



## LA REPRESENTACIÓN MITOLÓGICA EN LAS NUEVAS ESTRATEGIAS ARTÍSTICAS

The mythological representation in the new artistic strategies

LIDÓN RAMOS FABRA <sup>1</sup>, CARLOS PESQUEIRA CALVO <sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidad Francisco de Vitoria, España

<sup>2</sup>Universidad Francisco de Vitoria, España

---

### KEYWORDS

Virtual Reality  
Mythcriticism  
Madrid  
Art  
Sustainable

---

### ABSTRACT

*The role of augmented reality, virtual reality or algorithms in society is increasing. It is enough to check the amount of technology that is being integrated as a habitual element in everyday life.*

*The objective of our study is based on combining both the usefulness and aesthetic possibilities offered by augmented reality offers with the study of mythology and its dissemination.*

*In the present work we focus specifically on the mythology about the founding of Madrid. The aim is to establish to what extent it is possible to represent the spirit of myth through new technologies.*

---

### PALABRAS CLAVE

Realidad Virtual  
Mitocrítica  
Madrid  
Arte  
Sostenible

---

### RESUMEN

*El papel de la realidad aumentada, la realidad virtual o los algoritmos en la sociedad es cada vez mayor, basta comprobar la cantidad de tecnología que se está integrando como elemento habitual en la vida cotidiana.*

*El objetivo de nuestro estudio se basa en aunar la utilidad y las posibilidades estéticas que ofrece la realidad aumentada con el estudio de la mitología y su divulgación.*

*En este presente trabajo nos centramos específicamente en la mitología sobre la fundación de Madrid. Se pretende establecer hasta qué punto es posible representar mediante las nuevas tecnologías el espíritu del mito.*

---

Recibido: 05/ 06 / 2022

Aceptado: 13/ 08 / 2022

## 1. Introducción

El mundo del arte y la mitología han estado tradicionalmente unidos. La representación artística de la mitología ha sido fundamental para su supervivencia. En un principio, servía de apoyo a la tradición oral, y posteriormente ejercía como representación literal o simbólica de los textos que la describían. Estos textos han ido variando a lo largo de los años, pero las interpretaciones, revisiones y reescrituras no han conseguido cambiar la esencia universal del mensaje.

Un mensaje que, como comprobaremos a lo largo de esta investigación, sigue vigente. Cada nueva generación vuelve atrás para retomar el trabajo que otros grandes artistas desarrollaron en el pasado, trabajo que es reescrito, como se ha venido haciendo a lo largo de los siglos.

Lo que pretendemos destacar en esta investigación es la importancia de las nuevas herramientas disponibles para llevar a cabo estas revisiones sobre el mito y cómo, gracias a ellas, los artistas podrán trabajar sobre el mito de una manera hasta ahora desconocida. Se podrá interpelar a todos los sentidos, introduciendo al espectador en un universo creado exprofeso.

Este es el fin último de esta investigación, que será teórica y práctica. Consistirá en la revisión de un mito para mostrarlo de una manera diferente y novedosa partiendo de antecedentes en la historia del arte que nos guiarán durante todo el proceso.

## 2. Objetivos y metodología

En el siglo XVII Felipe III encarga a Jerónimo de Quintana, cronista de la Villa, un relato mitológico que describa la Fundación de Madrid (Quintana, 1628).

Aunque resulta un texto arduo, difícil y muy denostado por muchos historiadores, nos pareció interesante por varias cuestiones investigar acerca de este mito. Principalmente, la necesidad de crear un mito que de alguna manera respaldase el traslado de la capital a Madrid. Y cómo para ello se trató de equiparar el nacimiento de la villa con el de la ciudad de Roma. Proceso en el que se buscaban varios puntos en común, como la creación de un relato relacionado con la Ilíada, con el viaje mítico en el que dioses, apariciones y sueños llevan a un héroe de nombre Onco de Bianor a la fundación de Madrid.

