

La copia infinita: la obra de arte (destruida) en la era de la reproductibilidad tridimensional

Luis Vives-Ferrándiz Sánchez

Luis.Vives@uv.es

Los conflictos bélicos que se han sucedido en Oriente Medio en el siglo XXI han repercutido de manera dramática en la conservación del patrimonio artístico y cultural de la zona. Desde la invasión de Iraq en el año 2003,¹ pasando por las primaveras árabes² hasta la reciente guerra civil de Siria, el patrimonio cultural ha sido objeto de destrucción, saqueo o pillaje por parte de distintos actores con consecuencias fatales e irreversibles.³ El Museo Nacional de Bagdad, por ejemplo, sufrió el robo de miles de objetos y artefactos cuando las tropas estadounidenses asediaban la ciudad en abril de 2003, piezas que no han podido ser recuperadas en su totalidad. La inestabilidad en la zona facilitó, además, el saqueo y pillaje en diversos sitios arqueológicos como Apamea o Palmira. Unos años antes, los problemas de conservación del patrimonio cultural en Oriente Medio quedaron de manifiesto con la voladura de los budas de Bamiyan por parte de los talibanes,⁴ un acto de destrucción de imágenes que sirvió de preámbulo a los famosos ataques iconoclastas que el grupo terrorista Dáesh realizó en el contexto de la guerra civil de Siria.

1. Elizabeth C. STONE: «An update of the looting of archaeological sites in Iraq», *Near Eastern Archaeology*, 78/3 (2015), pp. 178-186.
2. Sarah PARCAK: «Archaeological looting in Egypt: a geospatial view (case studies from Saqqara, Lisht, and el Hibeh)», *Near Eastern Archaeology*, 78/3 (2015), pp. 196-203; Susan KANE: «Archaeology and cultural heritage in post-revolution Libya», *Near Eastern Archaeology*, 78/3 (2015), pp. 204-211.
3. Suzanne E. BOTT: «Mapping the heart of Mesopotamia: a bittersweet legacy in the landscape of war», *Near Eastern Archaeology*, 78/3 (2015), pp. 162-168.
4. Finbarr Barry FLOOD: «Between cult and culture: Bamiyan, Islamic iconoclasm and the museum», *The Art Bulletin*, 84/4 (2002), pp. 641-659; Kristine KOLRUD, Marina PRUSAC: *Iconoclasm from Antiquity to Modernity*, London, Ashgate, 2014, pp. 166-169.

Los problemas de conservación del patrimonio durante los conflictos bélicos en Oriente Medio han sido objeto de interés no solo para la comunidad académica sino también para los artistas, que han sido sensibles a esta problemática y han realizado obras y desarrollado proyectos orientados a recuperar y reconstruir objetos perdidos, saqueados o destruidos empleando, en algunos casos, los más recientes avances tecnológicos. Pero, ¿cuáles son las implicaciones de usar las modernas técnicas de impresión para reconstruir una obra destruida? En este sentido, el presente texto tiene como objetivo profundizar en las relaciones de poder que se establecen cuando las impresoras 3D y las tecnologías digitales se emplean para reconstruir obras de arte destruidas en el contexto de los conflictos bélicos de Oriente Medio. Para ello, se estudia el trabajo de la artista Morehshin Allahyari (Teherán, 1985) con esculturas y objetos destruidos por el grupo terrorista Dáesh. Su proyecto artístico plantea diversas cuestiones sobre la circulación de copias en la Red, sobre el colonialismo en el campo de la reconstrucción digital o sobre el tipo de violencia que el mundo occidental ejerce en su afán por colaborar en la custodia y protección del patrimonio de otras culturas. Sus críticas se relacionarán con el trabajo del artista Michael Rakowitz (Nueva York, 1973), quien también toma como punto de partida las destrucciones del Dáesh para poner el foco en los problemas de conservación del patrimonio en tiempos de guerra y en las relaciones entre poder y colonialismo que se promueven a través de las obras de arte en zonas de conflicto.

LOS ATAQUES ICONOCLASTAS DE DÁESH

Los ataques iconoclastas del grupo terrorista Dáesh han conformado uno de los casos más conocidos de destrucción, saqueo y pillaje de patrimonio en tiempo de guerra de los últimos años.⁵ Sus acciones en el Museo de Mosul martilleando *lamassus*,⁶ derribando esculturas o disparando sobre bajorrelieves, o en las ruinas de la ciudad de Palmira, donde dinamitaron el templo de Baal, entre otras, fueron conocidas a nivel mundial gracias a las imágenes de su destrucción que los propios terroristas se encargaron de registrar y difundir por distintos canales. De este modo, *destrucción de imágenes* e *imágenes de la destrucción* conforman una paradójica dualidad que explica las actuaciones iconoclastas del grupo terrorista.

