

Passat i realitat virtual

Juan Antonio Rodríguez, Raquel Piqué,
Núria Morera i Sergi Cebrián

Explicar qualsevol temps passat sempre resulta complex per la incertesa que sempre se sent, malgrat estar informat d'allò no viscut. Explicar des de dades parcials, com es produeix en el cas de la prehistòria, és encara més complex. Per a aquest període històric no existeixen fonts escrites i les úniques evidències de què es disposa per conèixer aquestes societats són les seves restes materials. És a dir, els seus residus, rebutjos i construccions, restes que ens arriben com a resultat de les activitats desenvolupades i de les formes d'organització de les societats que les van generar. Davant d'aquesta situació, esdevé fonamental desenvolupar formes de presentació de la interpretació històrica que permetin representar la vida quotidiana del poblat de la Draga de manera que sigui comprensible per a tothom.

Propostes de socialització del coneixement com les que avui en dia s'expressen en el Parc Neolític de la Draga són una gran eina per desenvolupar propostes pedagògiques. Malgrat això, aspectes com l'entorn, la fauna i els pobladors són de més difícil recreació i presentació. En aquest sentit, les propostes virtuals esdevenen una oportunitat immillorable per divulgar de forma amena, estimulante i interactiva com era la vida d'un poblat dels primers agricultors i ramaders del nord-est peninsular. D'altra banda, aquest recurs esdevé un complement didàctic per al programa educatiu del Parc Neolític de la Draga i per a qualsevol proposta de difusió que es plantegi.

Els treballs de reconstrucció virtual de la Draga han estat elaborats a partir de la informació obtinguda a través de la recerca realitzada en el jaciment fins a l'actualitat. Així, l'equip de recerca que desenvolupa la seva tasca en aquest jaciment ha estat treballant de manera conjunta amb un il·lustrador, diversos dissenyadors de models tridimensionals i enginyers per generar la recreació. Aquesta és una experiència molt realista i fortament immersiva que s'explora mitjançant ulleres de realitat virtual i a través d'un vídeo de 360° (Fig. 67).



Fig. 67. El poblat vist des del nord-est.

En el procés de treball ha estat necessari, en primera instància, prendre múltiples decisions respecte de com es volia dissenyar el poblat. Algunes d'aquestes decisions han estat molt fàcils de prendre, ja que el mateix registre arqueològic de la Draga hi donava resposta. D'altres, per contra, han estat més complicades de prendre com a conseqüència de la manca absoluta d'evidència, com és el cas, per exemple, de la caracterització física dels pobladors de la Draga. Aquestes mancances s'han resolt recorrent a dades d'altres contextos arqueològics coetanis, i també recorrent a altres fonts d'informació, com ara l'art rupestre i les fonts etnogràfiques.

Pel que fa a la reconstrucció del paisatge durant el període d'ocupació del poblat, s'ha realitzat a partir de les dades obtingudes de l'anàlisi de les restes arqueobotàniques recuperades al jaciment: pol·len, carbons, llavors i fruits. Així mateix, també s'han emprat les dades obtingudes a partir de l'anàlisi palinològica elaborada de diferents mostres de contextos naturals del voltant de l'Estany.

Mitjançant totes aquestes anàlisis s'ha pogut determinar la composició de la vegetació de l'entorn de l'ocupació de la Draga i fer una

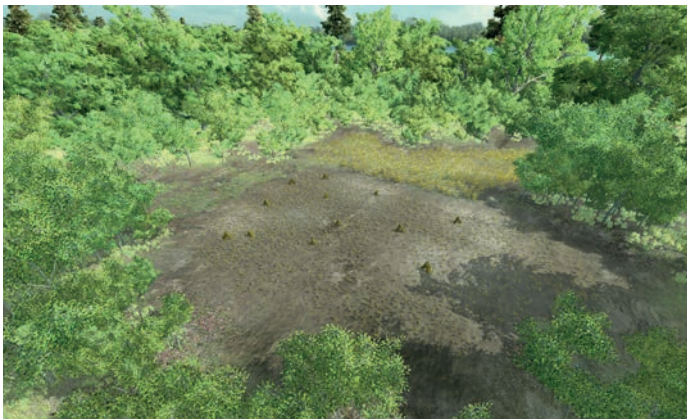


Fig. 68. Petits camps de conreu dins de les rouredes properes al poblat.



