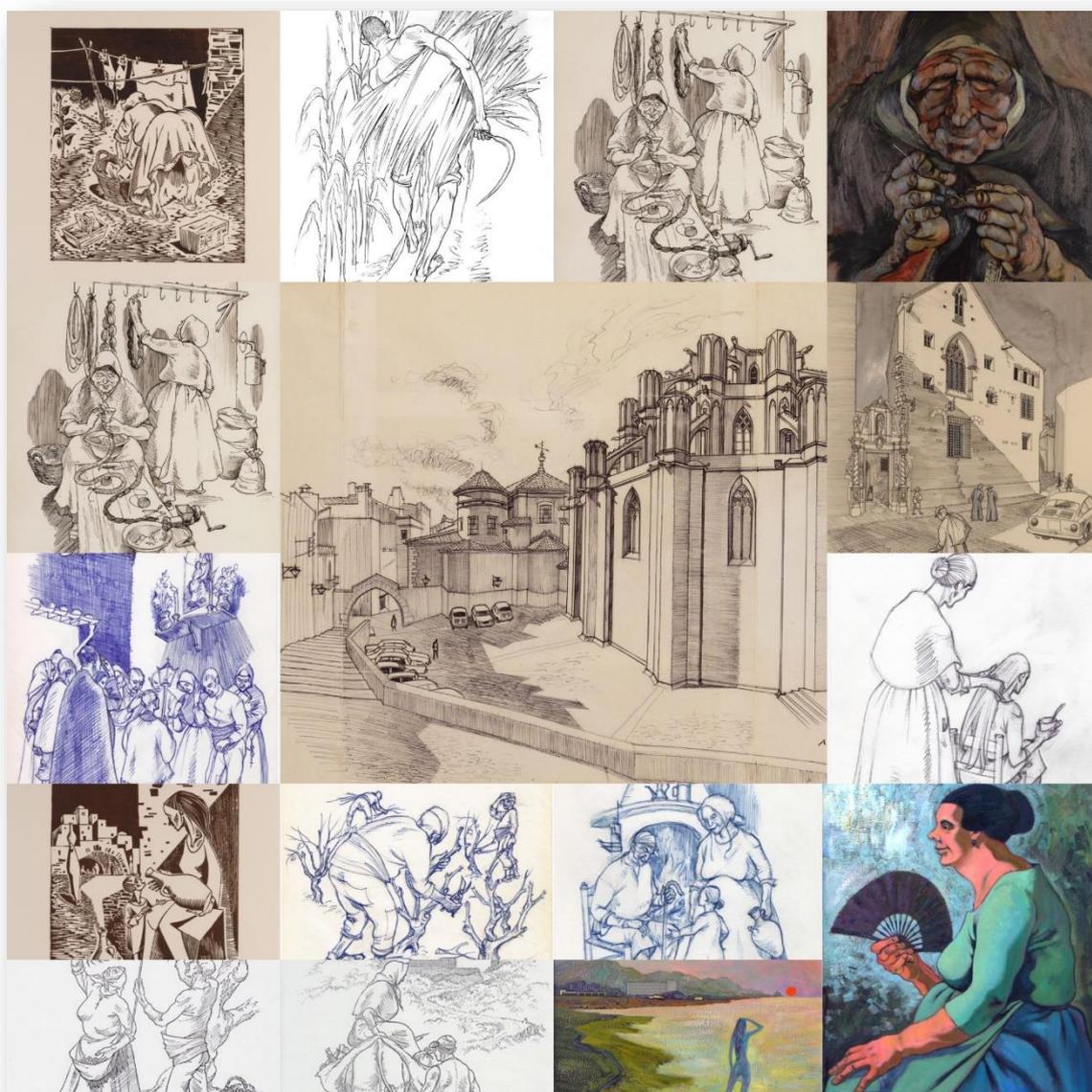


CONCEPTUALIZACIÓN Y CREACIÓN DE  
UNA EXPOSICIÓN DE ARTE VIRTUAL:

# TORTOSA

A TRAVÉS DE LA MIRADA DE  
LLUÍS LLOP ADAM



Trabajo final del máster en Gestión del Patrimonio Cultural y Museología

Universidad de Barcelona - Curso 2020/2021

Alumna: Clara Iniesta Llop

Tutora: Dra. Tània Martínez Gil

*Te'n vas anar,  
i amb dol em vas deixar.  
Avui fa anys de la teva despedida,  
però amb senzillesa vas viure la vida.  
Vas marcar el teu passat,  
igual que tu el meu.  
La gent encara et recorda,  
ets viu per tots nosaltres.  
Tard o d'hora ens retrobarem,  
i amb art ho celebrarem.  
Em vas regalar la infància,  
per això t'ho torno amb elegància.*

- Poema de Clara Iniesta Llop a los 11 años, meses después de su muerte.

# Índice

---

<b>Índice de figuras</b> .....	5
<b>1. Introducción</b> .....	8
<b>2. Objetivos</b> .....	11
<b>3. Marco teórico</b> .....	13
<b>3.1. Los museos virtuales y la digitalización del patrimonio</b> .....	13
<b>3.2. El patrimonio cultural inmaterial: subjetividad en el arte y su didáctica</b> .....	23
3.2.1. La inmaterialidad del patrimonio cultural .....	23
3.2.2. Subjetividad y percepción en el arte.....	26
3.2.3. Arte y didáctica: la museografía como vehículo entre el emisor y receptor .....	35
<b>4. Estado de la cuestión</b> .....	42
<b>4.1. Exploración de proyectos artísticos visuales</b> .....	42
4.1.1. Museu Thyssen-Bornemisza de Madrid .....	42
4.1.2. Museo de Historia de la Ciencia de Oxford .....	44
4.1.3. Museo de Orsay de París .....	45
4.1.4. Factoría de Art y Desarrollo.....	46
<b>4.2. Exploración de las plataformas digitales</b> .....	47
4.2.1. Virtual Gallery .....	47
4.2.2. PeopleArtFactory.com .....	48
4.2.3. Exhibbit y Kunstmatrix.....	49
4.2.4. Sketchfab .....	50
4.2.5. EMAZE.....	51
4.2.6. Google Open Gallery.....	52
4.2.7. ARTSTEPS .....	53
4.2.8. Tabla comparativa de las diferentes plataformas virtuales .....	54
<b>5. Propuesta expositiva: conceptualización y creación de la exposición virtual</b> .....	56
<b>5.1. Arte costumbrista: su trayectoria desde sus orígenes hasta Lluís Llop Adam</b> .....	56
5.1.1. Introducción al arte costumbrista .....	56
5.1.3. Arte costumbrista en Latinoamérica: Ecuador .....	58
5.1.4. Arte costumbrista en España: Andalucía y Extremadura .....	61
5.1.5. Arte costumbrista en Cataluña: Tortosa y Lluís Llop .....	65
<b>5.2. Conocimientos de la vida del artista: unos apuntes biográficos</b> .....	68
<b>5.3. Diseño museológico</b> .....	73
5.3.1. Consideraciones previas en la creación del guion museológico.....	73
5.3.2. El guion narrativo escogido: Tortosa a través de la mirada de Lluís Llop Adam .....	75

5.3.3. Detalles del contenido del guion narrativo y borrador de textos .....	79
<b>5.4. Diseño museográfico .....</b>	<b>92</b>
5.4.1. Principios generales para la propuesta museográfica .....	92
5.4.2. Diseño de la sala expositiva .....	93
5.4.3. Distribución de los ámbitos y circulación a través de ARTSTEPS.....	95
5.4.4. Planificación de los recursos museográficos en cada ámbito .....	96
<b>6. Propuesta comunicativa y educativa.....</b>	<b>107</b>
<b>6.1. Difusión .....</b>	<b>107</b>
6.1.1. Segmentos de público .....	107
6.1.2. Estrategias y herramientas .....	109
<b>6.2. Apuntes del plan educativo .....</b>	<b>111</b>
6.2.1. Educación formal .....	111
6.2.2. Educación no formal .....	111
<b>7. Calendario de actuaciones .....</b>	<b>112</b>
<b>8. Presupuesto.....</b>	<b>113</b>
<b>9. Conclusión .....</b>	<b>114</b>
<b>Bibliografía y webgrafía .....</b>	<b>116</b>
<b>Anexo 1. Imaginario de Lluís Llop Adam .....</b>	<b>120</b>
<b>12. 1. Dibujos.....</b>	<b>120</b>
12.1.1. Bailarinas .....	120
12.1.2. Costumbrismo .....	121
12.1.3. Animales .....	122
12.1.4. Autorretratos.....	123
12.1.5. Litúrgicos.....	123
12.1.6. Paisajes .....	124
<b>12.2. Pinturas .....</b>	<b>125</b>
12.2.1. Costumbrismo .....	125
12.2.2. Figuras y objetos.....	126
12.2.3. Paisajes .....	127
<b>12.3. Esculturas .....</b>	<b>128</b>
12.3.1. Animales .....	128
12.3.2. Litúrgicas.....	129
12.3.3. Figuras .....	130
<b>12.4. Xilografías.....</b>	<b>131</b>
12.4.1. Postales navideñas .....	131
12.4.2. Costumbrismo .....	132

<b>12.5. Firma de autor</b> .....	133
12.5.1. Primera .....	133
12.5.2. Segunda .....	133
12.5.3. Tercera y por la que se le identifica.....	133
<b>Anexo 2. Tabla de los audios y notas de voz que aparecen en el transcurso de la exposición .....</b>	<b>134</b>

## Índice de figuras

Figura	Descripción	Página
1.	Panel interactivo con la obra <i>La plaza de San Marcos de Canaletto de Venecia</i> (1723).	43
2.	Captura de pantalla de una parte del recorrido 3D del museo mostrando los mandos de control.	44
3.	Ampliación de <i>La noche estrellada</i> de Vincent Van Gogh (1889).	45
4.	Obra titulada <i>Crucifixion</i> del artista Vaso. Aparece también la descripción de la pieza y los algoritmos de visitas.	47
5.	Captura de pantalla de la exposición en 3D <i>Retratos de cuarentena</i> .	48
6.	Captura de pantalla de la exposición <i>Tubos de colección</i> del Museo de Historia Nacional y de Arqueología de Constanza, Rumanía.	49
7.	Elementos 3D de compra para uso personal y profesional.	50
8.	Soho Gallery, plantilla para hacer exposiciones de arte virtuales.	51
9.	Captura de pantalla de la aplicación Google Arts & Culture.	52
10.	Captura de pantalla de la aplicación Google Arts & Culture <i>Frida Khalo</i> .	52
11.	Exposición <i>Made in California 2020</i> .	54
12.	<i>Señora y sirvienta con un cubo</i> (1660), Pieter de Hooch.	57
13.	<i>Cabeza de indio</i> (1924), Camilo Egas.	59
14.	<i>El crimen de la taberna</i> (1890), Obdulio Miralles.	63
15.	Dibujo del artículo Lluís Llop i Adam, al Banc de Bilbao de la revista <i>La Voz del Bajo Ebro</i> (18/12/87).	67
16.	Con el grupo de amigos y pintores en Tortosa. Década de los años 50.	71
17.	Jornada de estampación de xilografías en el estudio de Lluís Llop Bosch (a la izquierda). Lluís Llop Adam a la derecha, 2007.	71
18.	Trabajando en la escultura <i>Dafne</i> (77x15x14).	72
19.	Tabla comparativa donde se muestran las ideas sintetizadas entre el marco teórico y la razón de ser de este proyecto.	74
20.	<i>Autorretrat.</i> (1995).	79
21.	<i>Apunts varis</i> (s.f.)	80
22.	<i>Filadors</i> (s.f.)	80
23.	<i>Puntaires</i> (s.f.)	80
24.	<i>Oficis varis</i> (s.f.)	80
25.	<i>Oficis varis i soldat</i> (s.f.)	81
26.	<i>Oficis varis i músics</i> (s.f.)	81
27.	<i>Descansant</i> (s.f.)	81
28.	<i>Alcossebre Clara</i> (1967)	82
29.	<i>Joan fent de model</i> (1971)	82
30.	<i>A la Font</i> (s.f.)	82
31.	<i>Iaios i neta</i> (sf.)	82
32.	<i>Alcossebre estudi figures</i> (1967)	83
33.	<i>Pentinant</i> (s.f.)	83
34.	<i>Pagesa ventant-se</i> (1968)	83
35.	<i>Soldat dormint al tren</i> (1972)	83
36.	<i>Vella fent ganxet</i> (1995)	83
37.	<i>Lo güelo Colom</i> (1979)	84

38.	<i>Ventant lo gra</i> (1988)	84
39.	<i>Calafats donant-li forma a la taula</i> (1987)	84
40.	<i>Calafats. Construcció d'una muleta</i> (s.f.)	85
41.	<i>Pagès.</i>	85
42.	<i>Comerciants</i> (s.f.)	85
43.	<i>Pagès amb el cavall</i> (1988)	85
44.	<i>Podadors de vinya</i> (2007)	86
45.	<i>Alfarero</i> (1960)	86
46.	<i>Bugada neta</i> (s.f.) – esbozo	86
47.	<i>Bugada feta</i> (s.f.)	87
48.	<i>Repartint panoli</i> (1988) - esbozo	87
49.	<i>Repartint panoli</i> (1988)	87
50.	<i>Bugaderes</i> (1987) - esbozo	88
51.	<i>Bugaderes</i> (1988)	88
52.	<i>Fornet de pa</i> (1987) – esbozo	88
53.	<i>Fornet de pa</i> (1988)	88
54.	<i>Les mandongueres</i> (1998)	89
55.	<i>Bugadera</i> (2007)	89
56.	<i>Llatadora</i> (2007)	89
57.	<i>Aiguadores</i> (2007)	89
58.	<i>Absis de la Seu de Tortosa</i> (1979)	90
59.	<i>Placeta de la Seu de Tortosa</i> (1983)	90
60.	<i>Claustre</i> (1980)	90
61.	<i>Claustre</i> (1982)	91
62.	<i>Porta de Palau</i> (1982)	91
63.	<i>Lo sermó de la bufetada. Divendres Sant a la Seu</i> (s.f.)	91
64.	<i>Rosari de l'Aurora</i> (s.f.)	91
65.	<i>Dios te salve María...Rosari de l'Aurora</i> (s.f.)	91
66.	Claustro de la catedral de Tortosa.	93
67.	Planta de diseño de la exposición. Alusión al claustro de la catedral de Tortosa.	94
68.	<i>El claustro</i> (1980)	94
69.	<i>El claustro</i> (1982)	94
70.	Captura de pantalla de la planta de la exposició.	95
71.	Captura de pantalla del primer ámbito.	98
72.	Mapa primer ámbito.	98
73.	Ejemplo.	98
74.	Captura de pantalla del segundo ámbito.	99
75.	Mapa segundo ámbito.	99
76.	Ejemplo guitarra.	100
77.	Captura de pantalla del tercer ámbito (pinturas).	100
78.	Mapa del tercer ámbito.	101
79.	Captura de pantalla del tercer ámbito.	101
80.	Ejemplo silla.	101
81.	Captura de pantalla del cuarto ámbito.	102
82.	Mapa del cuarto ámbito.	102

83.	Captura de pantalla del cuarto ámbito 2.	103
84.	Ejemplo jarrón.	103
85.	Captura de pantalla del quinto ámbito.	104
86.	Mapa del quinto ámbito.	104
87.	Captura de pantalla del quinto ámbito (xilografías).	104
88.	Ejemplo cesta.	105
89.	Captura de pantalla del sexto ámbito.	105
90.	Mapa del sexto ámbito.	106
91.	Ejemplo fuente.	106
92.	Logos de Facebook, Instagram, Twitter y Tik Tok.	110

## 1. Introducción

---

Sin duda estamos delante de un trabajo muy personal y, por ello, estas primeras líneas están escritas necesariamente en primera persona. Desde que empecé el máster en 2019 mi intención era realizar un proyecto relacionado con mi abuelo Lluís Llop Adam y su arte como homenaje personal, aunque me preguntaba cómo lo haría, en qué lugar, cómo obtendría los recursos necesarios y de qué manera podría tratar la colección. Cuando llegó el momento de presentar el anteproyecto en mayo de 2020 nos encontrábamos en mitad de una pandemia mundial y todos los museos estaban cerrados, de manera que tuvieron que reinventarse para seguir abiertos de la única manera que nos era posible, virtualmente. Ante esa situación, pensé en las oportunidades que la digitalización de la cultura ofrecía y consideré que lo más apropiado sería diseñar una exposición íntegramente virtual y presentar la temática que más representaba al autor, la costumbrista. Al disponer de una variedad tan rica de obras costumbristas –donde encontramos dibujos, pinturas y xilografías–, esta colección se convertiría en un magnífico escenario donde poder contemplar no solo las obras en sí, sino lo que representaron en su momento y poder conocer su contexto histórico-social en la ciudad de Tortosa durante el siglo XX.

El presente trabajo se marcó como objetivo incorporar, dentro de la virtualidad, elementos interactivos y didácticos para cuestionar que *el arte se entiende por sí solo*. La mayoría de propuestas museográficas de los últimos decenios del siglo XX consideraban necesario establecer elementos de mediación entre el objeto expuesto y el público para así invitar a un diálogo entre el museo y sus visitantes. En cambio, todavía hoy son muchos los museos de arte que consideran que no son necesarios dichos elementos bajo el paraguas que *el arte se entiende por sí solo*. Las bases en las que se sostiene esta afirmación son variadas, pero la más sólida es que el arte es en sí mismo un medio y una forma de expresión ya que el artista, a través de su arte, transmite ideas y emociones. Las teorías que lo defienden parten de la base que el arte siempre es comunicación: comunicar ideas, valores, costumbres o estados de ánimo. En cambio, esta concepción del arte no coincide con la evidencia de que miles de ciudadanos de diferentes edades y condiciones no entienden el lenguaje que hablan algunos artistas.

Por todo ello, la creación de la exposición en honor a Lluís Llop, pretende crear diálogos entre la colección y el público.

Por otro lado, mi principal motivación para ejecutar este proyecto es mi abuelo y, en general, mi familia. Desde su muerte ha dejado un vacío en todos nosotros y siempre se habló de homenajearle escribiendo un libro sobre él o haciendo una exposición *post mortem*. Mi casa está llena de sus cuadros, dibujos y esculturas y sabemos el talento que tenía y el poco reconocimiento que se le dio en vida. Crear un proyecto de estas magnitudes es dar un paso hacia adelante y hacer realidad el deseo de hacer algo para él y su arte. Este trabajo no es solamente una exposición, es una conmemoración a una gran figura y a un gran artista. Este proyecto pretende, por lo tanto, conmemorar el patrimonio familiar que nos ha dejado y hacerlo de una manera digital, interactiva y didáctica implementando en él los conocimientos y aprendizajes adquiridos en el máster.

En cuanto a los aspectos formales, el proyecto plantea la creación de una exposición de arte virtual a través de la mirada del artista Lluís Llop Adam y se estructura en tres grandes bloques. La primera parte analiza los dos pilares teóricos: virtualidad y inmaterialidad, subjetividad y didáctica en el arte; en cambio, en la segunda parte indica el estado de la cuestión a modo de análisis diagnóstico de proyectos similares al planteado en este trabajo así como la exploración de las distintas plataformas digitales del mercado en la creación de exposiciones. Por último, la tercera parte es la propuesta museológica y museográfica que construirá el guion narrativo y diseñará la exposición (los ámbitos, la circulación, los recursos, diseño de sala, etc.). Finalmente, en el tercer bloque, se presenta el proyecto Tortosa desde la mirada de Lluís Llop, organizado en la presentación del arte costumbrista como género artístico, el diseño museológico y museográfico, así como el plan de comunicación, el cronograma y presupuesto orientativo de la propuesta expositiva virtual.

Para poder complementar el trabajo teórico con la propuesta finalizada, a continuación se adjunta el código QR y el enlace web para poder acceder a la exposición: *Tortosa a través de la mirada de Lluís Llop Adam*, creada como proyecto final de máster (<https://www.artsteps.com/view/6067367070dfbd25e365829f/?currentUser>).



## 2. Objetivos

---

### Misión y visión

- **Misión:** homenajear y difundir la colección costumbrista de Lluís Llop Adam y contextualizarla con la historia local y social a través de herramientas TIC.
- **Visión:** convertirse en una exposición de arte virtual que contribuya a la cultura, tradición y oficios y costumbres perdidas de Tortosa en el s. XX, en definitiva, visibilizar y salvaguardar el patrimonio inmaterial de la ciudad.

### Objetivos del proyecto

#### **Objetivo general**

- Crear una exposición de arte virtual con la colección costumbrista de Lluís Llop Adam y que a través de ella se le dé valor a los oficios y tradiciones perdidas del territorio ebrenco.

#### **Objetivos específicos**

- Dar a conocer la figura de Lluís Llop Adam mediante la virtualidad como recurso para dar a conocer su obra al máximo número de personas, sin importar el enclave geográfico, ya que en vida solo realizó exposiciones en su ciudad natal: Tortosa.
- Diseñar una exposición de arte virtual mediante plataformas digitales partiendo de los principios de la didáctica del arte, la subjetividad y la interactividad
- Contribuir en la puesta en valor del patrimonio cultural inmaterial y costumbrista de la ciudad de Tortosa a través de las obras de Lluís Llop Adam.
- Desarrollar un discurso museológico coherente que transmita la historia local y social que representó el artista a través de sus obras.

# PRIMERA PARTE: ANÁLISIS



## 3. Marco teórico

---

### 3.1. Los museos virtuales y la digitalización del patrimonio

*“La museología: una ciencia aplicada, la ciencia del museo. Estudia la historia y su rol en la sociedad, las formas específicas de investigación y de conservación física, de presentación, de animación y de difusión, de organización y de funcionamiento, de arquitectura nueva o musealizada, los sitios recibidos o elegidos, la tipología, la deontología”* . - La Muséologie selon Georges-Henri Rivière, Dunod, 1989, p. 84

Georges-Henri Rivière (1897-1985) fue un museólogo y etnólogo francés, uno de los principales impulsores de la Nueva Museología en la segunda mitad del siglo XX. Esta corriente, originada en Francia, tuvo como objetivo democratizar la teoría y la práctica de los museos implicando una transformación de las instituciones museísticas que se siguen conservando en el presente. La Nueva Museología, o las nuevas prácticas museológicas, nacieron a raíz de una revuelta en París en mayo del 1968, conocidas como las revueltas del 68 francés, que marcaron un momento histórico en que los teóricos, artistas y representantes sociales de un modelo de institución museística radicalmente nuevo reclamaban un cambio donde la sociedad democrática participase en la construcción, la conservación y la difusión de su patrimonio (Fernández, 1999: 144). Esto fue así porque anteriormente a la transformación sociocultural, el museo estaba ligado a la visión académica del siglo XIX, donde los museos eran templos dedicados a la contemplación estática de sus obras, a los ilustrados y a la clase social alta; los museos eran espacios elitistas y se restringía su discurso. Ante esta mentalidad, Georges-Henri Rivière se preguntó por qué algunas obras eran dignas de estar en un museo y otras no, cuáles tenían derecho a mostrarse y otras a ser rechazadas –mayormente las que provenían de las artes populares. Su conclusión fue el origen, y es que si tenía un origen aristocrático tenía más valor y el museo restringía la exclusividad de la obra, ya sea por su belleza, por su exotismo o por su originalidad. Es decir, que un museo era una institución creada por y para las élites socioeconómicas y culturales. Así que, gracias a las revueltas de Mayo del 68, esta visión elitista y exclusiva se renovó y empezó el avance del proceso democratizador occidental en el ámbito museístico y fue donde empezaron

las prácticas expositivas, las que conocemos actualmente como expografías o museografías. Después de una larga investigación en cuanto a museología, Rivière dio por definitiva su idea de museo y lo teorizó en su libro *La Museología. Curso de Museología: textos y testimonios* (1993) donde añadió varias de las conferencias que había estado impartiendo en la Universidad de París entre los años 1970 y 1982. Logró poner en práctica sus teorías y quedaron plasmadas en varias de las instituciones que dirigió entre 1937 y 1966, como por ejemplo el Museo Nacional de Artes y Tradiciones Populares de París.

Aunque las revueltas del 68 francés fueran el punto de inflexión para crear museos con un discurso más cercano, ya llevaban siglos con la misma batalla. Como se ha hablado, las colecciones no solo eran elitistas, sino también privadas. No fue hasta el siglo XVIII en Francia, en la época de la Ilustración, que se conoció por primera vez la colección pública de objetos y obras de arte. Fue el año 1540 en Lectoure (Gers), ahora conocido como *Musée Eugène-Camoreyt*<sup>1</sup> ('Museo Eugène Camoreyt') con una colección religiosa, mostrando altares taurobólicos<sup>2</sup> y otros monumentos epigráficos. La primera colección pública de antigüedades romanas fue también en Francia años después, en 1614, gracias al Ayuntamiento de Arlés, pero no fue hasta 1694 que se inauguró el primer museo público en Francia, el *Musée des beaux-arts et d'archéologie de Besançon*<sup>3</sup> ('Museo de las Bellas Artes y de la Arqueología de Besanzón'), creado casi un siglo antes que el Louvre en París.

Gracias al pensamiento evolucionista y democrático de Rivière, los museos que visitamos hoy en día son todos públicos y su exposición es comprensible para cualquier tipo de visitante, a excepción de algunos grandes museos nacionalistas que se formaron en su época, que siguen conservando esa intelectualidad y discriminan al público no especialista o científico que no tiene los conocimientos necesarios para entender la obra o toda la exposición, como pasa en los museos de arte, por ejemplo, que todavía hay quienes piensan que el arte se entiende por sí solo (Koester, 1993). Aun así, la transformación más grande fue en la segunda mitad del siglo XX a raíz del uso y el acceso

---

<sup>1</sup> <https://musees-occitanie.fr/musees/musee-archeologique-eugene-camoreyt/>

<sup>2</sup> Un altar taurobólico es un monumento de piedra destinado a conmemorar un sacrificio llamado *taurobole*, realizado en honor a la diosa Cibeles, que consiste en sacrificar un toro (Duthoy, 1969).

<sup>3</sup> <http://www.mbaa.besancon.fr>

a la información, que cambió la manera en que la sociedad se relacionaba, la competencia entre el sector de ocio y el turismo, la democratización del acceso a los conocimientos y la teorización de la parte educativa, tanto de los museos como de la enseñanza en general (Hooper-Greenhill, 1998), teniendo en cuenta que a finales del siglo XX aparecen las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) y aceleran la evolución de los museos, dejando lo tradicional en el pasado y centrándose en innovar. Es ahí cuando empiezan a aparecer las exposiciones interactivas, dinámicas y didácticas, y se empieza a tener en cuenta la digitalización del patrimonio como una herramienta más del propio museo.

En 1989 fue la primera vez que el mundo pudo ver un *World Wide Web*, comúnmente conocido como *página web*. Fue gracias a Tim Berners-Lee, un ingeniero y físico británico que diseñó por primera vez una herramienta para los científicos. Nació en CERN, el Centro Europeo de Física Nuclear en Ginebra (Suiza) y era un sistema de intercambio de información de todos los científicos que trabajaban en esa institución. En su momento, se presentó como una sola página en blanco llena de textos e hipertextos, sin fotografías, ni vídeos, gráficos, ni si quiera color. Hoy en día, es una red enorme llena de documentos e imágenes que componen una gran telaraña de información y sigue creciendo día a día (BBC News Mundo, 2019).

Desde entonces, el concepto *virtual* empezó a considerarse una opción para las empresas, el cine, la publicidad, la ciencia, las humanidades, las artes e incluso el desarrollo social. Al principio el concepto *virtual* era utilizado para reflejar la realidad física en un mundo digital pero, como bien explica “EVE Museografía e Innovación” en su artículo *Breve historia del museo virtual*, ambas realidades, la física y la digital, surgieron en un principio como mundos diferentes y en competencia entre sí, y no como una realidad única y mixta tal y como la entendemos hoy. La apertura de un museo virtual es entonces otro tema de debate para los museos y, tal y como dice Giuliano Gaia (1999) en una conferencia sobre los Museos y la Web: «Como todo museo que decide abrir un sitio web, nos encontramos ante el dilema: ¿es una visita virtual o no lo es?». Gaia, en 1989, define la triple fórmula para crear y entender un museo virtual:

- 1) Museo simulado: trata de recrear la misma experiencia que en físico pero de manera virtual, siguiendo los recorridos reales y visualizarlo sin añadir ningún

tipo de información adicional. Es el que han usado la mayoría de museos durante la pandemia del coronavirus para que la gente desde casa tenga la oportunidad de sentir que está paseando por los pasillos del museo original.

- 2) Museo informativo: se utiliza más como una herramienta previa o posterior a la visita porque aporta unos datos sobre ésta distintos a la exposición y en el museo físico no están disponibles; podría ser una página web donde explica la historia del museo –no solo la exposición en sí-, fotografías o vídeos sobre cómo han montado la exposición, etc.
- 3) El verdadero museo virtual: un museo que no existe de manera física, solo se puede visitar virtualmente. Aun así, hay museos que pueden combinar distintas virtualidades, como el segundo con el tercero, o el primero con el segundo, por ejemplo.

Aun así, no fue hasta 1974 que nació el concepto de *realidad virtual*, gracias a Myron Krueger, conocido como el padre de este concepto. En su tesis doctoral habló de lo que antes denominó como *realidad artificial*, sustituta numérica del mundo real, aunque ésta compartía la misma definición de la que conocemos ahora como *realidad virtual*. La *realidad artificial* empezó siendo parte del imaginario científico pero no tardó mucho en añadirse en libros y películas de ciencia ficción, y fue gracias a ello que empezaron a hacer definiciones más exactas y se perfiló el concepto mediante fórmulas matemáticas. Como comenta Laia Pujol en su artículo *Arqueología, museos y realidad virtual* (2004), «la verdadera función de la RV era la simulación del mundo real mediante formas matemáticas independientes que permitieran la interpretación de aspectos concretos y el cambio de *realidad artificial* a la *realidad virtual* muestra este paso de una realidad que, como sustituto del mundo, tiene que ser totalmente inmersiva a una *hiperrealidad* que quiere mejorar el conocimiento de algunos aspectos o fenómenos» (página 2). La RV no es un concepto estático, fue y sigue siendo algo sucesivo y se va transformando a medida que avanza la ciencia. Cuando se habla de *museo virtual* cabe diferenciar que se puede presentar en dos formatos: realidad virtual inmersiva (RVI) y realidad virtual aumentada (RVA). Mientras que la RVI hace una simulación de lo que le rodea del mundo real, la RVA lo que pretende es ampliar o *aumentar* ese entorno. La RVI nunca podrá ser en 3D, se muestra como si estuvieras mirando a través de una ventana o a

través de la pantalla del ordenador; en cambio, la RVA combina el mundo real con el virtual, superpone las imágenes reales con las virtuales y sí aparecen formas en 3D, de hecho, es imprescindible para este tipo de RV. Al fin y al cabo, «la RV es una tecnología computacional de simulación interactiva de la realidad».

En cambio, desde la perspectiva sociológica de las tecnologías, los cambios tecnológicos y la evolución que ha habido en el primer tercio del siglo XXI ha generado muchos debates y reflexiones al respecto, sobre todo desde los años noventa del siglo XX hasta ahora. Estamos en plena era digital y esta avanza a gran velocidad debido al rápido desarrollo de las TIC estos últimos años, lo que también ha acelerado y ha aumentado la presencia tecnológica en nuestra sociedad. En cuanto a terminología, en las últimas décadas del siglo XX y principios del siglo XXI se hablaba más de *Information Society* (Sociedad de la Información) con los sociólogos Bell y Touraine como difusores, de *Networking Society* (Sociedad en Red) establecido más por el sociólogo Castells (2001), que junto con Bell y Touraine fueron los que más influyeron en el avance de las ideas relacionadas con la sociedad de la información. Sin embargo, en la primera y segunda década del siglo XXI los términos que se han empleado para hablar de la tecnología en la sociedad son *Digital Culture* (Cultura Digital) y *Digital Society* (Sociedad Digital), quizá por el propio avance de las tecnologías (Gere, 2008; Deuze, 2006; Athique, 2013).

En cuanto a Cultura Digital, Gere (2008) indica que para él la Cultura Digital engloba las maneras de pensar y de hacer que se plasman en este tipo de tecnología, lo que incluye aspectos como la abstracción, la codificación, la virtualización y la programación, aspectos que según Gere generan importantes cambios en la comunicación visual y textual. Gere apunta que *digital* define un complejo y profundo fenómeno, ya que la tecnología opera a un nivel global alcanzando incluso más poder que las propias naciones en un mundo conectado por el capitalismo. Por otro lado, está la definición de Deuze de lo que él entiende por Cultura Digital, la cual fundamenta en tres conceptos clave: Participación, remediación y bricolaje, derivado de su planteamiento de que la máquina es siempre social antes que técnica, ya que es una maquinaria social previa la que selecciona elementos técnicos empleados. Aun así, acaba concluyendo que la presencia de la Cultura Digital aumentará en el futuro y tendrá consecuencias en cuanto a la manera en cómo trabajamos, cómo nos comunicamos y el significado que le damos

a nuestras vidas (Deuze, 2006: 63-75). En cambio, según Athique la Cultura Digital es la unión entre la sociedad de la información y la sociedad en red, aunque según él se diferencian porque el primero está más centrado en el contenido conceptual del proceso informático y, en cambio, el segundo se centra más en la estructura tecnológica (Athique, 2013).

Con todo lo expuesto, no se puede obviar que tantos cambios en la sociedad digital están haciendo que también se produzcan en el campo del patrimonio cultural y de los museos. Tal es la importancia de la vinculación de estos dos conceptos que la UNESCO vio necesario establecer en 2003 una definición para el *Digital Heritage* (Patrimonio Digital): «*aquellos recursos de información y de la expresión creativa que se producen, distribuyen, se accede y se conservan en formato digital*». Así, el patrimonio Digital lo forman autores como Ross Parry (2010), Fiona Cameron y Sarah Kenderdine (2007) o Manuel Castells (2001), que profundizan y analizan las problemáticas y alternativas que ofrece este nuevo escenario patrimonial. En cuanto a la gestión de los contenidos digitales también hay que tener presente que para ello es necesario un cambio de rol de los profesionales que gestionan las instituciones culturales. Hoy en día un museo ya no es ese espacio que se encuentra entre sus paredes, un museo también está en la red o en cualquier lugar o dispositivo que permita el acceso a información. Por lo tanto, es necesario prestar atención a lo que ocurre dentro del museo, en el museo online y en el museo móvil. Sin embargo, también se le tiene que prestar atención al contexto del patrimonio digital, tal y como indica Parry (2010): se encuentra el patrimonio cultural digitalizado, el patrimonio que solo existe en formato digital y el patrimonio digital que sirven propiamente para compartirse. El primero engloba todos los objetos patrimoniales que existen tanto de manera física como real y que sufren por un proceso de digitalización con el fin de que sea preservado y accesible a través de los medios tecnológicos. El segundo, en cambio, solo existe en formato digital y lo configuran formas de expresiones artísticas propias como las recreaciones virtuales arqueológicas y de recuperación o difusión. El tercero y último, engloba todos aquellos recursos que sirven para compartir, comunicar o interpretar el patrimonio propiamente cultural y sobre éste se han desarrollado varias investigaciones sobre las nuevas formas de

interactividad y de aprendizaje, de comunicación y de participación que estos recursos ofrecen.