5. Ömür HARMANGASH: «ISIS, heritage, and the spectacles of destruction in the global media», *Near Eastern Archaeology*, 78/3 (2015), pp. 170-177; Luis VIVES-FERRÁNDIZ SÁNCHEZ: «(No) son solo imágenes: iconoclasia y yihad 2.0», *Anuario del Departamento de Historia y Teoría del Arte*, 27 (2015), pp. 11-30. Sobre iconoclasia, Darío GAMBONI: *La destrucción del arte. Iconoclasia y vandalismo desde la Revolución Francesa*, Madrid, Cátedra, 2007 y David FREEDBERG: *Iconoclasia. Historia y psicología de la violencia contra las imágenes*, Vitoria, Sans Soleil, 2017.

6. <<https://www.youtube.com/watch?v=JmrPxy-K7W4>> (20/09/2020).

El Dáesh es un grupo terrorista con una ideología política y religiosa vinculada al wahabismo que surgió al amparo de la guerra de Iraq del año 2003 como una escisión de Al Qaeda encabezada por Abu Bakr al Baghdadi y que, pasados los años, se convirtió en el grupo yihadista más poderoso y efectivo del mundo.⁷ La organización fue incluida el 17 de diciembre de 2004 en la lista de organizaciones terroristas del Departamento de Estado de los Estados Unidos de América⁸ y sus acciones fueron condenadas por el Consejo de Seguridad de Naciones Unidas en diversos comunicados⁹ o por la UNESCO en caso de acciones iconoclastas contra el patrimonio.¹⁰ El Dáesh pretende una restitución del califato histórico del siglo VII y aprovechó las crisis de Iraq y Siria para difundir su mensaje. Sus actuaciones sirvieron para desestabilizar a los aliados del mundo occidental en la zona de Oriente Medio y su política expansiva adoptó la forma de una guerra de religión. El Dáesh supo conectar con la frustración de muchos jóvenes musulmanes desencantados con las promesas democráticas que las potencias occidentales han tratado de implantar en la zona. Para ello, desarrolló una propaganda basada en las redes sociales y en la tecnología más moderna que le ha permitido llegar a un público mucho mayor que se ha sumado a su causa. El uso y dominio que demuestra de las tecnologías de difusión y captación de imágenes en las redes sociales hace del Dáesh un fenómeno moderno que combina armas tradicionales de destrucción con armas audiovisuales de seducción.¹¹

La destrucción de infinidad de piezas, esculturas, edificios o ruinas por parte del Dáesh ha tenido respuesta por medio de iniciativas de distinto tipo que han tratado de servirse de las innovaciones tecnológicas más recientes para reconstruir algunas de estas obras. Gracias a los llamados *nuevos medios*, aquellos que se identifican con el uso de un ordenador para la producción, distribución y exhibición,¹² estas piezas desaparecidas cobran vida de nuevo. Como ejemplo previo se puede mencionar a la pareja de millonarios chinos Zhang Xinyu y Liang Hong, quienes lograron restituir los budas de Bamiyan catorce años después de que fueran destruidos por los talibanes por medio de hologramas y tecnología 3D.¹³ La reconstrucción virtual tuvo lugar los días 6 y 7 de junio de 2015 tras solicitar permiso a la UNESCO, pues el enclave está declarado Patrimonio de la

7. Patrick COCKBURN: *ISIS. El retorno de la yihad*, Barcelona, Ariel, 2015; Loretta NAPOLEONI: *El fénix islamista. El Estado Islámico y el rediseño de Oriente Próximo*, Barcelona, Paidós, 2015, p. 15.

8. <<http://www.state.gov/j/ct/rls/other/des/123085.htm>> (15/09/2020).

9. <http://www.securitycouncilreport.org/atf/cf/%7B65BF99B-6D27-4E9C-8CD3-CF6E4FF96FF9%7D/a_hrc_res_s22_1.pdf> (15/09/2020).

10. <<http://whc.unesco.org/en/news/1351/>> (15/09/2020).

11. Javier LESACA: *Armas de seducción masiva. La factoría audiovisual de Estado Islámico para fascinar a la generación millennial*, Barcelona, Península, 2017.

12. Lev MANOVICH: *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Barcelona, Paidós, 2005, pp. 63-65.

13. <<http://www.dailymail.co.uk/news/peoplesdaily/article-3124580/Chinese-millionaires-create-amazing-175-foot-3-D-hologram-Afghan-Buddha-statue-destroyed-Taliban-bomb-blast.html>> (15/09/2020).

Humanidad y los trabajos de conservación y puesta en valor del lugar, a pesar de la destrucción, se encontraban en marcha. El proyecto de reconstrucción de los budas ha costado a la pareja más de 77.000 libras y fue probado en montañas de China antes de proceder a su restitución por medio de hologramas en el mencionado valle de Bamiyan.

