a la desaparecida Fuente de las Locuras del antiguo jardín de la Isla de Aranjuez, trabajo que comparte con Magdalena Merlos, directora del Archivo Municipal de Aranjuez, que aporta la investigación documental. A este estudio le sigue el de Luis Ávaro Leal Doña, historiador del arte, que presenta parte de un proyecto que estará dedicado a los ornatos que se erigieron en Málaga en 1862 para recibir a Isabel II y que recreará aspectos sonoros y animados del acontecimiento. Después aparece recogido el texto de Antonio Sama de la Universidad Complutense de Madrid en el que plantea la recuperación de los kioscos que hizo Gaudí en Comillas para conmemorar la estancia de Alfonso XII en el municipio. Para cerrar este bloque, se ha incluido la investigación de Jesús Ángel Sánchez García y Santiago Rodríguez Caramés, ambos profesores de la Universidad de Santiago de Compostela que recoge las experiencias de recuperación virtual de pabellones cinematográficos de principios del siglo XX, entre otros trabajos abordados en su proyecto financiado “Memoria, textos e imágenes. La recuperación del patrimonio perdido para la sociedad de Galicia”.

El último de los apartados está íntegramente dedicado al uso de la virtualización en retablistica. Por un lado, Palma Martínez-Burgos de la Universidad de Castilla-La Mancha e Ignacio Álvarez Texidor, arquitecto ofrecen una propuesta de composición del desaparecido Retablo de los Jesuitas de Cuenca con los lienzos que de esta obra se conservan en el Museo de Bellas Artes de San Fernando de Madrid. Y, por último, Antonio Perla de las Parras

utiliza la fotogrametría como herramienta eficaz en los trabajos previos a la conservación y restauración material de los retablos relicarios de Vicente y Bartolomé Carducho del convento de San Diego de Valladolid.

Recreación virtual, realidad virtual, realidad aumentada o metaverso son conceptos que ciertos sectores de la academia humanística parecen ser reacios a admitir. Pero lo cierto es que las TICs han venido a quedarse, de momento, apenas establecidas en ese desdibujado espacio que todavía hoy son las denominadas Humanidades Digitales y, dentro de estas, la Digital Art History. Espacio al que obras como la que se presenta aquí, ayudan a que poco a poco, se vaya perfilando. En este sentido, son de lectura inapelable tanto la esclarecedora introducción que escriben, precediendo a los ensayos citados, Victoria Soto Caba y Mercedes Simla López y que son, a la sazón, editoras de este volumen, como la inspirada reflexión con la que Nuria Rodríguez Ortega, catedrática en la Universidad de Málaga, pone fin a este libro. El texto de Soto y Simal no es un mero preámbulo a los ensayos que siguen, sino que supone una necesaria revisión no solo de la terminología empleada sino de los principales conceptos que se manejan en este nuevo campo de estudio que ofrecen las nuevas tecnologías al estudio del ornato efímero. Hace también un repaso a la incipiente normativa que emana de la comunidad científica internacional que ha de regir las buenas prácticas en el sector de las restituciones digitales, como son la Carta de Londres de 2009, Los principios de Sevilla de 2011 o la Carta de Berlín de 2015. Por otra parte, en el Epílogo, Nuria Rodríguez Ortega, en un texto de una refinada complejidad intelectual, reivindica la posibilidad que lo virtual tiene para rebasar los límites de lo quimérico y situarse en un terreno intermedio donde pasa a convivir de pleno con lo real.

La recuperación del patrimonio perdido es uno de los grandes capítulos que competen a la investigación en historia del arte y esa voluntad de reparación está relacionada con no querer perder del todo el legado de aquellos que nos precedieron. Por esta razón, y pese al valiente discurso que enarbola Rodríguez Ortega en defensa de la equiparación de lo real y lo virtual, conviene hacer un matiz. Es conveniente tener en cuenta que, como bien han diferenciado Soto Caba y Simal López, hay una diferencia crucial entre reconstrucción física, la que atañe a la materialidad de obras palpables y recreación virtual que puede aplicarse a obra que ya no existen. Sería peligroso pensar que nada desaparece del todo, siendo ese todo eminentemente virtual. Y que ese todo acabe por sustituir, como en el mapa de Borges, a la verdadera obra.

Por el contrario, tampoco parece conveniente renunciar a las ventajas que ofrece la recreación de las obras de arte, sobre todo, si se considera que gran parte de nuestra historia material del arte está sustentada en este concepto. ¿Qué son si no aproximaciones conjeturales los *discóbolos* Lancelotti y el del Museo Británico o las pinturas de Knossos? Ciertamente son puros alardes de la imaginación, un leitmotiv que recorre este libro y que Victoria Soto y Mercedes Simal reclaman ya desde las primeras páginas, una imaginación epistemológica e iluminadora que es capaz de aportar significados válidos a la investigación. Una imaginación que, como la historia del arte, juega con las imágenes entre la nostalgia de lo que no está y la utopía del ideal que imagina universos posibles en la posrealidad. Una cualidad que Giambattista Vico ya entendió como una potente herramienta en la investigación del saber y que se troca en una potente arma en esta tierra de providencia encerrada bajo el nombre de Humanidades Digitales.