La presencia de tecnología digital en los museos, ya sea por gestiones comunicativas o educativas, ha evolucionado y lo ha hecho también con la propia evolución de la tecnología. Dos autores hablan de este fenómeno: Jones-Garmil (1997) y Parry & Sawyer (2005). El primero, Jones-Garmil, establece la historia de la tecnología en los museos desde los años sesenta hasta finales del siglo XX y observa el uso que se le hace a las TIC en los museos desde su inicio, desde su implantación en los años sesenta y setenta dedicado a tareas de documentación y gestión de colecciones a través de bases de datos como el SELGEM<sup>4</sup> del museo Smithsonian Museum of History, hasta los años ochenta y noventa donde ya la tecnología se convierte en una herramienta más de trabajo. En los años noventa, también, es cuando empieza la creación de las páginas web y su objetivo ya se convierte en el acceso online de las colecciones universitarias, como pasó en la biblioteca Universidad of California de Berkeley con su proyecto *Finding Aid Project (BFAP)* liderado por Daniel V. Pitti en 1993. El proyecto tenía dos objetivos: crear un estándar de codificación para la descripción de instrumentos como inventarios, catálogos y otros mediante una DTD *Standard Generalized Markup Language (SGML)* y, como segundo objetivo, el desarrollo de un prototipo de base de datos de instrumentos de descripción a partir del esquema de codificación que tenía que servir para perfeccionar el propio sistema de codificación y evaluar la utilidad de los propios instrumentos descriptivos (Estivill, 2008). Más tarde, ya se añaden funciones como la difusión y la comunicación de los museos y el propio autor reclama la importancia de las tecnologías digitales en los museos.

---

<sup>4</sup> “Estos registros documentan el desarrollo de sistemas de administración de datos automatizados para las colecciones del NMNH y otros museos, el establecimiento de estándares de manejo y almacenamiento de datos y la consolidación de estructuras administrativas para controlar la política de automatización en el Smithsonian. Incluyen documentación del Proyecto de Salud, Educación y Bienestar (HEW), que consta de notas contractuales, informes técnicos trimestrales de progreso desde octubre de 1967 hasta el informe provisional de enero de 1969, y el informe final, publicado en julio de 1970. Los registros también contienen archivos de correspondencia, memorandos, reuniones e informes creados por Mello desde 1968 hasta 1973, y tan recientemente como 1983. Los materiales documentan la participación de Mello en varios proyectos, incluido Flora North America (FNA), un sistema de seguimiento de préstamos botánicos e intercambios entre instituciones ; y el Cuestionario de colecciones de biología sistemática, muchos de los cuales fueron completados y devueltos a Mello en 1968.” (Smithsonian Institution Archives, Accession 95-169)

Por otra parte, el autor Parry & Sawyer (2005) se centró más en la evolución de los espacios museológicos que se dedican a exposiciones de arte y él divide la evolución de estos espacios en cinco fases:

- 1ª fase: a mediados del siglo XX es cuando las tecnologías de la comunicación no están aún presentes en la sociedad.
- 2ª fase: sería la década de los setenta, donde sí se empiezan a incorporar las TIC en ciertas tipologías de museos, sobre todo las prácticas como la gestión de colecciones y documentación.
- 3ª fase: en los años ochenta y noventa, cuando la tecnología digital se introduce en los museos de arte parcialmente a través de espacios dedicados a dispositivos electrónicos separados de las colecciones museísticas.
- 4ª fase: en los años noventa, la tecnología es considerada un recurso de soporte y un refuerzo de la propia de exposición.
- 5ª fase: en los inicios del siglo XXI, los recursos digitales se caracterizan por su integración en las exposiciones y la tecnología digital se convierte en un recurso esencial concibiéndose como una característica más del museo.

Así, con este repaso de las cinco fases de Parry & Sawyer sobre el uso de las tecnologías a través del tiempo, estamos viviendo actualmente lo que McDonalds & Alsford (1996) denominaron como *meta-museo*. Para ellos, esto sucedería cuando los usuarios o visitantes de los museos utilicen los recursos multimedia como una parte inherente de sus vidas, bien sea por el trabajo, la educación o la investigación, lo que está ocurriendo en casi todo el mundo actualmente, que nadie va a ningún sitio sin, por lo menos, su teléfono móvil. McDonalds & Alsford, entonces, definieron el *meta-museo* en cuatro características o aspectos para definir los museos del siglo XXI, especialmente los de la segunda década, y son las siguientes:

1. Supera las limitaciones del espacio del museo tradicional y hace que solo se puedan realizar un número limitado de exposiciones y mostrar una pequeña muestra de la colección.
2. Supera obstáculos geográficos y logísticos que dificultan a las personas visitas el espacio físico de los museos

3. Fortalece la función de la institución museística como recurso educativo para la educación formal, ya que permite a los alumnos conocerlo y visitarlo desde el aula, sus hogares o incluso desde su teléfono móvil
4. Es posible desarrollar diversos recursos a través de nuevas formas de interactividad para mejorar el proceso de aprendizaje.

Por lo tanto, estos autores hablaban de un futuro museo que ya es presente porque todas estas características se ajustan a las tipologías de museos que existen en la actualidad. Hoy en día, gracias a la tecnología –realidad virtual, realidad aumentada, audiovisuales, audioguías, blogs, páginas web, recursos interactivos...- podemos visitar casi todos los museos del mundo desde cualquier dispositivo que tenga acceso a internet y utilizar la propia tecnología tanto como una herramienta de soporte como la propia plataforma para visitar la exposición.

Un artículo de Laia Pujol, *Moving beyond the virtual Museum: engaging visitors emotionally*, explica en su introducción que «*el Museo Virtual ha crecido hasta convertirse en un término que lo abarca todo, refiriéndose a todo tipo de representaciones digitales tanto de objetos físicos digitalizados como de objetos nativos digitales que puedan estar relacionados a los objetos físicos*» (2018:2). En este mismo artículo habla sobre cómo la virtualidad en los museos también se ha quedado atrás y se ha utilizado en un formato más informativo que lucrativo, y siempre mostrándose de manera individual, muy pocas veces en grupo. Reflexiona y presenta una idea que la etiqueta *EMOTIVE* donde pretende experimentar con la tecnología y el público para que una visita virtual en un museo sea más atractiva, personalizada, adaptada y conectada a las redes sociales utilizando todo el potencial que puede llegar a tener la virtualidad.

Y es que, uno de los cambios más importantes que están viviendo las instituciones culturales actualmente, es que la información sobre su contenido que ofrecen al visitante ya no se elabora solamente con un pensamiento académico o científico, sino que se construye el discurso con la propia participación de los visitantes. Este fenómeno aparece también por las TIC, porque un museo ya no solo se puede visitar en sus instalaciones, sino que se puede visitar a través de su página web, en las redes sociales, a través de móviles, *tablets*, ordenadores y, en general, dispositivos móviles digitales.

Además, gracias a la participación del usuario se puede construir la exposición de una manera colaborativa y compartida; así, la institución museística ha pasado de un modelo unidireccional a uno bidireccional en el que museo y usuario se retroalimentan con el conocimiento de uno y las necesidades del otro (corr, 2014).

Estas ideas también se han basado en el modelo museístico de *Being about something to being for somebody* ('Ser de algo a ser de alguien') siendo Weil (1999) uno de los autores más reconocido de esta idea. Es decir, los museos deben desarrollar recursos básicos en las tecnologías digitales para adaptarse a los medios de comunicación de la sociedad actual. Si realmente se sigue la idea de que un museo "es para alguien" y no "es de algo", el departamento educativo, museográfico y museológico del museo tiene que tenerlo siempre muy presente y diseñar recursos pensando en las necesidades de sus visitantes. En el caso de los museos de arte podría considerarse recursos que lleguen a un mayor público conectado con mecanismos sobre percepción del arte, tema que se abarcará en la segunda parte del marco teórico: La Subjetividad en el Arte y el Valor Inmaterial del Objeto Artístico.

## **3.2. El patrimonio cultural inmaterial: subjetividad en el arte y su didáctica**

### **3.2.1. La inmaterialidad del patrimonio cultural**

Dentro del patrimonio cultural se encuentra también el patrimonio inmaterial, pero, ¿qué pasa con la inmaterialidad de lo material? ¿Cómo se clasifican o salvaguardan? Se entiende por patrimonio cultural inmaterial «las prácticas, representaciones y expresiones, los conocimientos y las técnicas que procuran a las comunidades, los grupos e individuos un sentimiento de identidad y continuidad. Los instrumentos, objetos, “artefactos” y espacios culturales asociados a esas prácticas forman parte integrante de este patrimonio» (UNESCO, 2003)<sup>5</sup>. El patrimonio cultural inmaterial, transmitido de generación en generación, lo recrean permanentemente las comunidades y los grupos en función de su medio, su interacción con la naturaleza y su historia. La salvaguardia de este patrimonio es una garantía de sostenibilidad de la diversidad cultural.

Debemos remontarnos a 1950, cuando el Gobierno de Japón nombró “tesoros nacionales vivientes” a quienes poseían unos conocimientos concretos como destrezas y técnicas esenciales para la cultura tradicional del país. Entre 1970 y 1980 la WIPO (World Intellectual Property Organization) intentó crear un documento internacional para proteger el “folklore” y la propiedad intelectual (Aikawa, 2004). Concretamente en el 1972, se produjo la Convención del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural con el objetivo de proteger las lenguas africanas y sus tradiciones orales, lo que se consideraría más adelante como patrimonio inmaterial. En 1997, comenzó el programa “Proclamación de Obras Maestras del Patrimonio Oral e Intangible de la Humanidad”, con el que se pretendía destacar las expresiones más representativas de cada país y tenía como finalidad subsanar las carencias de la Lista del Patrimonio Mundial. En cambio, en 1999, la misma UNESCO junto con el Instituto Smithsonian de Washington empezó un programa que invitó a diferentes países a presentar sus candidaturas llamado “Obras maestras del patrimonio oral e inmaterial de la Humanidad”. De esta manera, en 2001, la UNESCO publicó la “Declaración Universal sobre la Diversidad

---

<sup>5</sup> <https://ich.unesco.org/doc/src/00009-CA-PDF.pdf>

Cultural” para defender el patrimonio cultural inmaterial y, dos años después, en su 32ª reunión el 17 de octubre de 2003 celebrada en París, se aprobó por unanimidad la “Convención para la Salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial”, el cual España firmó su adhesión en 2006. Esta convención se aprobó con el fin de mantener y proteger la diversidad cultural frente a la creciente globalización, ya que comprender el patrimonio cultural inmaterial de diferentes partes del mundo contribuye a un diálogo entre culturas y promueve el respeto a otras costumbres y maneras de vivir. Según la UNESCO, el patrimonio inmaterial ha de ser tradicional, contemporáneo, viviente a un mismo tiempo, integrador, representativo y basado en la comunidad. Por todo ello, se entiende que lo más importante de salvaguardar sus expresiones y costumbres es sinónimo de preservar su función social y su papel en la vida cotidiana.

El artículo 1 de la Convención, el apartado de “Disposiciones Generales”, indica que se articula en base a cuatro finalidades: (a) la salvaguarda del patrimonio cultural inmaterial, (b) el respeto del patrimonio cultural inmaterial de las comunidades, (c) los grupos y los individuos en cuestión, (d) la sensibilización en el ámbito local, nacional e internacional sobre la importancia del patrimonio cultural inmaterial y de su reconocimiento recíproco, (e) y la cooperación y asistencia internacional. En cambio, el segundo artículo que es el de “Definiciones” se entiende como...

*... los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas —junto con los instrumentos, objetos, artefactos, y espacios culturales que le son inherentes—, que las comunidades, grupos, y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. [Este patrimonio incluye...] tradiciones orales, artes performativas, prácticas sociales, rituales, eventos festivos, conocimiento y prácticas relacionadas con la naturaleza y el universo, o el conocimiento y habilidades para la producción de oficios tradicionales (2003).*

El mismo también manifiesta diferentes ámbitos según su definición:

- a) Tradiciones y expresiones orales, incluida la lengua como vehículo del patrimonio cultural inmaterial
- b) Artes de espectáculo
- c) Usos sociales, rituales y actos festivos

- d) Conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo
- e) Técnicas artesanales tradicionales

Por lo tanto, según la UNESCO, se entiende por 'salvaguarda' (2003)....

... “las medidas encaminadas en garantizar la viabilidad del patrimonio cultural inmaterial, entre estos la identificación, la documentación, la investigación, la preservación, la protección, la promoción, la valoración, la transmisión –sobre todo a través del enseñamiento oficial y no oficial- y la revitalización de este patrimonio en sus diferentes aspectos” (pp. 3).

De todas maneras, patrimonializar estilos de vida también puede conllevar algunas problemáticas. Según Isabel Villaseñor y Emiliano Zolla (2012) existen tres riesgos: el primero, es el peligro de la folklorización de la cultura ajena a la vida de los intelectuales urbanos o dicho de otra manera, legitimar las expresiones de otros por medio de su incorporación a las categorías formuladas por una élite; la segunda es el riesgo de transformar las culturas locales en productos meramente comerciales sujetos a las necesidades de los medios de comunicación masiva, es decir, las que constituyen acciones de carácter abiertamente turístico y comercial donde tienen que satisfacer la imagen externa y muchas veces estereotipada que se tiene de la propia cultura; por último, el tercer peligro es incorporar las prácticas culturales al ámbito de la industria turística y que estas sean valoradas según su rentabilidad en el espectáculo que dan, sin tener en cuenta su sentido social y cultural. Por lo tanto, patrimonializar una vida cotidiana de otra cultura podría considerarse controvertido, ya que puede generar conflictos entre valores culturales, entre individuos o incluso entre instituciones y a veces religiones. Es tal el peligro, que a veces patrimonializar una cultura puede provocar el distanciamiento de la misma.

En resumen, cuando hablamos de patrimonio o valor inmaterial nos referimos a hablar de una inmaterialidad relacionada con las emociones, con aquello no palpable, y eso está relacionado con dar valor a aquella tradición y/o cultura que no es palpable, pero sí existe y nos representa. El valor que representa el arte en muchos casos es inmaterial y, por lo tanto, tiene un sentimiento y valor inmaterial por querer preservar su tierra, su

gente, su pueblo, sus costumbres, su folklore. Además, si una danza popular puede considerarse patrimonio inmaterial, ¿por qué no una pintura que la representa?

### 3.2.2. Subjetividad y percepción en el arte

Hablando de los museos desde una óptica más subjetiva y perceptiva, es necesario plantear preguntas como si el arte es un lenguaje, el código que necesita para ser entendido, por qué todos no lo entienden o qué sucede en un diálogo entre obra y sujeto que la observa. En este punto es necesario hablar de psicología cognitiva, ya que muchos teóricos han intentado establecer una teoría de la percepción artística y lo hicieron primero desde una perspectiva de la psicología cognitiva a mediados del siglo XX y luego con investigaciones más del campo de la neurociencia. Por lo tanto, ¿cómo se explica el significado del arte?

La Sociedad Digital de hoy tiene tanta facilidad de visitar cualquier obra de arte de cualquier parte del mundo que las interpretaciones del arte que se sistematizaron entre los siglos XIX y XX pueden verse criticadas hoy por infinitas subjetividades y análisis desde innumerables puntos de vista. Su biblioteca es muy potente y, por lo tanto, pueden estar sometidos a múltiples influencias. El contexto socio-cultural de las sociedades occidentales actual sitúa la cultura y el mundo de los museos en un lugar muy importante, en el ocio. Los museos forman parte del ocio desde la segunda mitad del siglo XX y sus contenidos son cada vez más cercanos y accesibles a cualquier tipo de público, y todo esto también se debe a la museografía didáctica que hay en sus exposiciones (Hernández, 1998). Este escenario ha ido desarrollándose y avanzando desde ese momento gracias a las TIC y su inserción en la sociedad, sobre todo en el ámbito cultural y museístico.

Diferentes autores han intentado explicar el sentido del arte, como Wölfflin (1864-1945), teórico y crítico de arte suizo, y su seguidor Wittkower (1901-1971), historiador de arte alemán. Estos autores, sobre todo Wölfflin, entendían el arte y su historia de manera opuestas, dividieron la historia humana en periodos temporales y establecieron unas características que se contraponían con las del estilo siguiente; de hecho, Wölfflin creía que la vida y el arte tenían una evolución similar: nacía, maduraba y envejecía hasta morir. Por eso veía la historia del arte como una traducción de la vida y que cada estilo

solo trataba de expresar el espíritu dominante de cada época. En cambio, otro autor e historiador del arte húngaro, Arnold Hauser (1892-1978), se centra más en una visión del arte vinculada con la sociedad que lo crea y lo genera, creyendo que cada estilo artístico es hijo de su tiempo y de la sociedad en la que se desarrolló; eso significa que depende del período temporal donde nos situemos las características que definen el arte pueden ser distintas según la concepción de las sociedades a las que pertenecían o sus hechos históricos. Hauser entendía este concepto en tres elementos paralelos que no entendía el uno sin el otro: las sociedades históricas, el lenguaje literario y el lenguaje visual. Aun así, es importante tener en cuenta que estas interpretaciones de estos teóricos e historiadores del arte sobre la concepción del arte no se sustituyen la una a la otra, sino que a veces incluso llegan a complementarse.

Cuando se visita un museo de arte aparecen muchas preguntas que se basan en dudas sobre por qué razones las obras que se exponen son interesantes, propias de la exposición, cómo han llegado hasta allí o cómo se han convertido en objeto de exhibición. Existieron autores como Wöfflin (1899), Hauser (1951) o Panofsky (1955) que se plantearon cuáles son las bases de un análisis formal de arte para comprender los diferentes estilos. Hauser se dedicó más a fundamentar un sistema de análisis en cuya base se encuentra la propia sociología y Panofsky, en cambio, tuvo su aportación más en las lecturas iconológicas y simbólicas del arte. Sus estudios no solo establecieron los modelos de análisis o las pautas interpretativas de una obra de arte, también establecieron las diferencias entre lo aceptado y lo rechazado como arte. Además, la semiótica fue una de las corrientes de pensamiento más interesante para entender el arte según Panofsky, ya que entiende el arte como un lenguaje.

El concepto de entender el arte como un lenguaje no surge hasta las primeras décadas del siglo XX. En este momento es cuando se empieza a relacionar el arte y la comunicación: qué dice el arte, cómo lo dice y a quién quiere decírselo. Jan Mukarovsky (1891-1975) afirmó que “una obra artística no funciona solamente en tanto que artística, sino también como palabra que expresa el estado de ánimo, la idea, el sentimiento” (1977:37). Este autor dice que el arte siempre va a significar algo pero hace falta atribuirle su significado y eso se hace según las respuestas que provoca en el observador, a parte de su objetividad y subjetividad como obra. La parte objetiva de

esta capacidad comunicativa la denomina “obra-cosa” y es lo que se ve de una obra de manera inmutable a lo largo del tiempo y la parte subjetiva es variable porque puede tener diferentes estados según cómo lo percibe cada individuo. Aun así, justifica que siempre va a haber un “núcleo central o común” en las obras de arte, incluso afirma que toda obra está destinada a ser un intermediario entre el autor y el observador y que el observador está destinado a darle sentido a la obra según los componentes temáticos y formales que conforman la obra. Por lo tanto, a través de la semiótica en el arte de Mukarovsky, el arte se define como una estructura lingüística y necesita establecer y analizar los elementos semánticos que componen la obra artística para poder llegar a una mejor comprensión de esta. Lo que se denomina como “lectura objetiva del arte” se resume en que cuando el emisor y el receptor utilizan el mismo código la comprensión es absoluta, contrariamente, en la medida que el emisor y el receptor interfieran en el código será más difícil comprender la obra, aunque el mensaje del emisor adquiera otros sentidos en función de la naturaleza del receptor.

La palabra “percepción” hace referencia a lo que sentimos, es por eso que la percepción del arte realmente se concibe a través de los sentidos y por este motivo siempre va a ser un fenómeno subjetivo y muy difícil de definir a nivel general. Para unas personas un cuadro puede tener más significado que para otra, igual que para algunos autores la percepción del arte será de más importancia y consideran que ayuda a entender la obra y para otros la subjetividad en el arte no tendrá mucha relevancia porque se centrará más en su parte racional, como puede ser la técnica, el contexto histórico, la luz, los colores o la forma. Gombrich, ya nombrado en el apartado anterior, fue un historiador del arte que se interesó mucho por el qué pensaban y qué sentían los autores durante la creación de la obra y posteriormente lo que transmitían al público, de tal manera que se alejaba de la perspectiva académica y se fijaba más en las reflexiones de un simple observador del arte. En la siguiente cita se refleja su verdadero interés por este ámbito: “Yo quería saber qué estaba pensando en realidad cuando alguien dibuja un árbol de manera determinada, en una determinada tradición y en un determinado estilo. Mi principal interés siempre ha estado en las explicaciones de tipo más general, lo que significa un cierto parentesco con la ciencia. La ciencia trata de explicar. En historia,

constatamos; pero en ciencia tratamos de explicar hechos aislados comparándolos con una regularidad general.” (Gombrich, 2002:22).

En su obra *Historia del arte* (1950) Gombrich aporta claves para comprender la propia historia del arte pero con un carácter didáctico y habla sobre diferentes motivos que podrían causar que una obra de arte sea valorada o no lo sea, siempre teniendo en cuenta el aspecto emocional y la percepción del arte. Así, Gombrich enumera varias razones por las que el arte puede gustar o no, como por ejemplo el recuerdo que nos puede generar una obra, los valores que a veces transmite la obra nos puede acercar o alejar más, los estereotipos sobre cómo se tienen que presentar algunos objetos, los prejuicios personales o sociales o incluso la asociación de la obra con alguna imagen cercana. Gombrich piensa que la estética o la crítica del arte significa expresar las propias emociones y que no se puede ser totalmente relativista cuando se habla de arte, pero tampoco cree que haya un criterio científico o racional que pueda explicar que una obra sea la mejor, siempre tiene presente las miradas subjetivas que se puedan tener en el arte (Gombrich, 2002).

Por otro lado, el filósofo Goodman (1976) se interesó por las emociones que nacen según la percepción del arte y para este autor las formas artísticas adquieren mucha relevancia y las analiza como signos semánticos. Afirma que todas las formas artísticas pueden ser representativas, descriptivas, ejemplificativas o expresivas, de tal manera que dice que “el cuadro afirma y expresa tristeza volviendo un poco triste al visitante de una galería de arte y una tragedia expresa desconsuelo haciendo llorar al espectador” (1976:63). También añade que una obra de arte se percibe igual por los sentidos que por los sentimientos y que si lo emocional es parte del conocimiento que se puede adquirir en una experiencia, por qué no utilizar este componente emocional para interpretar y educar en el arte. Goodman se centra más en las emociones negativas porque considera que estas son las que generan el rechazo primero, aunque este rechazo sea también subjetivo, y declara que las emociones negativas también funcionan de la misma manera que las positivas. De todas maneras, en las ideas de este autor falta contestar a dos preguntas, el cómo y el por qué, y para conocer sus respuestas tendríamos que hacer un salto a la neurociencia para saber cómo funciona el cerebro. Es por eso que ahora pensamos en Gardner, ya que fue un psicólogo que

estudió las capacidades cognitivas de la mente y fue el que creó la Teoría de las Inteligencias Múltiples (1983), un modelo de entender la mente y sus diferentes capacidades específicas relativamente interrelacionadas. Él trabajó sobre los procesos de creatividad más que en el arte en sí, pero sí que exploró el dominio artístico relacionándolo con el lenguaje y los símbolos.

Analizando la percepción artística como algo físico, relacionándola con la visión o la óptica, aparece la psicología gestáltica en el arte que pretendía establecer unas leyes generales de la percepción humana a través de experimentos basados en la percepción sensorial. Rudolf Arnheim (1954), psicólogo e influenciado por la teoría de Gestalt, destaca en ese ámbito porque investigó nuevos caminos para la interpretación en el arte donde indicaba que es necesaria la visión del propio arte más allá de las palabras o las prácticas artísticas. Arnheim califica la vista como un medio para la aprehensión de la realidad y describe los elementos que se observan en las obras de arte teniendo en cuenta la percepción sensorial de las formas.

Más allá de la visión y en los años noventa del siglo XX, aparece la teoría de la felicidad o del *flow* con el psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi donde afirma que la gente es más feliz cuando está en un estado de *flow*. Añade en una entrevista en 1996 que “el hecho de sentirse completamente comprometido con la actividad por sí misma hace que el ego desaparezca. El tiempo vuela. [...] Es como si estuviéramos tocando jazz, todo tu ser está allí y estás aplicando tus facultades al máximo” (*Wired 4.09: Go with the flow*). Esta teoría está fundamentada en actividades que nos gustan y generan sentimientos y emociones gratificantes, y eso hace que creemos “estados de experiencia óptima”. A raíz de esa teoría se hizo un estudio en museos de arte para saber si el arte era una de las actividades que fomentaban la felicidad, y para realizarla se hicieron entrevistas a un total de 52 personas de diferentes edades, intereses y profesiones, aunque compartían un requisito en común y era haber trabajado en museos de arte al menos cinco años. Por lo tanto, desde bachillerato hasta doctorado y licenciados en historia del arte, educadores, restauradores, guías o asistentes técnicos participaron en el estudio. También es importante añadir que los encuestados formaban parte del Art Institute of Chicago, Jean Paul Getty Museum of Malibu, museos de arte pequeños también de Chicago y de algunas colecciones privadas. Finalmente, se concluyó que el arte sí

pertenecía a una de las actividades del *flow* o la felicidad y que los estados de experiencia óptima que lo realizaban tenían unos rasgos en común que agruparon en cuatro aspectos que, según Csikszentmihalyi, constituyen la experiencia estética de la contemplación del arte (Csikszentmihalyi & Robinson, 1990):

- A. Aspectos perceptivos. Este se asocia a elementos como la forma, el equilibrio o la armonía. Fue el aspecto que menos influyó en cuanto a los motivos por los que el arte genera placer, acompañado del segundo, el emocional.
- B. Aspecto emocional. Destaca por las reacciones sobre el contenido emotivo. Su puntuación baja se debe a la elección de los encuestados, ya que todos estaban formados en el área de las artes y adquirirían altos conocimientos sobre arte.
- C. Aspectos intelectuales. Eran los más asociados al conocimiento sobre las cuestiones teóricas o históricas. Fue el factor más influyente junto con el cuarto, el comunicativo.
- D. Aspectos comunicativos. Se basa en la mediación entre el artista, la época o la cultura y el espectador de la misma. Observaron también que el área de especialización son factores determinantes y, por ejemplo, un restaurador o conservador se decanta más por aspectos comunicativos e intelectuales y los licenciados en Bellas Artes más por los perceptivos y emocionales.

Aunque la investigación fuera moderna en sus tiempos, ya que fue una de las pocas investigaciones empíricas realizadas desde una visión de psicología cognitiva sobre cuestiones de la percepción artística y aún más alegando que el arte puede generar felicidad o placer, hoy en día este estudio puede resultar pobre o con muchas limitaciones. Los participantes fueron todos, si no expertos, muy conocedores del arte y eso jugaba en desventaja con algunos aspectos como el perceptivo, debido a que se pueden dejar llevar más por su contexto o técnica antes que por la propia representación o significado de la obra. Lo que le daría un resultado más completo sería el realizar las mismas encuestas o entrevistas a un público no experto en arte para así poder determinar cuáles son los aspectos y los motivos por el cual el arte genera placer y forma parte de las actividades del *flow* como indica Csikszentmihalyi. Aun así, gracias

a ese estudio hoy en día somos más conocedores sobre cuestiones de la percepción artística.

También a finales del siglo XX hay otro autor llamado Michael J. Parsons que se interesa sobre la percepción en el arte, pero este centra más su interés en la comprensión del arte ya que dedicó su carrera profesional a la educación y psicología en el arte. Lo que reclamaba el autor era que, después de dos décadas realizándose estudios respecto la percepción del arte y la psicología cognitiva, todavía no se sabía con exactitud los mecanismos que este tenía. Parsons, contrariamente a las encuestas y entrevistas de Csikszentmihalyi, hizo también un estudio sobre la comprensión en el arte y su evolución cognitiva pero esta vez participando más de trescientas personas con todo tipo de perfiles y edades, incluyendo niños y adultos, estudiantes y no estudiantes, expertos y no expertos. Lo que les unía era que todos eran ciudadanos de Salt Lake City y alrededores, en Estados Unidos. Las entrevistas se realizaban a partir de ocho pinturas, había unos temas clave en la entrevista sobre las mismas, aunque había la oportunidad de que el interlocutor expresara lo que quisiera, y así conseguía que la gente se expresara libremente en un espacio seguro y podía comprender qué pensaba realmente la gente sobre los cuadros. Parsons siempre sostuvo que un cuadro puede representar una cosa distinta según quien lo vea porque cada persona lo entenderá de una manera, por eso mismo obtener el conocimiento de ese pensamiento ayuda a comprender en qué piensan las personas cuando hablan de arte (Parsons, 2002:23). De todas maneras, no basta con preguntarle a un observador qué opina sobre una pintura, el autor afirma, después de desarrollar su investigación, que las diferentes formas de comprender la pintura se dividirá en fases evolutivas. Para él las fases no serán un grupo de características, sino más bien conjuntos de ideas que pueden ser empleadas por diferentes tipos de personas y así comprender el arte. De hecho, para Parsons la mayoría de las personas adquieren la capacidad de usar estas fases en secuencia pero solo se pueden asociar a la edad y de manera general; por ejemplo, la fase uno se asocia a los niños más de preescolar, la fase dos a niños más de primaria y a partir de esa franja de edad el uso de las diferentes fases ya dependerá más de las circunstancias de la propia edad y de su manera de comprender las obras de arte. Es importante tener en cuenta que el no estar en ninguna fase en concreto no significará que no se haya alcanzado esa

complejidad o nivel en cuanto a la comprensión en el arte, sino que esa comprensión se relativiza la idea del “experto” en arte.

El arte no es una simple serie de objetos bonitos, es una forma para expresar nuestra vida interior, es decir, nuestra subjetividad, nuestros pensamientos propios o nuestras emociones. El arte expresa más de lo que una persona tiene en la mente en un momento, lo cual supera la idea de que solo es posible la interpretación del artista o lo que este quería comunicar, abriendo la puerta a validar diversos tipos de interpretaciones por diversos tipos de observadores. Otra idea sobre el arte es que aunque el arte expresa nuestras necesidades y emociones, las interpretaciones pueden ser más o menos razonables y los juicios más o menos defendibles, así se aceptan tanto las visiones subjetivas como la posibilidad de la objetividad en el arte (Parsons, 2002:32).

Parsons también establece unos temas concretos sobre los que los observadores o sujetos pueden hablar o pensar cuando miran una pintura y son: el tema (incluye ideas de belleza y de realismo); la expresión emocional; el medio, la forma y el estilo; y el juicio. Según Parsons estos temas estructuran nuestro pensamiento sobre la pintura, orientan nuestras percepciones y configuran nuestras respuestas sobre el arte. También afirma que las ideas que definen estas tres fases están relacionadas con la expresión, y la expresividad y los valores subjetivos del arte, según Parsons, se expresan en las siguientes fases (Parsons, 2002: 110-112):

- El arte se comprende en relación a la experiencia, estados de ánimo, significados y emociones del receptor
- El significado del arte se entiende si se puede identificar con nuestras propias experiencias
- La valoración en el arte se realiza desde la subjetividad del individuo y por eso mismo se considera válida y auténtica
- La comprensión en el arte se realiza individualmente, tanto desde el punto de vista del receptor como del propio artista. Aun así, nuestra comprensión se argumenta considerando lo que el artista quiso expresar y nuestra subjetividad se traslada a la del artista para así justificar el sentido de la obra
- Algunas veces la interpretación de un cuadro se hace desde la perspectiva personal y de estado de ánimo del artista

- Reconocer que esa subjetividad del artista es también la subjetividad del observador, es decir, que tenemos la capacidad de responder emocionalmente ante una obra
- Cada observador puede tener interpretaciones distintas de la misma obra y todas serán válidas
- Son igual de válidas las interpretaciones que hará el artista de su propia obra como la de cualquier espectador que la observa, aunque estas no coincidan la una con la otra
- Una cosa es hablar de la obra de arte y otra hablar de uno mismo, y para poder diferenciarlo se haría el uso de aspectos técnicos
- A veces, esos aspectos técnicos que dominan más los expertos en arte, se deberían de comprender con los sentimientos que expresa a cada individuo porque, según Parsons, esos sentimientos permiten acceder a la expresión de la obra de forma incluso más auténtica que la de los propios expertos en arte

Para finalizar con Parsons, decir que sus estudios fueron de gran valor desde el punto de vista didáctico porque gracias a ellos ahora existe una base de carácter evolutivo-cognitivo sobre diferentes temas que hablan sobre la comprensión y la subjetividad en el arte. Estos estudios también han ayudado a museos a plantear estrategias didácticas y a desarrollar pautas de interpretación en el arte tanto para sujetos no experto que muchas veces es el que frecuenta más el museo, como por ejemplo las visitas con el colegio.

Para concluir, nuestro planteamiento sobre la interpretación didáctica del arte desde la subjetividad se asienta mayoritariamente en las teorías y resultados de investigación de la psicología cognitiva. En este sentido se basa en las ideas de Gombrich, en cuanto se plantea que la respuesta de aceptación o rechazo de una obra de arte se pueden modificar a través de la comprensión de las mismas; en las de Goodman, ya que abre la puerta a las interpretaciones subjetivas del arte y estas además aportan conocimiento en la experiencia estética; y los resultados de investigaciones como la de Csikszentmihalyi y Robinson, por un lado, sobre los motivos por los que el arte produce placer y, por otro, los resultados de la investigación de Parsons, ya que avanza en el valor

de las cuestiones subjetivas del arte y su investigación sobre cómo se comprende el arte desde la expresividad. Todos estos antecedentes teóricos nos dan pautas de cómo plantear estrategias didácticas en el museo u otros contextos de aprendizaje basadas en cuestiones subjetivas. Por último, destacar que el valor inmaterial de las obras de arte, sobre todo en las del arte costumbrista, es esencial para entender lo que representan.