MATERIAL SPECULATION: ISIS. MOREHSHIN ALLAHYARI Y LA IMPRESIÓN 3D

La artista Morehshin Allahyari puso en marcha el proyecto *Material speculation: ISIS* entre los años 2015 y 2016 en el que por medio de una impresora 3D y la tecnología digital (fig. 1) reconstruyó algunos de los objetos y esculturas destruidos por el grupo terrorista Dáesh a lo largo del 2015: Allahyari reconstruyó 12 estatuas de época romana que provenían de la ciudad de Hatra y una serie de objetos de la ciudad de Nínive.¹⁴ Este trabajo le ha supuesto el reconocimiento internacional y ha sido expuesto, entre otros sitios, en la *Biennale di Architettura* de Venecia de 2016, en el *Centre Pompidou* de París o en el *Museum of Applied Arts and Sciences* de Sidney en 2017.



Fig. 1. Morehshin Allahyari, *Material Speculation: ISIS*, Lamassu, escultura impresa en 3D y flash drive, imagen cortesía de la artista, 2015.

14. <<http://www.morehshin.com/material-speculation-isis/>> (15/09/2020).

La artista utiliza la tecnología con una clara voluntad política, ya que entiende su proyecto como gesto de resistencia ante la destrucción orquestada por el grupo terrorista que debe servir para reparar la historia y la memoria de esos artefactos desaparecidos. El trabajo de Allahyari va más allá de ser una mera contra-imagen, de una recreación con nuevas tecnologías de objetos destruidos, pues sitúa su práctica artística en la órbita del trabajo del historiador al documentar, investigar y conservar el pasado desaparecido para que pueda ser conocido por generaciones posteriores.¹⁵ En el interior de las piezas la artista ha dispuesto una tarjeta de memoria y un USB que contienen imágenes, información, mapas y vídeos sobre los objetos gracias a la ayuda de arqueólogos, historiadores y personal de museos de Irán e Iraq. Allahyari ha concebido sus esculturas para que puedan ser abiertas con facilidad y así utilizar el USB y la tarjeta de memoria, evitando tener que romperlas. Es un decidido gesto antiiconoclasta que respeta las imágenes, que reproduce lo que se ha perdido, que hace presente lo que está ausente y que se basa en la tecnología digital como un medio que nos permite redimir la pérdida de los objetos originales. Además, concibe internet como un espacio de exhibición en el que cada usuario puede ser un potencial artista o, cuanto menos, «escultor» de una de esas piezas desaparecidas si accede al archivo de impresión. Los actos de descarga, impresión o conservación del archivo en el ordenador personal de cada usuario redimensionan los espacios tradiciones de exposición, ya que el escritorio y el ordenador personal se convierten en las nuevas galerías, salas de exposición y museos.¹⁶

En los últimos años ha crecido y se ha abaratado una tecnología que ofrece nuevas posibilidades para la reproducción de obras de arte: las impresoras 3D. Si la fotografía, el cine o la imagen digital se ajustan de manera excelente para la reproducción de una imagen bidimensional como un cuadro o una pintura, las impresoras 3D cumplen con el deseo de reproducir una escultura o un objeto tridimensional con medios relativamente baratos. Los artistas han explorado sus posibilidades creativas y, poco a poco, el ámbito de la historia del arte y los museos han sido cada vez más abiertos a la hora de considerar el estatus artístico de los objetos creados por una impresora 3D. Muestra de ello es la reciente exposición que el Centre Pompidou dedicó a este tema en el año 2017, bajo el título *Mutations-créations / Imprimeur le monde*, que reunió en el museo el trabajo de una generación de artistas, diseñadores y arquitectos que utilizan la impresión 3D como una forma de experimentación y creación.¹⁷

15. Miguel Ángel HERNÁNDEZ NAVARRO: *Materializar el pasado. El artista como historiador (benjamiano)*, Murcia, Micromegas, 2012.

16. Paul SOULELLIS: «The distributed monument», *Rhizome* (2016), <<https://rhizome.org/editorial/2016/feb/16/morehshin-allahyari/>> (15/09/2020).

17. <https://www.centrepompidou.fr/cpv/agenda/event.action?param.id=FR_R-56ff3e998cb742a7ace2f49bef3d4a6d¶m.idSource=FR_E-56ff3e998cb742a7ace2f49bef3d4a6d> (15/09/2020).

