

De la reconstrucción tradicional a la virtual. Una visión desde la Arqueología.

José Manuel Rodríguez Hidalgo

VIRTUS. Laboratorio de Investigación y Desarrollo Virtual de la Universidad de Sevilla. España.
CIDAV. Centro de Investigación y Desarrollo en Arqueología Virtual. La Rinconada. España.
Consejería de Cultura. Junta de Andalucía. España.

Resumen

Partiendo de la multidisciplinariedad de la Arqueología actual, altamente informatizada y tecnificada, se hace un muy sucinto planteamiento y análisis de la evolución de las formas de representación gráfica de las evidencias monumentales de la antigüedad. Desde la reedición del tratado De Architectura de M. Vitruvio, hasta las actuales reconstrucciones tridimensionales, que permiten paseos virtuales, se han sucedido, según los criterios técnicos y estéticos de cada momento, multitud de reconstrucciones. Unas, estrictamente técnicas, otras a base de dibujos y pinturas, donde la perspectiva permite ofrecer una imagen bidimensional. También maquetas, máximo exponente de la tridimensionalidad, hasta las actuales reconstrucciones virtuales.

Palabras Clave: EVOLUCIÓN DE LAS RECONSTRUCCIONES. ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

Resumen

This paper, that starts out from the multidisciplinary of modern archaeological practice, which is highly computerised and technical, presents a very succinct overview and analysis of the graphic representation that has been undertaken on the monuments of antiquity. From the re-edition of the treatise De Architectura by M Vitruvius down to the present-day three-dimensional reconstructions, which permit virtual visits, a multitude of reconstructions have been created, each of which is conditioned by the technical and aesthetic criteria of their day. Some have been strictly technical, while others were based upon drawings and paintings, both allows a two-dimensional image to be presented. Models, which are the greatest exponent of three-dimensionality, down to the present-day virtual reconstructions have also been created.

Palabras Clave: EVOLUCIÓN DE LAS RECONSTRUCCIONES. ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

1. Introducción

De forma generalizada, se puede definir la Arqueología como la ciencia que estudia las culturas del pasado a través del análisis y la interpretación de los restos materiales. Al suponer ello una ventana que permite una visión e introspectiva en el propio ser y evolución del género humano, el desarrollo de la Arqueología puede entenderse, también, como un exponente que permite medir el nivel cultural y madurez de un país o población. En Europa, dejando a un lado el mundo de la *Antiquaria* y los balbuceos del siglo XVIII, la Arqueología fue cobrando cuerpo a largo del siglo XIX, y se configuró como disciplina durante el XX, momento en el que se fijan los métodos y técnicas que la caracterizan y definen en la actualidad.

Hoy en día, la Arqueología, por su propio objeto, concita y demanda el concurso de otras ciencias y disciplinas; también, por su propia evolución, tiene contenidos cada vez más tecnológicos y caracteres íntegramente multidisciplinarios, que dimanen de la generalización del uso de la informática y de la arqueometría. Pero, a diferencia de otras ciencias más puras, la Arqueología es también una puerta, un vehículo que

permite el acceso y la incorporación de otras disciplinas de la Historia y de multitud de ciencias, sin las cuales no continuaría sumando logros, ni tendría el nivel de popularidad que posee en la actualidad.

Este Congreso que ahora nos convoca no es más que una invitación desde la Arqueología, para que multitud de profesionales y científicos nos ayuden a exponer y difundir esos logros, que a todos enriquecen como experiencia cognitiva.

La contemplación de cualquiera de aquellas primeras reconstrucciones realizadas en los siglos pasados, junto a las actuales reconstrucciones virtuales nos sirve para resaltar, por una parte, la evolución del conocimiento arqueológico y por otra de la representación gráfica, que bien se puede calificar de revolución, ya que las nuevas técnicas informáticas, con un lenguaje propio, nos permiten ahora una representación y exploración tridimensional, que supera los hasta ahora métodos tradicionales de representación.