Ese mito fundacional de Madrid tiene en común con el de Roma el asentamiento de la ciudad sobre siete colinas, que fueron marcadas por una serie de hitos dentro del relato, y que nos servirán de referencia en la obra en la que estamos trabajando. En el caso de Roma y a diferencia de Madrid, estas siete colinas tenían y tienen nombres y espacios específicos (Quirinale, Viminalis, Capitolinus, Esquilinus, Paliatinus, Caelius y Aventinus). Quintana, por otro lado, hace referencias mucho más prosaicas en las que entremezcla colinas reales (Cuesta de la Vega, Puerta de la Vega) y lugares importantes de la ciudad (Puerta de la Sagra) mezclados con antiguas ruinas e iglesias (arco de Santa María) y conventos. No debemos olvidar que el mito sobre Madrid es mucho más tardío y puede considerarse originado en un encargo o una inspiración personal del autor más que de una tradición. Por ello, pero con mucha menor fortuna, hace uso de muchos de los recursos que se utilizan en los textos que transcriben, cuentan y narran esa tradición oral. Como dice Rafael Fontán en la introducción a la Eneida, "Virgilio quiere escribir un poema al estilo de Homero" (Virgilio, 2021, p.10) y nosotros podemos añadir que Quintana quiere escribir un mito al estilo de Virgilio.

Nos resultaba curiosa la necesidad de la creación de un nuevo mito, aunque en este caso no haya trascendido más allá de un momento y de una necesidad específica. También cómo eso podemos relacionarlo con el nuevo impulso que la cultura popular está dando a la mitología clásica y a las nuevas mitologías o mitologías propias que se dan en ámbitos como la ciencia ficción o el cómic, entre otros.

Después de leer las referencias que aparecían en el texto de Quintana, decidimos profundizar un poco más en este mito. El hecho de que fuese "inventado" o encargado con fines políticos carecía de relevancia. Los orígenes del mito no necesariamente deben estar relacionados con un origen histórico, la "verdad" o con una larga tradición fabulosa. En este caso, el mito está respaldado con una necesidad heurística. Felipe III necesitaba dotar a la Villa de Madrid de un origen mítico comparable al de otras grandes capitales europeas.

Pretendía equiparar la ciudad de Madrid a grandes ciudades como Roma y el mito de su fundación, con Rómulo y Remo amamantados por una loba, tratando de dotar de un carácter mitológico a un hecho histórico. "El mitoanálisis plantea la posibilidad de "descifrar amplias orientaciones míticas de momentos históricos y culturales colectivos" (Durand, 2013, p. VII).

Se trata de un relato simbólico (Durand, 2013) contado a través de dos lenguajes diferentes, los propios de la literatura y el arte. El relato de un viaje, el viaje del héroe, que nos interpela personalmente en un trayecto que se nos invita a realizar y trasciende cualquier experiencia previa de la ciudad.

Y, por último, resulta la excusa perfecta para investigar y crear a partir de la mitología, no debemos olvidar que esta investigación será práctica y teórica.

El proyecto en líneas generales se sustentará y se materializará en la investigación teórica, pero, además, queremos emprender otro tipo de investigación más relacionado con las prácticas artísticas. Trabajando desde la ilustración clásica, la animación, el arte sonoro, la fotografía, los recorridos por la ciudad, la realidad aumentada

y la realidad virtual.

Todo este proyecto está planteado sobre otros pilares como el trabajo cooperativo y entre profesores, profesionales, alumnos y la sostenibilidad.

Estas son las tres líneas de investigación principales:

- Investigación histórica
- Investigación en mitología
- Investigación en arte y realidad virtual

Nuestros objetivos, aparte de lo anteriormente mencionado, son:

- Interpretar la ciudad y mostrarla como un bien cultural
- Promover la tecnología sostenible aplicada a la difusión cultural
- Investigar teórica y prácticamente la mitología de Madrid
- Centramos en la divulgación.

### 3. Resultados y discusión

La mitología clásica ha funcionado a lo largo de la historia como detonante de la creatividad. Las estrategias creativas han cambiado desde las representaciones iniciales asociadas a técnicas como la pintura, escultura, arquitectura, los mosaicos o las cerámicas a otro tipo de movimientos artísticos que han ido surgiendo, como la instalación artística, el videoarte, la fotografía o el Net art (Urzua & Arámburo-Lizárraga, 2020).

