

La ilustración histórica desde la hipótesis de investigación al medio interpretativo

Matilde González Méndez, Javier Luaces Anca y Marta Fontán Cabadas

Especialistas en revalorización y comunicación del patrimonio.
Galicia, España.

Presentación

Tilden definió la interpretación del patrimonio como «una actividad educativa que pretende revelar significados e interrelaciones mediante el uso de objetos originales, experiencias de primera mano y medios ilustrativos, en lugar de simplemente transmitir la información de los hechos». La parte sustantiva de la definición es la idea de revelar significados e interrelaciones. La estrategia para comunicar eso que más adelante llama «una verdad superior que se oculta tras cualquier declaración de un hecho», es la utilización de objetos originales, experiencias y medios ilustrativos.

Este artículo atenderá a los últimos, a los medios ilustrativos en historia o arqueología, nuestro ámbito de trabajo, pues haremos un pequeño recorrido por algunos de ellos hasta llegar a la ilustración histórica, que es la que a nosotros nos ocupa. Sus diferencias, a veces tenues, no son claras para todo el ámbito profesional que las utiliza, pero nos sirven para contextualizar el objeto del artículo.

La diversidad gráfica en arqueología

El **dibujo arqueológico** documenta los elementos aparecidos en las intervenciones arqueológicas. Dado que excavar implica destruir el contexto para descubrir los restos, es fundamental registrar (a través de dibujos, descripciones, planos, fotos...) los elementos localizados y el contexto que les aporta significación. El dibujo también es esencial para evidenciar las características y condiciones de los materiales recuperados, reconstruir formas incompletas, estudiarlos o compararlos con los de otros yacimientos... Es imprescindible para reproducir, en cierta medida, las condiciones de los hallazgos, posibilitar la investigación y servir de documento ante degradaciones, robos, etc.

Como parte de la documentación, el dibujo arqueológico trata de reflejar de manera precisa y sintética lo que se detecta o se comprende¹ del yacimiento. Apartándose de lo artístico o de lo realista, se realiza según unas convenciones, y por eso resulta de difícil lectura a las personas no habituadas y menos atractivo que otro tipo de dibujo más elaborado plásticamente. Sin embargo, no es raro encontrarlo en los medios comunicativos de yacimientos, museos o centros de interpretación. Creemos que por razones varias entre las que destacamos:

- 1) Que es un material siempre disponible (salvo que estemos ante una excavación muy antigua o furtiva) y utilizable en las muchas ocasiones en que el presupuesto no alcanza para reelaborarlo y volcarlo a formas más atractivas.
- 2) A veces se considera que, siendo documentación más objetiva o científica, es el mejor reflejo de los hallazgos.

Con la incorporación de las nuevas técnicas de registro y documentación digital se puede generar una documentación gráfica en tres dimensiones más perceptible a ojos no familiarizados. Y, aunque aún no está al alcance de todos los trabajos por los recursos que requiere, cada vez es más accesible. Así, lo que antes era documentación bidimensional ahora puede ser tridimensional. Con todo, dado que los lugares y sus elementos aparecen incompletos, lo que documentemos serán restos parciales. Si el edificio aparece sin tejado ni paredes, la mera modelización tridimensional del hallazgo mostraría un edificio incompleto y quizás poco comprensible.

La reconstrucción o recreación virtual: Partiendo de la modelización de los restos de un edificio o un objeto, se pueden reconstruir con un buen grado de certeza algunos volúmenes o partes prolongando o proyectando los restos disponibles, pero otras veces la simple extensión puede incluir una buena dosis de inferencia. Por ejemplo, podemos prolongar un tanto en altura las paredes circulares de una casa castreña, pero ¿cuánto?, ¿tendría un altillo y ser más alta que si la consideramos sin altillo?, ¿tendría huecos de ventilación e iluminación o la luz solo entraba desde la puerta? Esto que parecen detalles menores genera un ambiente distinto en la vivienda e incluso apunta posibilidades distintas de actividad y sociabilidad entre sus habitantes.

