

LA CATEDRAL DE GIRONA, PATRIMONI «PERSONAL»?

ANTONI MERCADER I CAPELLÀ

Les tecnologies clau són al nucli dels nous sistemes de comunicació mercès als avenços de les ciències i les tècniques i a la interacció amb les arts. Ciència, tècnica i vida tornen a ser en el rovell d'ou de la cultura, com fa quatre-cents anys.

A cada moment històric s'han articulat concepcions d'allò que és patrimonial i d'allò que no ho és, d'allò que és capital, herència, propietat o adquisició de béns artístics i culturals amb caràcter moral de pertinença col·lectiva.

Malgrat els punts de coincidència, no tenim la mateixa idea del patrimoni que tenien els renaixentistes. El que ara entenem per aquest és fruit de moltes vicissituds basades principalment en la veneració de l'objecte material, la major part de les vegades sota una visió reduccionista encarada a legitimar el present.

Anem cap a una societat tecnològicament innovadora –pluriforme i mediàtica–, i això és el determinant de moltes coses. Cada cop són més els ciutadans que tenen una percepció indirecta del patrimoni (material i immaterial) a través d'un mitjà de comunicació audiovisual, per comptes de fer-ho mitjançant els textos i les fotografies, com fins ara s'ha fet. Reproduccions i simulacions fetes amb vídeo i ordinador gràfic ho fan d'una manera molt distinta de com ho feien els relats de viatges, les lliçons dels professors d'història de l'art, la ficció cinematogràfica o el reportatge televisiu.

Una aplicació concreta de les tecnologies iconogràfiques de la comunicació, presentació, percepció, evocació patrimonial, és la que mostra quines i com han estat les transformacions del temple de Karnak durant vint-i-quatre segles. Produïda pel CNRS francès i la companyia EDF (Electricitat de França), ha estat realitzada amb ordinadors dels que fan servir per a dissenyar i controlar les centrals nuclears.

Qualsevol dia, d'una manera semblant presentarem l'evolució simulada de la catedral de Girona. Conjunt monumental de característiques singulars, exemple de com s'han produït els corrents artístics a casa nostra i com hem anat variant i modificant la concepció patrimonial des dels seus orígens fins a les darreres actuacions. L'esplendor i la decadència dels corrents artístics de centenars d'anys hi són palesos.

Després del treball *in vitro* dels historiadors, arquitectes i urbanistes; després de les actuacions *in vivo*, refermant, modificant, enderrocant, construint..., ve un després *in symbolo*.

Les noves tecnologies estableixen relacions de coneixement d'un ordre distint de les actuals. Una participació interactiva d'imatges digitalitzades (numèriques), organitzades per ordinador en forma de simulació, no té res a veure amb el que ara coneixem. Afegirà elements nous a l'articulació de l'usuari amb el patrimoni. No és el mateix llegir, veure o sentir interpretacions de com la catedral ha evolucionat. No és el mateix ser lector/espectador passiu d'històries de ficció sobre esdeveniments constructius o «deconstructius». No és el mateix participar activament en un joc de simulacions que permetin, amb tot luxe de detalls, «entrar» en el rol dels actors que crearen i transformaren el conjunt.

Aquesta és la capacitat, la potencialitat de les imatges tecnològiques que poden articular allò que no necessàriament succeeix, que són aptes per portar-nos a una existència en potència, evocar una presència immediata..., arribar al simulacre tecnològic de temps i espai.

De sobte, ens trobarem amb la possibilitat de presentar i percebre el patrimoni artístic i cultural de la catedral de Girona d'una manera distinta de les fins ara emprades.

Com i en què es pot traduir, això?

En un enriquiment dels dispositius de transmissió de l'herència artística i cultural. En una facilitat tecnològica per a crear i «descrear» ens virtuals que ens ajudin a interpretar i viure el passat i l'actualitat del complex patrimonial. En un augment del pes específic dels components immaterials infravalorats per fetitxisme i veneracions objectuals. Fent que hom participi «personalment» en una mena d'autoprojecció a partir del llegat de la seu gironina.

Ser defensor de la Força Vella, passar les pestes, viure les dominacions, governar en el capítol, participar en l'aixecament de la gran nau, revisar els canvis litúrgics, dissenyar la façana principal..., podrien ser opcions participatives individuals. Serien realitats potencials accessibles per la correspondència simbòlica dels nombres amb les imatges mentals interioritzades..., a voltes tan sols intuïdes.

Amb el vídeo + ordinador aconseguim un eixamplament de la saviesa natural d'imaginar, accedim a la «realitat virtual»..., donem resposta al desig.

La tecnificació dels dispositius que regulen el grau de virtualització ajudarà a muntar-nos la nostra «particular» concepció patrimonial de la catedral?