



<https://dx.doi.org/10.7203/eari.14.25194>

## Comunicar la mitología clásica a través de museos virtuales: una experiencia multimedia

### Communicating classical mythology through virtual museums: a multimedia experience

M<sup>a</sup> Dolores HERNÁNDEZ. Universidad de Murcia (España). [loli.hernandez@um.es](mailto:loli.hernandez@um.es)

**Resumen:** El objetivo de este trabajo es ofrecer una reflexión sobre el uso de aplicaciones digitales que contribuyan a la creación de un conocimiento multimedia, en concreto, para recrear escenarios virtuales con apariencia de salas de un museo. La finalidad es contribuir, desde la docencia, al acercamiento a las manifestaciones artísticas que hunden sus raíces en la Mitología clásica. El ejemplo de trabajo final ha sido elaborado con las aplicaciones *Emaze* y *People art factory* que combinan el uso de imágenes artísticas y la expresión oral con breves audios explicativos. Para contextualizar el método de trabajo se resalta la fase de *descriptio*, así como la relevancia que subyace en la selección de obras de arte de cada exposición. El carácter de hipertexto, de narración multilineal que adquieren los resultados finales es una de las conclusiones de estos trabajos virtuales, pues quien desarrolla el museo puede escoger el hilo narrativo que seguir. Esta conjunción pone de relieve la importancia de la habilidad creativa y comunicativa desarrollada por parte de los discentes, así como la competencia emocional. Se concluye, por último, que la naturaleza motivadora de esta práctica contribuye al buen aprendizaje de la Cultura Clásica al acercar a sus participantes a las funciones del rol de comisario de exposición, permitiéndoles observar la Mitología clásica desde múltiples perspectivas personales contribuyendo, así, a la formación integral del discente.

**Palabras clave:** enseñanza; mitología; museo de arte; aprendizaje; exposición cultural, digitalización.

**Abstract:** The objective of this work is to offer a reflection on the use of digital applications that contribute to the creation of a multimedia knowledge, in particular, to recreate virtual scenarios with the appearance of museum rooms. The aim is to contribute, from teaching, to the approach to artistic manifestations that sink their roots in classical mythology. The final work example has been developed with the *Emaze* and *People art factory* applications that combine the use of artistic images and oral expression with brief explanatory audios. To contextualize the working method,

the *descriptio* phase is highlighted, as well as the relevance that underlies the selection of works of art of each exhibition. The character of hypertext, of multilingual narration that acquire the final results is one of the conclusions of these virtual works, because whoever develops the museum can choose the narrative thread to follow. This conjunction highlights the importance of creative and communicative skills developed by learners, as well as emotional competence. Finally, it is concluded that the motivating nature of this practice contributes to the good learning of Classical Culture by bringing its participants to the functions of the role of exhibition curator, allowing them to observe classical mythology from multiple personal perspectives thus contributing to the integral formation of the disciple.

**Keywords:** teaching; mythology; art museum; learning; cultural exhibition, digitization.

## 1. ¿Por qué una herramienta digital de creación de espacios virtuales?

El poder de las tecnologías de la información y la comunicación, las TIC, en la enseñanza de las humanidades es evidente e incuestionable en aulas que hoy día están repletas de “nativos e inmigrantes digitales”<sup>4</sup>, esto es, personas que han crecido simultáneamente al momento del auge tecnológico. Las instituciones educativas no pueden dar la espalda a esta realidad. Es más lógico que se proponga un cambio del modelo de enseñanza-aprendizaje unidireccional haciendo confluir la enseñanza y las tecnologías de la información. Ya no resulta tan efectivo el método tradicional de impartición de contenidos; cabe postular una rotación del punto de partida, permitiendo al alumnado quedar en el centro y promoviendo un rol más participativo. La misma idea es sintetizada por Albarrán (2014) en su blog *La imprenta de Freinet*: “Estas prácticas educativas transmisivas decimonónicas deben sufrir una transformación de manera que este modelo unidireccional debe dejar paso a prácticas educativas basadas en modelos comunicativos más participativos y democráticos”.

La enseñanza y aprendizaje de la Mitología clásica tampoco debe ceder terreno a las TIC. No se trata solo de integrar las humanidades en las tecnologías, sino de unificarlas, tal y como se trabaja desde asociaciones como “Humanidades Digitales Hispánicas”<sup>5</sup>, por ejemplo. Es cierto que en la actualidad existen infinidad de recursos didácticos, tanto en formato de papel como en la red digital, verdaderas “autopistas de información, con caudales de contenidos casi imposibles de controlar; y hasta de conocer”, en palabras de Jiménez Alcázar (2012, pp. 42-43), a través de las cuales cualquier persona interesada puede acceder al contenido de la Mitología clásica, las genealogías de la Antigüedad, sus héroes y principales episodios, por lo que sería posible prescindir, aparentemente, del agente emisor de contenidos.