Junto a ello, las impresoras 3D están gozando de un creciente interés por parte de arqueólogos e investigadores por las posibilidades que ofrecen para reconstruir piezas perdidas o para realizar copias de piezas en mal estado de conservación. La impresión 3D se está convirtiendo en una herramienta importante en la protección del patrimonio y, sobre todo, en la difusión de este, pues todo aquel usuario que tenga una impresora tiene el potencial de duplicar o multiplicar cualquier objeto artístico. Por ejemplo, el proyecto *Scan the world* se puso en marcha en junio de 2014 con el objetivo de facilitar el acceso y la realización de copias en 3D de artefactos culturales para su conservación y disfrute.¹⁸

En 2016, Allahyari compartió en internet el archivo para poder imprimir la escultura del rey Uthal (fig. 2), con motivo de una serie encargada por *Rhizome*, una plataforma artística orientada a la promoción de artistas que trabajan con las tecnologías digitales e internet. La serie, llamada *The Download*,¹⁹ toma como punto de partida la descarga de archivos de la red como un gesto artístico que abre nuevas posibilidades a la relación que los espectadores mantienen con las obras. Una gran parte de nuestra relación como usuarios con la Red se basa en las descargas, un pequeño gesto que desde *Rhizome* entienden como un acto más profundo en términos artísticos de lo que puede parecer a simple vista. Por medio de las descargas, los materiales que se encuentran almacenados en servidores se convierten en un objeto privado que se almacena en el escritorio o en los discos duros, paso previo a otra serie de actividades como la impresión, el archivado o la difusión. Los artistas que distribuyen materiales descargables a través de la red invitan a los usuarios a activar sus discos duros como espacios íntimos, privados y performativos para interactuar y relacionarse con el arte. La pantalla se convierte en una extensión del mundo, en un espacio de contacto con la realidad y de encuentro virtual entre millones de usuarios que se encuentra físicamente separados.²⁰ Los usuarios devienen en protagonistas de este proceso, algo muy propio del contexto del *net art* que desde sus comienzos había dado un nuevo impulso a la creatividad *amateur* por medio de distintas prácticas que diluyen las fronteras entre creador y espectador, entre artista y espectador, y que son parte fundamental de las lógicas participativas e inclusivas de las prácticas artísticas que se llevan a cabo en la Red.²¹

18. <<https://www.myminifactory.com/scantheworld/>> (15/09/2020).

19. <<https://rhizome.org/download/>> (15/09/2020).

20. Juan MARTÍN PRADA: *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*, Madrid, Akal, 2018, p. 105; Israel MÁRQUEZ: *Una genealogía de la pantalla. Del cine al teléfono móvil*, Barcelona, Anagrama, 2015, pp. 183-187.

21. Juan MARTÍN PRADA: *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, Madrid, Akal, 2012, pp. 36-48; Joan FONTCUBERTA: *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*, Barcelona, Galaxia Gutenberg, 2016, pp. 39-40.



Fig. 2. Morehshin Allahyari, *Material Speculation: ISIS, Rey Uthal*, escultura impresa en 3D y *flash drive*, imagen cortesía de la artista, 2015.

Sin embargo, ¿cuál es la naturaleza ontológica de estos objetos que salen de las impresoras 3D? Walter Benjamin se lamentaba hacia finales de los años 30 del pasado siglo de la pérdida del aura de las obras de arte como consecuencia del desarrollo de las técnicas de reproducción mecánica como la fotografía o el cine. El *aquí* y el *ahora* de las obras de arte, el aura, su autenticidad y su unicidad, quedaban desdibujadas con su reproducción fotográfica. La multiplicación de las imágenes gracias a las nuevas técnicas acercaba el arte a las masas pero, como contrapartida, el aura y la autenticidad quedaban borradas.²² Las reflexiones de

22. Walter BENJAMIN: *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*, Madrid, Casimiro libros, 2012.

Benjamin se ajustaban al contexto de los avances técnicos de la fotografía y el cine, pero, a lo largo del siglo XX y lo que llevamos del XXI, las posibilidades técnicas de reproducción de una obra de arte se han ampliado sin que las reflexiones de Benjamin hayan perdido actualidad. El desarrollo de la imagen digital y de los nuevos medios domina el mundo contemporáneo de la creación y de la reproducción de imágenes. Su difusión a través de los canales de la web 2.0 hace, además, que esta llegue a todas partes y que, al mismo tiempo, no esté en ninguna. La característica fundamental de la Red y de sus imágenes (por extensión debemos considerar a los archivos descargables para imprimir en 3D las piezas) es la deslocalización, la desaparición de un lugar físico en el que estas se encuentren.²³ El aquí y ahora que Benjamin aplicaba al aura de la obra de arte se convierte en el «en todas partes» y «siempre» del archivo digital.²⁴ En el caso de Allahyari, la deslocalización se despliega en varios niveles, pues no se puede olvidar que las piezas que se pueden imprimir han desaparecido realmente al haber sido destruidas por el Dáesh, con lo que el referente ha sido borrado. Al mismo tiempo, la distribución del archivo del rey Uthman hace que este se encuentre en todas partes y en ninguna al mismo tiempo. El modelo CAD, el archivo para poder imprimir la pieza, hace de puente entre el hueco ontológico que se abre entre la presencia y la desaparición de la pieza.