Podemos comprobar la importancia de la mitología no solo en la literatura o en el cine. El mito nos ha influido, nos influye y nos influirá. Está totalmente vigente, hasta el punto de que esas temáticas se repiten insistentemente a través de distintos lenguajes, siendo continuamente revisitados de todas las formas posibles. Encontramos en el interesante libro “La semilla inmortal” (Balló & Pérez, 1997) un exhaustivo repaso sobre los argumentos cinematográficos universales y donde demuestran las raíces clásicas de cada uno de ellos y cómo estos se han ido transformando y renovando dada su vigencia.

“La naturaleza grandiosa explica la profunda naturaleza del hombre; y, correlativamente, los sueños del hombre se <<proyectan>> invisiblemente sobre los grandes fenómenos del universo (...) ¿No es ésta la mejor prueba de que los valores míticos permanecen activos, vivientes? Y ya que tantas explicaciones pueden darse ¿no es esa la mejor prueba de que el mito es esencialmente sintético? En su aparente simplicidad anuda y solidariza las múltiples fuerzas físicas Todo mito es un drama humano condensado. Y es por esa razón por la que todo mito puede fácilmente servir de símbolo para una situación dramática actual” (Bachelard, 1995).

El mito sigue maravillando, sigue siendo objeto de estudio, sigue sirviendo de guía para ahondar en la problemática esencial del ser humano. Como decía Ortega y Gasset “el hombre quiere una historia, quiere dramatizar para hacer de ella un destino”. Esto hace que el mito, como dicen Losada y Lipscomb (2019), tenga una resiliencia infinita. Se adapta y se mueve, tal y como ocurre en el mundo del arte.

#### 3.1. Narciso, el reflejo que nunca acaba

Caravaggio representó a Narciso, un mito de origen clásico, pero con espíritu universal que se ha visto revisitado en numerosas ocasiones. La aproximación dependerá de consideraciones sociológicas, culturales, temporales y por supuesto en gran medida se someterá a estas nuevas adaptaciones y a las herramientas que se utilizarán.

Losada y Lipscomb se preguntan si el mito se ha visto directamente afectado, si ha conservado su esencia original o ha mutado a nuevas formas.

La realidad virtual, por ejemplo, no tiene por qué alejar al mito de su origen como parecen sugerir, sino que creemos que ocurrirá todo lo contrario. La VR, a diferencia de otras herramientas o tipos de manifestaciones artísticas, puede ser menos específica, menos literal de lo que puede ser una fotografía o una pintura. La propia naturaleza de la VR la hace más abierta, menos necesitada de una representación al uso. Aquí vemos varias representaciones del mito de Narciso. No son las únicas, pero resultan muy representativas.

**Figura 1.** Narciso



Fuente. Caravaggio, 1597

**Figura 2.** Eco y Narciso



Fuente. William Waterhouse, 1903

Figura 3. Narcissus



Fuente. Duane Michals, 1985

Es inevitable la asociación actual del mito de Narciso a la cultura del *selfie*, en el que no solo aparecen resonancias a Narciso, sino que se puede hablar de identidades narrativas. Así como el mito habla de cuestiones esenciales como la autoestima, el ego y la arrogancia, el *selfie*, del mismo modo, contempla la creación y elaboración de una personalidad destinada a ser expuesta. Narciso perece en un acto íntimo, solitario y que tiene que ver con cierta superficialidad, pero también con cierta sofisticación por la complejidad del planteamiento. El *selfie* actualiza el mito y lo transforma, sin olvidarlo en una reflexión sobre la dinámica narrativa del yo.

“Este mito nos habla de la imagen de uno mismo como engaño, y de allí se sientan las bases para pensar los sentidos en la relación que establecemos con esa dimensión del Yo, la cual en diversos usos asume un lugar preponderante. El mito es un habla, sentenció Roland Barthes (1958), y en un habla siempre se actualiza el lenguaje. El mito se asienta en la legitimidad de la creencia y sirve a una cultura determinada como sendero estereotipado, como formas morales y éticas. Aquel uso disciplinador de los mitos del arte griego se posicionaba como partícipe de las prácticas sociales. La modernidad, también cuenta con sus propios mitos cimentados en la reiteración, deshistorización y cosificación cultural”. (Murolo, 2015, p. 681).