### 3.2.3. Arte y didáctica: la museografía como vehículo entre el emisor y receptor

A finales del siglo XX las propuestas museográficas que se presentaban en los museos consideraban necesario establecer elementos de mediación entre objeto expuesto y visitante, de tal manera que había un diálogo entre el museo y su público. Hoy en día, en cambio, esos elementos de intermediación varían según el tipo de museo, pero son muy populares los recursos escenográficos en los museos de ciencia o tecnología, donde predomina la museografía interactiva. También los de ciencias naturales optaron por las recreaciones realistas y los programas interactivos como, por ejemplo, las tablas clasificatorias de los fósiles. Solo los museos de arte carecen de elementos interactivos y, por lo tanto, no diálogo entre público y exposición. Este fenómeno se debe a varias hipótesis que Joan Santacana plantea en su artículo *Bases para una museografía didáctica en los museos de arte* (2006). La primera, la más importante y la que ha generado más debates, es la que afirma que «el arte se explica por sí solo». Esta suposición o incluso creencia, hace que nos remontemos a los inicios de las exposiciones de arte que se explica en el apartado anterior y es que para los creyentes de esta afirmación ir a un museo y tener que entender el significado de la obra es un deber del público porque ya debería de ir informado. Todo esto se debe a que el arte se entiende como una pieza valiosa de un artista talentoso y conciben que ésta no debe llevar ningún tipo de contexto, ni explicación, ni generar debates o preguntas al espectador. Solo se entiende como una pieza que debe ser mostrada y entendida por lo que es, aunque se olvidan de la comunicación y de la bidireccionalidad que necesita un museo para funcionar en su totalidad. Un cuadro es estático y no se puede comunicar mediante palabras, pero sí lo puede hacer mediante los trazos que ha usado el autor, mediante sus formas, sus colores, sus tonos de luz más claros y más oscuros, incluso con el pensamiento y la emoción con la que lo hizo el artista. El arte es siempre comunicación:

comunica creencias, valores, costumbres, ideas y puede ser un reflejo de muchas emociones como la alegría, la tristeza o el placer. El artista no solamente ha creado una obra sino que quiere transmitir mediante ideas y emociones que muchas veces no son visibles. A su mismo tiempo, cuando se consigue hacer efectiva esta comunicación entre artista y visitante, existen una serie de convenciones y su interpretación depende del aprendizaje.

Los museos tienen la necesidad de comunicar; comunicar ciencia, arte, monográficos, tecnología, humanidades, y este conocimiento humano se tendrá que comunicar en su expresión más amplia. Para que el público entienda lo que se está comunicando requiere de aprendizaje, uno que muchas veces se tiene adquirido previamente cuando se visita un museo pero la mayoría de las veces no es así, porque ese público no tiene la obligación de visitarla de manera experta, sino para pasar un buen rato aprendiendo el contenido de la exposición, comprenderla y entenderla. Siempre estamos comunicando algo y, de hecho, la no comunicación entre humanos no existe, el problema radica en comunicar algo que queremos transmitírselo a otra persona y hacerlo correctamente. Para los museólogos es imprescindible buscar y encontrar la fórmula para este campo de interacción entre el público y la institución. De hecho, los museos de esta nueva generación son aquellos que consiguen encontrar ese equilibrio. Las características para hacerlo y convertirse en un museo de nueva generación son, según Joan Santacana (2006):

1. Museizar significa comunicar un mensaje mediante recursos variados
2. Su exposición se estructura en torno a las ideas y no sólo alrededor de los objetos de la colección permanente
3. Su exposición otorga prioridad a la museización del método de análisis de la disciplina por encima de los conceptos
4. Las exposiciones de este tipo de museos utilizan todos los recursos de la mente humana, desde la racionalidad a la emotividad
5. La exposición tiene presente, en el momento de emitir sus mensajes, la existencia de públicos de una tipología muy diferente

6. Sus exposiciones fomentan la participación y la interactividad frente al mensaje pasivo. La interactividad favorece la comunicación
7. La museografía no renuncia al aprendizaje lúdico, ya que considera que sobre el aburrimiento no es fácil construir nada sólido
8. No se requieren requisitos previos para la comprensión o el goce de lo que se expone
9. Su exposición se basa en la museografía didáctica, entendida como una museografía que no es sólo para niños
10. Los recorridos suelen ser abiertos frente a los recorridos unidireccionales o cerrados

El hecho de que unos crean que el arte se entiende por sí solo y otros precisan de una explicación se entiende paralelamente según las condiciones y las clases sociales de cada uno, ya que un grupo tiene más privilegios que el otro y esto hace que algunos visitantes no entiendan el lenguaje con el que hablan algunos artistas. Además, quien defiende que el arte se entiende por sí solo está defendiendo a su mismo tiempo su posición social y está discriminando al otro. Como afirmaba Gombrich (2002: 29), «no somos aptos para comprender el arte de otro tiempo si ignoramos completamente los fines a los que sirvió. Cuando más retrocedemos en la historia, más definidos, pero también más extraños, son estos fines a los cuales se suponía que el arte tenía que servir». Con esta cita, Gombrich explica que no puedes analizar el arte sin comprender antes de dónde procede y cómo se entendía en ese tiempo; por ejemplo, no se puede entender el arte rupestre sin saber que poseía un carácter sacramental –hacen lo que significan- o que pintaban según lo que veían como hoy en día cuando capturamos imágenes.

Es decir, las manifestaciones artísticas se mueven a través de convenciones formales y quien desconozca tales convenciones se situaría fuera de la comunicación, y es en esa situación donde el arte no se explica por sí solo y el visitante lo único que percibe es aburrimiento. Pasaría lo mismo cuando uno desconoce las manifestaciones artísticas y cuando el arte pretende ser sacramental, ya que sólo será eficaz ante un público experto y que conoce perfectamente esas convenciones y si no es así, otra vez el visitante

permanece indiferente ante las obras o toda la exposición. Solo habrá una manera de que el arte llegue a todo tipo de público y es aceptando que forma parte de la cultura de todos y se admite que el arte necesita ser explicado y comprendido por el público. Tanto si se trata de arte contemporáneo como de arte barroco, la comprensión del arte no debería distanciarse de los principios que rigen la didáctica general para ayudar a establecer estos diálogos entre el público y el arte.

Volviendo a la expresión de que el arte se entiende por sí solo, hay otra causa para justificarlo y observar la falta de planteamientos didácticos en las exposiciones de arte y se trata de las personas que están al mando de esas exposiciones. Muchas o casi todas las muestras están bajo la dirección o comisariado de profesionales y expertos en esa materia y ese objeto de exposición, ya que suelen ser historiadores de arte, conservadores, restauradores, coleccionistas o simplemente eruditos. En consecuencia, eso determina, en muchos casos, una carencia de perspectiva que hace que pierda esa didáctica tan necesaria en este tipo de museo. Además, tampoco plantean intereses más allá de la propia obra, solo la enseñan. Según Santacana (2006), el experto se centra más en la obra finalizada pero no muestran el proceso de creación artística y en una obra de arte hay mucho más que la propia pieza: el color, la luz, la saturación, quiénes eran los modelos, técnicas utilizadas, en qué espacio lo hacían, en qué tiempo lo hacían, la perspectiva, la sensación de movimiento y mucho más. La mayoría de estos rasgos son visibles al público, en cambio, muy pocos se lo plantean y gracias a la didáctica consiguen que sí lo hagan.

La atención didáctica en los museos de arte empezó en la segunda mitad del siglo XX, cuando profesores de historia o de arte, normalmente de la secundaria, vieron la utilidad didáctica de los museos. Fue a partir de ese momento que se empezó a desarrollar el departamento de educación en los museos y empezaron los programas educativos orientados especialmente a público escolar y de secundaria con el objetivo de aprender realizando visitas o talleres (Hernández, 1998). En ese momento tanto profesorado como alumnado empezó a tener un espacio de conocimiento propio que se adaptaba a sus necesidades y capacidades, y este hecho fue ignorado para el público adulto no experto en arte casi hasta la actualidad en muchos museos. Solo han permitido la didáctica en niños y a veces adolescentes, pero casi nunca en adultos. Es

decir, las exposiciones de hoy en día se siguen presentado mayoritariamente igual que lo hacían hace un siglo, con las obras expuestas una al lado de la otra sin ningún elemento de intermediación entre obra y público más allá del texto descriptivo de la misma obra donde se indica autor, año y poco más. La museografía de hoy sigue siendo convencional y los académicos siguen defendiendo este modelo como el único válido.

El comportamiento de los museos de arte, aunque sí hayan abierto para públicos minoritarios, siempre han sido los que menos se han interesado por las técnicas y los recursos museográficos didácticos o interactivos. La museografía interactiva debería de estar siempre presente en los museos de arte igual que lo está en un museo de ciencias, ya que eso hará los contenidos más accesibles. De esta manera, el arte y sus museos podrían llegar a tener las salas llenas no solo de la clase experta en arte o intelectual, sino que también un estudiante de derecho podrá valorar y disfrutar de la misma manera la exposición, gracias a esos recursos didácticos y/o interactivos.

La pregunta más importante es por qué. Por qué los museos de arte no emplean la museografía didáctica de la misma manera que lo hace un museo de ciencias naturales, cuáles son las razones que impiden hacerlo en un museo de arte. Prats (2004) analizó esta cuestión y concluyó con algunas de las razones. La primera, es la que ya se presentó en el apartado anterior, la de que el arte se entiende por sí solo y que de manera natural ya se supone que este nos habla y nos lo comunica todo. La segunda, en cambio, es la no incorporación de nuevas técnicas museográficas porque piensan que ésta se interpondrá en la contemplación tradicional cuando realmente su función es ser una intermediaria entre visitante y obra. La tercera, es la que se ha hablado en el párrafo anterior, y es que los talleres interactivos que se dirigen al público escolar o infantil se convierten en parques temáticos o en una excursión al museo. Según Prats, *los interactivos pretenden crear una reacción o una emoción en el visitante que permita alcanzar una experiencia más profunda de la que hubiera tenido con la simple contemplación de la pieza* (Prats, 2004: 84), y todo esto es gracias a las tecnologías móviles y su desarrollo.

Las tecnologías móviles también son una herramienta muy potente en cuanto a la didáctica del patrimonio. La generación de las aplicaciones ha influido en estos recursos y tienen como objetivo educar. Existen autores que dicen que el aprendizaje con aplicaciones móviles situadas en un contexto real como es un espacio patrimonial mejora la comprensión de los contenidos (Vicent, 2013: 465-481). En ese sentido, desde los años ochenta diversos organismos públicos establecieron criterios de evaluación de software educativo a partir de experiencias previas. Esto ocurrió concretamente el 1988 en Estados Unidos, cuando la Agencia para la Evaluación Tecnológica del Congreso de los EE.UU. (U.S. Congress Office of Technology Assessment, o comúnmente conocido como OTA) unificó los criterios utilizados a partir de 36 agencias públicas y privadas de evaluación de software en el cual participaron profesores de secundaria y de universidad, asesores privados y editores de software. Gracias a estas experiencias concluyeron las características en la evaluación de software educativo que se utilizan hoy en día. La lista de los indicadores para la evaluación de la calidad educativa y técnica del software educativo es la siguiente (OTA, 1988) es la siguiente:

CALIDAD EDUCATIVA	CALIDAD TÉCNICA
<ul style="list-style-type: none"><li>•Calidad educativa general</li><li>•Contenido</li><li>•Adecuación pedagógica</li><li>•Técnicas de preguntas</li><li>•Enfoque/Motivación</li><li>•Resultados de examen de campo del evaluador</li><li>•Creatividad</li><li>•Objetivos, propósitos y resultados de aprendizaje</li><li>•Retroalimentación</li><li>•Simulaciones</li><li>•Las posibilidades de intervención del profesor</li><li>•Evaluación y registro de calificaciones</li><li>•Documentación y materiales de apoyo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Calidad técnica general</li><li>•Claridad</li><li>•Inicio y puesta en práctica</li><li>•Gráficos</li><li>•Audio</li><li>•Pruebas y periféricos incluidos en el paquete de software</li><li>•Temas de hardware y máquetin</li></ul>

Los modelos de intermediación que se suelen utilizar en las exposiciones tanto temporales como permanentes de arte son: a) las informaciones textuales: se refiere a biografías de autor, cronología y presencia de informaciones textuales en general; b) módulos electrónicos de información: cuando la información se transmite a través de la tecnología, ya sea un Smartphone o una Tablet. En ese caso, la museografía más tradicional no está muy de acuerdo, pero hasta las grandes galerías usan este modelo para crear técnicas o paralelismos que ayuden a entender la obra; c) producciones audiovisuales basadas en imágenes de vídeo: este tipo de modelo se reproduce normalmente en salas oscuras apartadas del recorrido y pensadas para una experiencia inmersiva; d) intermediación humana: el mediador del museo. Cuando un especializado en esa temática y bien conocedor del museo te explica toda la colección y hasta da detalles de su propia experiencia eso enriquece mucho la visita, ya que el trato humano es un factor clave para comunicar.

En resumen, es complicado llegar a una conclusión sobre el panorama de la museografía en las exposiciones de arte y su didáctica porque hay propuestas interesantes e innovadoras, pero también es cierto que sigue predominando la museografía conservadora y elitista, dándole la espalda a mucha gente que podría frecuentar ese tipo de museo y poder disfrutarlo. Makurovsky dice que *una obra artística no funciona solamente en tanto que artística, sino también como palabra que expresa el estado de ánimo, la idea, el sentimiento* (1977:37). Eso significa que las obras artísticas o las expresiones artísticas se entienden como elementos que contienen signos y significas igual que lo tienen las palabras y, por lo tanto, requiere la creación de canales para poder descifrarlas, y en ese caso sería la didáctica, concretamente la museografía didáctica, ya que ofrece múltiples posibilidades comunicativas y participativas que no posee otro tipo de recurso en un museo. Aun así, en la tesis de María Victoria López Benito llamada *Estudio exploratorio sobre la interpretación didáctica del arte en el museo a través de tecnologías móviles* (2014) explica detalladamente los conceptos que se han tratado en este apartado y en el siguiente.

## 4. Estado de la cuestión

---

El siguiente análisis trata sobre la exploración de proyectos artísticos virtuales de instituciones de referencia que contienen rasgos interesantes y de inspiración para el proyecto junto con la exploración sobre diferentes plataformas digitales, tanto gratuitas como de pago, que permiten la realización de exposiciones virtuales de colecciones artísticas. Ambos estudios permiten hacer un diagnóstico para la selección de la herramienta virtual y sus posibles usos en el proyecto. En este análisis predominan los museos de arte, los museos virtuales y su catálogo online, algunas aplicaciones para Android y iPhone y plataformas digitales para la realización de exposiciones.

### 4.1. Exploración de proyectos artísticos visuales

#### 4.1.1. Museu Thyssen-Bornemisza de Madrid

El museo de Thyssen es uno de los museos de arte que se sale de los estereotipos de *el arte de entiende por sí solo* y deja la exposición clásica por una más moderna, interactiva y educativa. En un estudio técnico y de restauración de *La plaza de San Marcos en Venecia* de Canaletto que se realizó en 2019 se puede contemplar cómo la museografía utilizada es didáctica e interactiva con la utilización de un panel. Gracias a esta herramienta se puede ver la obra haciendo zoom, se puede contemplar la evolución de la restauración, se puede jugar con la obra y el proceso creativo de esta, etc.

El museo hasta ha creado el hastag #thyssenmultimedia para poder acceder a todos los proyectos que tengan un contenido multimedia como pueden ser arte en televisión, videojuegos, la aplicación App Second Canvas Thyssen con la colaboración de la Fundación BBVA o para hacer visitas virtuales inmersivas con unas gafas de realidad virtual. Entre sus múltiples programas de EducaThyssen<sup>6</sup> tienen dos que destacan: *Museo fácil: proyecto por la educación y acción social*, y *Hecho a medida: programa de educación y acción social*. El primero es una herramienta colaborativa que cuenta con

---

<sup>6</sup> Es el nombre del Área de Educación del Museo Nacional Thyssen-Bornemisza. Página web: <https://www.educathyssen.org>

un grupo de trabajo compuesto por personas con discapacidad intelectual, mayores o personas de otras etnias en proceso de alfabetización y consiste en desarrollar la accesibilidad cognitiva para aquellos que encuentran obstáculos en el contenido escrito. El segundo, *Hecho a medida*, pretende incluir a los niños, jóvenes y adultos en actividades lúdicas para que les acerquen al mundo del arte desde una perspectiva más creativa y accesible, y se convierte en un espacio donde se crean dinámicas adaptadas y incentivando la experiencia y el aprendizaje hechos a medida. Este programa está dirigido a alumnos, profesores y dinamizadores de centros educativos e integración. También organizado desde EducaThyssen, este programa proporciona un viaje por el museo teniendo en cuenta las necesidades físicas, cognitivas, sensoriales y comunicativas de cada participante.

Además, el museo Thyssen-Bornemisza tiene una publicación digital muy interesante titulada *Repensar los museos*. Allí explica los diferentes puntos de vista, cuestionarios relacionados con las prácticas pedagógicas actuales, la participación y la representación del *no visitante* en las salas de exposición. Aborda incluso nuevas narrativas museísticas y proyectos que ponen en duda los modelos tradicionales del aprendizaje, la formación de los propios educadores y el impacto que el museo contemporáneo tiene en su entorno inmediato. Por último, felicitar su página web porque está muy completa, es muy directa y contiene una gran variedad de funciones y artículos digitales del carácter propio.

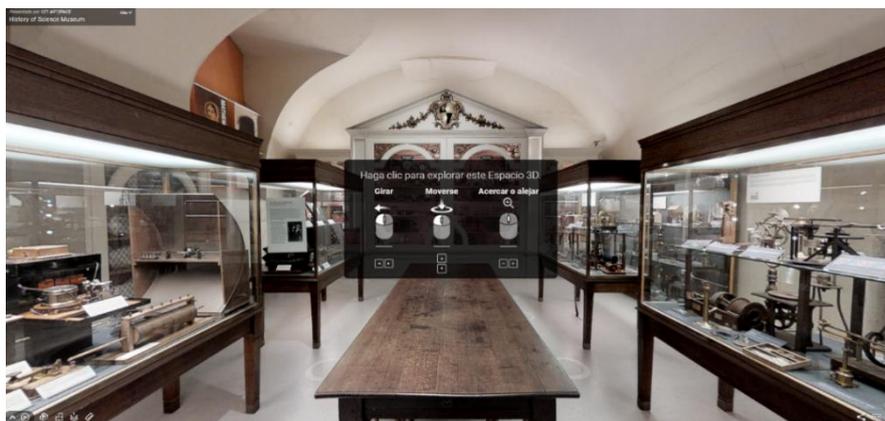


Fig. 1. Panel interactivo con la obra *La plaza de San Marcos en Venecia* de Canaletto (1723).

Fuente: Thyssen-Bornemisza Museo Nacional

#### 4.1.2. Museo de Historia de la Ciencia de Oxford

El Museo de Historia de la Ciencia de Oxford, construido en 1683, permite cuatro siglos más tarde hacer una visita 3D desde casa. Es uno de los museos que, durante la pandemia del 2020, se involucró en la iniciativa del hashtag #museumfromhome (‘museo desde casa’) y dio la oportunidad de conocer su colección de manera totalmente gratuita desde la red, a cualquier hora y desde cualquier lugar. La sensación que da cuando visitas el museo con su tour 3D<sup>7</sup> es como si estuvieras dentro de un videojuego donde tú eres el jugador principal que domina los controles del ordenador y te mueves según lo que ven tus ojos. Aun así, tiene herramientas distintas a parte de los controles: se puede visualizar la planta del museo como si fuera un mapa, escoger a qué planta quieres acceder, una ruta programada sin necesidad de utilizar controles, hacer zoom y hasta tener la opción de una regleta para poder medir las piezas que se están visualizando y saber su medida real. De todas formas, no todo es positivo, no hay interactividad y las cartelas no se leen bien, incluso hay elementos que no tienen un buen enfoque y no se puede comprender el objeto. Recuerda a Google Maps Satélite cuando paseas por las calles de la ciudad de manera virtual. De hecho, está hecho con V21 ArtSpace, una aplicación de Android que es para crear interacciones con 3D. De este ejemplo, a pesar de sus carencias, me interesa el sentir que el espectador domina la experiencia gracias a los controles y el sentir que quien camina eres tú con la realidad virtual que desarrolla V21 ArtSpace.



*Fig. 2. Captura de pantalla de una parte del recorrido 3D del museo mostrando los mandos de control. Fuente: Museo de Historia de Ciencias de Oxford*

<sup>7</sup> Tour 3D del Museo de Historia de Ciencias de Oxford:  
<https://my.matterport.com/show/?m=UdbDhotXFgc&help=1>

### 4.1.3. Museo de Orsay de París

El museo Orsay de París<sup>8</sup> es un museo de arte muy importante con una presentación clásica y tradicional de las obras. De sus publicaciones me interesa una exposición concreta llamada *De la estación al museo Orsay renovado*. Presenta una colección de fotografías con una pequeña explicación que da la sensación como si fuera un libro digital y del cual el visitante y/o lector va pasando las páginas. Es interesante el formato que le han dado, ya que es una exposición-catálogo. También se le añade la excelente iniciativa del proyecto *12 Artworks you'll Love to zoom Into*<sup>9</sup> ('12 obras que amarás hacerles zoom') exponiendo obras a una alta resolución de imagen como *La torre de Babel* de Pieter Brueghel (1563) o *La noche estrellada* de Vincent Van Gogh (1889). Esta iniciativa da la oportunidad de hacer un zoom tan preciso que puedes disfrutar de cada trazo, de cada color, de cada detalle de la pieza incluso a una cualidad y alta definición superior a la que podríamos dedicar estando en la sala del museo Orsay y viéndola en persona.

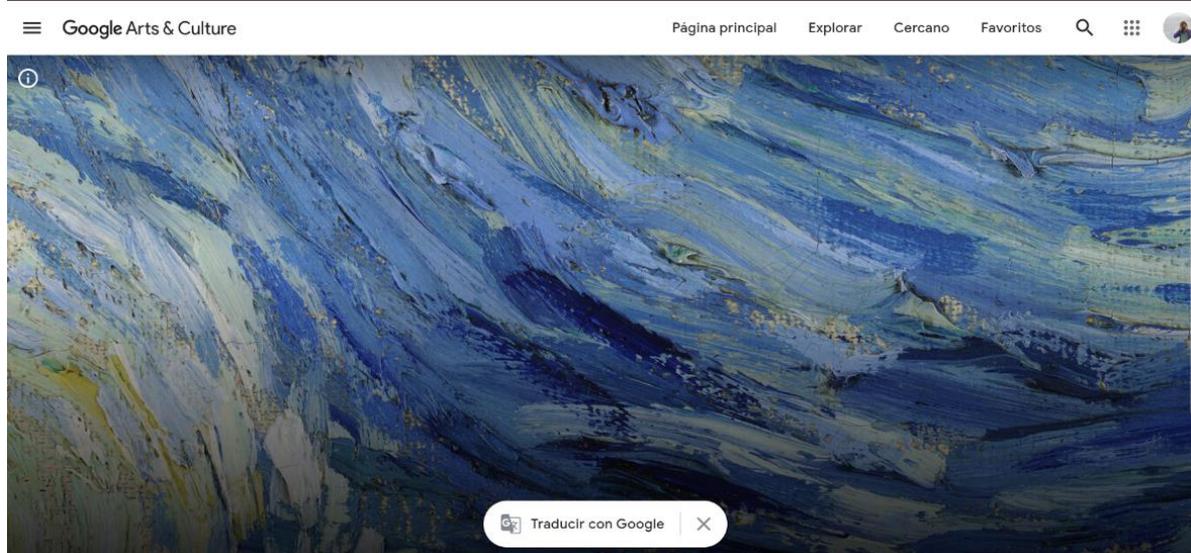


Fig. 3. Ampliación de *La noche estrellada* de Vincent Van Gogh (1889). Fuente: Museo Orsay

<sup>8</sup> Página web para poder entrar a la visita virtual: <https://artsandculture.google.com/asset/musée-d'orsay-paris/KQEnDge3UJkVmw>

<sup>9</sup> 12 Artworks you'll love to zoom into: <https://artsandculture.google.com/story/12-artworks-you-ll-love-to-zoom-into/WwLiy-4s3wl8KA>

#### 4.1.4. Factoría de Art y Desarrollo

La Factoría de Arte y Desarrollo es un centro cultural localizado en Madrid que surgió con el objetivo de promocionar las manifestaciones artísticas emergentes y darle más protagonismo a sus artistas. Esta factoría está dirigida por José Antonio Mondragón y tiene los valores de la innovación, la estética y la cualidad respectado siempre el sentido crítico y el constructivo del artista correspondiente. Por lo tanto, tienen en cuenta el carácter y la creatividad de sus producciones y lo que eso implica en la construcción de sus imaginarios. En este sentido, no solo recogen las obras, sino que se tiene en cuenta su entorno social, la subjetividad del artista y otros factores para poner énfasis en la intención del creador. Su discurso es tener una estética cuidada y coherente con el discurso, la técnica, el argumento de la imagen construida y otros complementos que tienen a ver con el significado y el proceso creativo de la pieza que, además, son de ayuda para reforzar las connotaciones de este e invitan al espectador a entenderlas y comprenderlas. Tal y como ellos citan en su presentación de la página web, *Consideramos este último fundamental ya que es el público quien finaliza el trabajo del artista.*

Además, cuidan la cualidad plástica y conceptual de las selecciones, contando con un equipo especializado con un criterio fundamental de selección para poder asegurar el valor artístico en la elección de propuestas. Dan énfasis en el carácter crítico y constructivo de las obras, ya dicho anteriormente, y les caracteriza cómo utilizan el arte como una herramienta de reflexión social sobre los valores culturales y cómo son los cuestionados políticamente. Por último, añadir que escojo esta factoría por su pensamiento, por su forma de tratar el arte y por cómo tienen en cuenta al público como una característica más de la obra porque la manera en que la presentas y la opinión de estos es un valor añadido para comprender el arte. De esta manera, no consideran que el arte se entienda por sí solo, sino que tienen en cuenta muchos factores sociales, contextuales, personales y del espectador. Su gestión y política cultural es realmente inspiradora.

## 4.2. Exploración de las plataformas digitales

Para realizar la exposición virtual se tuvo en cuenta múltiples plataformas con diferentes funciones y necesidades. Unas están más especializadas en la compra/venta de las obras de arte, otras tienen la intención de montar el recorrido de una galería de arte virtual y otras directamente son una herramienta para el patrimonio digital a nivel general, como el Global Digital Heritage. Las diferentes plataformas que he visitado han sido Virtual Gallery, GOZAR Gallery, PeopleArtFactory.com, Exhibbit, Kunstmatrix, Artsteps, Sketchfab, Emaze, Google Open Gallery y Global Digital Heritage.

### 4.2.1. Virtual Gallery

Virtual Gallery<sup>10</sup>, creada en 2011, es una plataforma de exposición de obras de arte con la posibilidad de comprarlas. Permite crear una sala de exposiciones orientada al colectivo artístico como los propios autores, coleccionistas, curadores, educadores y comerciales. En Virtual Gallery se puede subir pinturas, esculturas, fotografías, dibujos y recreaciones virtuales. Más que una plataforma de exposición es un catálogo de obras para iniciar con el coleccionismo o encontrar arte de manera digital a un precio razonable. Aun así, solo los registrados en la página web pueden comprar dichas piezas.

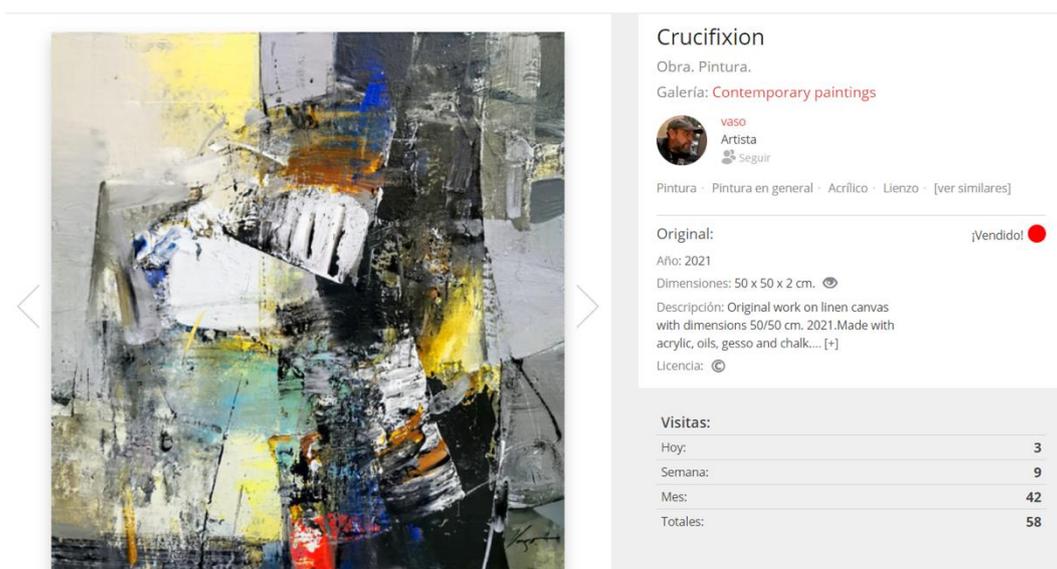


Fig. 4. Obra titulada Crucifixion del artista Vaso. Aparece también la descripción de la pieza y los algoritmos de visitas. Fuente: VirtualGallery.com

<sup>10</sup> <https://www.virtualgallery.com>

#### 4.2.2. PeopleArtFactory.com

En caso de no tener presupuesto o de realizar un proyecto pequeño como un trabajo de clase, una gran apuesta sería la PeopleArtFactory.com, una galería virtual 3D totalmente gratuita. Esta plataforma nació en Murcia (España) y la idea es que cualquiera pueda crear una exposición, incluso los propios artistas, siendo una herramienta de exposición bastante intuitiva de usar. Normalmente en este tipo de plataformas digitales la sala ya viene creada y solo hace falta subir las fotografías de los cuadros; esta plataforma, en cambio, permite crear el recorrido de la sala a tu gusto. Es decir, que una de las opciones es diseñar las paredes, la cantidad y su orden para marcar el camino y el sentido de la exposición y, por lo tanto, esto incluye que si se quiere reproducir a escala una galería ya existente se puede hacer. También tiene la posibilidad de acercar la imagen, poner una cartela informativa de cada obra, poner música de fondo en la sala y vídeos. Su difusión es fácil y totalmente pública, aunque no permite la venta directa de las obras.

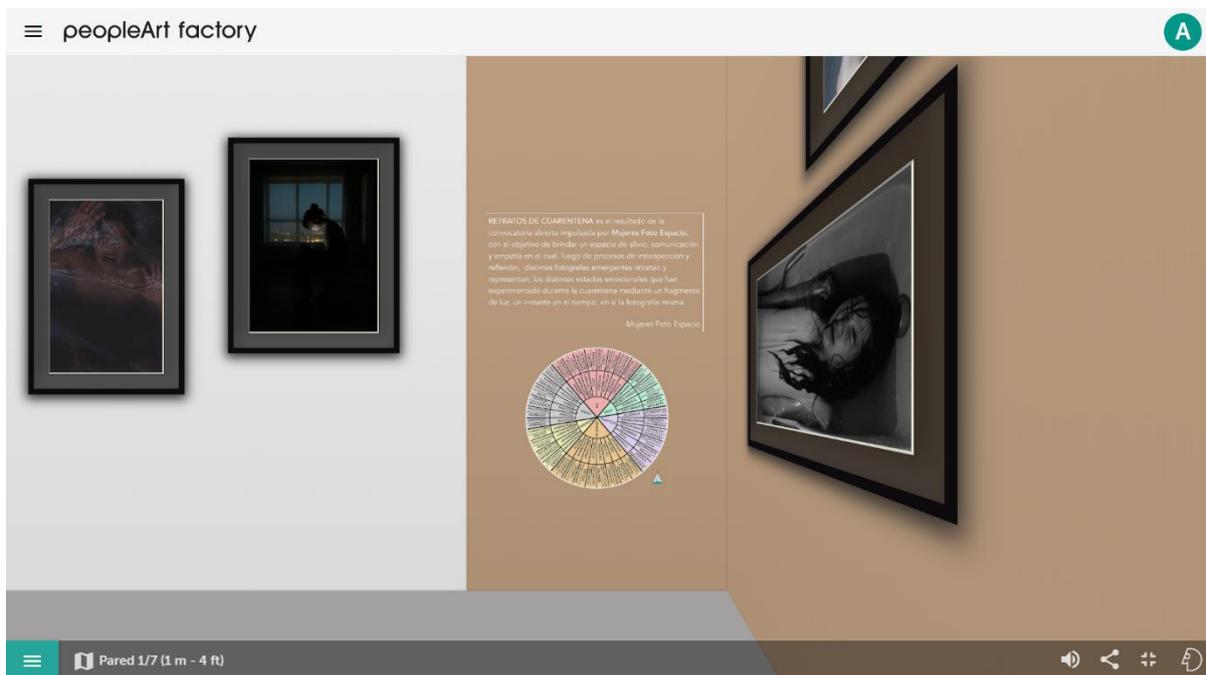


Fig. 5. Captura de pantalla de la exposición en 3D Retratos de cuarentena. Fuente: PeopleArtFactory.com

### 4.2.3. Exhibbit y Kunstmatrix

Cruzando el Atlántico, encontramos una plataforma inglesa también para crear galerías de arte y fotografía hiperrealistas 3D. Esta herramienta se llama Exhibbit<sup>11</sup> y es de pago. Su función es más profesional y le da un toque elegante a la experiencia: la medida de las obras es real desde cualquier perspectiva, la iluminación es muy natural y la sala tiene elementos decorativos. Las salas ya están diseñadas por expertos con mucho realismo y cada una tiene un precio distinto dependiendo de la cantidad de obras que se quieran exponer: *Solo Gallery* (18 obras), *Marble Gallery* (30 obras), *Atrium Gallery* (48 obras) o *Long Gallery* (64 obras). Por otro lado, Kunstmatrix<sup>12</sup> es otra plataforma para exponer tu arte de manera virtual, es alemana y su objetivo es más arquitectónico. Presenta unas salas tan bonitas y tan modernas que está hecha para sorprender a los amantes del coleccionismo de arte; es decir, para un público que se dedica a la compra/venta profesionalmente de manera virtual. Kunstmatrix es la única, de momento, que incluye una aplicación de Realidad Aumentada para mostrar previamente tu trabajo en el espacio que quieras. Igual que Exhibbit, ésta también es de pago.