¿Cuánto prolongamos una muralla cuya altura desconocemos? Su factura y materiales pueden orientarnos sobre la altura que podría soportar, pero no sobre la que sus constructores le dieron. No obstante, la percepción del lugar

¹ Deberíamos decir lo que interpreta (Caballero 2006), desde un punto de vista científico, pero lo evitamos para no confundirlo con la interpretación del patrimonio.



Ejemplo de nuestros primeros trabajos (2006): Panel con infografía 3D, realizada por Pablo Castro, con una reconstrucción virtual de un sector del castro de Santa Trega en A Guarda, Pontevedra.

cambia cuando de una muralla baja (que simplemente albergue los edificios) pasamos a una muralla imponente ya desde la lejanía. Las implicaciones histórico-sociales de cada tipo también son distintas. Además, ¿se remataría con almenas o un simple parapeto?, ¿tendría adosados elementos en madera como cadalsos? Acudir a otros elementos de similar tipo y cronología, la arqueología experimental y otras disciplinas auxiliares pueden proporcionar ayuda, pero no resuelven todas las dudas.

Diferenciamos la **reconstrucción virtual**, para la que –a nuestro entender– se puede emplear cualquier medio gráfico (aunque actualmente el concepto se reserve sobre todo para la realización de modelos digitales), de la **realidad virtual**, que representa imágenes de objetos, estructuras o espacios, a través de un sistema informático que da, o pretende dar, la sensación de realidad, ya sean reproducciones fieles de los elementos existentes o recreaciones totales como se hacen en los videojuegos. Otro tipo es la **realidad aumentada**, que parte de un escenario real, por ejemplo, un yacimiento, al que se le superponen imágenes recreadas, pudiendo distinguir la realidad de la imagen que se le añade.

Nuestra experiencia en la ilustración histórica

Entendemos la **ilustración histórica** como la creación de escenas que ilustran un momento de la historia de un lugar, como reconstruir escenarios del pasado a través del dibujo con la finalidad de presentar una «hipótesis de cómo pudo haber sido», aclarando o explicando al espectador el elemento ilustrado. En este sentido, puede entenderse como una versión de la recreación virtual o de la realidad aumentada en la que solo se muestra una imagen fija. La realidad virtual cumple más objetivos y fines que los ilustrativos, como señalan Piquer et al. (2015), pero en todo caso realidad virtual e ilustración histórica comparten: 1) el propósito de hacer una reconstrucción hipotética del pasado y 2) su fundamento en una adecuada documentación.

Como este equipo la entiende, la ilustración histórica parte de los elementos existentes (la topografía, los edificios, los materiales...), pero se extiende más allá de ellos al incorporar cierta dosis de conjetura o inventiva para recrear escenas más completas. En ella los aspectos artísticos tienen un mayor protagonismo que en el dibujo arqueológico, lo mismo que la subjetividad de las personas que conciben y plasman la ilustración, aunque su base deba ser una buena documentación (Diéguez 2019), pues aun sin gazapos una imagen del pasado puede estar lejos de ilustrar su realidad, dado que del pasado solo sabemos o dilucidamos unos pocos detalles, pero resulta claro que se aparta de lo que pudo haber sido cuando incorporamos elementos desacertados. Así, a la hora de realizar una ilustración histórica creíble, defendemos que ha de considerarse:

- a) La representación de un sitio real, pues vincula el actual espacio con el del pasado.
- b) La documentación de todo tipo (gráfica y escrita) existente sobre el lugar.
- c) Su interpretación histórica, es decir, el relato científico derivado de la investigación que nos permite comprender y significarlo en el contexto de un espacio, un tiempo y una sociedad.
- d) La época y cultura que tratamos de reconstruir, pues nos permitirá ambientar y dar contexto a los escenarios y personas que incluye.