Podemos decir que el *selfie* es la mayor representación del mito de Narciso porque, a diferencia de la tradición clásica del autorretrato, del que encontramos ejemplos desde Rembrandt hasta Marina Abramovic pasando por Nan Goldin, ha transformado esta tradición en una clara representación del mito. Su significado inicialmente ambiguo, el del autorretrato, que podría responder a una necesidad de constatar el paso del tiempo, de plasmar un momento vital o bien de la auto utilización personal para la creación artística, ha pasado a crecer exponencialmente, no solo en cuanto a la cantidad de autorretratos, sino a los significados implícitos en ellos. No deja de ser curioso, que esta muestra actual del simbolismo del mito, ego, la superficialidad, el amor a uno mismo, esté derivando en muchos casos hacia resoluciones similares a las del mito. La caída en los infiernos, el espejismo de uno mismo y el amor por una imagen irreal, que hace que el personaje original caiga en una espiral de control de la propia imagen.

“El *selfie* podría tener su genealogía en el mítico encuentro de Narciso con el agua. La imagen de uno mismo por momentos encanta y atrae. El referente se abstrae de sí mismo y se construye como pura retórica. Esta reflexión surge de pensar en términos de lenguajes que producen un habla legitimadora de unas prácticas y censora de otras. En cada sociedad los lenguajes fueron y siguen siendo soportes de estos imaginarios. Mediante representaciones, ya sean míticas, pictóricas, literarias, fotográficas o digitales, se crean y postulan estereotipos sociales que se sostienen en las prácticas discursivas.” (Murolo, 2015, p. 697)

Este fenómeno se ha dado en gran medida gracias a la popularización de determinadas herramientas, y aquí llamaremos herramienta no solo a las cámaras fotográficas o a los móviles, sino que consideraremos a aplicaciones como Instagram, Tik Tok o Twitter como una herramienta más que ha popularizado e incitado el *selfie*.



Cindy Sherman es una de las mayores exponentes del arte actual que utiliza precisamente estas *apps*, no solo para popularizar o dar visibilidad a su trabajo, sino que también las utiliza como una herramienta más. El trabajo que ha llevado a cabo en los últimos años ha pasado de la utilización de las cámaras clásicas a una transformación digital total de su trabajo. Sherman es un excelente ejemplo de cómo el autorretrato deja de serlo para convertir al propio artista en soporte de obra. Sobre ese sí mismo cosificado, trabaja digitalmente para seguir generando personajes y le permite además una distorsión corporal sin límites.

Figura 4. Nature



Fuente. Cindy Sherman, IG, 26 junio 2019

Losada (2019) en *El mito y la era digital* nos habla del dinamismo del mito, de su capacidad de adaptación a los tiempos.

“Imagen y sonido: dos de nuestros cinco sentidos son convocados. La inmensa variedad de imágenes resultantes de esta pareja se reduce a una tipología simple: por un lado, la imagen más tradicional- la que representa una realidad previa-, la más innovadora -la que representa una serie de asociaciones imprevistas sin referente real previo-. Ambas imágenes conviven en nuestro mundo imaginario, y ambas pueden replicarse en el mundo real, por ejemplo, en un dibujo, una pintura, una escultura. En este último caso (el único que aquí ocupa), cuando una imagen va acompañada de dimensión artística, hablamos de creación visual.” (Losada, 2019)

### 3.2. La herramienta como camino

Esta manera de entender el mito nos lleva a una cuestión importante. Losada habla de imagen y sonido, de la afectación que se puede producir a través del mito, pero quizá podamos ampliar esta afectación (positiva) a otros sentidos. Si una instalación artística que utiliza realidad virtual está bien planteada no solo puede apelar a los sentidos de la vista y del oído, que son los más evidentes en lo relacionado a la realidad virtual, pero si se pasa a una realidad extendida, el tacto, el olfato y hasta el gusto podrían intervenir. Esto puede influir en el espectador de un modo hasta el momento inaudito. Esto provocará la integración del cuerpo del espectador dentro del universo del artista. Invitándole a una experiencia en la que formará parte no solo del contexto sino también del contenido. Además, este tipo de obra tendrá una interpretación no unívoca, ya que esta interpretación será personal e intransferible.