2. Desde los inicios

En 1486 se reeditó en Roma el tratado *De Architectura* que escribiera M. Vitruvio, afamado arquitecto e ingeniero al servicio de Julio Cesar y Augusto. La edición de este tratado, ya conocido y empleado durante la Edad Media, sirvió para que los artistas del Renacimiento, grandes admiradores de la cultura clásica, proyectaran, reprodujeran y difundieran a través de sus estampaciones las formas arquitectónicas de la antigüedad greco-latina. La propia antigüedad del tratado, junto con la pervivencia de grandes edificaciones del pasado, tan presentes en los países del arco mediterráneo, en toda la península itálica y sobre todo en Roma, donde los papas, en especial Julio II, empezaron a realizar excavaciones arqueológicas para nutrir sus colecciones, hizo que ese tratado se reeditara y revisara en multitud de ocasiones y países, con un fuerte reauge en el siglo XVIII.



Figura 1. M. Vitruvio. Trazado de Teatro.

Momento, este último, en que se redescubre en toda Europa el mundo clásico después del primer acercamiento humanista del citado Renacimiento. Con el racionalismo ilustrado y vuelta al clasicismo, la Arqueología adquiere gran protagonismo como vehículo para el estudio del pasado, colaborando con ello a la superación de la labor de los historiadores, cronistas y anticuarios de los siglos XVI y XVII. Junto a las expediciones científicas que exploran y estudian los nuevos mundos, más allá de los límites del continente, proliferan en toda Europa los viajes artísticos y literarios, en especial por los países que poseen huellas de un pasado clásico. De la divulgación de esos viajes eruditos surge el *Grand Tour*, viajes a través de los cuales los jóvenes de la nobleza y burguesía europea, acompañados de ilustres preceptores, como J. J. Winckelmann, se formarán y educarán en la cultura clásica.

Todos esos viajes se prodigan en múltiples publicaciones sobre historias locales o nacionales, sobrepasándose en ocasiones los límites geográficos de las nacionales, para presentar la globalidad del Imperio romano, como es el caso de la obra dirigida por Bernard de Montfaucon, benedictino, director del Cabinet de

Médailles de Sant-Germain-des-Près. Este empezó a publicar en París, en 1717, la primera obra de conjunto sobre los monumentos de la Antigüedad: *L'Antiquité expliquée et représentée en figures*, que consta de 15 volúmenes en edición bilingüe francés-latín, donde se representan y también reconstruyen los edificios más representativos del Imperio romano en suelo europeo, algunos de ellos, como puede ser el caso de algún anfiteatro, con combate de gladiadores y *venationis* incluidos.



Figura 2. G. B. Piranesi. Reconstrucción de Templo de Isis en Pompeya.

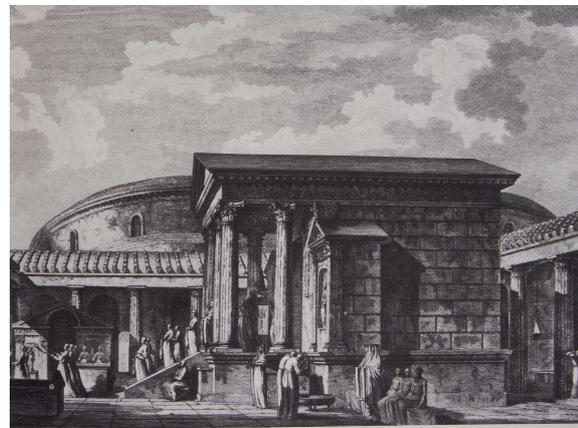


Figura 3. J. Louis Desprez (1742-1804). Reconstrucción el Templo de Isis y Foro de Pompeya.

El afán por el conocimiento hace que se propicien excavaciones arqueológicas, se creen academias, institutos, sociedades, etc..., en especial tras el descubrimiento y las excavaciones emprendidas en Herculano (1738) y Pompeya (1748), cuyos hallazgos fascinaron a toda Europa. Con ellas se incentivaron otras muchas excavaciones que reafirmaron, aun más, la estética clásica, que servirá de inspiración a todas las artes. En lo referente a la Arquitectura y arquitectos, por sus estudios, reproducciones e interpretaciones de los antiguos monumentos romanos debemos destacar a G. Battista Piranesi (1720-1778), arquitecto, famoso por sus grabados inscritos en su obra *Prima Parte di Architettura e Prospectiva*, o en *Le Antichità Romane*, modelo ideal de su obra arqueológica, al igual que *Vedute de Roma*. Las estampaciones de Piranesi, sobre todo sus vistas de Roma, se

difundieron rápidamente por toda Europa y sus instituciones culturales, ya que eran adquiridas, como si de *souvenirs* se trataran, por los integrantes del *Grand Tour*. Esa difusión y el tratamiento arqueológico que hace de las ruinas, ejercieron una fuerte influencia e inspiración en el romanticismo y en las arquitecturas del clasicismo romántico.