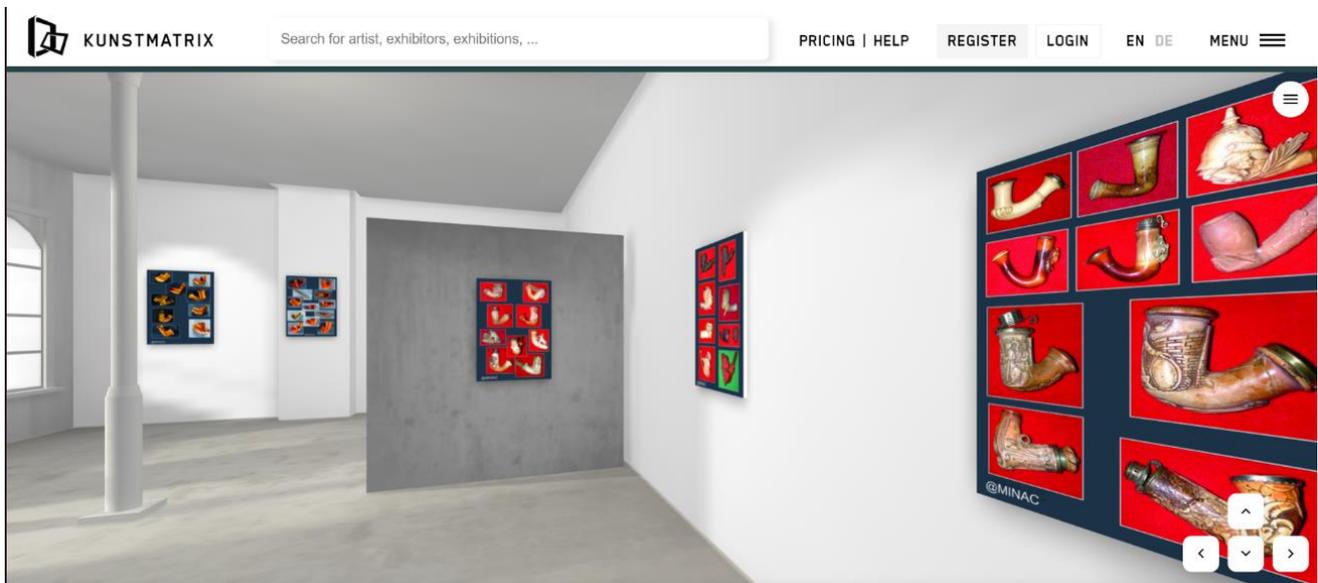


Fig. 6. Captura de pantalla de la exposición Tubos de colección del Museo de Historia Nacional y de Arqueología de Constanza, Rumanía. Fuente: Kunstmatrix.

<sup>11</sup> <https://exhibitbit.com/home/>

<sup>12</sup> <https://artspaces.kunstmatrix.com/en/exhibitions>

#### 4.2.4. Sketchfab

Sketchfab<sup>13</sup>, muy utilizado en internet por las personas que no saben utilizar programas 3D, es un sitio web visualizador de modelos 3D. Puedes encontrar desde una sala entera de exposiciones hasta una puerta, ventana, silla, mesa, instrumentos musicales, personajes ficticios, *celebrities* u objetos: cualquier cosa que se pueda recrear en tres dimensiones lo puedes encontrar en Sketchfab. Esta compañía se fundó en Francia y hoy se encuentran las sedes en París y Nueva York. Su tecnología WebGL permite reproducir estos modelos 3D en cualquier dispositivo, sea móvil u ordenador. Ofrece, además, un portal comunitario donde los visitantes pueden descargar o comprar modelos que son públicos que después los puedes utilizar libremente. Incluso con licencias como la Creative Commons, te puedes descargar los modelos 3D e introducirlos en el mercado de la impresión 3D, ya que también son compatibles con las impresoras 3D. Fue creado por el empresario y desarrollador 3D Cédric Pinson en 2011 con el nombre ShowWebGL, un año después se unió Alban Denoyel cambiando el nombre al actual Sketchfab y, el mismo año, se unió Pierre-Antoine Passet como Director de Producto.

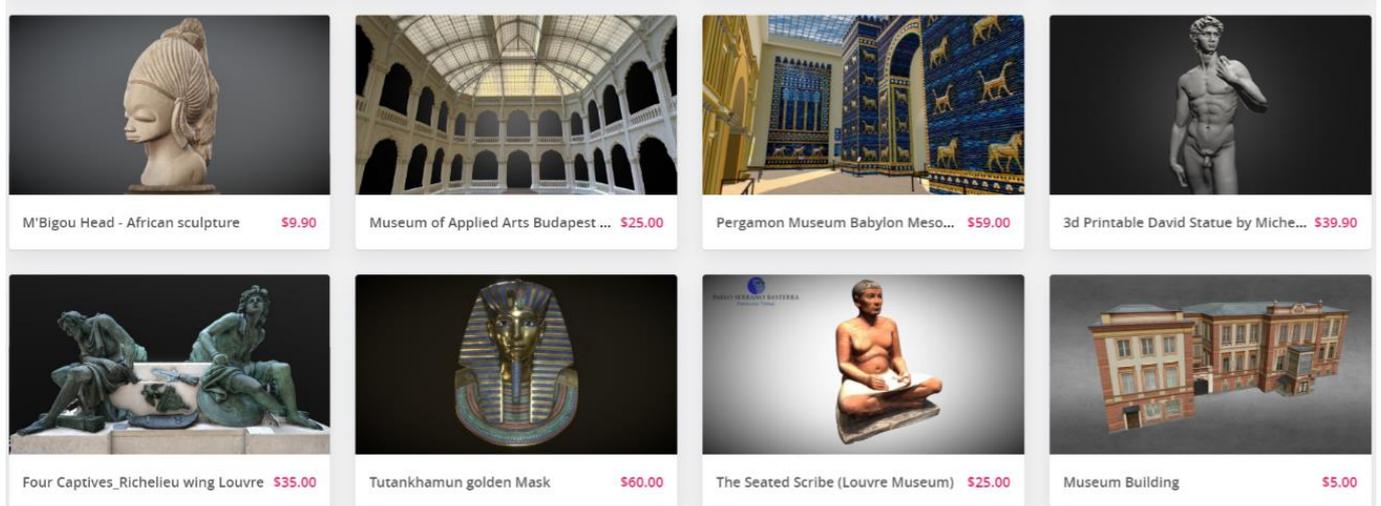


Fig. 7. Elementos 3D de compra para uso personal y profesional. Por ejemplo, un edificio de un museo cuesta 55 dólares (imagen derecha abajo). Fuente: Sketchfab.

<sup>13</sup> <https://sketchfab.com/GlobalDigitalHeritage>

#### 4.2.5. EMAZE

EMAZE<sup>14</sup> es una plataforma principalmente de exposiciones, independientemente si se trata de un museo o una galería de arte, simplemente plantillas prediseñadas en 2D y 3D basadas en una línea de HTML, que se usan para presentaciones orales en clase, proyectos de empresa, conferencias, publicidad, márketing, educación, diseños artísticos y después se pueden personalizar al gusto de cada usuario. Son presentaciones atractivas y creativas que se pueden personalizar, gestionar y compartir sin tener que instalar ningún *software* a nuestro ordenador. En la propia página web las plantillas se diferencian en tres categorías: diseño artístico (*Creative, Resume, New Angle Edge*), plantillas comerciales (*Business Strategy, Wall Street, New Directions, Monumental*) y plantillas educación (*The Perfect Lesson, Chalkboard, Academic, Let's Learn*). En la parte de diseño artístico se encuentra también la nombrada *Soho Gallery* y es ahí donde empezará nuestra experiencia virtual. Se trata de una plantilla que recrea las paredes de una exposición de arte y así cada uno se puede personalizar su propia exposición; recuerda mucho a la idea que presenta PeopleArtFactory.



Fig. 8. Soho Gallery, plantilla para hacer exposiciones de arte virtuales.  
Fuente: EMAZE.

<sup>14</sup> <https://www.emaze.com/es/>

#### 4.2.6. Google Open Gallery

El Google Open Gallery<sup>15</sup> o también conocido como Google Art & Culture es una herramienta de Google para crear exposiciones. Esta herramienta permite compartir contenido cultural de manera virtual y, normalmente, la usan directamente los museos o instituciones. La aplicación forma parte del proyecto Cultural Institute y su uso es muy sencillo: hay temáticas y museos, y el usuario o visitante puede escoger lo que más le apetezca. Pueden aparecer *Artworks*, *Games*, *Places* o *Museums*, y también hay juegos: *Have a Picnic With Manet (Pocket Gallert)*, *Transform Your Garden Into Art (Art Project)*, *Meet Vermeer in Augmented Reality (art Transfer)*, *Try On a Mythical Helmet in Augmented Reality (Art Filter)*. Además, cuenta con la opción de poner el *StreetView* de Google Maps y permite visitar la sala auténtica, como si estuvieras ahí mismo, como si anduviéramos por el Louvre o el Prado. La aplicación permite descargar archivos de hasta 50Mb y importar vídeos directamente de Youtube.



Fig. 9. Captura de pantalla de la aplicación Google Arts & Culture. Fuente: Google Arts & Culture.



Fig. 10. Captura de pantalla de la aplicación Google Arts & Culture con Frida Khalo. Fuente: Google Arts & Culture.

<sup>15</sup> [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pk.opengallery&hl=es\\_UY](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pk.opengallery&hl=es_UY)

#### 4.2.7. ARTSTEPS

Por último, está la plataforma ARTSTEPS<sup>16</sup> que es la que se utilizará para realizar la exposición *Tortosa a través de la mirada de Lluís Llop Adam*. Se trata de un entorno virtual que permite crear un museo y sus respectivas salas en 3 dimensiones con imágenes interactivas, vídeos, audios y objetos 3D para acompañar y reforzar el discurso de la exposición. Eso conlleva que cada usuario tiene la oportunidad de diseñar su propio espacio, incluyendo los pasillos, paredes y ventanas que se quieran incorporar en el museo. Es similar al proyecto de PeopleArtFactory pero de manera más detallada y más libre. ARTSTEPS permite añadir objetos en la sala como jarrones, mesas o plantas, escoger el color de la pared, la intensidad de la luz, poner todas las puertas que sean necesarias, escoger la rotación y medidas de cada objeto añadido –igual que en los cuadros expuestos- y crear un tour guiado automático. Cuando el visitante se encuentra en el interior de la sala, tendrá que utilizar las flechas del teclado del ordenador para moverse dentro de la sala y el ratón para pulsar sobre las obras seleccionadas y que, además el zoom, aparecerá la descripción en cuestión o se escuchará el audio que se le haya incorporado, si lo tiene. La propia página web de ARTSTEPS se define en cuatro afirmaciones:

- **Expresiva:** cree espacios virtuales exquisitos con el editor ARTSTEPS fácil de usar
- **Inmersiva:** muestre su trabajo en un entorno virtual tridimensional
- **Interactivo:** conéctese con personas de todo el mundo y participe en una experiencia en línea única
- **Narración:** cree sus propios guiones, escenifique narrativas y comparta sus historias virtuales en 3D

ARTSTEPS es una invitación a crear un espacio virtual de manera libre y creativa, que deja paso a la imaginación y contiene múltiples herramientas para poder diseñar y presentar un museo, una sala o una exposición de la manera más detallada posible. Es una plataforma que, además de crear tu espacio, da la oportunidad de visitar e interactuar con los creadores de otras exposiciones de la misma página web y de forma totalmente gratuita.

---

<sup>16</sup> <https://www.artsteps.com>

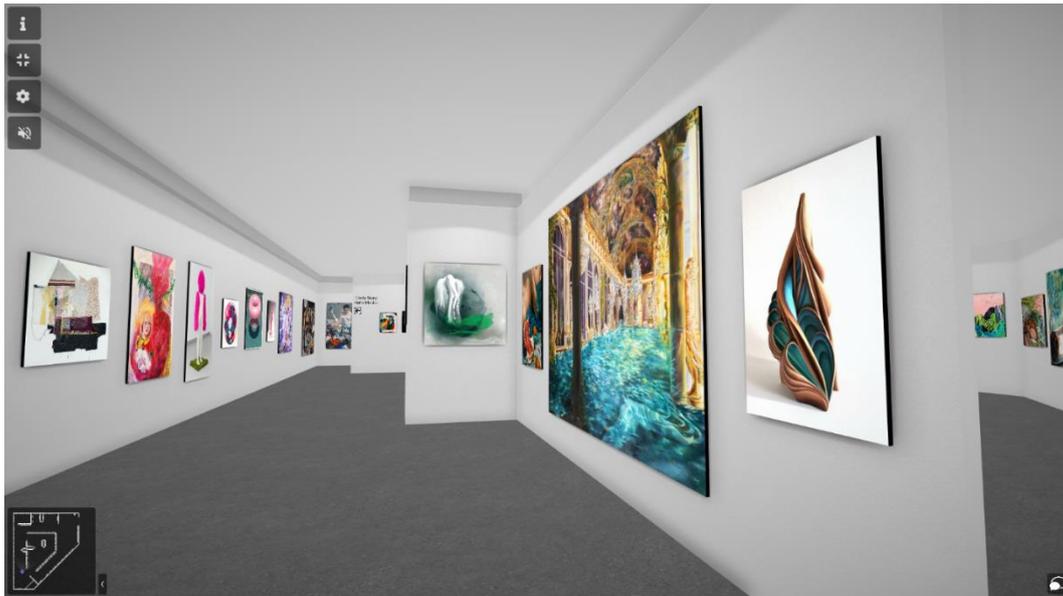


Fig. 11. Exposición Made in California 2020. Fuente: ARTSTEPS.

#### 4.2.8. Tabla comparativa de las diferentes plataformas virtuales

En la siguiente tabla aparecen todas las plataformas virtuales nombradas hasta ahora y algunas características relevantes que se han tenido en cuenta a la hora de escoger una para la realización y creación de la exposición en cuestión. Como se puede visualizar, casi todas son de pago y este ha sido uno de los filtros más decisivos para seleccionarla, aunque también se ha tenido en cuenta su objetivo, y las que tienen la intención de vender las obras de arte también han sido descartadas. Además, la que contiene más elementos interactivos y permite una creación más libre y de forma gratuita ha sido ARTSTEPS. Por todo ello, es la elegida para mi exposición.

	De pago	Gratuito	Venta de arte	Sala exposición	Objetos 3D	Crear la sala	Sala pre-diseñada	Añadir música	Añadir vídeos	Complementos sala	Recorrido exposición
Virtual Gallery	X		X		X						
Peopleartfactory.com	X	X		X	X		X		X		X
Exhibit	X		X	X	X	X				X	
Kunstmatrix	X		X	X	X	X				X	
Sketchfab	X	X			X						
EMAZE	X	X		X			X		X		
Google Open Gallery		X		X	X		X				X
Artsteps		X		X	X	X		X	X	X	X

# SEGUNDA PARTE: PROPUESTA EXPOSITIVA



## 5. Propuesta expositiva: conceptualización y creación de la exposición virtual

---

### 5.1. Arte costumbrista: su trayectoria desde sus orígenes hasta Lluís Llop Adam

#### 5.1.1. Introducción al arte costumbrista

El arte costumbrista, o conocido también como “pintura de género”, es aquel que se encarga de representar acontecimientos, hechos cotidianos de la sociedad y de la cultura; plasma oficios, costumbres y el comportamiento social que caracteriza a un grupo perteneciente a una época, lugar y con su cultura determinada. Este estilo quedó reflejado también en el teatro, la literatura, la música y hasta la dramaturgia. Su origen es el artístico y se considera que nació en España a principios del siglo XIX, concretamente la década del 1820, con antecedentes del Romanticismo. Los artistas dejaron atrás el estilo romántico porque consideraron que el costumbrismo representaba la realidad de una manera más objetiva y el Romanticismo, en cambio, era una representación más subjetiva. En ese momento, el contexto histórico de Europa se centraba en la Revolución Industrial y la Revolución francesa, y en Sudamérica se encontraban en luchas continuas para independizarse de las colonizaciones y convertirse en repúblicas independientes. Por lo tanto, el costumbrismo sirvió para dejar constancia de la realidad de lo que estaba pasando en estos países; en otras palabras, fue una manera de mantener viva una cultura y unas costumbres que en ese momento estaban desapareciendo debido a las migraciones (Montaño, 2020).

La pintura costumbrista se encuentra ya en algunas representaciones en cuevas prehistóricas mostrando los momentos de caza y, aunque no se haya hecho con esa intención, representan una tradición cultural de ese momento. También podemos encontrar escenas similares en culturas como la griega, etrusca, romana o egipcia. En la Edad Media, en cambio, el costumbrismo no tiene mucho énfasis ya que predominan las temáticas religiosas. Solo se encuentran unos pocos ejemplos como la bóveda del Panteón de los Reyes en León, un ejemplo de pintura costumbrista de la época. Durante el siglo XVI, o comúnmente conocido como período barroco, la pintura costumbrista –

junto con otras ramas del costumbrismo- empezó a ganar más importancia gracias a artistas famosos como Velázquez o Caravaggio. Este último, Caravaggio, fue considerado uno de los más grandes representantes de este estilo y no solo por la temática, sino también por representar la religión en formato costumbrista (Prieto, 2013). Sin embargo, el arte costumbrista es considerado como estilo artístico a principios del siglo XIX porque sitúa el país o los países en un contexto de cambios sociales, políticos y económicos.

### 5.1.2. Arte costumbrista en Europa: los Primitivos Flamencos

Donde más aceptación tuvo este género fue en el Norte de Europa y quienes más lo utilizaron fueron los Primitivos Flamencos representando escenas cotidianas de la sociedad flamenca. Cuando se habla de “Primitivos flamencos” se da a entender por la palabra “primitivo” que se trata de un arte que es inacabado o que no ha alcanzado su plenitud, aunque este término surgió cuando se tomó como punto de referencia el arte del Renacimiento y se entendía la Edad Media como una época oscura o de tinieblas. Y aunque el nombre de la escuela suene inacabado, la pintura flamenca tiene momentos de máxima plenitud. Los Primitivos Flamencos fueron los maestros de la Escuela Flamenca de Pintura en los siglos XV y XVII, sobre todo de los Países Bajos aunque en la parte protestante del país su influencia creció debido a la tendencia iconoclasta de su religión. De esta manera, surgieron artistas como Pieter de Hooch, Gerrit Dou y Vermeer de Delft, entre otros.



Fig. 12. Señora y sirvienta con un cubo (1660), Pieter de Hooch. Fuente: Museo del Hermitage en San Petersburgo.

Existen tres tipos de escuelas dentro de la pintura flamenca, la italiana y la reaccionaria en los siglos XV y XVI, y la naturalista o colorista de la Escuela de Amberes en el siglo XVII. Los Reyes de España amaban las obras costumbristas de los Primitivos Flamencos y destacan su importancia en museos como el Prado (Madrid), por ejemplo, el retablo del Descendimiento de Rogier van der Weyden. Aun así, apenas existen tratados de pintura flamenca de esa época, ni biografías de sus autores principales, ya que el pintar hechos cotidianos se comprendía más como una vocación espiritual de lo visible y no se le dio tanta importancia como a otros estilos (Corral, 2017).

### 5.1.3. Arte costumbrista en Latinoamérica: Ecuador

Como ya se ha mencionado anteriormente, Latinoamérica estaba viviendo una etapa de dominios españoles y pretendía construir su propia nación, por lo tanto, el costumbrismo allí apareció en plena formación de las repúblicas independientes de España. Esto hizo que en las obras costumbristas latinoamericanas se representara el nacionalismo y el regionalismo de los criollos cultos, y en el ámbito de la literatura, el reflejo del tránsito desde una situación colonial a la independencia. Igual que en el contexto histórico, social y económico de Europa, los artistas latinoamericanos intentaron dejar testimonio de sus tradiciones a través del costumbrismo con el fin de no desaparecer y pretendiendo dar conocimiento cultural a los que lleguen (Sandoval, 2018).

De los múltiples países que se encuentran en Latinoamérica destaca uno por encima de los demás, Ecuador. Obras de Joaquín Pinto, Camilo Egas o Eduardo Kingman son ejemplos de una necesidad de arte nacional y permiten esbozar una síntesis evolutiva del arte ecuatoriano en las primeras décadas del siglo XX. Joaquín Pinto perteneció a una generación de artistas que formó parte del desarrollo de las bellas artes a nivel político estatal durante la segunda mitad del siglo XIX y su formación artística, al contrario que otros artistas como Rafael Salas o Luis Cadena, no fue patrocinada por el gobierno sino que fue una formación académica y definida por la influencia estética europea. Pinto tuvo diferentes etapas y no siempre fue costumbrista, pero sí que el costumbrismo fue una parte muy potente en su colección porque gracias a sus obras se

documentaron de forma abstracta rasgos culturales de su entorno y, sobre todo en su última etapa, retrataba realidades, identidades y personas. Un ejemplo es su obra “Orejas de Palo” (1904), una obra considerada la que mejor llegó a captar una impresión. Se trata de un hombre descalzo que carga un barril y gracias a sus trazos nos cuenta que es un hombre de pueblo, de la clase obrera y pobre. El personaje tiene una identidad, una personalidad y una esencia, y su representación está adherida a un contexto que fue vivido también por el propio artista. Ese retrato reflexiona sobre la cuestión social y la representación del ser humano (Sandoval, 2018).

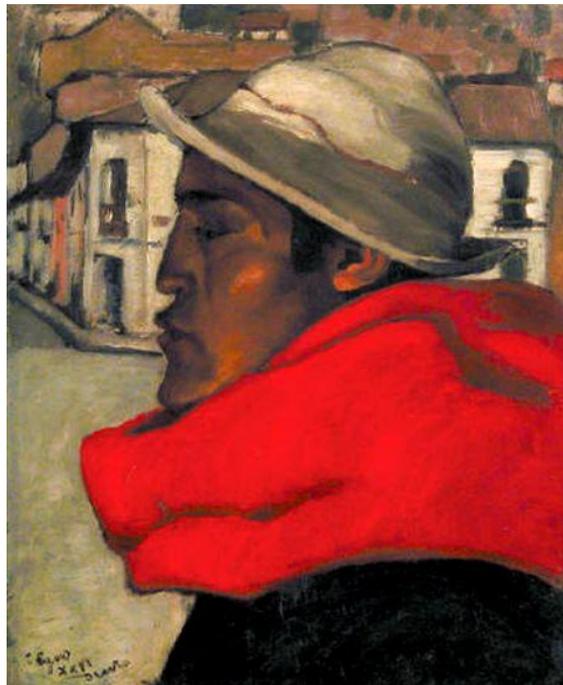


Fig. 13. Cabeza de indio (1924), Camilo Egas. Fuente: Pinterest.

Por otro lado, Camilo Egas apeló al discurso de la degradación del indio originada a raíz de la conquista y quiso devolver la legitimidad a la raza aborígen a través de representaciones más dinámicas y vivas. A Egas le gustaba reflejar en sus cuadros a seres carentes de personalidad y se centraba en sus prácticas, su ropa o su corporalidad exótica desde una mirada externa. La obra “Cosecha de maíz”, que forma parte de la serie “Reconstrucción de ritos y ceremonias prehispánicas” (1922-1923) por encargo de Jijón y Caamaño con el objetivo de decorar su biblioteca, tiene un estilo que relaciona ideas modernas con la arqueología y la etnografía local. Con su obra “Cabeza de indio” (1924) fue el primero en pintar un indio con el objetivo de volver a darle la dignidad que

les habían quitado a los indígenas con las colonizaciones. Las figuras o personas que se representan en esta obra habitan en armonía con la naturaleza, en el hábitat del que nunca debieron separarse, y sus cuerpos esbeltos remiten al pasado que alguna vez fue noble y signo para la raza indígena. Es, por lo tanto, una representación genérica del indio, una construcción universalista en la que lo cultural se romantiza sin sus matices sociales y se tiende a la folclorización, ya que esta es la huella nacional del arte y el factor que diferencia el arte local frente al arte europeo. Es una manera de posicionarse a lo externo mientras también se utilizan parámetros modernistas de las vanguardias europeas (Rocha, 2016).

Entre muchos países de Latinoamérica, Ecuador fue uno de los más destacados en ese movimiento. El arte ecuatoriano adquirió, con el tiempo, un carácter más político a partir del incremento de ideas socialistas en el arte y de que la intelectualidad empezara a propagarse exponencialmente en toda Latinoamérica. A pesar de que a principios de siglo XX empezaron las primeras ideas de carácter socialista, fue en la crisis de los veinte que esta ideología se transformó en un referente de lucha política y, sobre todo, ideológica. Una década más tarde, en los años treinta, nació una generación de intelectuales que denuncian la situación de explotación del pueblo ecuatoriano y para ellos el realismo social era una manera de expresar las demandas sociales y responder frente la explotación que sufría casi todo el país. De esta manera, se empezó a entender el arte costumbrista ecuatoriano como una herramienta de lucha social y el artista dejaba lo “bonito” para ser un militante político y convertirse en un asalariado más que se enfrentaba a la realidad del país. En este mismo contexto aparece el artista Eduardo Kingman con su obra “Los guandos” (1941), obra clave del realismo social ecuatoriano, que consigue reflejar el pueblo indígena de una manera más dura y en su existencia maltratada, en su condición de oprimidos y muestra la deshumanización a la que fueron sometidos por los trabajos precarios. Con esta obra el artista pone en manifiesto el arte colonial y asegura que encuentra la vía para situar su indigenismo lejos de la de otros artistas contemporáneos de Latinoamérica, creando así un estilo propio que era distintivamente ecuatoriano. Kingman pintaba los rostros con un realismo casi idéntico a la escena auténtica y apela que eso “unifica y empodera a los oprimidos a través de su experiencia compartida de explotación y sufrimiento” (Greet, 2007: 105); contrario a

Camilo Egas, que representaba el pueblo indígena con más ornamentos y exotismo, Kingman expresa que “estos ya no son indios pintorescos a través de los cuales se pretende evocar un pasado imaginario, sino que constituyen los sujetos de siglos de explotación cuya identidad étnica determina su clase social” (Greet, 2007: 112). Por lo tanto, Eduardo Kingman dedicó su arte a defender y representar a la clase trabajadora aborígen de la manera más realista posible, teniendo en cuenta el caos que les rodeaba y las condiciones precarias de su contexto laboral.

#### 5.1.4. Arte costumbrista en España: Andalucía y Extremadura

El interés por las costumbres o lo popular es una constante histórica tanto en pintura como en literatura. Cuando llegó el romanticismo a España la influencia extranjera hizo que el pueblo reconociera más la tradición hispana y los monumentos, y las costumbres se pusieron de moda debido también “al esnobismo de una burguesía nacional europeizante” tal y como indica Enrique Arias (2017). Tuvo preferencia en esta influencia sobre todo la comunidad autónoma de Andalucía por ser el destino soñado de los extranjeros y por eso se conocen más autores sobre el costumbrismo andaluz. Este modelo fue aceptado como un subgénero del Romanticismo del siglo XIX y recuerda al estilo clasicista o también conocida como pintura de género holandesa del siglo XVIII. El costumbrismo andaluz se puede encontrar reflejado en los museos como el de Bellas Artes de Sevilla y el Carmen Thyssen de Málaga. La gente confunde el costumbrismo andaluz con identificar mediante esas obras la cultura española, ya que los autores de esta corriente reflejan únicamente la comunidad de Andalucía; y, es que, aunque haya rasgos similares en toda la nación, solo identifican y reflejan la parte andaluza. Aun así, se encuentran dos escuelas costumbristas fundamentales en esa época: la sevillana, que destaca por su pintura amable y folclórica, y la madrileña, con un carácter más duro y a veces incluso vulgar recreando visiones desgarradas de un mundo tópicamente barriobajero y pobre. En el costumbrismo romántico andaluz destacan dos pintores de la escuela de Cádiz: Juan Rodríguez y Jiménez (1765-1830), más comúnmente conocido como “El Panadero” por los oficios de sus padres o también “El Goya andaluz” por sus pinturas, y Manuel Fernández Cruzado (1781-1856), que se destacó por sus obras de temática taurina. También destacó en la creación de este estilo pictórico el sevillano Antonio

Cabral Bejarano (1788-1861), que insistió en las figuras aisladas con un tono teatral, con fondos de paisajes con un carácter más local y con una atmósfera más murillesca<sup>17</sup>. José Roldán (1808-1871) fue otro artista andaluz influenciado por el arte murillesco, tanto en la temática como en la técnica y el color usado, y se puede ver reflejado en obras de él como en “La caridad” de 1857 en un óleo sobre lienzo. La influencia en Andalucía fue tan grande que podría citarse también a los autores como Andrés Cortés y Rafael García Hispaleta como paisajistas, el retratista José María Romero, el historiador José María Rodríguez de Losada, y muchos más (Anglés, 2017).

Las tendencias del siglo XIX en España fueron la pintura romántica, las pinturas historicistas, las temáticas mitológicas y la neoclasicista europea. A finales de siglo, en cambio, nace una pintura más personal que en Murcia se desarrolló mucho y se la denominó también “pintura regionalista”. La pintura costumbrista se ha encontrado tanto en el romanticismo como en otras vertientes de la historia del arte, pero en el tercio del siglo XIX el costumbrismo romperá con lo establecido y se abrirá camino propio en una pintura más de campo, de estudio, de paisajes y de temáticas cotidianas y más cercanas a la realidad del autor. En Murcia, concretamente, el costumbrismo se abrió paso a un reflejo de su vida en el campo como protagonista de las obras y fueron pintores como José Miguel Pastor, Enrique Atalaya, Juan Antonio Gil Montejano, Medina Vera, José María Alarcón, Adolfo Rubio, Obdulio Miralles y muchos más que se dedicaron a reflejar en sus obras lo que sus ojos estaban viendo todos los días de su vida, es decir, su forma de vivir. Tanto José María Alarcón como Adolfo Rubio tienen un estilo más académico con unas composiciones más geométricas y con mucho formalismo; Juan Antonio Gil Montejano, en cambio, se acercó más al estilo paisajístico y fue muy influenciado por Goya, sobre todo en la utilización de tonalidades; contrariamente, José Miguel Pastor y Enrique Atalaya se decantan por la pintura de modelo y no tanto de escenas, es decir, que muestran la atención en una única figura y los detalles se pueden ver en la ropa o complementos de la misma figura; también está

---

<sup>17</sup> El adjetivo murillesco hace referencia al pintor Bartolomé Esteban Murillo, nacido en Sevilla el 1618 y muerto en 1682. Fue un pintor del barroco español y fue parte de la moda del naturalismo tardío. Sus obras tenían características del barroco pleno pero también se anticipó a la sensibilidad del rococó. Influenció mucho en España hasta el siglo XVIII dejando así muchos discípulos. A pesar de que sus obras tenían temática religiosa por demanda, también empezó a dedicarse a la pintura de género de manera independiente.

Media Vera que tiene connotaciones parecidas a las del pintor Sorolla por sus escenas al aire libre; y por último con un costumbrismo más formal y casi historicista, destacaría la visión de Obdulio Miralles (1865-1894) con sus obras como “El crimen de la taberna” (1890) o “Retrato de niño con perro” (1894) porque da paso a una pintura más europea y plantea otra manera de pintar más centrada en las posibilidades de la pintura en sí (Cantero, 2018).



Fig. 14. El crimen de la taberna (1890), Obdulio Miralles. Fuente: Museo de las Bellas Artes de Murcia.

Tal y como María Pilar de la Peña Gómez señala: “las dificultades sociales, el tímido proceso industrializador y el retraso que vive España entre 1830 y 1890, en Andalucía el costumbrismo prefiere enseñar lo festivo y agradable, que aspira a realizar una obra atractiva para el cliente, generalmente burgués” (Peña, 1994). Es por eso que muchas de las obras solo reflejan la mitad de lo popular y la otra mitad es eliminada para ser una obra satisfactoria para el cliente. Lo que el artista hacía era plasmar la tierra andaluza de una manera que cautivara el espectador. No obstante, eso no significa que más adelante haya artistas que quieran exigir esa otra mitad de realidad que reflejaba realmente la situación social, económica y política del país y de la comunidad, como lo hizo la escritora Cecilia Böhl de Faber y Ruiz de Larrea bajo el pseudónimo de Fernán Caballero (1796-1877). Esta escritora y folclorista cultivó un pintoresquismo de carácter costumbrista y realzó los valores verdaderos y auténticos del pueblo, al mismo tiempo que defendió a la nobleza como garantía del Antiguo Régimen. Este doble interés de lo popular y lo aristocrático es un rasgo característico que a veces se verá reflejado infravalorando a la burguesía y en otras optando por una postura más crítica y realista

de la sociedad. Fernán Caballero escribía sus novelas utilizando palabras referidas a las artes plásticas para observar y representar la realidad; palabras como “cuadro, lienzo, escena o luz”.

En definitiva, la comparativa entre la pintura costumbrista andaluza del siglo XIX y la narrativa de la escritora Fernán Caballero concluye en que coinciden con su intención de retratar o reflejar la realidad para mantener las costumbres, sobre todo con los temas más comunes, pero sus objetivos son diferentes, ya que el pintor tiene una intención más idealizada y la escritora critica esa parte de autenticidad que le falta al pintor. Aunque los dos tengan en común el pueblo, los lienzos ofrecen una imagen más mediatizada por la ideología burguesa y la función de los elementos iconográficos es diferente, ya que la pintura depende del carácter simbólico. Aun así, hay una semejanza entre lo pictórico andaluz y la terminología de Fernán, gracias a su vocablo de efectos lumínicos y cromáticas que narran los cuadros pintados de esa época (Lafuente, 1987).

Además del costumbrismo andaluz, en España también se manifestó el costumbrismo romántico, que fue la expresión de una época española entre el 1830 y el 1870 y no solo tuvo manifestaciones pictóricas, también las hubo en el campo de la literatura, de la moda, de la música y del teatro. El costumbrismo pictórico, como se ha comentado anteriormente, tuvo precedentes nacionales pero también extranjeros como David Roberts (1796-1864), captando las ciudades desde una perspectiva romántica e idealista. Aun así, Goya en el siglo XVIII ya se había inspirado en escenas populares para hacer sus cartones de tapices y su inspiración basada en la realidad española se opone a la pintura extranjera que se caracterizaba por el neoclasicismo, y durante el siglo XIX el neoclasicismo tuvo repercusión en el arte español.