“Immersive installation art can resolve this lack of structure while confronting the scepticism Bourriaud raises with technology by integrating context as content. This integration transforms the technology used in the installation from an unobtrusive mediator to an instrument for reflection. As Bolter and Gromala claim, “an interface can be not only a window but also a mirror, reflecting its user.” (2003, 56) Using technology as a mirror provides a frame for more embodied relations through the incorporation of the body itself and its interaction with technology as both content and context of the artwork. Like standing between two parallel mirrors, the technology frames the body, the body frames the technology, reflecting endlessly, bringing both body and technology from the periphery into the centre and drawing attention to their relationality.” (Spartin y Desnoyers-Stewart 2022, p. 152)

Y aquí insistimos en hablar de herramienta porque este artículo se aproxima al arte desde un punto de vista tecnológico y repasa el debate de la aplicación de las nuevas tecnologías y el arte. Los nuevos tipos de herramientas como la realidad virtual, aumentada, extendida, los algoritmos, o cualquier otro tipo de tecnología corren el peligro de transformarse en la propia obra. Al inicio de cualquier nueva técnica, como ya ocurrió con la fotografía o con el net art, las obras pueden estar construidas únicamente sobre la técnica, sin discurso. A técnica por la técnica, ocurre que hay obras de Net Art que en su momento funcionaron muy bien por lo innovador de la

técnica que, con el paso de los años, una vez superada la emoción inicial, ya no tienes sentido, no funciona y su consistencia se sustenta únicamente sobre aquella novedad que ha pasado a formar parte de lo cotidiano.

“Embracing digital relationality can free individuals from viewing technology through a utilitarian, user-experience lens where comfort and transparency is prioritised over antagonism and relational reflexivity. Digitally relational artworks encourage discourse, discomfort and intersubjectivity, and it is up to users and creators to envisage them as such, outside of a strictly productive context, as the examples provided here distinctly demonstrate” (Spartin y Desnoyers-Stewart 2022, p. 156)

Con la realidad virtual/aumentada está ocurriendo lo mismo. Estamos en sus inicios, por lo menos en los inicios que son accesibles al gran público. Esto puede hacer que se confunda el virtuosismo, la espectacularidad de la técnica con una obra artística, y ocurrirá como ocurrió con el Net Art, el paso del tiempo será el que decida si estas obras se fundamentan sobre unos argumentos consistentes o bien puede que se queden en elementos demostrativo de las posibilidades de una técnica.

Consideramos que las nuevas tecnologías ya forman parte de las nuevas estrategias artísticas y ya se están integrando como una herramienta más dada la asimilación que están haciendo de ella los proto-nativos digitales que están comenzando a integrar la tecnología en la creación artística.

Parece coherente pensar que una vez superada esta fase inicial se vuelva a una revisitación de los mitos. El mito, en parte, gracias al simbolismo al que se asocia de manera natural, permite al artista trabajar temas universales desde una imaginería propia.

### 3.3. El mito en las nuevas estrategias artísticas

Encontramos varios casos en los que podemos ver cómo se aplica la tecnología y como se trabaja asociando la mitología a nuevas estrategias artísticas.

Por ejemplo, Isabel Merchante utiliza la realidad aumentada para poder profundizar en proyectos como Ecosistema onírico II (2021) en el que en sus propias palabras:

“El proyecto Ecosistemas oníricos ahonda en el origen de la virtualidad, entendida como capacidad humana que se relaciona con la imaginación y los sueños. Espacios monumentales como catedrales, puentes, museos o plazas, que aparecen en sueños obsesivos, se modelan alterando su forma real para imitar la visión onírica. En el proceso de impresión 3D se sugiere la posibilidad de domesticar lo onírico, ya que su formalización física es una maqueta. Este entorno manejable es a la vez el ancla entre dos mundos, que contiene la reproducción de una imagen inconscientemente soñada y la posibilidad de visualizar una realidad virtual. Se experimenta así un recorrido evanescente de lo imaginario soñado a lo material y de nuevo a lo inmaterial virtual” (Merchante, 2021)

En esta primera obra de Isabel, artista multidisciplinar a la que le interesa personalmente la asociación de la tecnología con el arte, podemos ver la aplicación de la realidad aumentada, pero si continuamos revisando su trabajo veremos cómo ha integrado la mitología clásica con la tecnología, esta vez como algoritmo creativo.

Para esta obra, Merchante revisa el mito de Marte y su asociación con el sistema solar. Al investigar sobre el planeta Marte, descubrió que estaba acompañado de dos asteroides llamados Fobos y Deimos, como los hijos del dios Marte. Volviendo al mito original de Marte, descubrió que, a diferencia del sistema solar, Marte tuvo tres hijos: Fobos, Deimos y Harmonía. Pero solo dos de ellos acompañaban al planeta Marte como asteroides.