La unicidad de la obra de arte queda también comprometida con la posibilidad de obtener infinitas copias iguales. Para Allahyari, esto puede entenderse en un sentido positivo, pues las representaciones digitales pueden conjurar la desaparición de un objeto real. Si el aura ha perdido relevancia en el contexto digital, la inmortalidad que adquieren ahora las obras gracias a los archivos digitales es un contrapeso ontológico de primer orden. La copia, de este modo, garantiza que la obra viva para siempre. El trabajo de Allahyari nos advierte también del valor que asignamos a las copias y a las imágenes sustitutivas. En la tradición de la historia del arte occidental, la historicidad del objeto ha sido considerada la fuente de su autoridad, pues su inclusión en un horizonte cronológico determinado le confería sentido. Sin embargo, esta condición no siempre ha sido relevante, sino que, en algunos momentos de la historia, las sustituciones, réplicas y las copias han tenido también un valor destacable. Por ejemplo, los coleccionistas de antigüedades griegas y romanas entre los siglos XVI y XIX se conformaban en su mayoría con réplicas modernas de las obras antiguas que admiraban, sin importar si se trataba de un original o copia.²⁵

23. Sergio MARTÍNEZ LUNA: *Cultura visual. La pregunta por la imagen*, Vitoria, Sans Soleil, 2019, pp. 19-82; Joan FONTCUBERTA: *La furia de las imágenes...*, pp. 28-34.

24. Los archivos digitales, sin embargo, también están sujetos a la obsolescencia, pues pueden dejar de ser legibles si su formato ha quedado arcaico.

25. Alexander NAGEL y Christopher S. WOOD: *Renacimiento anacronista*, Madrid, Akal, 2017, p. 324.

La reproductibilidad tridimensional puede, paradójicamente, revertir la relación de la copia con el original e, incluso, tener más aura que el original.²⁶ Una copia digital ya no es una reliquia inferior o degradada, sino que puede ser una mejora al eliminar imperfecciones o defectos que las obras de arte puedan haber desarrollado con el paso del tiempo. Las copias tridimensionales de Allahyari no contemplan los desperfectos ocasionados por el Dáesh con lo que se borra un capítulo relevante de su historia como artefacto histórico-artístico. De algún modo, la impresora 3D consigue una suerte de repristinación en plástico que llega a ser una mejora del original.²⁷

EL MANIFIESTO ADICIONISTA Y EL COLONIALISMO DIGITAL

Material speculation: ISIS se sitúa en un marco conceptual más amplio, pues Allahyari ha desarrollado junto al artista e investigador Daniel Rourke el *3D Additivist Manifesto*, una propuesta que exalta la belleza del plástico inspirada en los manifiestos de las vanguardias europeas de comienzos del siglo XX²⁸ hasta el punto de afirmar que el esplendor del mundo se ha enriquecido con una nueva belleza, la de los desechos y la basura. Para Allahyari y Rourke, la historia humana habría abandonado la fase del Antropoceno y se habría adentrado en una nueva etapa definida por el impacto y efectos del plástico sobre el medio ambiente que se conoce como *Plasticeno*. El manifiesto adicionista se relaciona con el proyecto *Material Speculation* porque este se basa en el plástico (material que emplean las impresoras 3D) y porque el sistema de impresión 3D se basa en una técnica aditiva, pues su procedimiento consiste en añadir capas de plástico que van moldeando la forma de la figura que se quiere imprimir. Aquí es donde sale a la luz la relación entre tecnología y política, ya que el petróleo ha sido un elemento fundamental en la crisis bélica de Oriente Medio, por lo que su uso como material para generar las contraimágenes perdidas en los actos iconoclastas se revela como un acto político. Por medio de este proyecto, se trata de poner el foco de atención en las relaciones políticas y poéticas que se establecen entre la yihad, el tecnocapitalismo, el petróleo, el plástico y las impresoras 3D, practicando una suerte de historia «a contrapelo» que revela las injusticias del presente en la tradición historiográfica de Walter Benjamin.

El proyecto de Allahyari pretende también combatir el llamado colonialismo digital, es decir, la tendencia a emplear las tecnologías de la información de un

26. W. J. T. MITCHELL: *¿Qué quieren las imágenes? Una crítica de la cultura visual*, Vitoria, Sans Soleil, 2017, pp. 396-401.

27. La copia obtenida se aproxima al concepto de simulacro de Baudrillard, pues esta adquiere la condición de un doble operativo de lo real. Véase Jean BAUDRILLARD: *Cultura y simulacro*, Barcelona, Editorial Kairós, 2005, pp. 9-80.

28. <<https://additivism.org/manifiesto>> (15/09/2020).

modo que reproduce las relaciones de poder coloniales.²⁹ Para ello, Allahyari decidió que solamente una de las esculturas del proyecto, la del rey Uthal, se pudiese descargar a través de internet mientras busca un espacio institucional en Oriente Medio que pueda custodiar, archivar y conservar el resto de archivos y documentación sobre las piezas.³⁰ De este modo, Allahyari pretende apoyar el ámbito geográfico que ha sufrido una serie continua de conflictos bélicos en los últimos años que son, en parte, consecuencia de las políticas coloniales del mundo occidental. Por lo tanto, en la propuesta artística de Allahyari se revela una crítica colonial que afecta a varios puntos: la responsabilidad de las políticas coloniales en la inestabilidad de Oriente Medio, la destrucción de patrimonio como un efecto de esas políticas y conflictos, los museos como expresión del poder colonial o la digitalización de las piezas destruidas como muestra refinada de un colonialismo digital.

