

# ESTA HISTORIA YA TUVO LUGAR

La **virtualidad** y la **realidad** empiezan a emparejarse en nuestra vida desde que jugamos a que las cortinas de nuestra casa eran la Puerta Mágica de Doraemon y que atravesándolas pasaríamos a otro plano distinto. Aristóteles no veía mucho al Doraemon, pero en sus esquemas de razonamiento ya estaban el verdadero o falso, el cero y el uno: el dilema binario de la informática moderna. El progreso conceptual no ha sido tanto.

Hace poco leímos [este artículo](#) del profesor Mauricio Rinaldi sobre la autonomía del arte y la subjetividad en la sociedad contemporánea. Precisamente su reflexión la titula: *¿Nuevas tecnologías? Y es que, ¿son tan nuevas las nuevas tecnologías?*

Partiendo de estas reflexiones, decidimos visitar el Museo Arqueológico Nacional en busca de restos del pasado que nos remitieran a formas de expresión y comunicación de la contemporaneidad.

Steve Jobs \*\*\* que era un petardo \*\*\*\*  
popularizó las tablets en 2010; pero a ver, fijo que  
los padres paleolíticos, agobiados después de la  
caza del bisonte, ponían a sus hijos a mirar estas  
plaquetas prehistóricas de la Cueva del Castillo  
sobre las que se grabaron una serie de animales  
(quizás, paleo-peppa pig) Estas proyecciones  
horizontales de mundo táctil evolucionaron a  
materiales como cera o pizarra, hasta el cristal  
templado de nuestras modernas tabletas.  
Tampoco ha cambiado tanto el tema.





Las pantallas planas del pasado, de gigantescos píxeles visibles, colgaban de suelos, techos o paredes en las suntuosas villas romanas. En la época imperial no tenían Sálvame Deluxe, pero al menos podían pasar las tardes contemplando apaciblemente las cuatro estaciones en el mosaico de la *domus*.



Secutor contra retiarius

Modelo:  
Piazza Colonna  
Roma  
Italia

El secutor (Asiánax) y el retiarius (Kalendio) se enfrentan a muerte. El retiarius, armado con un arpón, intenta atravesar el escudo del secutor. El secutor se muestra ágil y consigue desarmar al retiarius. La palabra VICT, tanto al comienzo de la escena como al final, denota la victoria del secutor.

Los gladios retiarius y secutor


Modelo:  
Piazza Colonna  
Roma  
Italia

Los gladios (Asiánax) y el retiarius (Kalendio) se enfrentan a muerte. El retiarius, armado con un arpón, intenta atravesar el escudo del secutor. El secutor se muestra ágil y consigue desarmar al retiarius. La palabra VICT, tanto al comienzo de la escena como al final, denota la victoria del secutor.


Por otra parte, los mosaicos con luchas de gladiadores nos evocaron inmediatamente a videojuegos de lucha en dos dimensiones, compartiendo la misma disposición de personajes a lo largo de un eje horizontal. Si estos mosaicos tuvieran sonido, tendría que ser el de: "Round one... Fight!". El medio ha cambiado, pero el método de representación sin duda es prácticamente idéntico.



La idealización estética ha existido durante toda la historia del arte y encontramos muestras de ello por toda la colección del museo, desde la Dama de Elche hasta las vírgenes medievales, y para nosotros encuentra continuidad con los filtros que nos agrandan los ojos y eliminan los granitos y las rojeces de la cara. En el caso de los sarcófagos egipcios es especialmente aparente, alojando una imagen idealizada superpuesta sobre la cara de una persona. ¿Tendría Ramsés II instagram? Probablemente, sí. Sería pesadísimo.



Azuela y herr



Excavaciones en el templo mayor



La preocupación por la tipografía no es sólo cosa de modernos que solo saben usar tipografías sin serifa \*nosotros\*. Nos moló encontrar la corona de Recesvinto, parte del tesoro visigodo de Guarrazar, y ver que en las letras pendientes había una clara preocupación por la estética de la caligrafía. Estética que los visigodos desarrollaron ampliamente en sus códices a través del desarrollo de la letra visigótica, quizás una proto-Helvetica Neue. Steve Jobs es un visionario para quienes no han visitado el Museo Arqueológico Nacional.