“Harmony es el asteroide que se convierte en la tercera luna de Marte. Existe en cien formas diferentes y cada una de ellas, con presencia hipotética en cien universos paralelos. Esta obra es la historia de una posibilidad, el deseo de descubrir algo eludiendo las normas de la ciencia o aprovechando sus teorías paradójicas. Mediante este proyecto emprendemos, como decía Borges, la poética y ambiciosa acción de demandarle una estrella -o un asteroide- más al cielo, recurriendo al universo digital para complementar la realidad.

Para desarrollar el proyecto, la artista ha creado un algoritmo capaz de generar imágenes de asteroides a partir de fotografías de cuerpos celestes avistados por la NASA. Cada Harmony procede de una red neuronal artificial que trabajó durante meses hasta crear cien versiones diferentes y únicas, clasificadas de H001 a H100. Al igual que en el metaverso, cada Harmony apunta a un universo posible con innumerables matices. El ordenador es el telescopio que alcanza a revelar esas visiones, aunque sus fronteras se limiten al ámbito virtual (<https://isabelmerchante.com/harmony> [consultado: 21 de junio de 2022])

Por otro lado, encontramos *Sin título, ciencia ficción* (2003) trabajo de Marina Núñez, donde la artista trabaja sobre la imaginería de Ícaro.

“Ícaro es ocasión para hablar sobre la evolución hacia una humanidad tecnológicamente ampliada. En la obra de la artista, la prótesis tecnológica quiere ser vista como algo positivo, como un modo habitual de

superación de los límites que nos hace sentir su ausencia —de la prótesis— como minusvalía. Las prótesis tecnológicas en los ícaros de Núñez se naturalizan como miembros.” (Acedo, 2017)

Su trabajo gira en torno a una reflexión que tiene que ver más con la simbología del mito que con el propio mito. La prótesis como objeto de deseo, como medio para conseguir un fin. El mito es universal, ya se deseen unas alas o un pie con el que poder ir a la escuela. Lo transforma y actualiza para seguir indagando en la naturaleza humana, revisitando a Ícaro.

Pero no se queda en los mitos clásicos, sino que también encontramos trabajos relacionados con el Ángel caído o con la Ofelia Shakesperiana. Siempre trabajando desde un enfoque revisionista en el que aporta una visión actualizada.

El término realidad virtual fue por primera vez utilizado por Jaron Lanier (Beier, 2003). Si bien su definición alude a la inmersión de una persona en un ambiente tridimensional generado por ordenador, podríamos llegar a clasificar la RV en inmersiva o no inmersiva, siendo mucho más deseable en algunos casos que el espectador mantenga algún contacto con la realidad, combinando imágenes reales y virtuales y permitiendo de este modo que la experiencia artística producida sea percibida como algo totalmente ajeno a la realidad, sino como aquello que la completa.

La realidad aumentada se podría definir como un proceso de superposición de elementos virtuales a lo real (Azuma, 1997) o incluso como aquel sistema que complementa al mundo real con elementos generados por ordenador (Krevelen & Poelman, 2010).

### **3.4. Un mito propio**

La propuesta consiste en llevar las representaciones mitológicas de nuevo a la ciudad, en concreto a Madrid, a través de estas nuevas estrategias artísticas.

Probablemente el hecho de trabajar con una realidad tan representativa como las calles de la ciudad de Madrid nos conduzca a inclinarnos más por estrategias que ayuden a completar la realidad existente más que a crear otra realidad ajena a ella.

Del mismo modo la historia de la ciudad está presente y ha formado parte de su configuración sin ninguna duda. Existen ya, físicamente, numerosas manifestaciones artísticas que se refieren a la mitología clásica, muchas de ellas erigidas por Carlos V. En la segunda mitad del siglo XVIII, se emprende un plan de modernización de la ciudad colocando una serie de monumentos emblemáticos, muchos de ellos ligados a la mitología clásica, que caracterizan la ciudad definiéndola y haciéndola entendible. Son hitos que articulan la ciudad desde la mitología materializada en el arte.