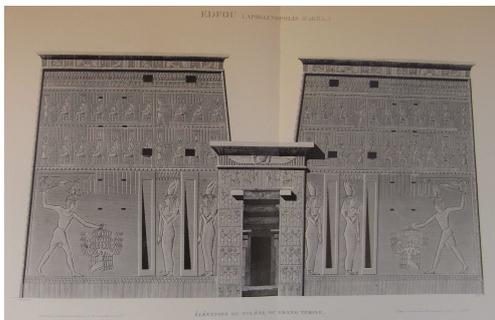


Figura 4. "Expedición de Napoleón a Egipto". Levantamiento del Gran Templo de Edfou.

Con unos modos de representación gráfica ya establecidos, la conocida como "Expedición de Napoleón a Egipto" incorporó un nuevo escenario geográfico y cultural, que superaba los límites del continente europeo y de la cultura clásica. La Expedición, de marcado carácter militar, ya que pretendía impedir a los ingleses el acceso a las rutas comerciales con oriente, permitió descubrir y estudiar otra nueva cultura de marcado carácter imperial, muy a fin con las aspiraciones imperialistas de Napoleón. Junto a un potente ejército, Napoleón desembarcó en Egipto, en marzo de 1798, con 167 miembros de la *Commission des Sciences et Arts*, que en apenas tres años descubrieron, documentaron y catalogaron multitud de monumentos y objetos, publicados en la *Description de l'Égypte*, París, 1809. La difusión de los estudios de esta nueva cultura, además de admiración, supuso el surgir en Europa de una auténtica "egiptomanía", que también generó un activo mercado de antigüedades y fuente de inspiración para artistas. A partir de ahora a las corrientes clásicas, ya citadas, se suma una nueva estética que fomentará el movimiento artístico del *orientalismo*, y una nueva ruta por los países del norte de África y próximo oriente, que "rivalizará" con el *Grand Tour*.

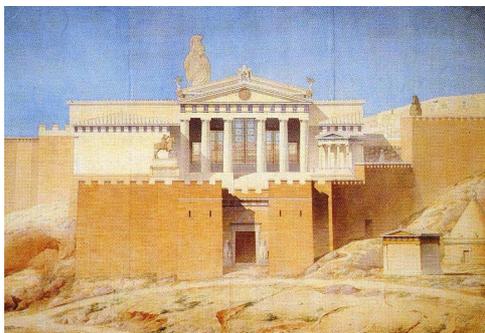


Figura 5. Louis-François Boitte (1864). Acrópolis de Atenas. Reconstrucción de Los Propóleos.

A partir de ahora, en la pintura historicista, donde se representaban escenas de la cultura y personajes clásicos, también se plasmarán escenas inspiradas en el "espejismo" de Oriente, que contribuirán a ofrecernos reconstrucciones del pasado. Unas con más rigor que otras y entre ellas las de Sir L.

Alma-Tadema, que tras su visita a Pompeya, fascinado por aportaciones de las excavaciones arqueológicas, incorpora los objetos excavados en sus cuadros y nos aporta recreaciones de la vida doméstica y pública, que además del movimiento y la bidimensionalidad incorporan el color.



Figura 6. Spring. Sir L. Alma-Tadema (1894).

Quizás a nivel general, las mayores aportaciones técnicas y didácticas en la reconstrucción de los edificios de carácter arqueológico sean las de la Academia francesa en Atenas o Roma. Esta última institución, creada en 1666, a través del siglo XIX creó una serie de becas para los artistas franceses seleccionados, a fin de completar estudios de arte y arquitectura. Estos *pensionnaires de l'Académie* y los alumnos de *les écoles nationales supérieures des beaux-arts* recorrieron y levantaron planos y

reconstrucciones ideales de los grandes yacimientos de Italia y Atenas. Estas reconstrucciones ideales de gran calidad y solvencia, perfectamente documentadas y representadas, supusieron la base para maquetas y muy posteriormente, para los platos de cine de las grandes producciones cinematográficas. Por poner un ejemplo, películas de autor, como *Espartaco*, *Ben-Hur* o *La caída del Imperio Romano*, se basaron para sus decorados en esos dibujos de *l'Académie*, y en la pintura historicista para las vestimentas, mobiliario y atrezos, en general. Los decorados del cine, pese a los múltiples errores de pequeña entidad, han contribuido, en no poca medida, a difundir imágenes y reconstrucciones de la antigüedad, en este caso clásica, aunque también de otros momentos históricos. Hoy en día también en el cine han irrumpido con fuerza los efectos virtuales, lo que permite las grandes superproducciones del pasado.