A diferencia del costumbrismo andaluz, en el costumbrismo romántico desaparecerá el papel de mecenas y esto repercute en que el artista se convierte en el propio productor de la obra. Las obras empiezan a tener iniciativa propia, ya sea por satisfacer el gusto personal del autor o por temáticas fáciles de salir en mercado. En todo costumbrismo hay rasgos de nostalgia y sensación de cercanía, incluso una sencillez expositiva que prefiere lo narrativo y lo descriptivo. José Bermudo Mateos (1853-1920) es un ejemplo de este tipo de pintura con su lenguaje figurativo y realismo decimonónico capaz de conseguir un ambiente rural con paisajes desarrollados y numerosos detalles

descriptivos. Se le llamó el “pintor extremeño del siglo XIX” porque proporcionó días de gloria a la pintura extremeña con exposiciones y reconocimiento a nivel internacional, una fama que muchos artistas soñaban en esa época debido a las limitaciones de los medios de comunicación de la época. Uno de los cuadros más conocidos es el *¡Vaya un par!* (1899) y representa el paisaje madrileño con una composición equilibrada, relajante y con elementos organizados. También está uno de los óleos más interesantes por sus colores y las figuras representadas, el conocido como *Un cigarro que no arde*. Aun así, hoy en día su nombre es casi desconocido para la mayoría y ni si quiera tiene museo propio, sus cuadros están repartidos en museos de otras comunidades autónomas, en colecciones privadas o en el Museo de la Diputación Cacereña (Fernández, 1998).

A partir del siglo XX se diluye la información sobre arte costumbrista, ya que su época de máximo esplendor fue entre finales del siglo XVIII y casi todo el siglo XIX. Por lo tanto, se entiende que a partir del siglo XX esta corriente dejó de ser popular y quien la continuó fue por iniciativa propia o sino también por encargo, ya sea de un burgués o de cualquier cliente interesado en una pintura realista y que refleja la cultura, las costumbres y el comportamiento social de ese momento (Correa, 1949).

#### 5.1.5. Arte costumbrista en Cataluña: Tortosa y Lluís Llop

El arte costumbrista en Cataluña se presenta más como un género independiente y de arte popular donde predominaban los dibujos y los grabados, aunque también se encuentran pinturas como las de Salvador Mayol o Gabriel Planella. El realismo y el anecdotismo son elementos necesarios para la temática y la técnica costumbrista, de hecho, el costumbrismo espontáneo y documental tuvo una gran repercusión en la prensa antes de que se introdujera la fotografía.

En el caso de Tortosa, capital de las Tierras del Ebro y comarca del Bajo Ebro, su herencia patrimonial y artística es muy potente y a lo largo de los siglos XVI, XVII, XVIII y XIX ha habido muchos pintores, escultores y dibujantes que se han dedicado a mantener viva esa herencia. El historiador Joan-Hilari Muñoz Sebastià se ha dedicado a recopilar ese patrimonio y darlo a conocer con sus libros *Arte y patrimonio en Tortosa* (2018) y *Arte y artistas en Tortosa durante la época moderna* (1999). Este último se divide en dos

partes: la primera es una visión del arte y los artistas de Tortosa durante la época moderna y la segunda un recopilatorio de artículos y libros mayormente inéditos y desconocidos para el lector. En el siglo XVIII el arte pictórico desarrollado en Tortosa se centra en las obras de la real capilla de la Cinta ya que la obra arquitectónica se finalizó en 1715. Las otras referencias a pinturas son pocas aunque se podría hablar del retrato del rey Carlos III hecho el año 1703 por Josep Pons y otro de Anton Viladomat que representa a san José con el Niño Jesús.

En 1923 nace en Tortosa (Tarragona) Lluís Llop i Adam y se convirtió en un gran pintor, dibujante, escultor y profesor de arte tortosino. Con sus inicios autodidactas su carrera artística crece con gran popularidad y en el año 1955 la revista La Voz del Bajo Ebro (en catalán *La Veu del Baix l'Ebre*) le hizo una entrevista en reconocimiento al premio que había ganado ese mismo año en el Concurso de Carteles Anunciadores de la III Feria Extraordinaria. El entrevistador Antonio Daza le formula una serie de preguntas y en ellas encontramos los nombres Dalí y Picasso. El pintor Llop le explica que rotundamente no es partidario de Dalí porque, según él, es un hombre que hace el payaso pero sí es partidario de la evolución de la pintura y que, por mucho que le gusta la pintura clásica, hay que modernizar el arte. De Dalí no es que no le gustara su expresión surrealista, sino la exageración de sus líneas y es por eso que también nombra a Picasso, concretando que le gusta cuando es Picasso ya que no siempre lo es.

Más adelante, el 18 de diciembre de 1987, la misma revista publica un artículo escrito por el mismo Llop en la que se explica un poco su biografía y luego pone un listado de las esculturas que se expondrán en la Sala del Banco de Bilbao del 23 de diciembre del 1987 hasta el 6 de enero del 1988. No dice expresamente que hace arte costumbrista pero se entiende por su última frase *Todo son cosas de casa: lugares conocidos, payeses, tipos populares, lavanderas y otros oficios que ya se han acabado*. El artículo dice así:

“Nacido en Tortosa el año 1923. Ya de pequeño hacía muñecos. Primera formación autodidacta. A los 17 años me inicia con óleo y acuarela Josep Andreu Murall. Siendo casado, hago estudios en Sant Jordi y en la Escuela Massana. Exposiciones en casa, participando en colectivas y yendo a certámenes diversos. Profesor en la Escuela-Taller de Arte desde el año 1954 hasta el 1983, ingresando de Dibujo y pasándome después a la sección de Cerámica. Medalla de Grabado del 1er Salón de Dibujo y Grabado el 1964.

Mención honorífica de pintura en la XIX Medalla Tapiró del 1972. Esta vez, vuelvo a exponer en la Sala del Banco de Bilbao con una muestra de dibujos hechos a pluma. Todo son cosas de casa: lugares conocidos, payeses, tipos populares, lavanderas y otros oficios que ya se han acabado. La exposición la podréis visitar del 23 de diciembre del 87 hasta el 6 de enero del 88, abierto todos los días de 7 a 9:30h” (p. 48).

### Lluís Llop i Adam, al Banc de Bilbao



Fig. 15. Dibujo del artículo Lluís Llop i Adam, al Banc de Bilbao de la revista *La Voz del Bajo Ebro* (18/12/87). Fuente: *La Voz del Bajo Ebro*.

Tres semanas después, el 8 de enero de 1988, la revista publica un artículo titulado *Lluís Llop, dibujo sensible y de firmeza, hace revivir una Antigua Tortosa campesina y menestral* escrito por F. González Cirer. En él se describe la técnica y la intencionalidad de su trabajo dando énfasis a su mirada costumbrista y habla sobre la exposición que se había realizado esos días atrás durante las Navidades de 1987. En este artículo González afirma que Llop tiene un dibujar firme, en cierto modo austero, dando personalidad y carácter a los individuos y logrando representar todo lo que sucede en la escena con tan solo unos pocos rasgos. Su costumbrismo *revive unos tipos entrañables que hemos visto vivir en la calle de la ciudad y en las huertas cercanas, payés tortosino de calzón corto o menestral de ciudadano oficio, los dibujos de ahora devolviéndonos un tiempo antiguo que Llop hace revivir con tinte satírico* (1988:9). Llop se dedicó a observar y catalogar a

las gentes del campo y a urbanos con su lápiz y también con su cuchillo para cortar madera tierna. El uso que tenía con la pluma le daba un sentido narrativo a las imágenes y los paisajes representados que, a veces, arropaban a las figuras. Lluís Llop quiso encontrar en sus personajes la intención caricaturesca que alienta en las conversaciones y en el vivir de la gente, sus dichos, sus hechos, la no modificación ante los cambios de vestimenta y costumbre perviviendo en sus representaciones el sarcasmo del antiguo campesino o artesano tortosino. Llop consigue definir con sus trazos el carácter del personaje y la razón de su estar en la acción, a veces más burlescos, pero siempre con gran sentido ornamental y en cierto modo realista.

## 5.2. Conocimientos de la vida del artista: unos apuntes biográficos

Nacido en Tortosa el 14 de julio del 1923 y fallecido en la misma el 18 de febrero de 2009, Lluís Llop Adam fue un pintor, dibujante, escultor, delineante, xilógrafo y profesor de arte muy importante en el territorio. Se inició con el dibujo desde pequeño con lo que él llamaba *ninots* ('muñecos'). Fue autodidacta hasta los 17 años que empezó a estudiar las técnicas de acuarela y al óleo con el pintor tortosino Josep Andreu Murall. En 1954 se casó con Dolores Bosch Roda y tuvo tres hijos: Joan Llop Bosch, Lluís Llop Bosch y Clara Llop Bosch, mi madre<sup>18</sup>.

En 1936 llegó la Guerra Civil española y tanto él como su familia tuvieron que trasladarse a Barcelona para huir del frente. En ese período inició los estudios de Peritaje Industrial pero poco duró porque volvieron a emigrar esta vez a Francia como refugiados, ya que su padre, mi bisabuelo Lluís Llop i Llop, era un barbero republicano. Además, los nacionales estaban a punto de invadir Barcelona y Lluís Llop (mi abuelo) en ese entonces ya formaba parte de la Quinta del Biberón<sup>19</sup>, y si no hubieran escapado hubiera sido un

---

<sup>18</sup> Las fuentes de este apartado provienen en su gran mayoría de la página web de mi tío Lluís Llop Bosch ([https://lluissllop.com/catala/cat01\\_bio90\\_Llop.Adam.htm](https://lluissllop.com/catala/cat01_bio90_Llop.Adam.htm)) y de charlas con mi madre, Clara Llop Bosch, ya que todavía no existe ninguna fuente oficial que hable sobre él.

<sup>19</sup> La Quinta del Biberón o también conocida como la Leva del Biberón fue el nombre que se otorgó a las levadas de 1938 y 1939 en España para participar como resistencia republicana en el fin de la Guerra Civil española. Se estima que unos 30.000 jóvenes estuvieron bajo la orden de Lluís Companys y aunque en principio su función era de tareas auxiliares, a partir del 25 de julio de 1938 ya empezaron a participar en el frente de la batalla del Ebro, siendo la mayoría menores de edad, algunos niños de tan solo 14 años de edad.

soldado más en la guerra. Llegaron a Francia cruzando los Pirineos caminando también con su hermana pequeña, Enriqueta Llop Adam, en ese entonces de tan solo 3 años de edad. Estuvieron una temporada en Argelès-sur-Mer (en el sur de Francia), ya que fue donde se encontraba el campo de internamiento construido por el gobierno francés para albergar a los refugiados que pasaban la frontera huyendo de la situación que se estaba viviendo en España.

Cuando acabó la guerra en 1939 volvieron a vivir a Tortosa, su ciudad natal, pero Lluís Llop tuvo que cumplir con su deber de hacer el servicio militar y marchó durante tres años a Barcelona. Allí él dijo que sabía dibujar y lo derivaron al departamento de topografía y arquitectura para encargarse de dibujar los mapas después de la guerra. Es por eso que, cuando acabó su servicio, regresó a Tortosa y empezó a trabajar –entre los años 40 y los 60- como delineante en el departamento de arquitectura de las Regiones Devastadas (un organismo encargado de reconstruir las zonas más dañadas por la guerra). Paralelamente, retomó los estudios de bellas artes en Barcelona, concretamente en la Real Academia Catalana de Bellas Artes de San Jorge y en la Escuela Massana de manera libre, es decir, que no asistía a las clases pero sí se presentaba a los exámenes.

En el año 1954 entra como profesor de dibujo en la Escuela de Arte de la Diputación de Tarragona en Tortosa y fue director de ésta entre 1966 y 1988, fecha de jubilación. Simultáneamente, también realizaba actividades docentes en las ramas de delineación, siendo maestro de taller en la Escuela del Trabajo (también conocido como Instituto Politécnico de Tortosa y actual I.E.S. del Ebro), después de haber aprobado las oposiciones como profesor numerario de delineantes en las especialidades de construcción y mecánica. Después de un período de grande esplendor en la Escuela de Arte de Tortosa, fue el encargado del taller de cerámica, escultura y modelaje.

Realizó múltiples exposiciones, tanto individuales como colectivas, en Tortosa su mayoría. Y a pesar de no ser una persona muy dada a participar en certámenes y concursos, cabe recordar que ganó la “Medalla de grabado del 1er Salón de Dibujo y Grabado de 1964” con la xilografía *Carro de les oliasses* (‘Carro de oleazas’) y la mención honorífica de pintura de la IXI Medalla Tapiró del 1972 con la pintura *Soldat dormint* (‘Soldado durmiendo’). Como artista se convirtió en un icono de los dibujos

costumbristas con sus escenas de gente en el campo y en la ciudad con ropa de época. Como dijo él en un artículo de la revista La Voz del Bajo Ebro en 1987 donde presentaba una exposición en el Banco de Bilbao, las obras costumbristas presentadas las entiende como “todo cosas de casa: lugares conocidos, payeses, tipos populares, lavanderas y otro oficios que ya se han acabado”. Además, colaboraba con el Señor Mestre, editor del semanario de la Voz del Bajo Ebro (hoy desaparecido) y sus payeses en ocasiones fueron ilustraciones de algunas publicaciones para acompañar las narraciones y cuentos populares recuperados de la tradición ebrenca. También colaboraba con imprentas que le encargaban ilustraciones para programas de fiestas y celebraciones.

Su trayectoria destaca por sus dibujos costumbristas aunque el dibujo en sí siempre fue la base de creación para él ya que toda pintura y toda escultura tiene un esbozo previo hecho a dibujo. Sus pinturas también destacaban, aunque en los años 60 sus figuras son más geométricas y estilizadas a diferencia de los años 70 que son más realistas, aunque nunca de manera realmente académica porque él siempre tuvo su estilo propio. La escultura fue su pasión, y según mi tío, le hubiera gustado disponer de un taller de escultura *com Déu mana* (‘como Dios manda’), motivo por el cual sus creaciones son en formato pequeño. En cuanto a la escultura trabajó con terracota y arcilla, lo que más le gustaba era cuando trabajaba la madera con la gubia y con las manos. En cuanto a xilografías, las hacía en postales algunos años para felicitar las Navidades a su familia y amistades, y también las pudo probar en el estudio de su hijo Lluís pocos años antes de su muerte, donde experimentaron con las técnicas de aguafuerte y punta-seca.



*Fig. 16. Con el grup de amigos y pintores en Tortosa. Década de los años 50. Fuente propia.*



*Fig. 17. Jornada de estampación de xilografías en el estudio de Lluís Llop Bosch (a la izquierda). Lluís Llop Adam a la derecha, 2007. Fuente propia.*



Fig. 18. Trabajando en la escultura Dafne (77x15x14). Fuente propia.

Estas palabras de F. González Cirerer en el artículo *Lluís Llop, dibujo sensible y de firmeza*, hace revivir una Antigua Tortosa campesina y menestral en la Voz del Bajo Ebro en 1988 definen a la perfección el trabajo y el sentido del arte para Lluís Llop:

“Es un dibujar firme, en cierto modo austero, el que va dando apariencia material y gesto significativo a cada individuo representado, explicando con breves rasgos lo que sucede en la escena, reviviendo unos tipos entrañables que hemos visto vivir en la calle de la ciudad y en las huertas cercanas, payés tortosino de calzón corto o menestral de ciudadano oficio, los dibujos de ahora devolviéndonos un tiempo antiguo que Llop hace revivir con tinte satírico. Gentes de huerto y garriga u obreros de urbano oficio fueron observados. Cabe distinguir en estos dibujos aquellos de gran sentido ornamental y representación en cierto modo realista, payesas de largas faldas, surgiendo sobre el papel como antiguas tanagras, contándonos del vivir de cada día y del tiempo de fiesta, hombres de fiera nobleza en el gesto y la figura, de aquellas otras representaciones más intencionadas, más cargadas de acento deformador catalogados agudamente por la mirada del autor. La exposición de Lluís Llop descubrirá a muchos visitantes jóvenes la habilidad de un dibujante extraordinario que sabe explicar, con pocos rasgos pero intensamente, el carácter de sus personajes y la razón de su estar en la acción” (p. 9).

### 5.3. Diseño museológico

#### 5.3.1. Consideraciones previas en la creación del guion museológico

En el momento de hacer frente al discurso museológico, cabe tener en cuenta el marco teórico y aplicar dichos conocimientos en la conceptualización de la exposición que versará la exposición y destacar los tres puntos básicos: **A) virtualidad y digitalización del patrimonio, B) inmaterialidad, subjetividad y didáctica en el arte;** sin olvidar la **C) esencia del arte costumbrista y la mirada del autor.**

Según el concepto de museo virtual la exposición creada tiene que tener en cuenta un espacio o sala donde montar la exposición y que la aplicación escogida obtenga las funciones necesarias para su realización. En el caso de la escogida, **ARTSTEPS**, se encuentran las funciones de diseñar el espacio (incluyendo el plano del edificio, sus paredes y ventanas), el color del suelo y las paredes, la utilización de objetos 3D, la incorporación de imágenes y vídeos y que, clicando sobre ellos, aparezca una descripción y un audio para complementarlo. Además, también permite crear tours guiados para que el visitante virtual pueda decidir hacer una ruta automática y, opcionalmente, añadir música de fondo. Por último, la visualización de ésta, que se trata de una inmersión en realidad virtual 3D con mandos de control en teclado y/o ratón, como si se estuviera en un videojuego. El beneficio de esta última función invita al visitante a sumergirse y sentirse dentro de la sala (estando realmente en el sofá de su casa) y a tener el control de la visita, igual que si estuviera en un museo físicamente (véase el *Estado de la cuestión* en la página 38).

En el segundo pilar teórico del trabajo trata sobre la inmaterialidad, subjetividad y didáctica en el arte trata de reflejar ese sentimiento y esa parte emocional que transmiten las obras de una manera más teórica, apoyándose en estudios e investigaciones de autores como Wölfflin (1899), Hauser (1951), Panofsky (1955), Mukarovsky (1970), Gombrich (1975), Arnheim (1954) y Csikszentmihalyi (1990). Para la parte didáctica tiene en cuenta los principios de autores como Santacana (2006) y para referirse a la inmaterialidad se tiene en cuenta autores como Villaseñor y Zolla (2012) que detallan los peligros de la folklorización de la cultura ajena y patrimonializar una vida cotidiana. Este punto se adapta en el discurso museológico dando énfasis a la

inmaterialidad de la obra de arte, a aquello que transmite más allá de lo conocido o racional (subjetividad) y a cómo una obra puede y debe interactuar con el público de la misma manera que lo puede hacer un recurso en un museo de ciencias. El arte nos permite llegar a todos los públicos de una forma amena y agradable, creando vínculos y proporcionando lecturas distintas. En este apartado se reta a lo tradicional y se presenta un formato de exposición de arte mediante la subjetividad con el que se puede interactuar.

Por último, como esencia en la obra de Lluís Llop el arte costumbrista tiene por objetivo dar a conocer un estilo o movimiento que apareció a principios del siglo XIX y fue desapareciendo gradualmente en el siglo XX. Es un apartado para contextualizar y entender el valor de las pinturas costumbristas en su momento, ya que no solamente representaban un momento cotidiano, sino que también significaba un momento político, histórico y cultural. De esta manera, se reconoce el valor de los dibujos, pinturas y xilografías costumbristas de Lluís Llop que se exponen como un relato subjetivo para acercarse a la vida en Tortosa desde la mirada del artista. Una mirada que evoca a través de sus obras la cotidianidad en la que todas y todos podemos sentirnos identificados. ¿Quién no siente nostalgia cuando ve una foto de su abuelo arando el campo? ¿O recordando cómo su abuela se iba todas las mañanas a la lavandería del pueblo con sus vecinas? Gracias a Lluís Llop el imaginario de Tortosa y las Tierras del Ebro es aún más rico ya que mediante su obra ha dejado constancia de unas costumbres y oficios que el paso del tiempo las ha ido transformando y olvidando frente a la modernidad. A modo de resumen, véase la siguiente tabla (Fig. 19):

<b>Virtualidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite ser visitado desde cualquier parte del mundo</li> <li>• Su realización es de bajo coste</li> <li>• Invita al público a la interactividad</li> <li>• Reta a los museos de arte <i>clásicos</i></li> </ul>
<b>Subjetividad y didáctica en el arte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite hacer una lectura emocional de las obras</li> <li>• Invita al público a dar su opinión</li> <li>• Se aprende mientras se visita la exposición</li> <li>• Se crean vínculos entre obra y visitante</li> </ul>
<b>Costumbrismo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acerca el público a la cotidianidad</li> <li>• Reconoce el valor del patrimonio de Tortosa y las Tierras del Ebro</li> <li>• Muestra unos oficios y tradiciones que se han ido transformando y olvidando con el paso del tiempo</li> </ul>

Fig. 19. Tabla comparativa donde se muestran las ideas sintetizadas entre el marco teórico y la razón de ser de este proyecto. Fuente: propia.

### 5.3.2. El guion narrativo escogido: Tortosa a través de la mirada de Lluís Llop Adam

El guion narrativo construido para esta exposición consta de seis ámbitos: 1) Lluís Llop, el artista de la cotidianidad tortosina del siglo XX; 2) Procesos: de la idea al trazo; 3) El costumbrismo: instantáneas sociales; 4) Los hombres y sus oficios; 5) Las mujeres y sus oficios y 6) Catedral de Tortosa como centro de la vida religiosa. Esta subdivisión se debe a la colección del propio autor ya que son las tres temáticas más representativas de su imaginario costumbrista (los oficios, las cotidianidades y la religión) y también a las características del territorio.

En el ámbito **1) Lluís Llop, el artista de la cotidianidad tortosina del siglo XX** se presenta al artista, pintor, dibujante, delineante, xilógrafo y profesor de arte Lluís Llop Adam, que dedicó toda su vida al arte representando, sobretodo, al territorio ebrenco y a las figuras y acciones cotidianas que veía en su día a día. También se presenta el título de la exposición y una breve introducción a lo que se narrará a continuación. El ámbito **2) Procesos: de la idea al trazo**, en cambio, es una serie de esbozos e ideas plasmadas sobre papel mayormente de los oficios que se comentarán en los ámbitos 4 y 5, aunque también hay escenas cotidianas como un soldado despidiéndose de su criada y un grupo de rondalla tocando y cantando. Entre los oficios se encuentran figuras recogiendo olivas, segando, pasturando diferentes animales (cabras, ovejas y vacas con su perro pastor), horneando, afilando la guadaña, haciendo la colada, *puntando* (encaje de bolillos)<sup>20</sup> y sacando agua del pozo y transportándola. Estas escenas inacabadas forman parte de la exposición porque los procesos artísticos son la actividad por la cual se desarrollan las obras y contiene una serie de pasos seguidos por el propio artista, viendo la intención del artista para llegar a la obra final y de qué manera tiene pensado hacerlo, además de ayudar a comprender la historia que narran.

En el **3) El costumbrismo: instantáneas sociales** se presentan una secuencia de dibujos y pinturas que representan los quehaceres de los tortosinos y tortosinas del momento: un grupo jugando en la playa en Benicasim, una niña jugando estirada en el suelo (su hija Clara como modelo), un hombre durmiendo apoyado a un palo (su hijo Joan como

---

<sup>20</sup>El encaje de bolillos o 'puntar' es una técnica de encaje textil que entreteje hilos que están enrollados en bobinas (llamados bolillos).

modelo), una mujer peinando a una joven, unos abuelos hablando con su nieta, una pareja bebiendo en la fuente y un señor mayor descansando. Las cuatro pinturas cotidianas son una alternancia de retratos de personas mayores: una señora abanicándose, un soldado durmiendo, una abuela haciendo ganchillo y un abuelo mirando por la ventana (*Lo güelo*<sup>21</sup> Colom).

Según la mirada artística local aparecen una selección de los oficios tradicionales de los hombres en la época con el ámbito **4) Los hombres y sus oficios** haciendo alusión sobre todo al oficio de campesino (podador de viña, arando con un caballo, segar con la oz, trillar el grano<sup>22</sup>), alfarero y calafateador<sup>23</sup>. De igual manera con las mujeres, el quinto ámbito titulado **5) Las mujeres y sus oficios** aparecen oficios del género femenino del siglo XX (lavandera, aguadera, cestera, carnicera, repartidora de panoli y panadera). Los oficios ilustrados se deben a que la economía de Tortosa se basaba sobre todo en la actividad comercial, el sector industrial y el sector agrícola de sus alrededores. En la primera mitad del siglo XIX la estructura productiva del municipio se dedicaba a los conreos de secano tradicionales (trigo, oliveras y algarrobos). La producción de regado se limitaba a utilizarse en los pequeños huertos aprovechando los pozos hasta que se le dio más importancia a la monocultura del arroz y de hortalizas. En conjunto, el número de conreos creció durante la primera década del siglo XX hasta los años 60. También son de importancia los cítricos, naranjos y mandarineros, que se convirtieron en el principal conreo de regado.

Por otro lado, en el siglo XIX, era tradicional la existencia de pastores que llevaban a sus rebaños de cabras y ovejas a pasturar por las montañas del territorio y por los prados deltaicos. Tortosa ha sido considerado uno de los centros avícolas más importantes del estado español (Panisello, 1972). En cuanto a las actividades propiamente industriales fueron, en el siglo XIX, de molinos de harina y aceite relacionados con la producción local de oliveras y trigo, que tuvieron una tradición secular. Poco a poco se fueron

---

<sup>21</sup>Cuando el autor Llop escribe *güelo* hace referencia a un abuelo pero conservando el habla del territorio ebreño de su momento. Hoy en día sería más conocido como *iaio*.

<sup>22</sup>Conocido también como 'aventar', la acción de trillar el grano consiste en separar el grano de la paja. Se denomina 'trilla' a la actividad que se hace con los cereales tras la siega para retirar el grano de la paja.

<sup>23</sup>Un calafateador es una persona que tiene por oficio juntar las maderas de los barcos y las embarcaciones de madera y luego cubrirlas con una capa de brea o alquitrán para impedir que traspase el agua. Se trata de quien construye las embarcaciones de madera.

introduciendo nuevas industrias como la del vidrio, el jabón, alfarería y textil. Aun así, la economía industrial siempre dependió de la actividad agraria. Las industrias de la alimentación ocupan una parte básica en la economía de la población y representan el sector más dinámico. La producción de aceite y derivados concentra buena parte de los esfuerzos de la población y también destaca el sector de la madera y el mueble.

Por último, el ámbito **6) Catedral de Tortosa como centro de la vida religiosa** consiste en reconocer una temática muy presente en el imaginario del autor y de la sociedad ebreña de su momento, la religión, además de darle el reconocimiento merecido a la basílica y a sus tradiciones, sobre todo en las festividades de Semana Santa y de las fiestas locales (Las Fiestas de la Cinta). El primer domingo de septiembre Tortosa celebra la fiesta mayor en honor a la Madre de Dios de la Cinta, patrona de la ciudad. En Semana Santa, en cambio, la población tortosina y de sus alrededores celebra el Domingo de Ramos en todas las parroquias pero sobre todo es muy popular asistir a la misa y a la bendición de las palmas en la catedral, seguido de una procesión popular por la tarde. También celebran el tercer domingo después de Pascua y otro por la segunda Pascua, normalmente en el mes de mayo, que por tradición se celebra subiendo a la ermita del Coll del Alba, la más antigua de la ciudad y que se encuentra sobre una colina. En el caso de las obras de Llop representa una misa de Viernes Santo, unas oraciones al Rosario de la Aurora y una procesión donde se puede ver cómo suben a la ermita en celebración también del Rosario de la Aurora (Gran Enciclopedia Catalana, 2020).

Por lo que respecta a la religión, Tortosa es el centro de una vasta diócesis de mucha antigua formación. La Catedral de Tortosa, también conocida como basílica-catedral de Santa María de Tortosa, pertenece a la sede de la diócesis de Tortosa en la provincia de Tarragona, Cataluña. Empezó a construirse en el año 1347 y el templo fue consagrado en el 1597 por el obispo Gaspar Punter. Su estructura se conforma por el estilo románico, gótico y barroco en su fachada. En 1931 se le concedió el título de Monumento Histórico Artístico de Interés Nacional y el de Basílica. El claustro de la catedral, lugar imprescindible de esta basílica y uno de los protagonistas de este ámbito, presenta una forma trapezoidal y contiene una colección epigráfica en sus muros de más de 6 relojes de sol. En sus profundidades guarda un gran refugio antiaéreo construido entre los años 1937 y 1938. Además, en sus paredes se encuentra una colección de

lápidas funerarias medievales y una de ellas es una lápida en recuerdo de los judíos de la época visigótica con inscripción trilingüe: latín, hebreo y griego (Almuni, 2007).

Tortosa es capital histórica y el centro de un territorio atado a la tierra, hecho que ha determinado su esplendor. La ciudad es cuna de artistas universales, de estilos arquitectónicos y de obras de arte y colecciones únicas, además de tener una cultura muy característica y arraigada al sector agrícola. Caminar por sus calles es recorrer distintas épocas, desde baños árabes hasta edificios modernistas y el call judío. Contiene una amalgama de edificios muy ricos, ya que es una ciudad milenaria capaz de mezclar todos sus estilos y tendencias. La cotidianidad en sus edificios, restas arqueológicas y artísticas siempre está presente (Panisello, 2011).

Para entender las condiciones culturales tortosinas en la actualidad, es necesario remontarse a la Guerra Civil Española. Esta dejó Tortosa en unas condiciones precarias debido a los bombardeos y pasada la década de 1940 experimentaron una cierta recuperación cultural y económica. Se empezaron a crear instituciones que tuvieran un papel relevante como el Círculo Artístico, el Orfeón Tortosino, el Centro de Comercio y más adelante el Museo Municipal de Tortosa donde se recoge patrimonio arqueológico y artístico del territorio.

Este año 2021 Tortosa ha sido declarada Capital de Cultura Catalana. El Museo de Tortosa acoge una exposición itinerante de plafones en motivo de esta celebración y se estructura en ocho ejes temáticos: la palabra (el habla como folklore tradicional), el medio, la fiesta, la expresión artística, la comida, el trabajo, la creencia y la expresión musical y corporal (López, 2021).

### 5.3.3. Detalles del contenido del guion narrativo y borrador de textos

Siguiendo la distribución de los ámbitos del esquema anterior, se propone ahora un borrador para cada uno de los 6 ámbitos expuestos en el sub-apartado anterior que crean el contenido de la exposición, de manera que se pueda percibir de qué forma éstas se adaptan al guion narrativo. Además, también se adjuntan los textos definitivos que aparecen tanto en las descripciones de las obras como en las cartelas y los subtítulos de las notas de voz.

#### ÁMBITO 1) LLUÍS LLOP, EL ARTISTA DE LA COTIDIANIDAD TORTOSINA DEL SIGLO XX

ÁMBITO 1	LLUÍS LLOP, EL ARTISTA DE LA COTIDIANIDAD TORTOSINA DEL SIGLO XX
<b>PARTE NARRATIVA</b>	
<p>Esta exposición creada por Clara Iniesta Llop, nieta del artista Lluís Llop Adam (1924-2008), es un homenaje al autor y a su vida dedicada plenamente al arte. Es una recopilación de obras costumbristas en Tortosa y en el territorio ebrenco, tanto en dibujo como en pintura y xilografía.</p>	
TÍTULO	OBRA
<p><i>Autorretrat (1995).</i></p>	<div data-bbox="667 1330 1024 1818" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="1050 1774 1315 1809"><i>[Fig. 20] Fuente propia</i></p>

**ÁMBITO 2) PROCESOS: DE LA IDEA AL TRAZO**

ÁMBITO 2		PROCESOS: DE LA IDEA AL TRAZO	
PARTE NARRATIVA			
<p>Este ámbito pretende invitar al público a conocer los procesos, las ideas o las obras inacabadas del artista. Tiene por objetivo enseñar una parte de la creación de la obra artística para ver cuáles son los inicios de sus obras y ver luego los resultados finales para ser consciente de la evolución. Además, algunas de ellas todavía conservan apuntes del autor para perfeccionar las figuras.</p>			
TÍTULO		OBRA	
<p><i>Apunts varis (s.f.)</i></p>	 <p>[Fig. 21] Fuente propia</p>		
<p><i>Filadors (s.f.)</i></p>	 <p>[Fig. 22] Fuente propia.</p>		
<p><i>Puntaires (s.f.)</i></p>	 <p>[Fig. 23] Fuente propia.</p>		
<p><i>Oficis varis (s.f.)</i></p>	 <p>[Fig. 24] Fuente propia.</p>		

<p><i>Oficis varis i soldat (s.f.)</i></p>	 <p>[Fig. 25] Fuente propia.</p>
<p><i>Oficis varis i músics (s.f.)</i></p>	 <p>[Fig. 26] Fuente propia.</p>

**ÁMBITO 3) EL COSTUMBRISMO: INSTANTÁNEAS SOCIALES**

<p><b>ÁMBITO 3</b></p>	<p><b>EL COSTUMBRISMO: INSTANÁNEAS SOCIALES</b></p>
<p><b>PARTE NARRATIVA</b></p>	
<p>Este ámbito muestra algunas de las actividades de ocio o costumbres que veía el artista. Representó desde un hombre descansando en un banco hasta una mujer peinando a una niña, a su hija Clara jugando a los 7 años o a un grupo de personas jugando en la playa de Alcocebre. Es el único ámbito que contiene pinturas debido a sus acciones sociales (abanicarse, dormir, mirar por la ventana y hacer ganchillo). Se trata de un ámbito más cotidiano.</p>	
<p><b>TÍTULO</b></p>	<p><b>OBRA</b></p>
<p><i>Descansant (s.f.)</i></p>	 <p>[Fig. 27] Fuente propia</p>

<p><i>Alcossebre Clara (1967)</i></p>	 <p>[[cc: Soy Clara Llop Bosch, hija de Lluís Llop Adam. Muchas veces hacía de modelo de mi padre y este dibujo está hecho el verano de 1967 a Alcocebre, lugar donde veraneábamos muchas veces ya que era la playa del pueblo de mi madre, de Alcalá de Chivert.]]<sup>24</sup></p> <p>[Fig. 28] Fuente propia.</p>
<p><i>Joan fent de model (1971)</i></p>	 <p>[Fig. 29] Fuente propia.</p>
<p><i>A la font (s.f.)</i></p>	 <p>[Fig. 30] Fuente propia.</p>
<p><i>laios i neta (s.f.)</i></p>	 <p>[Fig. 31] Fuente propia.</p>

<sup>24</sup> Son los subtítulos del audio que grabó Clara Llop Bosch, hija de Lluís Llop Adam, para esta obra donde aparece ella misma a los 7 años jugando. Se puede escuchar en la exposición pulsando sobre la obra.