Muchos de ellos se articulan sobre el trazado de la Castellana sobre el arroyo Carcabón y otros aparecieron posteriormente, a principios del S. XX, en el trazado de la Gran Vía que se abrió paso desde la situación de la antigua Puerta de Alcalá en dirección a la Sierra de Guadarrama (Giotia, 2007).

Pero no debemos olvidar a otros artistas como Juan Pascual de Mena y Ventura Rodríguez. Estas obras son mayoritariamente esculturas exentas, relieves que forman parte del diseño de los edificios o bien como elementos arquitectónicos asociados al arte público, fuentes, monumentos conmemorativos o elementos decorativos propios de la ciudad.

En este tipo de representaciones podemos encontrar figuras míticas como Cibele, Neptuno, la fuente del Ángel Caído, Diana Cazadora, Minerva, Quimeras, Grifos, Gárgolas, Apolo, Las Cuatro Estaciones, Las Musas, Circe o Medusa, donde las mitologías griega, romana y egipcia conviven con total naturalidad y contribuyen a la riqueza artística y cultural de la ciudad (Mesonero Romanos, 1861)

Todas estas actuaciones artísticas pierden su carácter individual para llegar a configurar una red de hitos (Lynch, 1976) que permiten la legibilidad de la ciudad a través de las relaciones que se producen entre sí. Esta realidad debe permanecer, pero puede ser completada con unos nuevos itinerarios virtuales que aporten un nuevo modo de percibir la ciudad.

En concreto, la sucesión de hitos mitológicos clásicos, promovido en época de Carlos V sobre todo, permite un modo de leer la ciudad a partir de sus recorridos y situaciones espaciales en ella. El habitante de Madrid es capaz de establecer relaciones entre estas obras de arte físicas, tangibles, para acabar construyendo unos trazados cognitivos que las relacionan.

El relato mítico que Felipe III encarga a Jerónimo de Quintana plantea un recorrido, a través del viaje de Onco de Bianor, que parte desde las condiciones naturales de lugar, pasando por la historia física, a través de la mitología clásica; en un afán insistente de equiparar la historia del nacimiento de Madrid al de la ciudad de Roma.

Marcando los nuevos hitos, naturales, históricos y mitológicos, que nos describe este viaje de Onco, se plantea un nuevo modo de entender, conocer y recorrer la ciudad a través de un viaje virtual, una ruta que pone en relación las obras de arte generadas en cada uno de estos puntos que nos permite mostrar una nueva imagen de la ciudad que puede ser descubierta in situ o de manera remota desde cualquier lugar del mundo (universalidad).

Se ubicarán geográficamente los puntos destacados del viaje de Onco en el plano actual de Madrid. En dichos puntos se irán representando los aspectos mitológicos de dicho viaje a través de nuevos modos de representación



como son la realidad virtual y la realidad aumentada. Nuevas expresiones artísticas para un nuevo mito que dota de un nuevo significado al origen de la ciudad.

De este modo se propone una doble experiencia. Por una parte, las obras de arte virtuales podrán ser disfrutadas in situ, cada una en su localización, mediante su geoposicionamiento en cada punto concreto de la ciudad. Y también se podrán visionar desde cualquier parte, sin necesidad de estar en la ciudad, a través de un plano con marcadores que los relacionarán con cada uno de ellos. En todos los casos se podrán producir diferentes grados de inmersión en las obras virtuales, desde gafas de realidad virtual hasta un sencillo teléfono móvil, lo cual garantiza la universalidad de la actuación

#### **4. Conclusiones**

La mitología clásica ha servido de inspiración a las actuaciones artísticas, sobre todo esculturas, que han pasado a configurar puntos estratégicamente reconocibles de nuestras ciudades, y en concreto de Madrid. No cabe duda que estos puntos constituyen unos hitos que nos permiten leer y entender la ciudad, formando parte de su estructura y por tanto de su diseño.

Por otro lado, los nuevos modos de representación del arte abren un abanico importante de posibilidades que ya ha sido explorado, en algún caso, con motivos mitológicos. En contadas ocasiones este nuevo arte ha aparecido en el espacio público de las ciudades tal y como lo hacen las clásicas esculturas mitológicas. Pero lo que se plantea aquí va más allá puesto que se pone aquí de manifiesto es la capacidad de que ese nuevo arte virtual pueda constituir una red de hitos con un hilo conductor, en este caso el origen mitológico de Madrid, para proponer un nuevo modo de leer y crear la ciudad que se superpone a las ya existente y pasando a formar parte, pro tanto, de su historia.