Fig. 69. Cabanes del poblat construïdes sobre plataforma.

proposta de reconstrucció del medi. La distribució dels diferents tipus de vegetació documentada (aiguamolls, vegetació de ribera, roureda i bosc antropitzat) proposada s'ha construït basant-nos en les característiques físiques de l'entorn i els requeriments ecològics actuals d'aquests tipus de vegetació. D'altra banda, a partir d'aquests mateixos estudis, s'ha pogut constatar que es cultivaren petites parcel·les, les quals creiem que es devien localitzar prop del poblat, però fora de l'ambient d'aiguamolls. Per aquests motius, en la reconstrucció del poblat es proposa la ubicació d'aquestes terres de cultiu a les clarianes dintre del bosc (Fig. 68).

Les construccions representades en la reconstrucció del poblat corresponen fil per randa a les localitzades durant les excavacions. D'entre elles, les més fàcils de reconèixer, i recrear, han estat les fosses i els fogars, ja que han deixat una empremta força visible. Les fosses, utilitzades en el passat com a abocadors per a les deixalles, es mostren en la reconstrucció a partir de petites depressions en el terreny recobertes d'ossos de fauna llençats i d'altres deixalles. Els fogars, d'altra banda, s'observen a partir de l'acumulació de pedres, terra cremada i carbons.

Les construccions d'hàbitat fetes de fusta en bona part s'han interpretat a partir de l'anàlisi de les formes i mides que tenien i de la seva localització. D'aquesta manera, s'ha determinat com eren els elements utilitzats per construir les cabanes (taulons, forques i cordes) i també com es fixaven les diferents parts, com s'orientaven i quines formes i mides tenien. Malgrat això, tot i que l'elaboració del model 3D de la cabana parteix de certes pel que fa a les característiques dels elements constructius, ha estat necessari utilitzar també altres referents arqueològics i etnogràfics per fer les propostes de cobriment (Fig. 69).

L'emplaçament de les cabanes col·lapsades i abandonades té per objectiu donar una imatge més realista del poblat. Com a con-

seqüència del medi, inundat repetidament, aquestes estructures d'hàbitat no haurien perdurat gaires anys. D'acord amb el que s'ha pogut determinar en el cas dels jaciments lacustres alpins, aquestes construccions no devien durar més de vint o trenta anys, fet que permet interpretar que coexistissin cabanes abandonades i en ús. A més a més, també per donar més veracitat a la representació de l'espai efectuada, es mostra amb escombraries arreu formades per restes d'aliments i eines trencades.

De totes maneres, cal esmentar algunes llicències preses per a la reconstrucció, tot i que puguin ser molt provables. És el cas de les construccions aèries per assecat la carn i el recinte tancat de protecció dels animals. Les eines i objectes de diversa naturalesa que es poden veure a la recreació virtual són els recuperats durant l'excavació i la seva disposició en l'espai obeeix, també, a l'emplaçament en l'espai arqueològic.

La distribució dels objectes en l'espai parteix de les anàlisis geoespaciales efectuades, que han permès determinar àrees de diferents activitats. Així, la imatge generada del poblat s'aproxima rigorosament a l'aspecte que hauria tingut al final de la primavera i, en conseqüència, s'ha intentat donar coherència als elements que hi apareixen tenint en consideració l'estacionalitat.

Finalment l'aspecte físic dels personatges presents en la reconstrucció ha estat modelat i caracteritzat a partir de dades procedents



Fig. 70. Imatge ideal d'un home de la Draga.

d'estudis genètics de les primeres comunitats agrícoles del nord-est peninsular, i de referents procedents de l'art rupestre i l'etnografia. És important remarcar que a la Draga no s'han trobat restes humanes significatives (Fig. 70).

A través de les pintures rupestres s'ha hipotetitzat com devien ser els pentinats i els vestits d'homes, dones i infants; mentre que els referents etnogràfics han aportat dades dels patrons de vestimenta emprats. Per últim, l'abillament de cada un dels personatges corresponen al que s'ha documentat en el jaciment.