<p><i>Alcossebre estudi figures (1967)</i></p>	 <p>[Fig. 32] Fuente propia.</p>
<p><i>Pentinant (s.f.)</i></p>	 <p>[Fig. 33] Fuente propia.</p>
<p><i>Pagesa ventant-se (1968)</i></p>	 <p>[Fig. 34] Fuente propia.</p>
<p><i>Soldat dormint al tren (1972)</i></p>	 <p>Este óleo sobre tela recibió una mención honorífica de pintura de la XIX Medalla Tapiró del 1972.</p> <p>[Fig. 35] Fuente propia.</p>
<p><i>Vella fent ganxet (1995)</i></p>	 <p>[Fig. 36] Fuente propia.</p>

<p><i>Lo güelo Colom (1979)</i></p>		<p>Cuando el autor Llop escribe <i>güelo</i> hace referencia a un abuelo pero conservando el habla del territorio ebreño de su momento. Hoy en día sería más conocido como <i>iaio</i>.</p> <p>[Fig. 37] Fuente propia.</p>
-------------------------------------	---	---

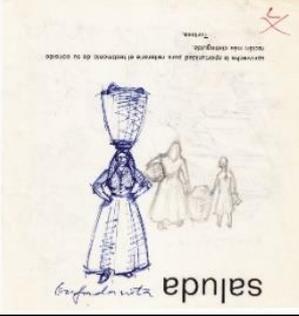
#### ÁMBITO 4) LOS HOMBRES Y SUS OFICIOS

ÁMBITO 4		LOS HOMBRES Y SUS OFICIOS	
PARTE NARRATIVA			
<p>El cuarto ámbito representa los oficios que tenían los hombres en el siglo XX en el territorio de Tortosa y de las Tierras del Ebro. Como se trata de una zona con mucha agricultura y una ciudad que está dividida por un río, lo que más representa este ámbito son los oficios en el campo y los que tienen relación con el río, ya sea por la propia construcción de los barcos o por el comercio fluvial. Además, también aparece el oficio de la alfarería, muy característico del territorio.</p>			
TÍTULO	OBRA		
<p><i>Ventant lo gra (1988)</i></p>	 <p>Conocido también como ‘aventar’, la acción de trillar el grano consiste en separar el grano de la paja. Se denomina ‘trilla’ a la actividad que se hace con los cereales tras la siega para retirar el grano de la paja.</p> <p>[Fig. 38] Fuente propia</p>		
<p><i>Calafats donant-li forma a la taula (1987)</i></p>	 <p>[Fig. 39] Fuente propia.</p>		

<p>Calafats. Construcció d'una muleta (s.f.)</p>	 <p>[Fig. 40] Fuente propia.</p> <p>Un calafateador es una persona que tiene por oficio juntar las maderas de los barcos y las embarcaciones de madera y luego cubrirlas con una capa de brea o alquitrán para impedir que traspase el agua. Se trata de quien construye las embarcaciones de madera.</p>
<p>Pagès (1987)</p>	 <p>[Fig. 41] Fuente propia.</p>
<p>Comerciants (s.f.)</p>	 <p>[Fig. 42] Fuente propia.</p>
<p>Pagès amb el cavall (1988)</p>	 <p>[Fig. 43] Fuente propia.</p>

<p><i>Podadors de vinya (2007)</i></p>		<p>El acto de podar consiste en recortar las ramas y hojas de un árbol o de un arbusto de manera cuidadosa para que incremente el rendimiento del fruto. En este caso, sería para que el fruto de la viña –la uva- salga con más volumen y dulzor. Se considera una práctica agrícola común.</p> <p>[Fig. 44] Fuente propia.</p>
<p><i>Alfarero (1960)</i></p>		<p>La alfarería es el oficio, y también el arte, de elaborar objetos con barro o arcilla que ha permitido crear toda clase de utensilios a lo largo de la historia. La industria alfarera también abarca la vajilla, la cacharrería, la azulejería, la ladrillería y la fabricación de baldosas sin esmaltar. Popularmente se conoce como cerámica y también se asocia a las técnicas de loza y terracota.</p> <p>[Fig. 45] Fuente propia.</p>

ÁMBITO 5) LAS MUJERES Y SUS OFICIOS

<p>ÁMBITO 5</p>	<p>LOS MUJERES Y SUS OFICIOS</p>	
<p>PARTE NARRATIVA</p>		
<p>Este ámbito representa los oficios de las mujeres en el siglo XX del territorio ebrenco y la ciudad de Tortosa. Aparecen lavanderas, carniceras, aguadoras, cesteras, panaderas y una acción popular tortosina que se llama el reparto del panoli. La peculiaridad de este ámbito está en que es el único que muestra las obras con sus respectivos bocetos para ver la idea principal y el resultado final.</p>		
<p>TÍTULO</p>	<p>OBRA</p>	
<p><i>Bugada neta (s.f.) – esbozo</i></p>	 <p>[Fig. 46] Fuente propia</p>	

<p><i>Bugada feta (s.f.)</i></p>	 <p>[Fig. 47] Fuente propia.</p>
<p><i>Repartint panoli (1988) - esbozo</i></p>	 <p>[[cc: Aquí en la foto hombres y mujeres van vestidos con el vestuario típico de Tortosa de campesina y campesino o de bailadores de jota pero en una versión más de calle que no la tradicional para bailar. Podríamos decir que es la versión más deportiva.]]</p> <p>[Fig. 48] Fuente propia.</p>
<p><i>Repartint panoli (1988)</i></p>	 <p>[Fig. 49] Fuente propia</p> <p>[[cc: El reparto del panoli es un acto típico tradicional de la ciudad de Tortosa. Coincide además con la 'capta'. Hasta la instauración de la democracia las fiestas populares no tenían presupuesto y la Comisión de Fiestas y la gente cercana al Consistorio, así como el Orden de la Cinta, organizaban la 'capta' con el reparto del panoli para conseguir financiación para las fiestas populares. Cuanto más dinero ganaran de esta 'capta' o reparto del panoli, donde participaban músicos y bailarines que bailaban la jota de Tortosa para hacerlo más atractivo, cuanto más dinero recaudaran mejores podían ser las actuaciones de las fiestas.]]<sup>25</sup></p>

<sup>25</sup> Son los subtítulos del audio que grabó Joan Iniesta Llop, nieto del artista Lluís Llop Adam, para esta obra y su esbozo donde explica en qué consiste el reparto del panoli en la ciudad de Tortosa. Se pueden escuchar en la exposición pulsando sobre las obras.

Bugaderes (1987) – esbozo



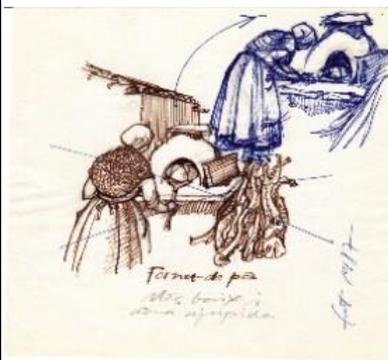
[Fig. 50] Fuente propia.

Bugaderes (1988)



[Fig. 51] Fuente propia.

Fornet de pa (1987) – esbozo



[Fig. 52] Fuente propia.

Fornet de pa (1988)

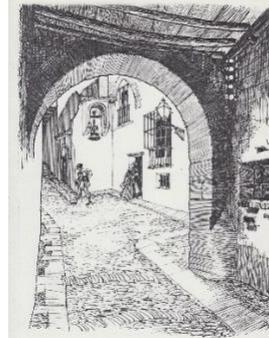
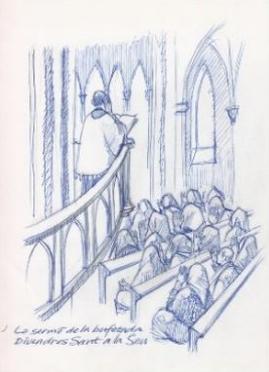
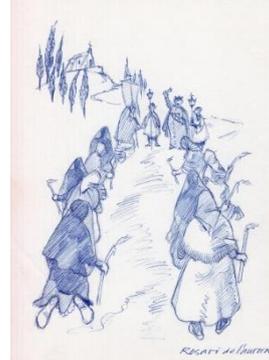


[Fig. 53] Fuente propia.

<p><i>Les mandongueres (1998)</i></p>		<p>[Fig. 54] Fuente propia.</p>
<p><i>Bugadera (2007)</i></p>		<p>La lavandería es el oficio de lavar la ropa, mayormente asociado a las mujeres y a las amas de casa, sobre todo durante los siglos XIX y XX. Aunque casi ha desaparecido, sigue formando parte de la sociedad occidental en las mujeres del tercer mundo.</p> <p>[Fig. 55] Fuente propia.</p>
<p><i>Llatadora (2007)</i></p>		<p>La cestería es un oficio que consiste en el proceso de confección mediante tiras, fibras vegetales o fibras animales que realiza un recipiente, una cesta o un canasto. Hoy en día se utilizan materiales sintéticos como plásticos o ligas metálicas. Se considera una de las artes más antiguas.</p> <p>[Fig. 56] Fuente propia.</p>
<p><i>Aiguadores (2007)</i></p>		<p>Un aguador o un aguadora era aquella persona que vendía y distribuía agua entre la población. Se trata de un oficio histórico que, durante siglos, fue una ocupación muy popular. A veces no solo repartían agua corriente, también aromatizada y refrescos. El oficio se perdió cuando el suministro de agua corriente se generalizó.</p> <p>[Fig. 57] Fuente propia.</p>

ÁMBITO 6) CATEDRAL DE TORTOSA COMO CENTRO DE LA VIDA RELIGIOSA

ÁMBITO 6	CATEDRAL DE TORTOSA COMO CENTRO DE LA VIDA RELIGIOSA	
PARTE NARRATIVA		
<p>Por lo que respecta a la religión, Tortosa es el centro de una vasta diócesis de mucha antigua formación. Es por eso que el sexto y último ámbito de la exposición lo protagoniza la catedral de Tortosa como centro de la vida religiosa, sobre todo en la temporada de Semana Santa y en las fiestas locales (Las Fiestas de la Cinta). También se realza la importancia del claustro ya que ha sido la inspiración del diseño de la sala y las misas, en especial el Rosario de la Aurora.</p>		
TÍTULO	OBRA	
<i>Absis de la Seu de Tortosa (1979)</i>	 <p>[Fig. 58] Fuente propia</p>	
<i>Placeta de la Seu de Tortosa (1983)</i>		<p>La Catedral de Tortosa, también conocida como basílica-catedral de Santa María de Tortosa, pertenece a la sede de la diócesis de Tortosa en la provincia de Tarragona, Cataluña. Empezó a construirse en el año 1347 y su estructura se conforma por el estilo románico, gótico y barroco en su fachada. Se le concedió el título de basílica en el año 1931.</p> <p>[Fig. 59] Fuente propia</p>
<i>Claustre (1980)</i>	 <p>[Fig. 60] Fuente propia</p>	

<p><i>Claustre (1982)</i></p>		<p>[Fig. 61] Fuente propia.</p>
<p><i>Porta de Palau (1982)</i></p>		<p>[Fig. 62] Fuente propia</p>
<p><i>Lo sermó de la bufetada. Divendres Sant a la Seu (s.f.)</i></p>	 <p><i>Lo sermó de la bufetada. Divendres Sant a la Seu</i></p>	<p>[Fig. 63] Fuente propia</p>
<p><i>Rosari de l'Aurora (s.f.)</i></p>	 <p><i>Rosari de l'Aurora</i></p>	<p>[Fig. 64] Fuente propia</p>
<p><i>Dios te salve María...Rosari de l'Aurora (s.f.)</i></p>	 <p><i>Dios te salve María... Rosari de l'Aurora</i></p>	<p>[Fig. 65] Fuente propia</p>

## 5.4. Diseño museográfico

### 5.4.1. Principios generales para la propuesta museográfica

El diseño museográfico mira de responder a las reflexiones hechas en el marco teórico siendo como protagonista la virtualidad y el arte costumbrista pero sobretodo afrontar el reto de presentar una exposición de arte de manera didáctica e interactiva para todos los públicos. Es por ello que los parámetros que tendrán en cuenta son:

- a. La inclusión de elementos que tienen relación con la obra de arte expuesta
- b. La utilización de diferentes soportes para garantizar aún más la interactividad
- c. La accesibilidad que tiene presentarse en formato virtual
- d. La adaptación de las obras al espacio diseñado
- e. La selección de las obras según el discurso museológico
- f. La innovación en el formato de presentación de una exposición de arte
- g. La intencionalidad de crear un espacio inspirándose en uno real que se encuentra dentro de la exposición

Se vuelve a adjuntar aquí la página web de la exposición y su código QR para poder visitarla (<https://www.artsteps.com/view/6067367070dfbd25e365829f/?currentUser>):



#### 5.4.2. Diseño de la sala expositiva

La aplicación **ARTSTEPS**, además de tener unas salas pre-diseñadas, ofrece la oportunidad de crear tu propia sala y ser libre de escoger el recorrido, las paredes o las puertas según los intereses de cada uno. En este caso el protagonista de la muestra, además del propio artista y sus obras, es la ciudad de Tortosa. Llop en vida realizó diversas exposiciones y la gran mayoría se situaban en Tortosa, concretamente en el Banco de Bilbao, el Círculo Artístico y el Centro de Comercio. Todas ellas se presentaban sin ningún recorrido ni estaban distribuidas por ámbitos: era una gran sala con obras expuestas en las paredes y algunas esculturas sobre pilares en mitad del espacio. En este proyecto, en cambio, se ha querido proponer un formato distinto al que utiliza normalmente y en un espacio representativo de la ciudad y del artista: el diseño de la sala es una alusión al claustro de la catedral de Tortosa y su recorrido simula un paseo circular por el mismo. Es decir, se ha diseñado la planta y las paredes de la sala recordando la forma cuadrada del claustro simulando que la exposición, a pesar de ser virtual, se ha desarrollado allí. Es por eso que también se han diseñado algunos elementos como la fuente octogonal o la vegetación en 3D para simular que en el medio de la sala se encuentra el claustro.

Para poder visualizar las similitudes más abajo se muestran dos imágenes. En la primera se encuentra el claustro auténtico de la catedral de Tortosa y en la segunda la propuesta de diseño en la plataforma ARTSTEPS para poder visualizar las similitudes.



*Fig. 66. Claustro de la catedral de Tortosa. Fuente: Wikipedia.*

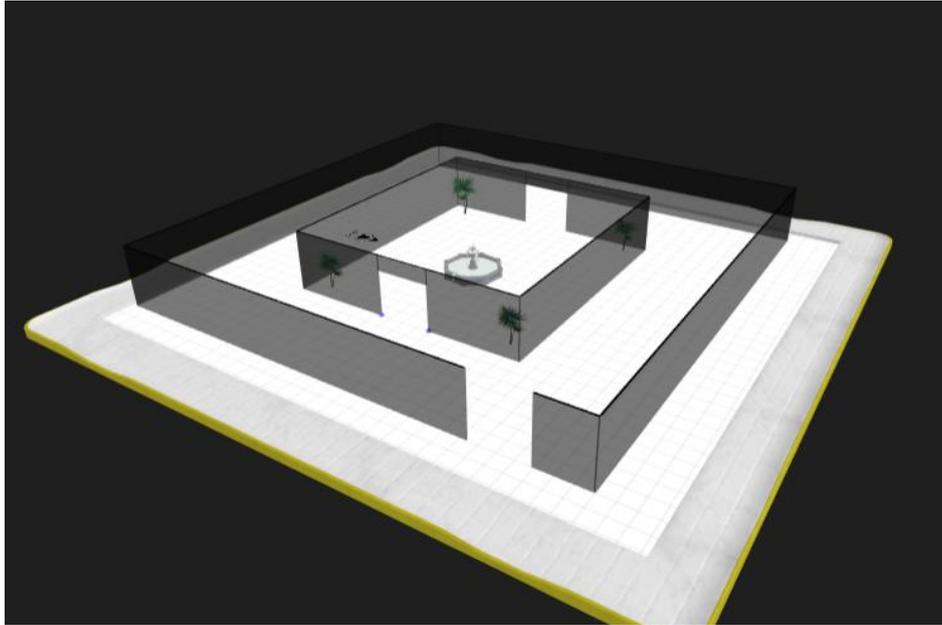


Fig. 67. Planta de diseño de la exposición. Alusión al claustro de la catedral de Tortosa. Fuente propia.

Como se ha comentado en el apartado anterior en la 5.3.2. *El guion narrativo escogido: Tortosa a través de la mirada de Lluís Llop Adam* (véase en la página 75) el claustro es un lugar imprescindible de esta basílica y además aparece en las mismas obras que se presentan en la exposición, concretamente en dos de ellas. No solo es un elemento fundamental para el artista, sino que también lo es para los ciudadanos tortosinos. Recrear este espacio es una forma de decir que la catedral es el centro de la vida tortosina.

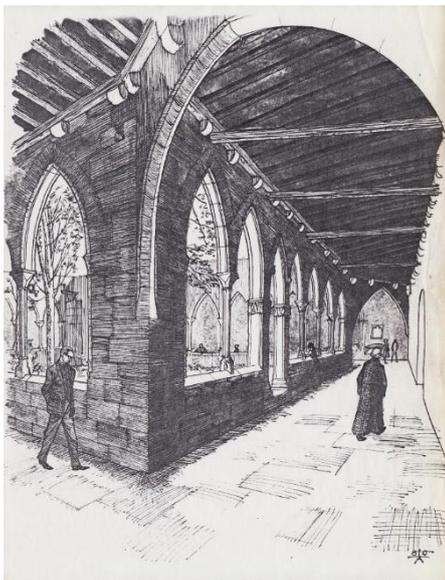


Fig. 68. El claustro (1980). Fuente propia.



Fig. 69. El claustro (1982). Fuente propia.

### 5.4.3. Distribución de los ámbitos y circulación a través de ARTSTEPS<sup>26</sup>

Tal y como se puede ver en la imagen, el suelo de la sala ya marca el recorrido del itinerario de la exposición, es decir, su circulación. En cambio, la distribución de los seis ámbitos que conforman la exposición se divide de la siguiente manera:

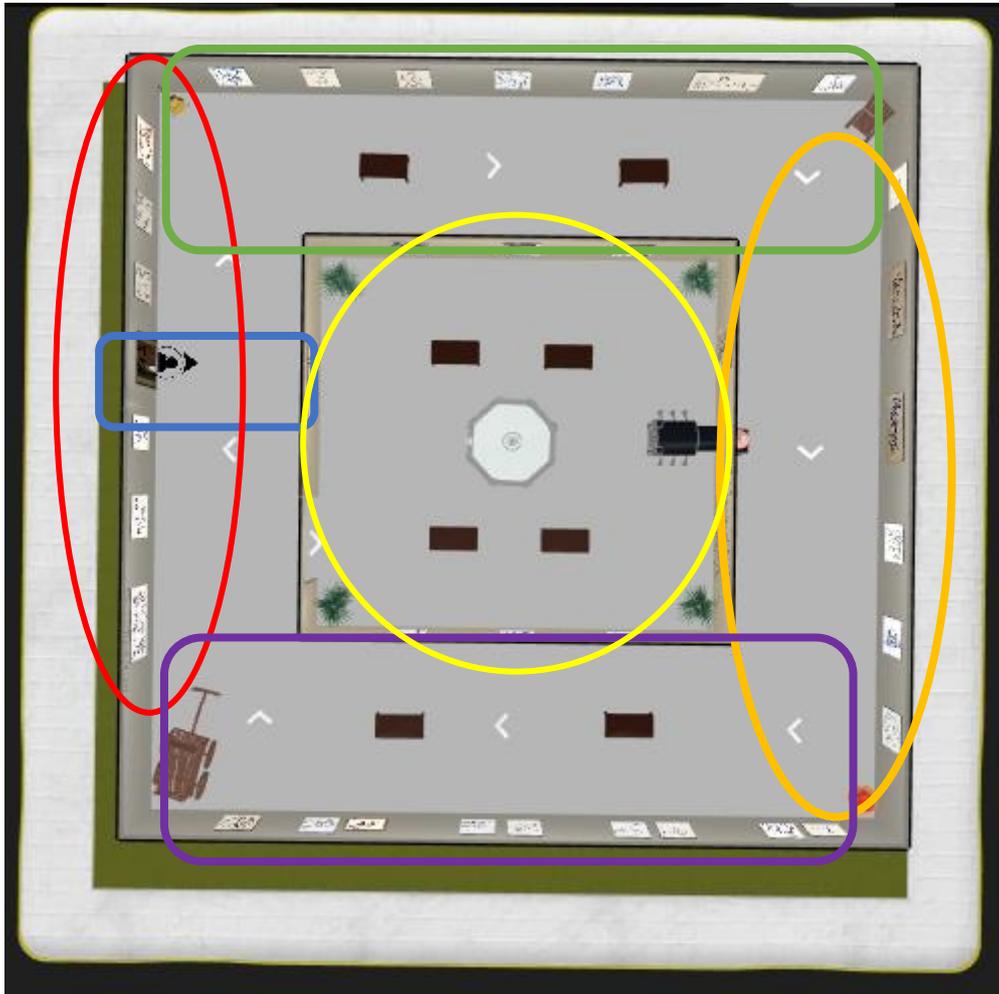


Fig. 70. Captura de pantalla de la planta de la exposición. Fuente propia ARTSTEPS.

<b>1) Lluís Llop, el artista de la cotidianidad tortosina del siglo XX</b>	
<b>2) Procesos: de la idea al trazo</b>	
<b>3) El costumbrismo: instantáneas sociales</b>	
<b>4) Los hombres y sus oficios</b>	
<b>5) Las mujeres y sus oficios</b>	
<b>6) Catedral de Tortosa como centro de la vida religiosa</b>	

<sup>26</sup> Exposición virtual *Tortosa a través de la mirada de Lluís Llop Adam*:  
<https://www.artsteps.com/view/60673670dfbd25e365829f?currentUser>

#### 5.4.4. Planificación de los recursos museográficos en cada ámbito

Debido a las funciones que ofrece el programa ARTSTEPS, para realizar esta exposición se han utilizado recursos museográficos de carácter textual y auditivos como canales de referencia y otros como tipología (recreación, corpóreo, virtual, táctil, audiovisual, informático y reflexivo). Seguidamente, se expone en qué momento se han utilizado los canales principales textual y auditivo. Para los recursos utilizados como tipología véase una tabla en la página siguiente, número 97:

- **Recurso textual:** los textos aparecen en todos los ámbitos y todas las obras de la exposición, ya que a través de ellos se transmite al visitante la información principal. Se encuentran de tres maneras: 1) citando la obra, 2) reforzando el contenido (tanto en las paredes en formato de paneles como en las mismas descripciones cuando se presiona sobre la obra deseada) y 3) como subtítulos de los audios. En el caso de citar la obra se presenta: el autor, la fecha de finalización, el título, la técnica y las medidas. Por ejemplo: *Llop Adam, L. (1995). Autorretrat. Dibujo a pluma (50x35)*. Los textos que tienen por objetivo reforzar el contenido son más explicativos de los oficios que hoy en día se desconocen, como el *calafat* o la acción de *soplar el grano*. En el caso de los subtítulos se debe al idioma, ya que los testimonios grabaron la nota de voz en catalán y no todos los espectadores son catalanoparlantes.
- **Recurso auditivo:** el audio se ha utilizado de dos maneras pero siempre con el mismo fin. El primero, las notas de voz de los testigos. Para transmitir un trato cercano y una vivencia personal al visitante se ofrecen tres notas de voz de dos tortosinos, una Clara Llop Bosch (hija del artista Lluís Llop Adam) y las otras dos de Joan Iniesta Llop (hijo de Clara y nieto del artista Lluís Llop Adam) que nos cuentan qué es lo que les recuerda la obra en cuestión. El otro tipo de audio son más bien sonidos que salen de la obra para hablarnos. Por ejemplo, cuando aparece un horno de leña se escucha la madera crujir entre el fuego y cuando aparecen las lavanderas se escucha el sonido del agua.

Las siguientes tablas presentarán unos iconos referentes a los diversos recursos museográficos utilizados en esta exposición. El canal de aprendizaje principal se conforma por lo visual (  ) y lo auditivo (  ). Y, además, aparecerán diferentes recursos que se clasifican según el aspecto que predomina<sup>27</sup> (cf. Santacana i Martín, 2010: 109):

Visual		Corpóreo		Audiovisual	
Auditivo		Virtual		Informático	
Recreación		Táctil		Reflexivo	

A continuación, se detallarán las previsiones museográficas ámbito por ámbito:

### **ÁMBITO 1) LLUÍS LLOP, EL ARTISTA DE LA COTIDIANIDAD TORTOSINA DEL SIGLO XX**

*Lluís Llop, el artista de la cotidianidad tortosina del siglo XX* es la primera narración que se encuentra el público al entrar a la sala como bienvenida.

Por su naturaleza puramente introductoria al contenido y al autor este ámbito solo consta en la parte narrativa y no cuenta con una segunda parte interpretativa.

Este ámbito se ubica enfrente de la puerta de la entrada.

<sup>27</sup> Al tratarse de una exposición en formato completamente virtual se da por entendido que los recursos VIRTUAL, INFORMÁTICO y AUDIOVISUAL aparecerán en el transcurso de todos los ámbitos.

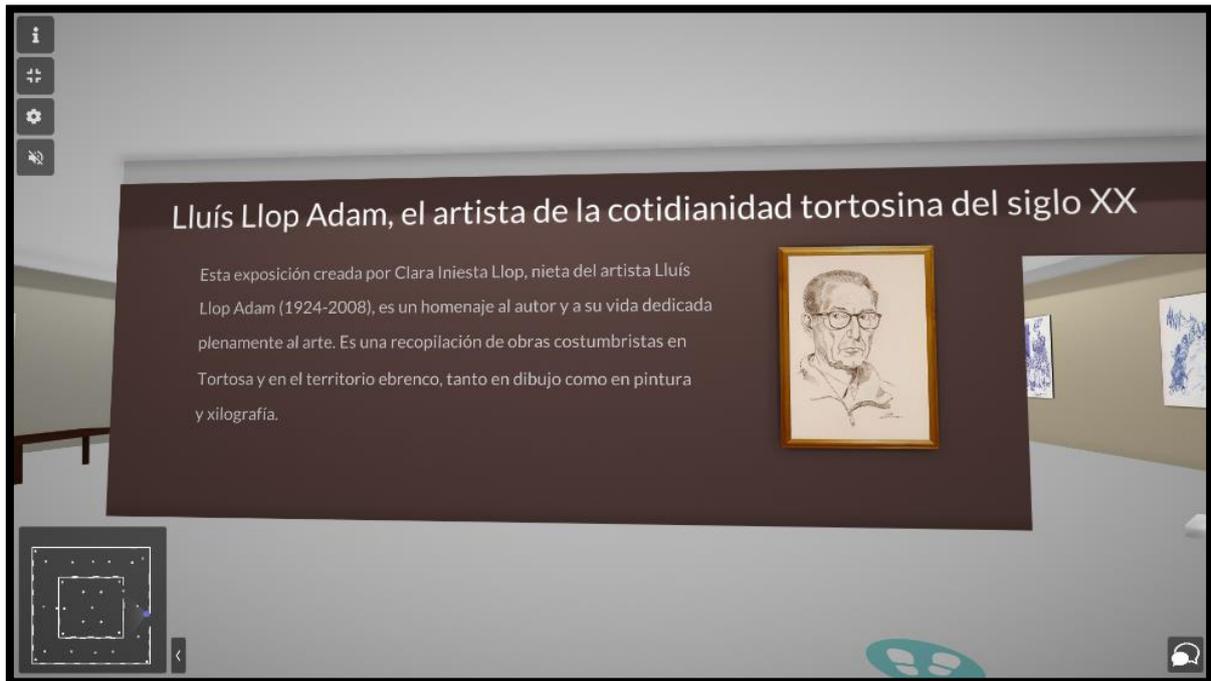


Fig. 71. Captura de pantalla del primer ámbito. Fuente propia.

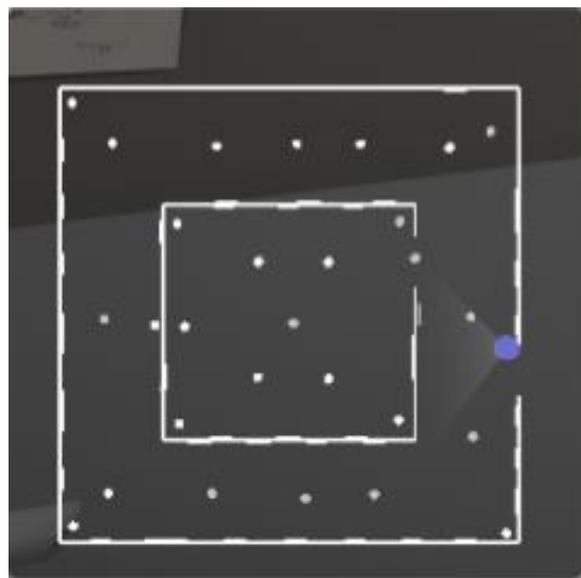
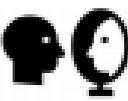


Fig. 72. Mapa primer ámbito. Fuente propia.

Canal	Recurso	Contenido	Tipología	Ejemplo
	Pared marrón que contiene un párrafo y una obra.	El título del primer ámbito, un texto introductorio y un autorretrato hecho por el propio artista.		 <p>Fig. 73. Ejemplo. Fuente propia.</p>

## ÁMBITO 2) PROCESOS: DE LA IDEA AL TRAZO

*Procesos: de la idea al trazo* es representación de ideas que no se acabaron llevando a cabo. Inicia con la narración de unas obras inacabadas que presentan cuestiones historicosociales del siglo XX, mayormente oficios.

En este ámbito se encuentra en el mismo pasillo que el primer ámbito de bienvenida, a diferencia de los siguientes que cada pasillo representa un ámbito.

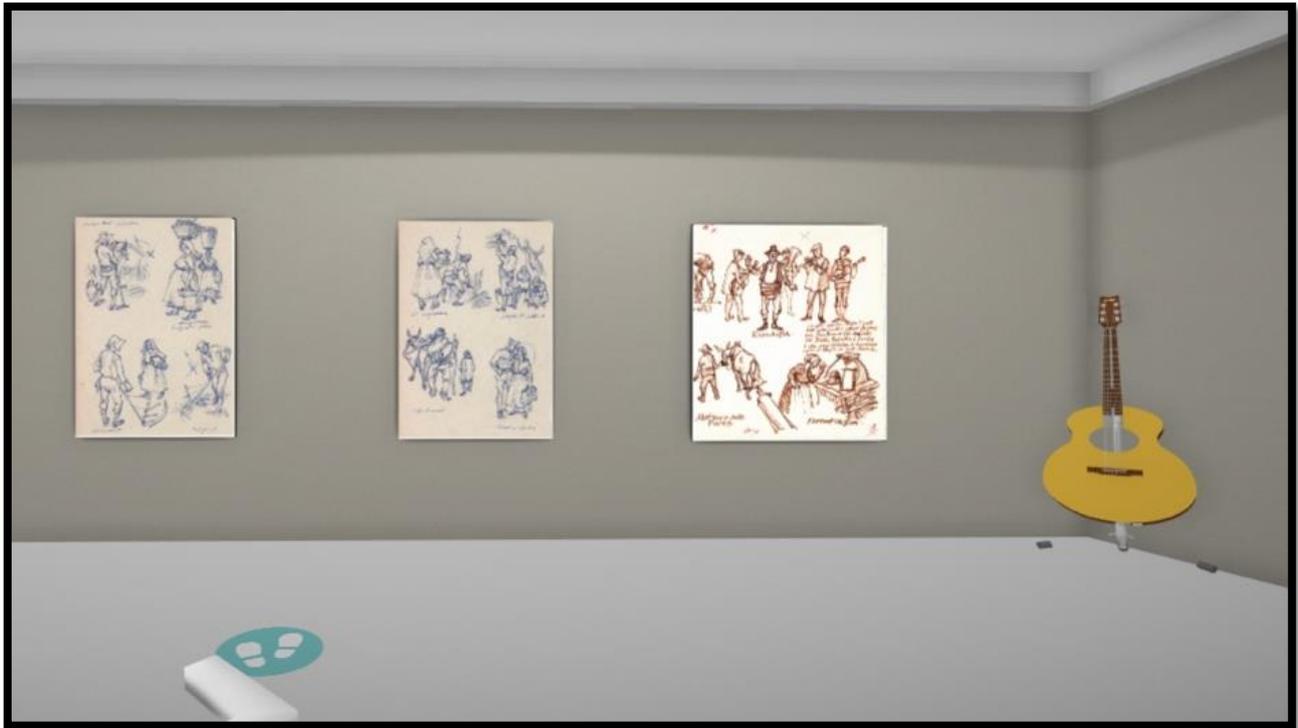


Fig. 74. Captura de pantalla del segundo ámbito. Fuente propia.

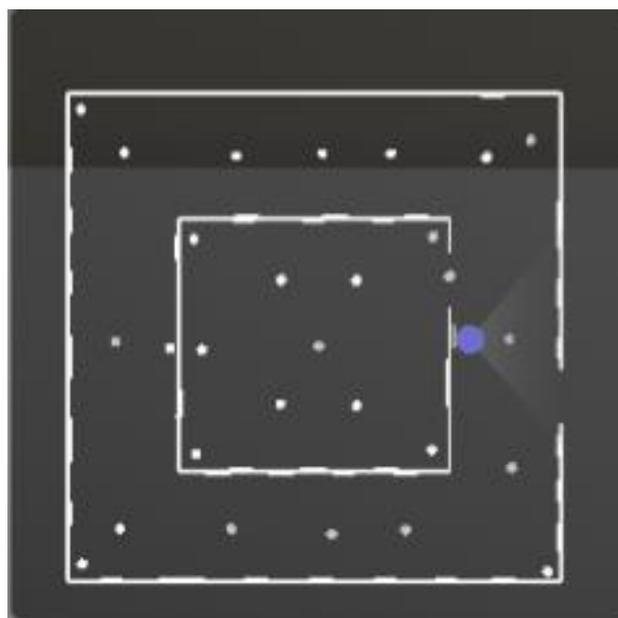


Fig. 75. Mapa segundo ámbito. Fuente propia.