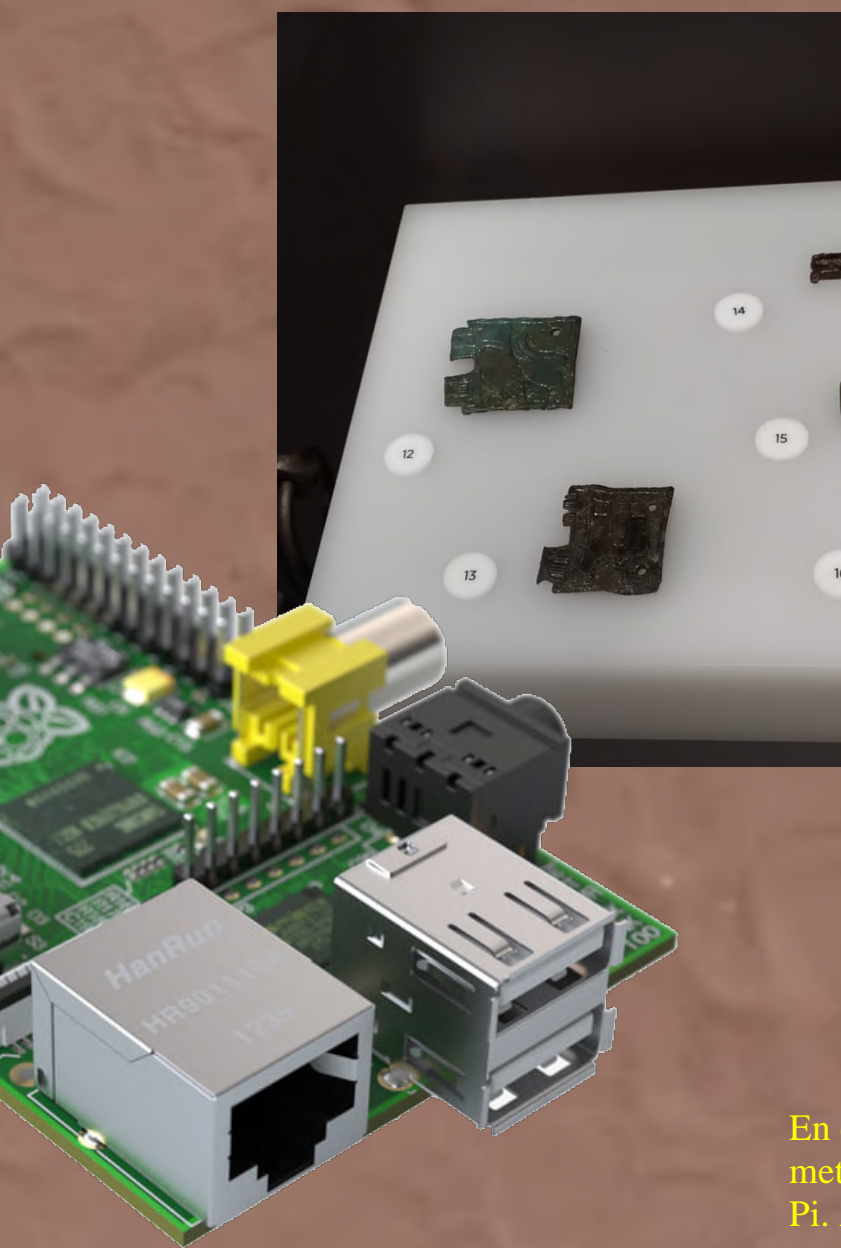


La mayor parte del arte islámico se articula a través de la repetición de unidades geométricas y vegetales que terminan ocupando un todo. Nosotros pudimos comprobarlo especialmente bajo la Cúpula de Torrijos del museo. Este sentido de diseño a través de la concatenación de patrones nos recordó al *horror vacui* del net.art que hace uso de código de programación. Más allá, podríamos argumentar que la formulación de internet, a través de redes que convergen y divergen formando una inmensa malla digital, es un método de manipulación de información que, en su proyección formal, constituiría un inmenso y bello ataurique. Y ya de paso, os recomendamos MAZO jugar a esta chulada de videojuego desarrollado por Mahdi Bahrami inspirado en los diseños del arte islámico: <http://www.engare.design/>

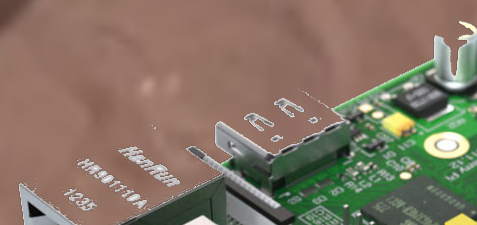




En muchas piezas de arte medieval, como crucifijos, arquetas, o capiteles se encuentra representado el Tetramorfos, imagen simbólica de los Cuatro Evangelistas (San Marcos, como un león; San Mateo como un ángel; San Lucas como un buey y San Juan como un águila). Podemos plantear un paralelismo con nuestra propia representación simbólica en el entorno digital, ya sean videojuegos, redes sociales, foros de discusión, etc., a través de avatares, sustituciones simbólicas de nuestro cuerpo. Al igual que en el caso del Tetramorfos, estos símbolos no suponen tanto una *transformación* como una *translocación* de nuestros cuerpos, un desplazamiento de nuestra identidad para que tenga perfecto sentido en una dimensión con otras reglas de juego.



En el museo encontramos también estas placas metálicas que nos recordaron a una Raspberry Pi. A veces es la técnica, y otras lo formal lo que permanece a través del tiempo, encontrando distintas maneras de materializarse.



En esta reflexión sobre cómo las nuevas tecnologías han cambiado los métodos de expresión, podríamos buscar aquellos matices y dimensiones perdidas y ganadas en el tránsito a las tecnologías del presente. Quizás ese aura del que hablaba Walter Benjamin se haya disuelto en la reproductibilidad del píxel... aunque al tiempo, la posibilidad de lo digital nos haya permitido una cercanía impensable en la época de la unicidad.

O quizás debamos buscar y hablar de otro aura, del momento de publicar una foto y esperar con sufrimiento a que la persona que te mola te de like.


Quizás podríamos pensar en ciberfeminismos. Quizás hablar de dimensiones.

Quizás de consumo y sostenibilidad.

En cualquier caso, es muy guay ir al pasado a pensar en el presente, así que os recomendamos visitar el Museo Arqueológico Nacional con todas estas reflexiones en la cabeza.

¡Escribidnos un mensajito si algo os hace descubrir que Tesla es en realidad una antigualla!

DESMUSEA



[desmusea.com](http://desmusea.com/estahistoria)  
[/estahistoria](http://desmusea.com/estahistoria)