Ya que se han citado las maquetas, no debemos olvidar al *Museo della Civiltà Romana*, donde en el contexto de la Exposición Universal de Roma (EUR) se creó una museografía a base de maquetas de distintas escalas, incluso 1/1, que tienen su máximo exponente en la magnífica reconstrucción de la *forma urbis* de la Roma Imperial.

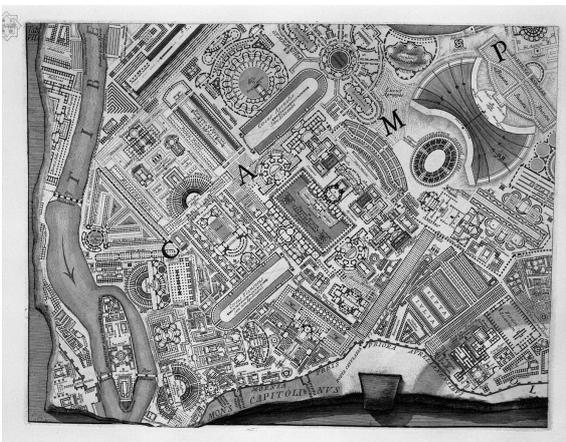


Figura 7. G. B. Piranesi. *Forma Urbis, Roma*.



Figura 9. *Ben-Hur*. Decorado para la "Carrera del Circo".

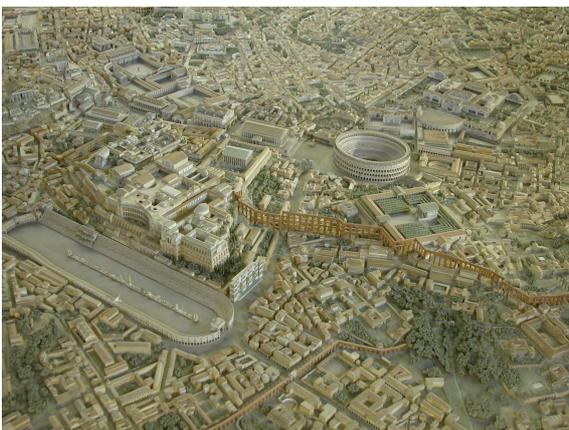


Figura 8. *Museo della Civiltà Romana*. Maqueta *Forma Urbis, Roma*.



Figura 10. *El Gladiador*. Combate en el Coliseo virtual.

Hasta aquí, muy sucintamente, un planteamiento y análisis de la evolución de las formas de representación gráfica en las evidencias monumentales de la antigüedad. El futuro, como siempre, está por definir, aunque seguro que permitirá seguir ahondando en el conocimiento de género humano y sus obras.

Bibliografía

FICACCI L. *Giovanni Battista Piranesi*, Taschen 2006.

FINO L., *Ercolano e Pompei. Vedute neoclassiche e romantiche*, Electa Napoli, 1988.

FORTE M. *Arqueología. Paseos virtuales por las civilizaciones desaparecidas*. Grijalbo-Mondadori, 1996.

GILLIPSIE C. C. et DEWACHTER M., en *Monuments de L'Égypte. L'édition impériale de 1809*, aux États-Unis 1988.

MORA G. *Historias del Mármol. La Arqueología Clásica Española en el Siglo XVIII*. Anejos de AEspA XVIII, Madrid 1998.

RODRÍGUEZ RUIZ D., en *Marco Vitruvio Polión. Los Diez Libros de Arquitectura*. Edición de José Ortiz y Sanz. Madrid 1987.

Paris-Rome-Athènes. Le voyage en Grèce des architectes français aux XII et XX siècles. Exposition de École nationale supérieure des Beaux-Arts, Paris 1982.