Canal	Recurso	Contenido	Tipología	Ejemplo
	Objetos 3D que simulan una guitarra y un carro que son elementos que refuerzan el discurso de algunas obras.	Presentan oficios como pastor, campesino, afilador y puntador.		 <p>Fig. 76. Ejemplo guitarra. Fuente propia.</p>
	Audio que se reproduce al presionar la obra de los músicos, concretamente un grupo de rondalla.	Se escucha a un grupo de rondalla tocando la Jota de las Tierras del Ebro cantada por Rondalla Teixidor i Torreta.		<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=NvXF4_F94dg">https://www.youtube.com/watch?v=NvXF4_F94dg</a></p> 

### ÁMBITO 3) EL COSTUMBRISMO: INSTANTÁNEAS SOCIALES

*El costumbrismo: instantáneas sociales* refleja el día a día de los ciudadanos de Tortosa, sus costumbres y sus quehaceres.

A continuación, se presenta una serie de obras que representan momentos cotidianos.

Este ámbito ocupa el segundo pasillo.

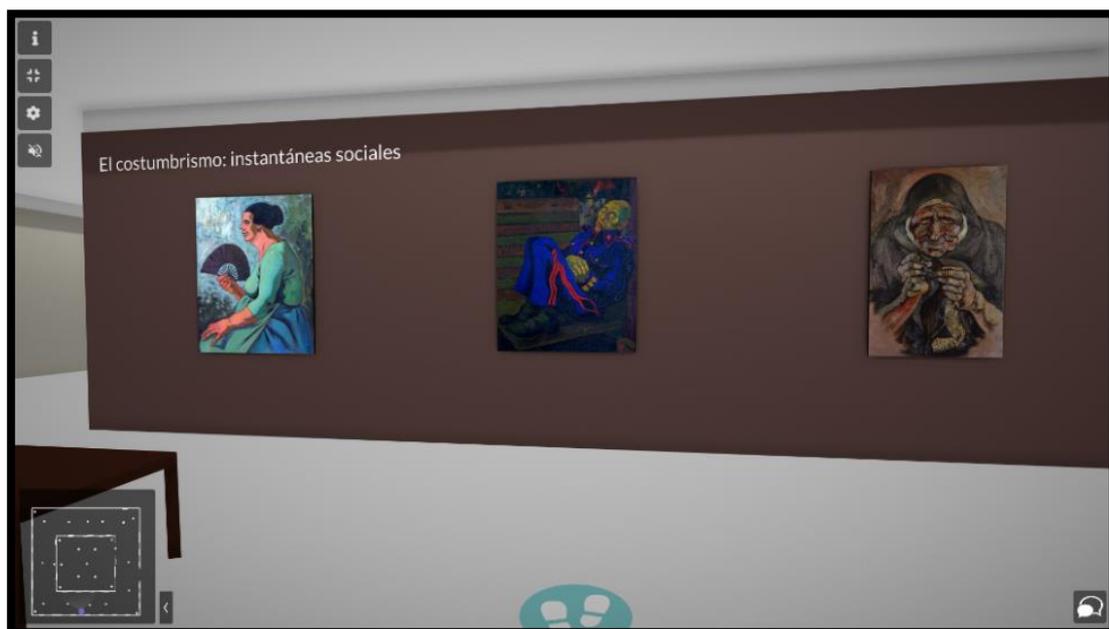


Fig. 77. Captura de pantalla del tercer ámbito (pinturas). Fuente propia.

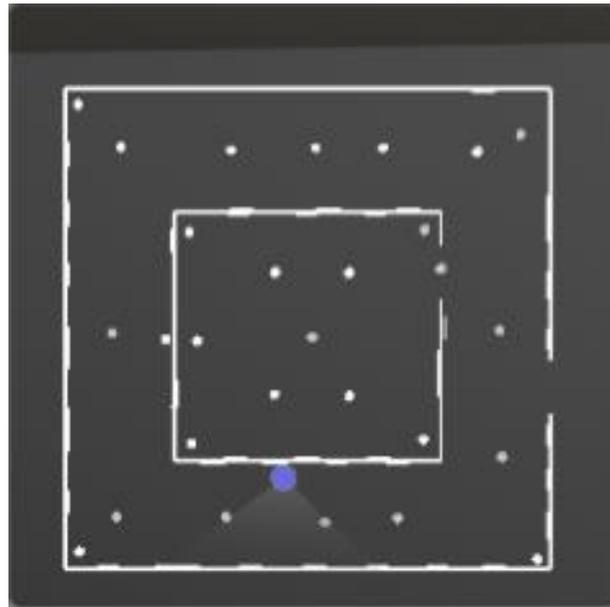


Fig. 78. Mapa del tercer ámbito. Fuente propia.



Fig. 79. Captura de pantalla del tercer ámbito. Fuente propia.

Canal	Recurso	Contenido	Tipología	Ejemplo
	Disposición de objetos y elementos para reforzar el contenido de la exposición.	Se presenta una mujer peinando a una niña sentada en una silla.		 Fig. 80. Ejemplo silla. Fuente propia.
	Nota de voz grabada por Clara Llop Bosch, hija del artista Lluís Llop Adam, en Clara Alcossebre.	Narra su vivencia como modelo en ese dibujo a la edad de los 7 años.		

#### ÁMBITO 4) LOS HOMBRES Y SUS OFICIOS

*Los hombres y sus oficios* refleja los oficios exclusivamente de los hombres en Tortosa durante el siglo XX.

A continuación, se presentan unos dibujos y xilografías con oficios masculinos como el *calafat* o el campesino.

Este ámbito ocupa el tercer pasillo.

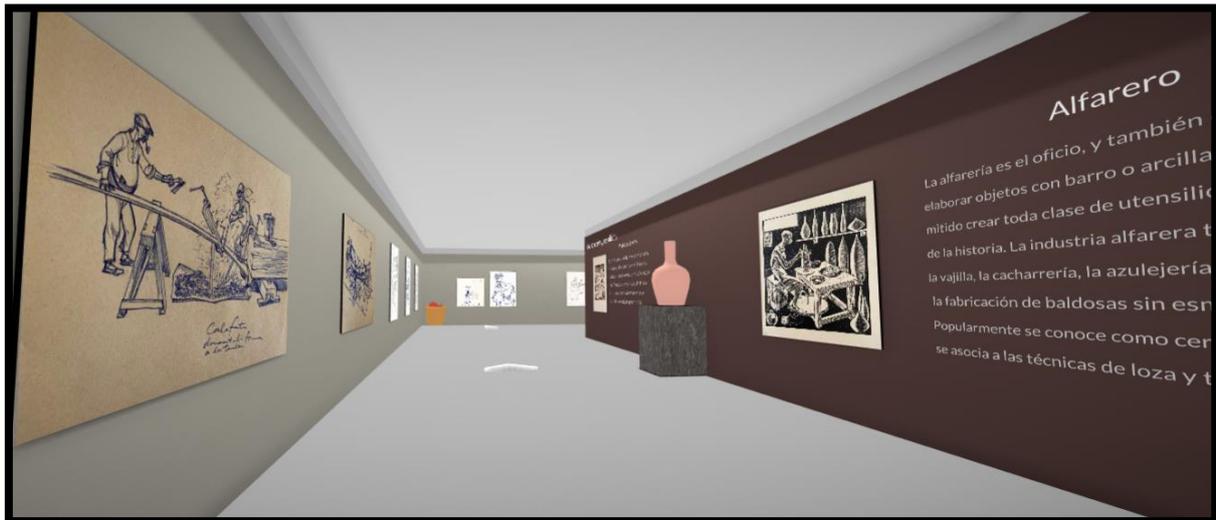


Fig. 81. Captura de pantalla del cuarto ámbito. Fuente propia.

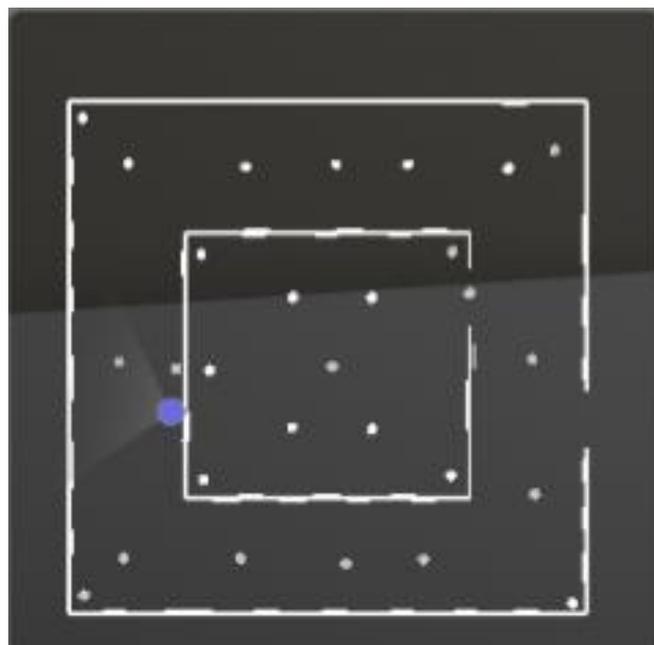


Fig. 82. Mapa del cuarto ámbito. Fuente propia.



Fig. 83. Captura de pantalla del cuarto ámbito 2. Fuente propia.

Canal	Recurso	Contenido	Tipología	Ejemplo
	Disposición de objetos y cartelas para reforzar el contenido.	Se presenta un jarrón como elemento del alfarero.		 Fig. 84. Ejemplo jarrón. Fuente propia.
	Audios que se reproducen al presionar sobre <i>Ventant lo gra</i> y <i>Pagès amb el cavall</i> .	En <i>Pagès amb el cavall</i> se escucha un caballo relinchar.		

### ÁMBITO 5) LAS MUJERES Y SUS OFICIOS

*Las mujeres y sus oficios* refleja los oficios exclusivamente de las mujeres en Tortosa durante el siglo XX.

A continuación, se presentan unos dibujos y xilografías con oficios femeninos como la lavandera o cestera.

Este ámbito ocupa el cuarto pasillo.



Fig. 85. Captura de pantalla del quinto ámbito. Fuente propia.

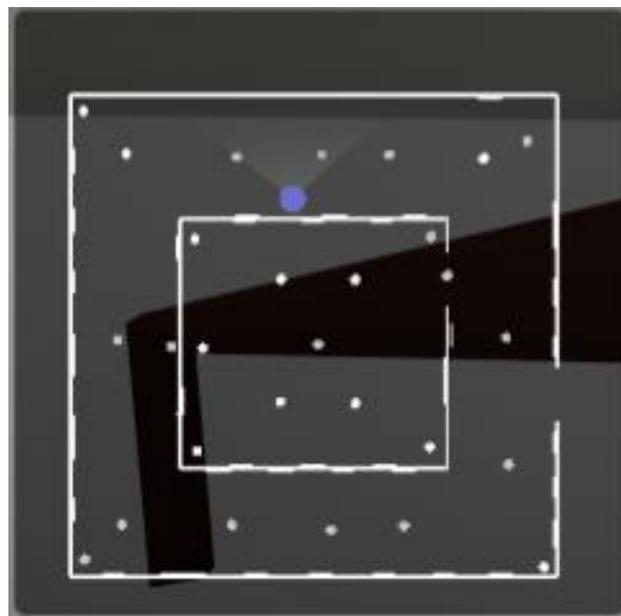


Fig. 86. Mapa del quinto ámbito. Fuente propia.

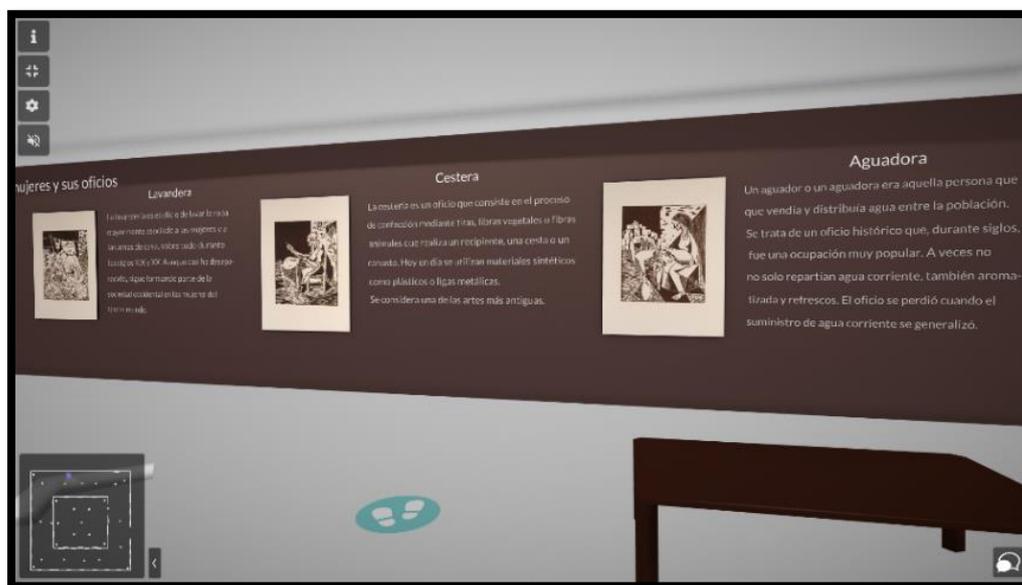


Fig. 87. Captura de pantalla del quinto ámbito (xilografías). Fuente propia.

Canal	Recurso	Contenido	Tipología	Ejemplo
	Disposición de objetos y cartelas para reforzar el contenido.	Se presenta un cesto como elemento de la lavandera.		 <i>Fig. 88. Ejemplo cesta. Fuente propia.</i>
	Audios que se reproducen al presionar sobre <i>Bugaderes</i> y <i>Forn de pa</i> .	En <i>Bugaderes</i> , por ej., se escucha agua simulando la acción de lavar la ropa.		
	Nota de voz de Joan Iniesta Llop, nieto de Lluís Llop Adam, en <i>Repartint panoli</i> .	Narra la tradición de <i>Repartint panoli</i> y le da un contexto local.		

#### ÁMBITO 6) CATEDRAL DE TORTOSA COMO CENTRO DE LA VIDA RELIGIOSA

*Catedral de Tortosa como centro de la vida religiosa* refleja las costumbres y los espacios emblemáticos que se centran en la catedral como núcleo de la vida religiosa.

A continuación, se presentan dibujos del edificio, del claustro, de las misas y del Rosario del Aurora.

Este ámbito ocupa la sala central de la exposición.



Fig. 89. Captura de pantalla del sexto ámbito. Fuente propia.

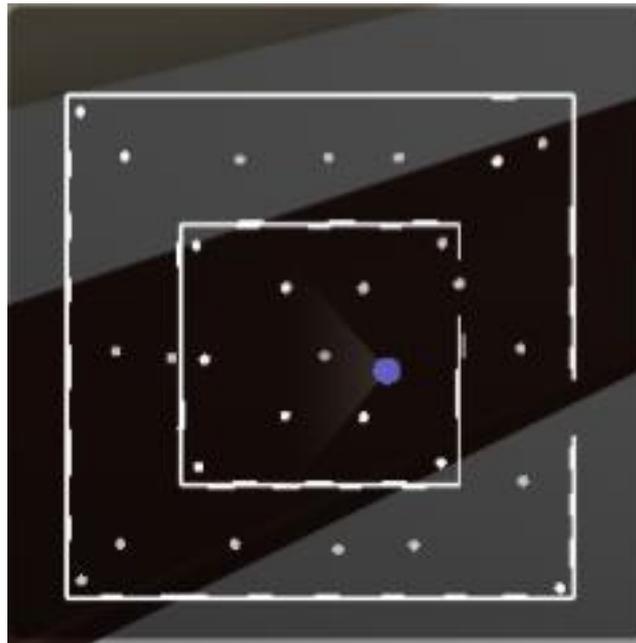
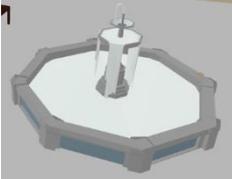


Fig. 90. Mapa del sexto ámbito. Fuente propia.

Canal	Recurso	Contenido	Tipología	Ejemplo
	Disposición de objetos y cartelas para reforzar el contenido.	Se presenta una fuente octogonal, unos arbustos en cada esquina, una catedral para reforzar la analogía al claustro de la catedral de Tortosa y una pequeña introducción sobre la misma.		 <p>Fig. 91. Ejemplo fuente. Fuente propia.</p>
	Audios que se reproduce al presionar sobre <i>Lo sermó de la bufetada</i> .	Se escucha el sonido de las campanas para simular y acercar al público a la obra que están viendo, en ese caso el <i>Lo sermó de la bufetada</i> .		

## 6. Propuesta comunicativa y educativa

---

### 6.1. Difusión

*Tortosa a través de la mirada de Lluís Llop Adam* es un producto virtual de libre acceso que puede llegar a todo el mundo debido a que el objetivo de éste es dar a conocer la figura de Lluís Llop Adam. Por lo tanto, no está pensado para un público concreto ni las acciones van dirigidas en una dirección específica.

#### 6.1.1. Segmentos de público

Este proyecto se presenta a un público muy amplio, teniendo en cuenta que cada persona pueda encontrar más interés en una obra que en otra debido a los principios básicos de la subjetividad del arte, en el que influyen factores tan diversos como el gusto, las experiencias vitales o el contexto social, político o económico. De todas maneras, el contexto y la temática hacen que unos visitantes puedan sentirse más cercanos o más receptivos que otros. Para conseguir dichos objetivos es necesario primero establecer cuáles son los segmentos del público al que nos dirigiremos, ya que cada uno de ellos utiliza canales distintos:

##### **a) Público local y del territorio**

Las personas del propio municipio, de la comarca o de las Tierras del Ebro tendrán más afinidad a esta exposición debido a su temática. El hecho de poder ver reflejado en un dibujo o pintura un oficio, tradición o costumbre que posiblemente se dedicaba su abuelo o bisabuelo puede provocar que haya un vínculo más fuerte con las obras y, en general, con los propios en los procesos de identificación con el patrimonio.

##### **b) Turismo cultural**

La propuesta de arte costumbrista es un elemento del patrimonio inmaterial ya que se refiere a unas costumbres y unos oficios típicos de esa zona, y el turista en general muestra interés por la cultura de la zona visitada. Por lo tanto, si se presenta un público de cualquier parte de Cataluña o incluso de España, será también de interés e incluso cercano. Al tratarse de una exposición con tantos recursos museográficos (textual,

gráfico, auditivo y escenográfico) eso hace que sea entendible y comprensible para todos los públicos. Por ejemplo, si no se conoce el oficio que representa la obra hay el recurso textual que lo clarifica.

#### **c) Público familiar**

Los padres que han pasado el confinamiento con sus hijos han buscado en la Red recursos de aprendizaje que les permite acercarse al exterior sin poder salir a él. Eso ha provocado que si antes iban un domingo al museo en familia, ahora lo hacen digitalmente. Además, una exposición virtual tiene como característica principal que se puede visitar desde cualquier rincón que tenga conexión a internet y a cualquier hora del día o la noche.

#### **d) Público escolar y de secundaria**

Las escuelas de Tortosa o de las Tierras del Ebro, si necesitan contenido costumbrista o digital para alguna programación competencial o proyectos concretos sobre contenido cultural de la zona, podrán visitar esta exposición como recurso de gran utilidad.

#### **e) Público especializado**

En este caso, público especializado hace referencia a una variedad de perfiles: los propios tortosinos, los aficionados al arte, los historiadores del siglo XX e incluso público con mucha afinidad a las nuevas tecnologías.

#### **f) Clubes, asociaciones y agrupaciones relacionadas con el mundo del arte**

El Museo de Tortosa, el Museo del Ebro o la Escuela de Arte de la Diputación de Tarragona podrían ser unas instituciones de carácter público interesadas en esta exposición por lo que representa, transmite, difunde y pone en valor, además de por la figura de Lluís Llop Adam, muy conocido en Tortosa.

### 6.1.2. Estrategias y herramientas

Existen múltiples canales de comunicación para difundir el proyecto pero es necesario seleccionar los más adecuados al presupuesto, al mensaje que se quiere transmitir y al público. Por un lado, están las plataformas *online* como la propia página web y las redes sociales (Instagram, Facebook, Twitter y Tik Tok). Por otro lado, están las plataformas *offline*, es decir, la publicación de carteles y dípticos. En nuestro caso nos interesarían especialmente las enfocadas al género informático porque es el canal más rápido y directo para entrar a visitar la exposición virtual.

En cuanto a herramientas, existen los medios propios, los medios masivos y los medios especializados. Los medios propios hace referencia esencialmente a la exposición presentada como la página web y sus redes sociales, los medios masivos son aquellos de gran alcance como la televisión o la radio y, por último, los medios especializados se conforman por las empresas especializadas de arte y/o patrimonio cultural. Por el momento solo disponemos de medios propios con la exposición *Tortosa a través de la mirada de Lluís Llop Adam* en la página web de ARTSTEPS, aunque para mejorar la comunicación y la difusión se pueden proponer algunas actuaciones que siempre nos redirijan a promocionar la exposición, darla a conocer y ampliar informaciones sobre la colección, como las que aparecen en la tabla siguiente:

	Existentes	No existentes
<b>Medios propios</b>	Página web ARTSTEPS	Instagram Facebook Twitter Tik Tok
<b>Medios masivos</b>	-	Anuncios en la prensa local Artículos en revistas locales y comarcales Publicidad en radios locales y comarcales
<b>Medios especializados</b>	-	Blogs culturales y artísticos Contacto con el Museo de Tortosa

A partir de esta realidad, se proponen algunas actuaciones para implementar los canales no existentes:

- Realización de redes sociales como Facebook, Instagram, Twitter y Tik Tok para difundir la exposición teniendo en cuenta que cada una de ellas se dirige a un público distinto. Facebook, encarado a un público más adulto, serviría para contenido más informativo. Instagram, para un público más joven, estaría enfocado más a la divulgación del contenido de la exposición de una manera más creativa mediante sus *stories* y publicaciones. Twitter se dirige a un público más transversal y ofrece un contacto directo con sus herramientas como encuestas o formulación de preguntas para que se interactúe y eso provoque una estimulación a la curiosidad cultural y artística. Tik tok, en cambio, es una aplicación que permite grabar, editar y compartir vídeos cortos de entre 15 y 60 segundos utilizada por un público de todas las edades que está teniendo mucha repercusión y mucha visibilidad.
- Interacción con los medios masivos, concretamente con la prensa local para los anuncios y la radio y así diseñar claquetas de publicidad.
- Incentivar la presencia de la exposición a través de los medios especializados como blogs culturales y artísticos, y también con el Museo de Tortosa y otras instituciones locales y patrimoniales para que hablen de ella.

Una vez consolidado el canal publicitario, se tendría contacto trimestralmente con los medios locales para ir reactivando la difusión. Es decir, una vez haya pasado el interés inicial por la exposición es necesario seguir dándole publicidad a través de promociones especiales.

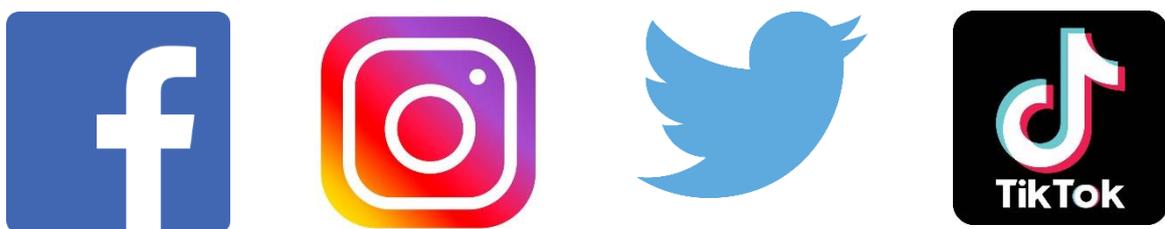


Fig. 92. Logos de Facebook, Instagram, Twitter y Tik Tok. Fuente: Pinterest.

## 6.2. Apuntes del plan educativo

La exposición *Tortosa a través de la mirada de Lluís Llop Adam* tiene una gran potencialidad didáctica debido a su temática y a su colección. Desarrollará dos líneas pedagógicas diferentes: la formal (relacionada con el currículum escolar) y la no formal (actividades educativas generales). Por lo tanto, la programación de ambas líneas pedagógicas seguirá los siguientes puntos:

### 6.2.1. Educación formal

Por lo que hace a la educación formal, se plantea la elaboración de actividades específicas para público escolar de las diferentes etapas formativas y que se podrá desarrollar con la colaboración del mismo colegio. Se pueden proponer actividades virtuales usando herramientas TIC para aplicar el aprendizaje colaborativo en el aula y fuera de ella. Aplicaciones y/o herramientas online como *Kahoot!* (aplicación para hacer preguntas tipo test), *Marqueed* (herramienta para hacer comentarios sobre una imagen y poner en común sus ideas e intercambiar opiniones), *Voxopop* (sistema de voz donde los usuarios pueden opinar respecto el tema mediante audios), *Padlet* (herramienta para la creación de murales virtuales en los que se les puede añadir elementos multimedia) o *Mentimeter* (para la creación de nubes de palabras) son buenas opciones para este tipo de proyecto. El desarrollo de competencias digitales y lingüísticas es transversal en las propias áreas sociales o de visual y plástica, y las actividades mediante estas herramientas ayudarán a profundizar en la interpretación más subjetiva y personal.

### 6.2.2. Educación no formal

Por lo que respecta a la educación no formal, se propone elaborar un banco de la memoria de Tortosa a partir de las obras de la exposición. Es decir, que la gente pueda grabar audios, vídeos o escribir textos de los recuerdos que tiene o a qué asocian las obras cuando las ven. Una vez lo hayan hecho, subirlo a las redes sociales que más utilicen o a la que más se adapte la publicación para dinamizarlas, ya sea Facebook, Instagram, Twitter o Tik Tok.

## 7. Calendario de actuaciones

ACTIVIDADES	MESES											
	07/20	08/20	09/20	10/20	11/20	12/20	01/21	02/21	03/21	04/21	05/21	06/21
Definir los objetivos del trabajo												
Redacción definitiva del guion museológico												
Elaboración de los textos												
Elaboración de los guiones audiovisuales												
Investigación de documentos e imágenes												
Investigación de recursos interactivos												
Diseño de la exposición												
Producción de audiovisuales												
Producción de elementos museográficos												
Iluminación y sistemas de control												
Montaje de los equipos técnicos												
Plan de funcionamiento												
Plan de acciones comunicativas												
Publicidad en medios especializados												
Actualización de la página web												

## 8. Presupuesto

<b>Proyecto ejecutivo</b>	
Producción, coordinación y dirección general	3.950
Conceptualización	2.550
Documentación y elaboración de contenidos museológicos	2.420
Guionización de audiovisuales	1.800
Corrección y edición de textos	1.330
Digitalización de obras a gran resolución	1.810
<b>TOTAL</b>	<b>13.860</b>

<b>Producción gráfica</b>	
Producción y realización de contenidos multimedia	4.565
Diseño gráfico de la planta expositiva	1.950
Elaboración de elementos gráficos	2.230
Derechos de autor y de imagen	0*
<b>TOTAL</b>	<b>8.745</b>

<b>Difusión y didáctica</b>	
Publicidad en diferentes redes sociales durante 1 año	3.920
Publicidad en radios y prensa locales	3.575
Renovación de página web y mantenimiento durante 1 año	2.115
Material didáctico	1.840
<b>TOTAL</b>	<b>11.450</b>

<b>Estimación de gasto total entre montaje y mantenimiento durante 3 años</b>	
<b>TOTAL PRECIO SIN IVA</b>	<b>34.055€</b>

\*Como se trata de una colección privada, se ha podido acceder a ella de forma gratuita con la aprobación de la familia.

## 9. Conclusión

---

*Tortosa a través de la mirada de Lluís Llop Adam* es un proyecto que quiere conmemorar y difundir la colección costumbrista de Lluís Llop Adam con la creación de una exposición de arte virtual, y también convertirse en una exposición que contribuya a la cultura, tradición y oficios perdidos en la Tortosa del siglo XX, de tal manera que se visibilice el patrimonio inmaterial de la ciudad. Dar a conocer la figura de Lluís Llop Adam mediante la virtualidad ha sido el corazón de este trabajo, junto con poner en valor el patrimonio cultural inmaterial y costumbrista de la ciudad y desarrollar un discurso coherente entre historia local y lo que quería representar Llop en el momento de crear sus obras.

Una vez construido el guion museológico teniendo en cuenta los aspectos teóricos y sociales puede afirmarse que se han cumplido todos los objetivos deseados en este proyecto, aunque hubiera sido interesante poder hablar con más testimonios para que narrasen sus propias vivencias y añadirlas en formato de audio en alguna obra. La problemática de este aspecto fue la edad; la mayoría de personas con las que hablé (mayores de 60 años) ya no se acordaban de ciertos oficios o eran demasiado pequeños para construir un recuerdo consistente. Además, cuando se investigó sobre la historia social en cuanto a los oficios perdidos, la información que aparecía era demasiado formal o directamente hablaba de las asociaciones y/o gremios de la ciudad, pero en ningún caso de su aspecto social o de cómo éstos han repercutido en la sociedad.

Por otro lado, se encuentra el diseño museográfico. En un inicio pretendía ser una sala inexistente y totalmente diseñada por mí, sin necesidad de ser una alusión a ningún museo físico, pero en cuanto todo el guion empezó a girar en torno a la ciudad de Tortosa nos dimos cuenta que la catedral acababa siendo siempre el núcleo de la misma y que en el siglo XX tenía mucha repercusión, mucho más que actualmente. Fue por ese motivo que se diseñó la sala pensando en la forma que tiene un claustro y, en el momento de añadir objetos 3D, tener en cuenta la fuente octogonal y los arbustos que tiene en cada esquina el claustro de la catedral de Tortosa concretamente.

En conjunto, tanto la creación del guion narrativo como el diseño de la sala expositiva son alusiones, representaciones y conmemoraciones a la ciudad de Tortosa y, lo más importante, a Lluís Llop Adam.

Los objetivos del trabajo pretendían crear una exposición de arte virtual con la colección costumbrista de Lluís Llop Adam, homenajearla y difundirla. Una exposición que visibilice y salvaguarde a la cultura, tradición y oficios perdidos en la Tortosa del siglo XX, es decir, al patrimonio inmaterial de la ciudad. Dar a conocer la figura de Lluís Llop Adam mediante la virtualidad como recurso era principal y desarrollar un discurso museológico coherente con la historia local y social a través de sus obras también. Considero que se han alcanzado todos los objetivos ya que se ha llegado a diseñar la exposición en la plataforma ARTSTEPS respetando las bases teóricas y el trabajo se ha construido siendo en todo momento Lluís Llop Adam el artista por excelencia.

Por último, mis futuras intenciones con este trabajo son varias. Primero de todo, crear las redes sociales necesarias para su dinamización (Facebook, Instagram, Twitter y Tik Tok). Más adelante, me gustaría contactar con los centros educativos de Tortosa para poder difundir la exposición en una charla como invitada, ya sea en clase de historia como en la de artes plásticas, y en ellas aplicar las herramientas TIC nombradas en el apartado de 7. *Difusión* para interactuar con los alumnos y ellos con la exposición (ver páginas 107-111). En un principio las charlas se realizarían en Tortosa por el patrimonio inmaterial y cultural de la misma ciudad y por la esencia de la exposición, pero luego se podría extender a sus alrededores como Amposta, Santa Bàrbara, l'Aldea, Deltebre, l'Ampolla, etc. Por otro lado, se ampliaran las acciones en Radio Tortosa, el Canal de les Terres de l'Ebre (televisión) y con diferentes museos para promocionarla y difundirla.

## Bibliografía y webgrafía

---

Arias Anglés, Enrique. *La pintura costumbrista* [en línea]. España: ArteHistoria, 2017 [consultado: 23 de enero de 2021]. Disponible en: <https://www.artehistoria.com/es/contexto/la-pintura-costumbrista>

Bartolotto, Chiara. *La problemática del patrimonio cultural inmaterial*. Universidad de Cambridge: Centre for Research in the Arts, Social Sciences and Humanities, 2014. Vol. 1, nº1, pp. 1-22.

Benítez Belgrano, Juan Bartolomé. *Del realismo a las vanguardias: el arte en la segunda mitad del siglo XIX*.

*Breve historia de los museos virtuales* [en línea]. EVE Museos e Innovación, 2021 [consultado: 19 de diciembre de 2020]. Disponible en: [https://evemuseografia.com/2020/10/26/breve-historia-de-los-museos-virtuales/?fbclid=IwAR0GDatDcUHCDuzgEDrOMc\\_qWUxaVxc5PPrseyw7go8OVHHkjOiKooJiztA](https://evemuseografia.com/2020/10/26/breve-historia-de-los-museos-virtuales/?fbclid=IwAR0GDatDcUHCDuzgEDrOMc_qWUxaVxc5PPrseyw7go8OVHHkjOiKooJiztA)

Cantero Mancebo, Sara. *Arte de los siglos XIX y XX* [en línea]. Región de Murcia digital, 2018 [consultado: 21 de enero de 2021]. Disponible en: <https://www.regmurcia.com/servlet/s.SI?sit=c,371,m,3527&r=ReP-28421->

### DETALLE REPORTAJESPADRE

Ceruzzi, Paul E. *Tim Berners-Lee y el origen de la web* [en línea]. BBVA Open Mind: extracto del ensayo *Historia de la informática*, 2015 [consultado: 19 de enero de 2021]. Disponible en: <https://www.bbvaopenmind.com/tecnologia/visionarios/tim-berners-lee-y-el-origen-de-la-web/>

Correa Calderón, Evaristo. *Los costumbristas españoles del siglo XIX*. Bulletin Hispanique, 1949. Pp. 291-316. ISSN 0007-4640.

Csikszentmihalyi, Mih-aly. *Fluir (flow): una psicología de la felicidad*. Barcelona: DeBolsillo, 2008.

De la Peña, María Pilar. *Aproximación entre pintura y narrativa en el costumbrismo andaluz del siglo XIX*. Norba: Revista de arte, 1994-1995. Nº14-15, pp. 229-246. ISSN 0213-2214.

Del Corral, Pedro. *La cuna de los primitivos flamencos*. Madrid: El Mundo, 2017.

Duthoy, Robert. *The Taurobolium: its evolution and terminology*. Leiden: E. J. Brill, 1969.

Fernández Muñoz, Yolanda. *Bermudo y la pintura costumbrista*. Norba: Arte XVIII-XIX, 1998-1999, pp. 257-266.

Fernández, Luis Alonso. *Introducción a la Nueva Museología*. Alianza Editorial, 1999, p.144. ISBN 8420657484.

Gombrich, Ernest. *La historia del arte*. 16ª ed., Madrid: Editorial Debate S.A., 2002. Traducción por Rafael Santos Torroelló.