Se pueden señalar puntos de afinación a la hora de hacer una ilustración histórica, pues esta puede quedarse en dar una forma general al escenario o puede llegar a reproducir o reconstruir sus elementos de forma muy precisa: la exacta topografía del lugar y su interpretación en el pasado, las características de los muros (tamaño, forma y orientación de las piedras), los tipos y texturas de los materiales, etc. La ilustración será más fiel a la realidad cuanto más se consideren estos detalles, pero entendemos que la ilustración histórica debe ir

más allá para transmitir algo más que las exactas formas y texturas de un escenario, «algo más que información», como decía Tilden.

Hacia una ilustración interpretativa

Así, consideramos que la ilustración debe transmitir un ambiente de vida, un contexto que aporte sentido al elemento, que evoque más ideas y sensaciones que las que traslada la mera imagen de un objeto, un edificio o un paisaje congelado en su correcta materialidad. No ha sido corto el camino recorrido para llegar a esta idea. Hace ya casi veinte años que de forma puntual concebimos² ilustraciones para aportar sentido a elementos arqueológicos o históricos que hoy se nos muestran incompletos o destruidos, sin contexto ambiental y social.

Nos iniciamos en la ilustración histórica de forma autodidacta, sin un método previo. Sentíamos que una imagen podía aportar mucha significación al lugar que pretendíamos interpretar, pero no conocíamos bibliografía o información al respecto. Veíamos trabajos de recreación (virtual o con dibujo tradicional) y de realidad virtual que mostraban lugares en los que sus elementos aparecían muy bien reproducidos, pero sin personas que los habitaran o con personajes que parecían de atrezzo y no nos convencían del todo. Aunque no sabíamos razonar por qué o qué le faltaba, nos parecían fríos, sin emoción... Algunos muy «científicos», muy exactos, muy conseguidos en sus formas y materiales, pero que transmitían poco más que sus características formales.

En nuestros primeros trabajos intentábamos reconstruir escenarios bien ambientados históricamente y personajes habitando el lugar, haciendo algo cotidiano, corriente. Para ello realizábamos una tarea de documentación lo más exhaustiva posible en la que aunábamos la información disponible sobre el lugar y sobre los elementos que añadíamos para adjetivarlo: tipología de edificaciones que podían existir, función del entorno, personajes que podían vivir o pasar por el lugar, vestuario, utensilios, etc. Paralelamente, buscábamos un posible punto de vista desde el que reproducir la topografía y enmarcar la escena.

A continuación, mostramos una síntesis del proceso de trabajo de la ilustración histórica de la muralla de Vigo, Pontevedra, a su paso por la Plaza de A Pedra. En la actualidad la muralla ha desaparecido y la zona sufrió un importante relleno que la separa del mar que a mediados del siglo XIX aún la bordeaba.

² En un equipo, compuesto por las que suscriben y Pablo Castro Durán, en el que no siempre participamos todas en cada uno de los trabajos.



Tareas previas de documentación y realización de infografía 3D de trabajo para definir la configuración del lugar y el punto de vista.



El resultado: Ilustración realizada en 2018 del mercado en la plaza de A Pedra (ambientada en el siglo XVIII).

Buscar el punto de vista requiere considerar el equilibrio entre la reproducción topográfica, los elementos que vamos a mostrar del lugar y la adecuada percepción de aquello que queremos presentar: un paisaje, una actividad, unas personas... Por ejemplo, mostrar una actividad requiere un grado de detalle en los personajes que implica una reducción del campo visual del escenario. Por el contrario, presentar un escenario amplio precisa de una buena documentación topográfica y sobre todos los elementos que poblarían el lugar (los edificios, la vegetación, las formas agrarias...), y puede hacer que se disperse el foco de atención más allá del punto principal que deseamos mostrar. Así, solo decidir un punto de vista con un diseño general habitualmente requiere varios intentos o pruebas. Establecido el diseño general realizamos sucesivas aproximaciones con las subsiguientes correcciones hasta obtener el resultado deseado o, al menos, el mejor que podemos. Además, también hay que considerar el tipo de soporte hacia el que va destinada la ilustración histórica, ya que muchas veces el formato puede condicionar la perspectiva de una escena³: no es lo mismo ilustrar para un videojuego didáctico que para un cartel, un folleto o un libro.