Allahyari también quiere subrayar por medio de su trabajo la violencia invisible de las potencias occidentales. La violencia de los terroristas de Dáesh es el punto de partida de *Material speculation: ISIS* y se trata de un tipo de poder, violencia y fuerza que es conocida gracias a las estrategias de difusión de imágenes de destrucción que los terroristas hicieron servir. Junto a esta violencia visible, Allahyari quiere denunciar la violencia invisible que las potencias occidentales y las grandes empresas tecnológicas ejercen sobre la zona de Oriente Medio y sobre el patrimonio en peligro. Las empresas tecnológicas que están implementando proyectos de protección y conservación del patrimonio se basan en los mismos mecanismos que han producido relaciones coloniales en el pasado, por lo que, en la actualidad, se estarían reproduciendo. El principio del colonialismo digital entiende que la conectividad de la Red perpetúa el colonialismo tradicional y que estamos asistiendo a una nueva expansión colonial de lo real a lo virtual. Desde este punto de vista, *software*, rúters y ordenadores son complementos del poder militar y económico, además de actores colonizadores de primer orden.³¹

Los museos eurooccidentales, sin embargo, también han reflexionado sobre los debates postcoloniales en relación a las piezas que en ellos se conservan y exhiben. Han sido varios los proyectos que se han puesto en marcha con la finalidad de devolver piezas a sus lugares de origen y que gracias a la posibilidad de realizar una copia digital se han llevado a cabo. Por ejemplo, el *Smithsonian National Museum of Natural History* ha devuelto a la comunidad Tlingit una serie de objetos que se conservaban en el museo y que para estos eran objetos

29. Otro de los proyectos artísticos de Allahyari se centra en el colonialismo digital. <<http://www.morehshin.com/digital-colonialism-2016-2019/>> (15/09/2020).

30. Estas piezas son, por ahora, imágenes latentes que existen en tanto que archivos pero que necesitan ser impresas para poder ser visibles. Tomo el concepto de imagen latente de las teorías sobre la fotografía analógica, donde alude a la imagen formada en el negativo que espera a ser revelada para existir. Joan FONTCUBERTA: *La cámara de Pandora. La fotografía@ después de la fotografía*, Barcelona, Gustavo Gili, 2011, pp. 32-45.

31. Petar JANDRIC y Ana KUZMANIC: «Digital postcolonialism», *IADIS. International Journal on WWW/Internet*, 13/2 (2016), pp. 34-51.

sagrados.³² Gracias a la tecnología digital, se pone en marcha un proceso de circulación de los objetos desde los museos que los custodian hacia las comunidades de las que provienen. El Smithsonian, además, ha desarrollado un potente programa de digitalización que tiene como misión incrementar y difundir el conocimiento a través de la tecnología de escaneo tridimensional,³³ ya que se ofrece a los usuarios la posibilidad de descargarse los archivos de impresión de diversos objetos custodiados por la institución estadounidense.³⁴

EL ARCO DE TRIUNFO DE LA TECNOLOGÍA

En abril de 2016 tuvo lugar la reconstrucción del destruido arco de Palmira en la plaza de *Trafalgar Square* en Londres, justo enfrente de la *National Gallery*, como iniciativa del *Institute for Digital Archaeology* (IDA).³⁵ Poco después de la destrucción del arco original de Palmira, Roger L. Michael, fundador y director del instituto, aseguró que se volvería a levantar un arco de triunfo en el mismo emplazamiento o cerca de él como símbolo de la victoria sobre los terroristas. Las perspectivas del IDA, sin embargo, no pudieron realizarse debido a la inestabilidad bélica de la zona, por lo que idearon una reconstrucción alternativa que serviría para mostrar al mundo el propósito y misión del instituto: el desarrollo y uso de las tecnologías digitales más vanguardistas para el estudio, conservación y difusión del patrimonio.³⁶ La elección de Londres fue debida a que hoy en día es un lugar multicultural, de cruce de culturas, como Palmira lo fue en la antigüedad. Sin embargo, la plaza elegida para esta reconstrucción es también un espacio urbano asociado al poder y a la guerra, pues los monumentos públicos y edificios gubernamentales que se encuentran a su alrededor, así como el nombre de la plaza, conforman un paisaje que transparenta el colonialismo británico del siglo XIX.