Greet, Michele. *Pintar la nación indígena como una estrategia modernista en la obra de Eduardo Kingman*. Procesos: Revista Ecuatoriana de Historia, 2007, nº25.

Lafuente Ferrari, Enrique. *XIII. Breve historia de la pintura española II*. Madrid: Akal, 1987. ISBN 8476001827.

López Benito, María Victoria. *Estudio exploratorio sobre la interpretación didáctica del arte en el museo a través de tecnologías móviles* [en línea]. Barcelona: Universidad de Barcelona, 2014 [consultado: 2 de febrero de 2021]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=87342>

OTA. *Power on! New tools for teaching and learning* [en línea]. Washington DC: U.S. Government Printing Office, 1988 [consultado: 3 de marzo de 2021]. Disponible en: <https://www.princeton.edu/~ota/disk2/1988/8831/8831.PDF>

Parsons, Michael J. *Cómo entendemos el arte: una perspectiva cognitivo-evolutiva de la experiencia estética*. Barcelona: Paidós Arte y Educación, 2002.

Pérez Valencia, Paco. *Tener un buen plan. La hoja de ruta de toda colección: el plan museológico*. Gijón, Ediciones Trea, 2010.

Prieto Fernández, Laura. *Pintura costumbrista* [en línea]. La Guía, 2013 [consultado: 15 de enero de 2021]. Disponible en: <https://arte.laguia2000.com/general/pintura-costumbrista>

Pujol, Laia; Katifori, Akrivi; Karvounis, Manos; Kourtis, Vassilis; Kyriakidi, Marialena; Roussou, Maria; Tsangaris, Manolis; Vayanou, Maria; Ioannidis, Yannis; Balet, Olivier. *Arqueologia, museus i realitat virtual* [en línea]. Universitat Oberta de Catalunya: Revista Digital d'Humanitats, 2004 [consultado: 12 de diciembre de 2020]. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/31889471\\_Arqueologia\\_museus\\_i\\_realitat\\_virtual](https://www.researchgate.net/publication/31889471_Arqueologia_museus_i_realitat_virtual)

Pujol, Laia; Katifori, Akrivi; Karvounis, Manos; Kourtis, Vassilis; Kyriakidi, Marialena; Roussou, Maria; Tsangaris, Manolis; Vayanou, Maria; Ioannidis, Yannis; Balet, Olivier. *CHESS: Personalized Storytelling Experiences In Museums* [en línea]. Singapur: International Conference on Interactive Digital Storytelling, 2014, pp. 232-235 [consultado: 13 de diciembre de 2020]. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/290082841\\_CHESS\\_Personalized\\_Storytelling\\_Experiences\\_in\\_Museums](https://www.researchgate.net/publication/290082841_CHESS_Personalized_Storytelling_Experiences_in_Museums)

Pujol, Laia; Katifori, Akrivi; Karvounis, Manos; Kourtis, Vassilis; Kyriakidi, Marialena; Roussou, Maria; Tsangaris, Manolis; Vayanou, Maria; Ioannidis, Yannis; Balet, Olivier; Prados, Thibaut; Keil, Jens; Engelke, Timo. *Cultivating Mobile-Mediated Social Interaction In the Museum: Towards Group-Based Digital Storytelling Experiences* [en línea]. Los Ángeles: The annual conference of Museums and the Web, 2016 [consultado: 12 de diciembre de 2020]. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/320281928\\_Cultivating\\_mobile-mediated\\_social\\_interaction\\_in\\_the\\_museum\\_Towards\\_group-based\\_digital\\_storytelling\\_experiences](https://www.researchgate.net/publication/320281928_Cultivating_mobile-mediated_social_interaction_in_the_museum_Towards_group-based_digital_storytelling_experiences)

Pujol, Laia; Perry, Sara; Economou, Maria; Young, Hilary; Roussou, Maria. *Moving Beyond the Virtual Museum: Engaging Visitors Emotionally* [en línea]. 23rd Conference on Virtual System & Multimedia, 2017 [consultado: 12 de diciembre de 2020]. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/324788867\\_Moving\\_beyond\\_the\\_virtual\\_museum\\_Engaging\\_visitors\\_emotionally](https://www.researchgate.net/publication/324788867_Moving_beyond_the_virtual_museum_Engaging_visitors_emotionally)

Pujol, Laia; Sylaiou, Stella; Mania, Katerina; Paliokas, Ioannis; Killintzis, Vassilis; Liarokapis, Fotis. *Exploring the Educational Impact of Diverse Technologies in Online Virtual Museums* [en línea]. *International Journal of Arts and Technology*, 2017 [consultado: 14 de diciembre de 2020]. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/316567590\\_Exploring\\_the\\_educational\\_impact\\_of\\_diverse\\_technologies\\_in\\_online\\_virtual\\_museums](https://www.researchgate.net/publication/316567590_Exploring_the_educational_impact_of_diverse_technologies_in_online_virtual_museums)

Rivière, Georges Henri. *La museología. Curso de Museología: textos y testimonios*. Akal Arte y Estética, 1993. ISBN 8446001713.

Rocha, Susan. *La crítica sobre Camilo Egas (1019-1940)* [en línea]. *Historias del Arte Ecuatoriano*, 2016, [consultado: 8 de enero de 2021]. Disponible en: <http://www.paralaje.xyz/>

Sandoval Vega, Natasha. *Del costumbrismo al realismo social: el arte nacional en la pintura de Joaquín Pinto, Camilo Egas y Eduard Kingman* [en línea]. *Arte y Visualidades en América Latina*, 2018 [consultado: 21 de diciembre de 2020]. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/328416525\\_Del\\_costumbrismo\\_al\\_realismo\\_social\\_El\\_arte\\_nacional\\_en\\_la\\_pintura\\_de\\_Joaquin\\_Pinto\\_Camilo\\_Egas\\_y\\_Eduardo\\_Kingman](https://www.researchgate.net/publication/328416525_Del_costumbrismo_al_realismo_social_El_arte_nacional_en_la_pintura_de_Joaquin_Pinto_Camilo_Egas_y_Eduardo_Kingman)

Santacana Mestre, Joan; Prats Cueva, Joaquim. *El patrimonio inmaterial y la educación: bases conceptuales para un planteamiento didáctico*. Grupo Dhigecs: Universidad de Barcelona, 2014. Vol. 6, nº 1, pp. 8-15.

Smithsonian Institution Archives. *SIA Accession 95-169* [en línea]. National Museum of Natural History, Assistant Director, 2017 [consultado: 23 de febrero de 2021]. Disponible en: [https://siarchives.si.edu/collections/siris\\_arc\\_238696](https://siarchives.si.edu/collections/siris_arc_238696)

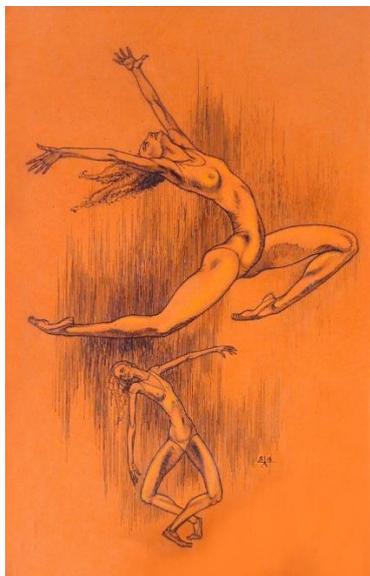
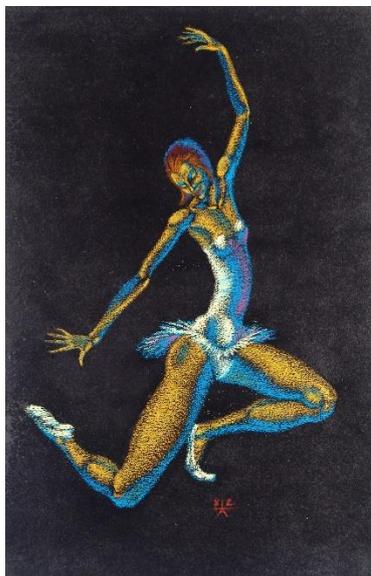
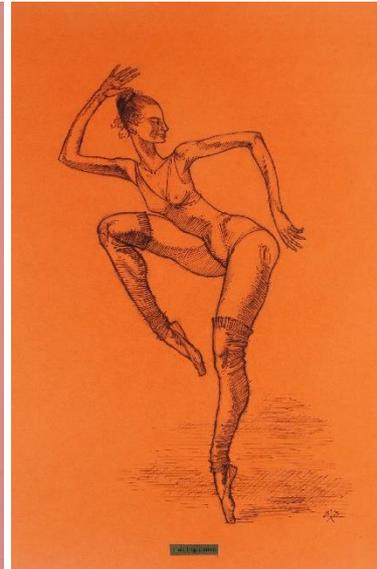
UNESCO. *Convenció per a la salvaguarda del patrimoni cultural inmaterial*. París, 2003.

Villaseñor Alonso, Isabel; Zolla Márquez, Emiliano. *Del patrimonio cultural inmaterial o la patrimonialización de la cultura* [en línea]. *Cultura y representaciones sociales*, 2012, vol. 6, nº12, pp. 75-101 [consultado: 11 de diciembre de 2020]. Disponible en: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-81102012000100003&script=sci\\_abstract&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-81102012000100003&script=sci_abstract&tlng=es)

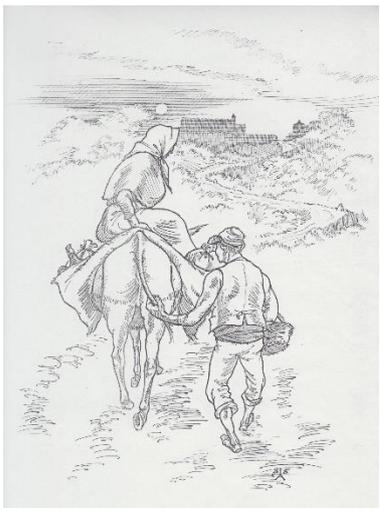
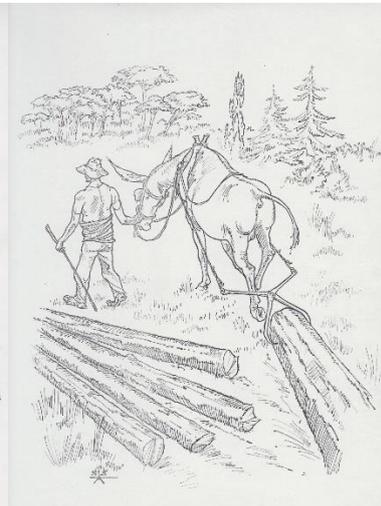
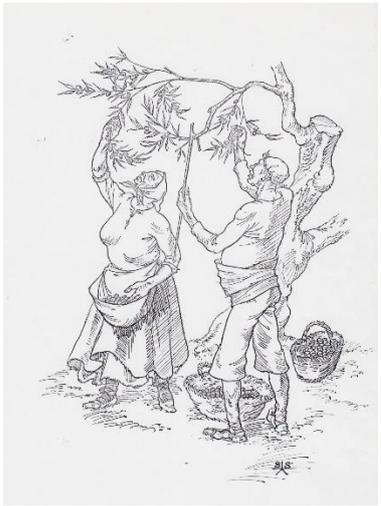
## Anexo 1. Imaginario de Lluís Llop Adam

### 12. 1. Dibujos

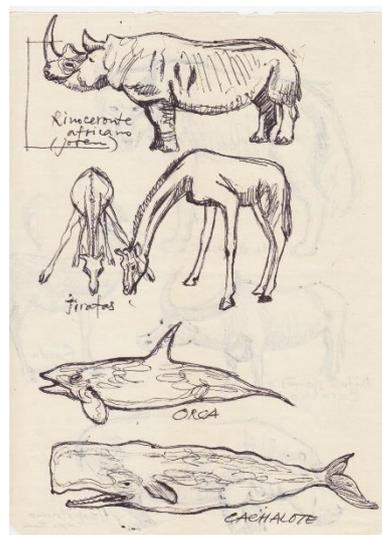
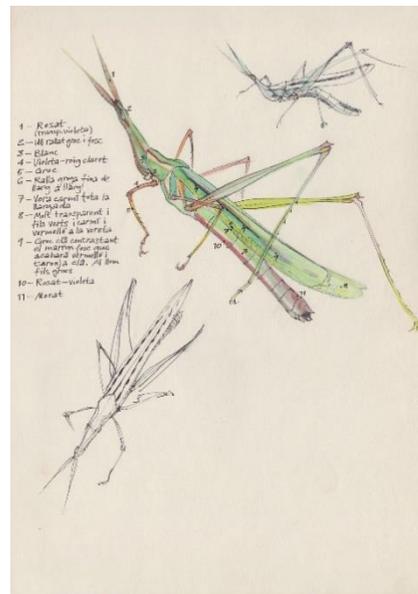
#### 12.1.1. Bailarinas



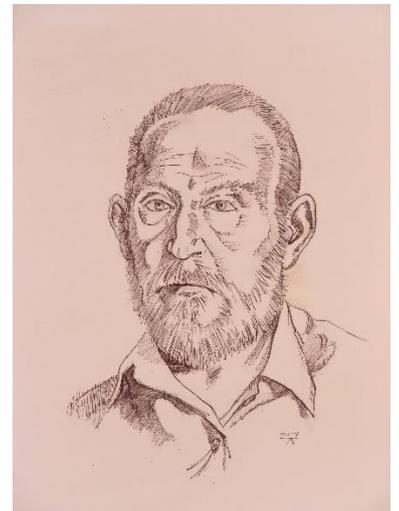
12.1.2. Costumbrismo



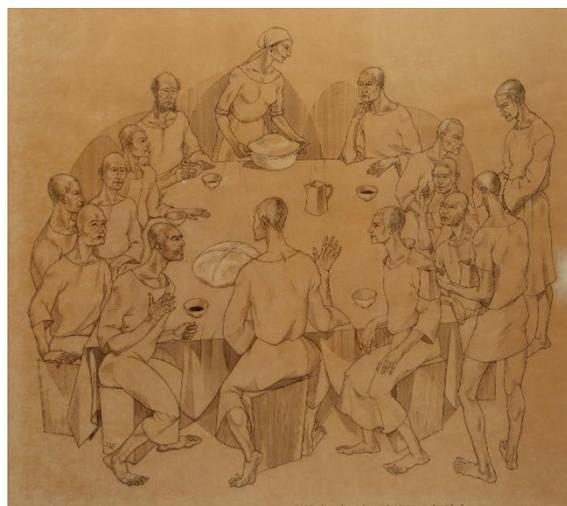
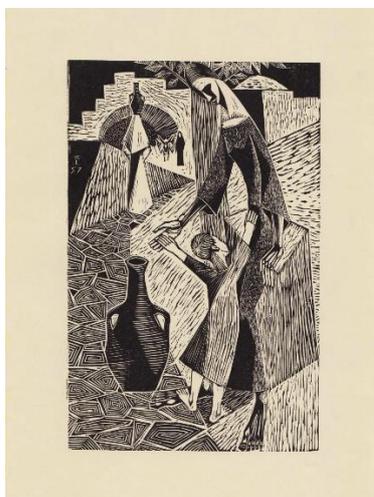
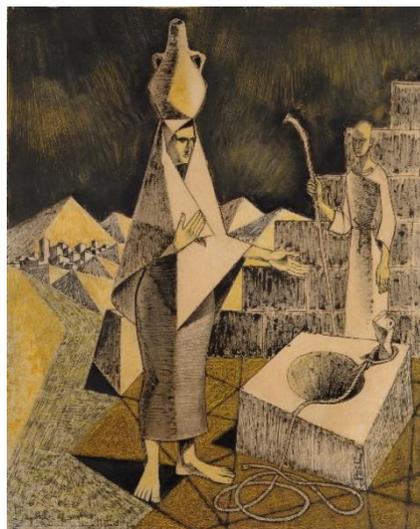
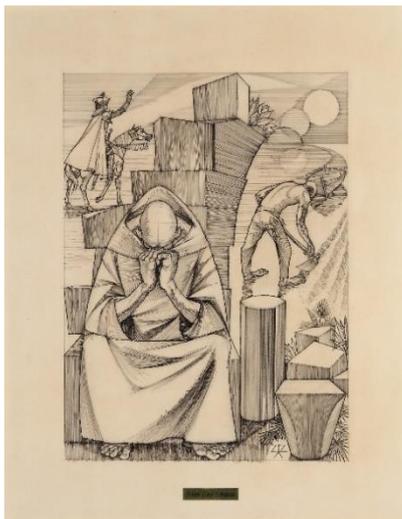
12.1.3. Animals



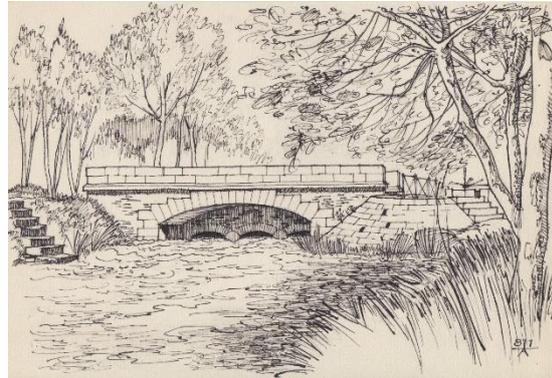
12.1.4. Autorretratos



12.1.5. Litúrgicos

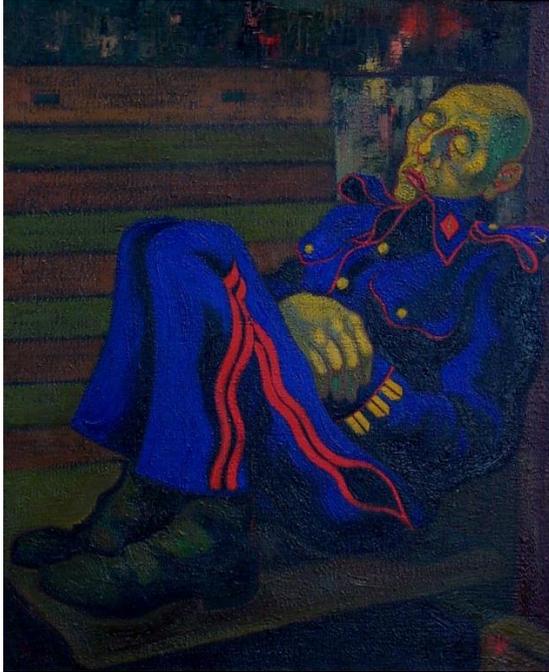


12.1.6. Paisajes

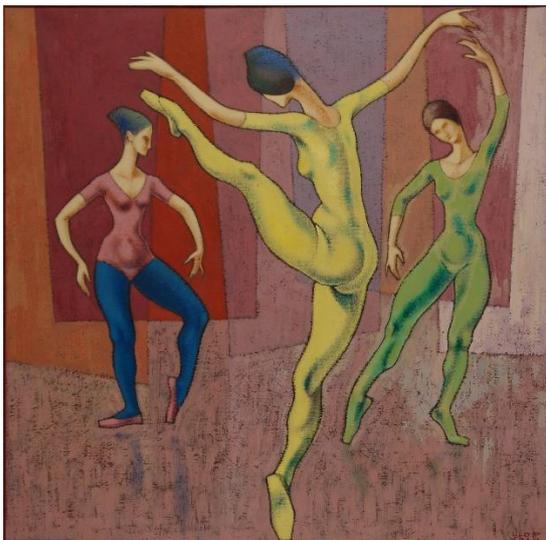
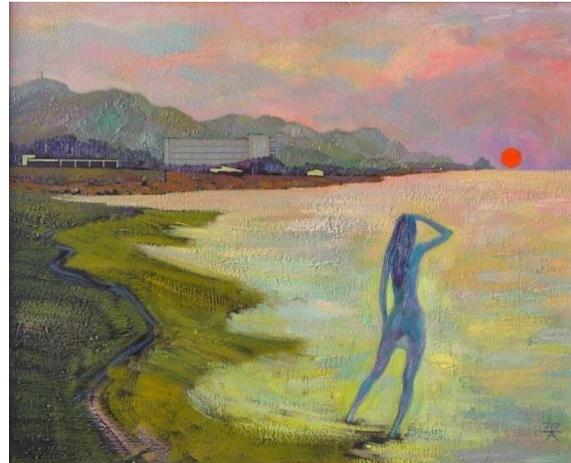
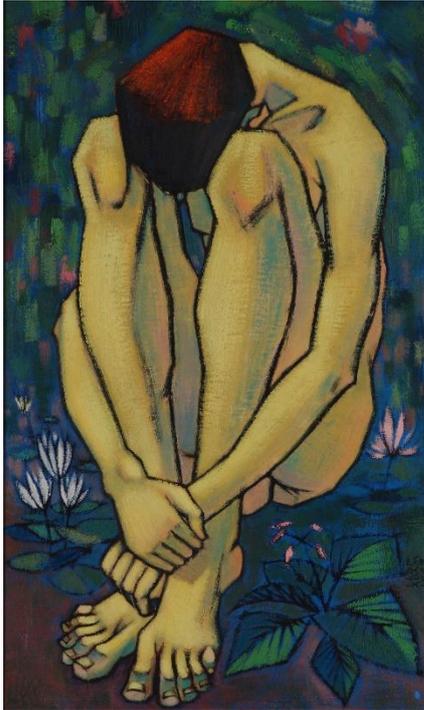


## 12.2. Pinturas

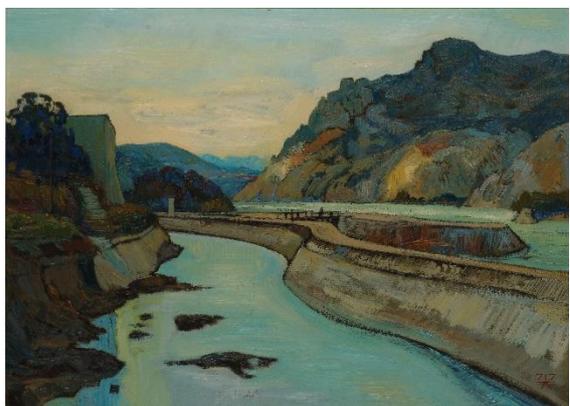
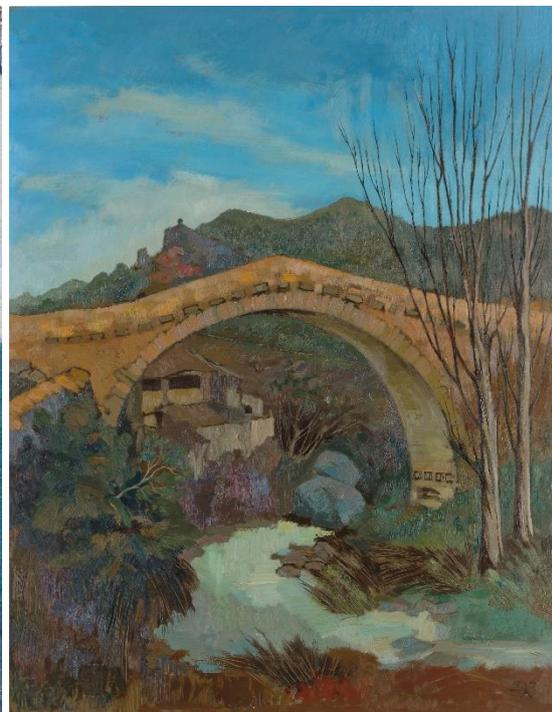
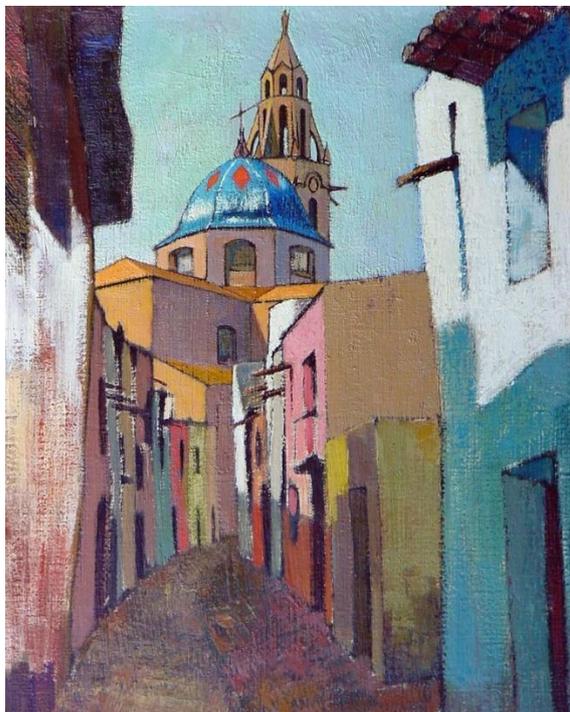
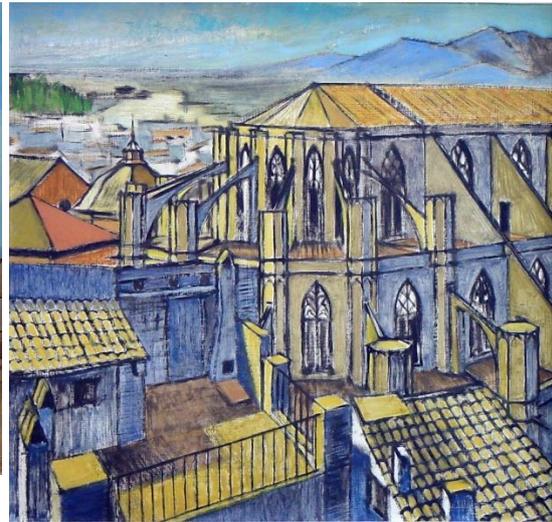
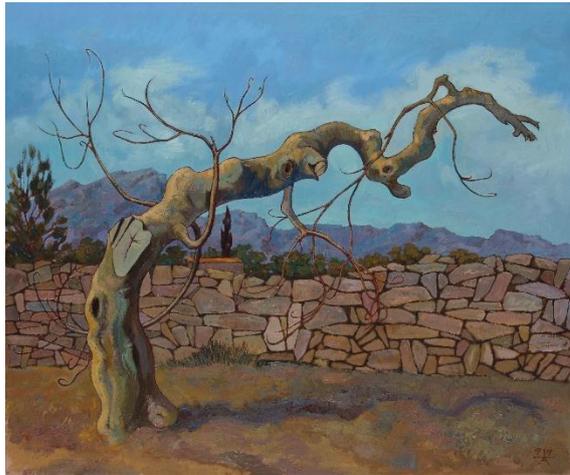
### 12.2.1. Costumbrismo



12.2.2. Figuras y objetos



12.2.3. Paisajes



## 12.3. Esculturas

### 12.3.1. Animales



12.3.2. Litúrgicas

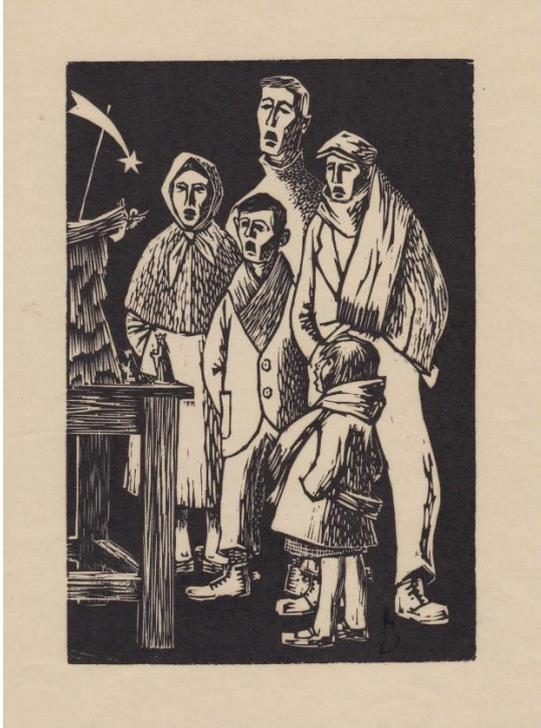


12.3.3. Figuras

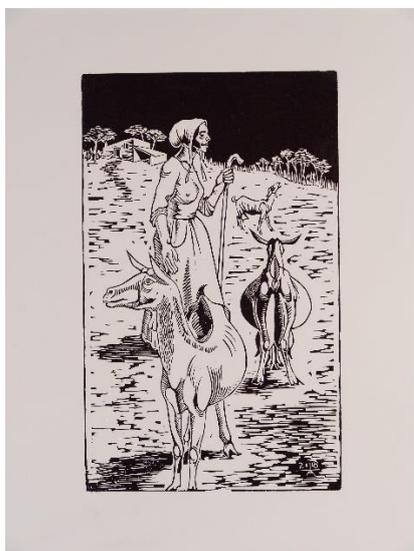
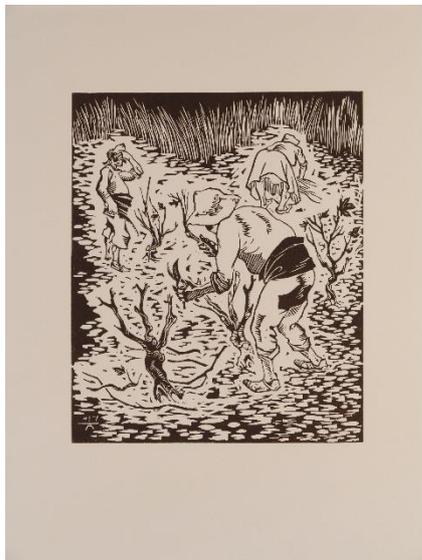
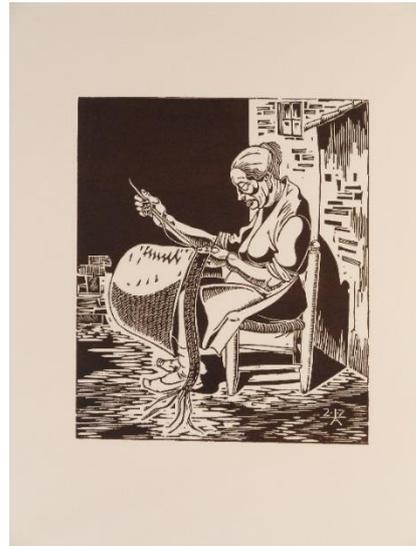


## 12.4. Xilografías

### 12.4.1. Postales navideñas

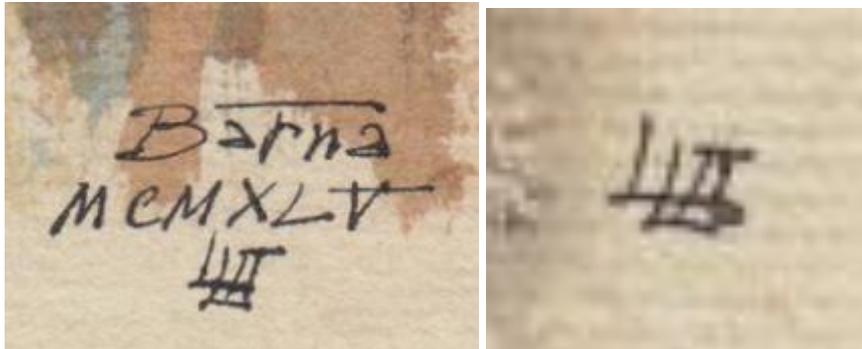


12.4.2. Costumbrismo

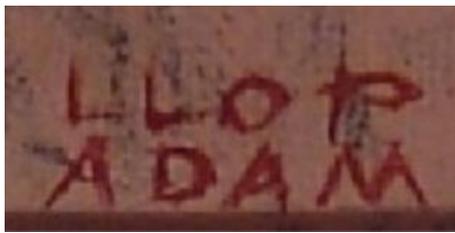


## 12.5. Firma de autor

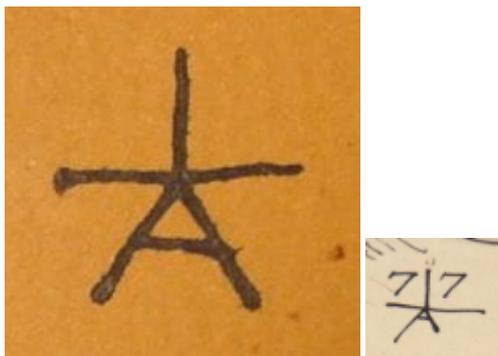
### 12.5.1. Primera



### 12.5.2. Segunda



### 12.5.3. Tercera y por la que se le identifica



## Anexo 2. Tabla de los audios y notas de voz que aparecen en el transcurso de la exposición

Obra	Descripción	Códigos QR
<i>Llop Adam, L. (s.f.). Apunts varis. Dibujo a bolígrafo (16x25).</i>	Se escuchan ovejas que balitean	
<i>Llop Adam, L. (s.f.). Oficis varis i músics. Dibujo a pluma (17x15).</i>	Se escucha a un grupo de rondalla tocando la Jota de las Tierras del Ebro cantada por Rondalla Teixidor i Torreta.	
<i>Llop Adam, L. (1967). Alcossebre Clara. Dibujo a pluma (23x32).</i>	Nota de voz grabada por Clara Llop Bosch, hija del artista Lluís Llop Adam	
<i>Llop Adam, L. (1988). Ventant lo gra. Dibujo a pluma (32x25).</i>	Se escucha como si alguien estuviera barriendo simulando que es la acción de <i>soplar el grano</i> .	
<i>Llop Adam, L. (1988). Pagès amb el cavall. Dibujo a pluma (n/d).</i>	Se escuchan caballos relinchar	
<i>Llop Adam, L. (1988). Repartint panoli (esbozo). Dibujo a pluma (n/d).</i>	Nota de voz de Joan Iniesta Llop, nieto del artista Lluís Llop Adam, explicando la vestimenta.	
<i>Llop Adam, L. (1988). Repartint panoli. Dibujo a pluma (n/d).</i>	Nota de voz de Joan Iniesta Llop, nieto del artista Lluís Llop Adam, explicando el acto de repartir el panoli en la ciudad de Tortosa.	

<p>Llop Adam, L. (1987). <i>Bugaderes</i>. Dibujo a lápiz (n/d).</p>	<p>Se escucha el sonido del agua debido a la acción de lavar la ropa.</p>	
<p>Llop Adam, L. (1988). <i>Fornet de pa</i>. Dibujo a pluma (n/d).</p>	<p>Se escucha el sonido del fuego debido al horno de leña.</p>	
<p>Llop Adam, L. (s.f.). <i>Lo sermó de la bufetada. Divendres Sant a la Seu</i>. Dibujo a bolígrafo (21x15).</p>	<p>Se escuchan las campanas de la catedral.</p>	