Con los sucesivos trabajos fuimos percibiendo que, para dotar de mayor significación a la escena, para que revelase algo del lugar que pretende ilustrar, era necesario algo más que su documentación y diseño. Finalmente, acabamos por guionizarlas, es decir, que además de documentar y describir un escenario y unos personajes enfrascados en una actividad, tratase de narrar un hecho, una historia a través de las acciones de los personajes representados, todo ello relacionado con los elementos históricos que mostramos. Siendo el dibujo una imagen fija, no podemos hacer una narración, pero al concebir y verbalizar a través de un guion una acción que pudo desarrollarse en el lugar, intentamos:

- 1) Definir este guion como el desarrollo narrativo de un tema interpretativo o de un aspecto de ese tema, dado que la ilustración puede considerarse como un medio interpretativo.
- 2) Guionizar una acción en un lugar nos obliga a definir y plantear una buena hipótesis del sitio y plantear posibilidades sobre la forma de habitarlo por las personas. Documentamos sus posibles acciones e intentamos que los personajes presenten actitudes, carácter, expresión o humor más próximos a la humanidad, durante la acción que la escena representa⁴.

³ Mientras buscábamos documentación para la realización de este artículo localizamos este post donde se describe una forma de trabajo, con cierta similitud al que nosotros desarrollamos: <https://www.despertaferro-ediciones.com/2019/ilustracion-historica-arqueologia-e-historia/>

⁴ Sobre todo, ante sitios donde la documentación no apunta una actividad única o primordial. Por ejemplo, ante una tumba parece claro relatar un enterramiento, pero en una casa o una calle se puede presentar una amplia variedad temática.

- 3) Paralelamente, nos acercamos más a la creación de un ambiente, pensando aspectos concretos como la hora del día o la estación del año o la atmósfera que debe presidir la acción.

No podemos afirmar que lo hayamos logrado, sabemos que nos faltan aspectos por considerar, pero creemos que hemos dado un paso hacia una **ilustración interpretativa**, con lo que puede implicar de plus a la significación. La imagen conseguida sigue necesitando de texto explicativo, pues una imagen no siempre vale más que mil palabras, porque la historia está hecha de palabras que estimulan nuestra imaginación, de narraciones que un dibujo simplemente nos ayuda a contar.

Bibliografía

- Diéguez Uribeondo, Iñaki (2019): «Dibujo arqueológico e ilustración histórica: una profesión apasionante al servicio de la sociedad». *Revista PH Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico 97: 17-20*. Accesible en <http://www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/4367>
- Caballero Zoreda, Luis (2006): El dibujo arqueológico Notas sobre el registro gráfico en arqueología. *Papeles del Partal*,3: 75-95. Accesible en: <http://hdl.handle.net/10261/13856>
- González Méndez, Matilde (2020): «A muralla moderna de Vigo Pontevedra, do estudio á Interpretación do Patrimonio». *Ambientalmente Sustentable*, Vol. 27 Núm. 1: 141-45. DOI <https://doi.org/10.17979/ams.2020.27.1.6555>
- Luaces Anca, Javier y González Méndez, Matilde (2008): «A sintética ilustración dun castro: a limpeza e sinxela sinalización de Sta Trega, A Guarda, Pontevedra». En *Actuacións Arqueolóxicas 2006*. Santiago Xunta de Galicia: 62.
- Piquer-Cases, Juan Carlos; Capilla-Tamborero Ester y Molina-Siles, Pedro (2015): «La reconstrucción virtual del patrimonio arquitectónico y su aplicación metodológica». *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, 25: 258-267. doi: 10.4995/ega.2015.3674
- Tilden, Freeman (2006): *La interpretación de nuestro patrimonio*. Asociación para la Interpretación del Patrimonio.
- Mingote Rodríguez, Enrique (2009): «La Interpretación gráfica en la nueva museografía». *Boletín de Interpretación*, 20: 18-21.