La propuesta reconstructiva del IDA buscaba, sobre todo, publicitar y poner de relieve el potencial de las modernas técnicas reproductivas tridimensionales. Sin embargo, la réplica del arco de Palmira recibió algunas críticas por parte de la *Factum Foundation for Digital Technology in Conservation*, una asociación dedicada a la conservación del patrimonio mundial por medio de las modernas técnicas de registro e impresión, pues consideraban que no se trataba de una réplica o facsímil sino de una copia aproximada hecha a escala menor. Las críticas se extendían hacia los escasos detalles decorativos de la réplica o hacia el material empleado en la

32. R. Eric HOLLINGER *et al.*: «Tlingit-Smithsonian collaborations with 3D digitalization of cultural objects», *Museum Anthropology Review*, 7 (2013), pp. 201-253.

33. <<https://dpo.si.edu>> (15/09/2020).

34. <<https://3d.si.edu>> (15/09/2020).

35. Stuart BURCH: «A virtual oasis: Trafalgar's square arch of Palmira», *International Journal of Architectural Research*, 11/3 (2017), pp. 58-77.

36. <<http://digitalarchaeology.org.uk/our-purpose>> (15/09/2020).

misma, pues las declaraciones del IDA eran confusas. Al mismo tiempo, las manifestaciones del IDA no despejaban la duda sobre si la réplica había sido tallada o se había utilizado una impresora 3D a gran escala.³⁷ La réplica del arco ha sido exhibida, después de Londres, en Nueva York, Dubai, Florencia, Arona, Washington D. C., Ginebra, Berna y Luxemburgo. Boris Johnson, alcalde de Londres en esos momentos, definió esta réplica del arco de triunfo como un triunfo de la tecnología.

Sin embargo, como decía Walter Benjamin en sus reflexiones sobre la historia, no hay documento de cultura que no sea al mismo tiempo un documento de barbarie.³⁸ La réplica del arco de Palmira en Londres es un ejemplo del colonialismo digital y de la violencia invisible que Allahyari quiere hacer denunciar con su proyecto. La tecnología digital que posibilita las réplicas o las copias entra dentro del concepto de *violent care* o protección violenta, un tipo de violencia ejercida por las potencias occidentales que son cómplices de los poderes occidentales que han llevado la guerra a la zona.³⁹ Para contrarrestar el uso colonialista de la tecnología digital en el contexto de la reproducción del patrimonio destruido en tiempo de guerra, Allahyari modificó el planteamiento inicial de su proyecto. El acceso a los archivos CAD para imprimir las piezas iba a ser libre para que todos los usuarios pudiesen acceder a ellos. Sin embargo, conforme la artista fue reflexionando sobre la naturaleza e implicaciones de su trabajo y de las técnicas de impresión en 3D, este se fue reconvirtiendo en algo más crítico. Para evitar que occidente monopolizase el acceso y control de los archivos de impresión, Allahyari los está conservando en privado a falta de encontrar una institución en la zona de Oriente Medio que pueda custodiarlos. Con este gesto postcolonial, la artista pretende empoderar al subalterno y convertirlo en protagonista de la custodia de su patrimonio.

DESCOLONIZANDO AL COLONIZADOR: MICHAEL RAKOWITZ Y EL LAMASSU DE MOSUL

La reconstrucción del arco de Palmira en *Trafalgar Square* no puede ser desligada de otra pieza que se ha dispuesto en ese mismo espacio urbano recientemente. En las cuatro esquinas de la plaza londinense que franquea el acceso a la *National Gallery* se encuentran cuatro pedestales que se diseñaron en el siglo XIX para disponer una escultura sobre cada uno de ellos. Tres de ellos albergan esculturas del monarca inglés George IV y de los generales Henry Havelock y Charles James Napier. El cuarto pedestal debía albergar, inicialmente, una estatua del

37. <<https://www.factumfoundation.org/pag/236/ida-palmyra-arch-copy>> (15/09/2020).

38. Walter BENJAMIN: *Obras I*, 2, Madrid, Abada, 2008, p. 309.

39. Morehshin ALLAHYARI: «Physical tactis for digital colonialism», *Medium* (2019), <https://medium.com/@morehshin_87856/physical-tactics-for-digital-colonialism-45e8d3fcb2da> (15/09/2020).

rey William IV, pero nunca se llevó a cabo por falta de recursos económicos, lo que ha motivado que estuviese vacío hasta fechas recientes. La *Royal Society of Arts* promovió un programa y una comisión para que el *fourth plinth* albergase de manera temporal esculturas de diversa temática que se han ido sucediendo en el pedestal con cierta periodicidad.⁴⁰ El artista invitado a exponer en ese cuarto plinto vacío de la plaza para el año 2018 hasta el mes de marzo de 2020 fue Michael Rakowitz, un artista conceptual que, aunque nacido en los Estados Unidos, cuenta con una ascendencia judía e iraquí que es fundamental para entender su obra y su propuesta en el paisaje londinense. Para el *fourth plinth*, Rakowitz concibió una obra titulada *The invisible enemy should not exist*, una escultura de un *lamassu* (fig. 3) en homenaje a la pieza destruida por el Dáesh en el Museo de Mosul.