De este modo, la novedad de la propuesta radica en dejar de considerar las nuevas manifestaciones artísticas como hechos aislados en la ciudad para llegar a formar parte de un nuevo modo de entender la, como partes integrantes de un recorrido integrado en la ciudad.

Un recorrido virtual que se superpone a los anteriores, al del lugar como naturaleza habitada, al de su secuencia histórica y a aquel que une los hitos mitológicos (arte físico) que lo articulaban de un modo convencional, dando paso a un nuevo modo de conocer la ciudad. Un nuevo recorrido que trasciende al clásico recorrido de los hitos físicos que nos descubre un nuevo modo de interpretar la ciudad que, como ocurre en un palimpsesto, se superpone a todas las anteriores.

#### **5. Agradecimientos**

El presente texto forma parte del proyecto AGLAYA, Estrategias de Innovación en Mitocrítica Cultural dentro del Programa de actividades de I + D de la Consejería de Ciencia, Universidades e Innovación de la Comunidad de Madrid en Ciencias Sociales y Humanidades, cofinanciado por el Fondo Social Europeo (ref. H2019/HUM-5714).

## Referencias

- Acedo, N. (2017). Lo angélico y lo posthumano: Encuentro de contrarios. El ángel caído de Marina Núñez. *Naturaleza Y Libertad. Revista De Estudios Interdisciplinarios*, (9). <https://doi.org/10.24310/NATyLIB.2017.v0i9.6375>
- Azuma, R.T. (1997). A survey of Augmented Reality. In *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6 (4).
- Bachelard, G. (1995) En el prólogo de *El simbolismo en la mitología griega* Diel, P. Editorial Labor.
- Ballo, J y Pérez, X. (1997). La semilla inmortal: los argumentos universales. En *El cine*. Editorial Anagrama.
- Benier, K.P: (2022, 14 de julio). Virtual Reality a Short introduction. Laboratorio de Realidad Virtual en el Colegio de Ingeniería, Universidad de Michigan. <http://websites.umich.edu/~vrl/intro/> (consulta: 14/07/2022)
- Durand, G. (2013). *De la Mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra*. Siglo XXI editores.
- Goitia Cruz, A. (2007). *Efímero y perdurable. Entradas triunfales en el Madrid Cortesano: las puertas de Alcalá y Atocha*. AIEM, XLVII
- Krevelen, D., & Poelman, R. (2010). A survey of augmented reality technologies, applications and limitations. *International Journal of Virtual Reality*, 9 (2).
- Losada, J. (2019). Myth and Audiovisual Creation. En Losada, J. & Lipscomb, A. (Eds.) *El mito y la era digital*. Logos Verlag Berlín GmbH. Berlín.
- Lynch, K. (1976). *La imagen de la ciudad* (4a ed.). Infinito.
- Mesonero Romanos, R. (1861). El antiguo Madrid: paseos histórico-anecdóticos por las calles y casas de esta villa. Establecimiento tip.de F.de P. Mellado. Repositorio digital de la Biblioteca Virtual de la Comunidad de Madrid.
- Murolo, N.L. (2015) Del mito de Narciso a la selfie. Una arqueología de los cuerpos codificados. *Palabra Clave*, 18(3). DOI: 10.5294/placa.2015.18.3.3
- Rodríguez-Avial, L. (2015). *Evolución histórica de la configuración morfológica de los asentamientos humanos y urbanos*. Editorial UFV.
- Spartin, L. & Desnoyers-Stewart, J. (2022). Digital Relationality: Relational aesthetics in contemporary interactive art. DOI: 10.14236/ewic/EVA2022.29
- Quintana, J. de (1628). *Historia de la muy antigua, noble y coronada villa de Madrid*. Repositorio digital de la Biblioteca Virtual de la Comunidad de Madrid.
- Urzua, D. & Arámburo-Lizárraga, J. (2020). Realidad Virtual y Aumentada: El museo itinerante activo. <https://www.researchgate.net/publication/343774784>
- Virgilio (2021). *Eneida*. Alianza editorial.