Fig. 3. Michael Rakowitz, *The invisible enemy should not exist*, latas de sirope de dátil iraquí, 2018. Foto de Gautier de Bonde aparecida en el *New York Times* el 28 de marzo de 2018. En <https://www.nytimes.com/2018/03/28/arts/design/fourth-plinth-michael-rakowitz-london.html> (20/09/2020).

El *lamassu* de Rakowitz está hecho con latas de metal y con desechos de productos que aluden a la economía iraquí hundida a raíz de la invasión. Esa obra se engloba en un proyecto de mayores dimensiones que Michael Rakowitz inició en el año 2007 y que, con el mismo título que el *lamassu*, *The invisible enemy should not exist*, está enfocado a la denuncia de la desaparición, saqueo, robo y destrucción de objetos custodiados en el Museo Nacional de Iraq en Bagdad como

40. <https://www.london.gov.uk/sites/default/files/mgla140518-1933_-_attachment.pdf> (15/09/2020).

consecuencia de la invasión de 2003 por el ejército de los Estados Unidos.⁴¹ El título del proyecto es una traducción literal de *Aj-ibur-shapu*, la vía procesional de la antigua Babilonia que pasaba por la puerta de Ishtar, la cual fue excavada a principios del siglo XX por arqueólogos alemanes y trasladada al Museo de Pérgamo en Berlín para ser expuesta en su colección permanente. En los años 50, el gobierno iraquí reconstruyó también la puerta, a escala algo menor, monumento que fue empleado por Sadam Husein para exaltar su personalidad y que se convirtió en una atracción turística para los marines que invadieron el país en el año 2003. El poético nombre de la vía procesional de Babilonia, y por extensión de la pieza de Rakowitz, habla de la invisibilidad del enemigo. El artista se sirve de esa invisibilidad para enmarcar dos acontecimientos que definen su obra: por un lado, las supuestas armas de destrucción masiva que sirvieron como coartada para la invasión de Iraq en el año 2003, armas que nunca existieron y que por lo tanto eran tan invisibles como el ambiguo enemigo que la guerra contra el terrorismo desatada por la administración Bush pretendía llevar a cabo;⁴² por otro, la invisibilidad a la que se vieron abocados los miles de objetos saqueados y robados de los museos de Bagdad a raíz de la invasión. De este modo, el *lamassu* de Rakowitz, con la referencia nominal a la puerta de Ishtar condensa, de manera simbólica y real, las prácticas coloniales que occidente ha desplegado sobre Oriente Medio. Por un lado, por el traslado a Berlín del original y, por otro, por la conversión en reclamo turístico para los *marines* tras la invasión estadounidense.

El *lamassu* erigido en el *fourth plint* lanza, además, algunos paralelismos con algunos de los monumentos y estatuas que se encuentran en la plaza. Por ejemplo, algunos elementos de bronce de la columna del almirante Nelson que corona la plaza se realizaron con cañones salvados del naufragio del HMS Royal George. Rakowitz interpreta este dato como un reciclaje que está en sintonía con el reciclaje que él emplea para realizar el *lamassu*, pues su escultura está realizada con latas vacías de sirope de dátil, un producto que alude a la industria iraquí que se vio dramáticamente afectada por la guerra.

El deseo de Rakowitz es que la pieza, cuando se desinstale del plinto de *Trafalgar Square*, sea donada a Nínive o al Museo Nacional de Iraq, gesto que pretende devolver al territorio un objeto destruido por los avatares bélicos del siglo XXI. Allahyari, como hemos visto, también tiene la intención de que su proyecto se conserve en alguna institución de Oriente Medio.

El patrimonio cultural en tiempos de guerra ha sido objeto de saqueo y destrucciones que han tratado de ser contrarrestadas, por parte de los artistas, con

41. <<http://www.michaelrakowitz.com/the-invisible-enemy-should-not-exist>> (15/09/2020). Para la explicación de la obra, véase la entrevista al artista en <<https://frieze.com/article/michael-rakowitz-invisible-enemy>> (15/09/2020).

42. W. J. T. MITCHELL: *Cloning terror. The war of images, 9/11 to the present*, Chicago, The Chicago University Press, 2011, pp. 69-111.

el empleo de modernas técnicas de impresión tridimensional. Sin embargo, el optimismo con el que esas técnicas, sus resultados y los canales de distribución a través de internet han sido alabados en occidente, contrasta con la sospecha crítica que los artistas han desplegado al emplear esas mismas tecnologías: que el colonialismo se expande de lo real a lo virtual.

.....
LUIS VIVES-FERRÁNDIZ SÁNCHEZ es profesor titular del Departamento de Historia del Arte de la Universitat de València. Su principal línea de investigación se centra en el campo de la cultura visual contemporánea.