El uso de las tecnologías digitales aplicadas a la enseñanza comporta enormes ventajas y el aprendizaje de la Mitología clásica a través de estas herramientas no debe quedar al margen, del mismo modo que, por ejemplo, las bibliotecas digitales virtuales o las reuniones científicas en plataformas de *streaming* han permitido ofrecer información sobre cualquier área de

<sup>4</sup> Conceptos acuñados por Prensky (2001). Los “nativos digitales” correspondería, a amplia mente, a la generación nacida entre el 1995 y el 2005, mientras que los “inmigrantes digitales” abarcaría a las dos décadas anteriores, aproximadamente.

<sup>5</sup> Todas las actividades que organiza, así como una amplia carta de recursos y materiales, pueden consultarse en el link <https://humanidadesdigitaleshispánicas.es/>

conocimiento. El mero hecho de posicionar a un usuario en un escenario donde puede desenvolverse, si hay voluntad, ante un sinfín de datos teóricos ya es suficiente razón como para no desaprovechar la oportunidad que las herramientas digitales aportan al marco educativo en la nueva era de la Alfabetización Visual.

Allanado el camino a través del cual difundir el contenido, nadie dudaría, por otra parte, del valor en alza que comporta la Cultura Clásica en la actualidad. Los referentes culturales que hunden sus raíces en la Antigua Grecia y Roma son protagonistas, año tras año, de ciclos temáticos cinematográficos, o hacen su aparición en sagas de videojuegos, llegando a convertirse en tendencias de moda gracias a *youtubers* y artistas<sup>6</sup>. Pero sin desmerecer la opinión de quien cree que “no hay mejor medio como canal de difusión de imágenes del pasado que la pantalla de una computadora o la televisión conectada a una consola de juego” (Jiménez Alcázar, 2012, p. 51), es cierto que quedan otros escenarios digitales en los que desarrollar nuevas actividades de aprendizaje para la Cultura Clásica.

Los nuevos discentes están habituados a leer, ver y oír al mismo tiempo, lo que implica un cambio en la recepción y, por tanto, en el tipo de creación de contenido. Por todos es conocido el dicho popular “vale más una imagen que mil palabras”. La información apoyada por imágenes se propaga más veloz que si solo está acompañada por la palabra, situación que es extrapolable al mundo académico, como recuerda Santibáñez-Velilla (2006):

En los museos virtuales la palabra se completa con la imagen y los sonidos para configurarse como un auténtico lenguaje audiovisual interactivo. Hemos de reconocer que la actual información audiovisual, apoyada más en la imagen que en la palabra, ha cambiado la jerarquía de los sentidos. Las actuales generaciones se mueven en un mundo de imágenes que es preciso integrar dentro de los contenidos educativos de la lectura y comprensión de las imágenes, así como aprovechar su virtualidad educativa. (p. 160)

Existen herramientas digitales que permiten la creación de escenarios virtuales en los cuales poder combinar distintas competencias de aprendizaje. La tarea ahora no consiste en recrear mediante un video cómo podían ser los sacrificios en honor de Zeus o un día en el Circo romano, sino que con aplicaciones como *People Art Factory* (Ballester y Cárceles, 2013) o *Emaze* (Nisani et al., 2009) se persigue dar rienda suelta a la creatividad para que el usuario pueda construir un espacio, un museo, galería o teatro en el que tengan cabida distintas manifestaciones artísticas, incluso propias.

En las áreas de Geografía e Historia se han venido desarrollando muchos proyectos que emplean la recreación virtual de espacios a través de aplicaciones informáticas en tres dimensiones. Uno de los trabajos más sobresalientes en este campo es el Proyecto PLAYHIST desarrollado en el Centro de investigación aplicada y Desarrollo tecnológico, *Tecnalia*. Sus creadores proponen un espacio inmersivo en 3D con espacios del mundo helénico. El proceso creativo de espacios se combina con la experiencia de un videojuego de entretenimiento, de manera que concluyen sus

---

<sup>6</sup> Baste citar como ejemplos la saga sobre Perseo en *Furia de titanes* (Leterrier, 2010) e *Ira de Titanes* (Liebesman, 2012), la serie que tiene por protagonista a Percy Jackson (Columbus, 2010 y Freudenthal, 2013), el videojuego *Assassin's Creed Odyssey* (Bogenn et al. 2018), los *youtubers* autores de *Destripando la historia* (Pascual y Septién, 2013) o el álbum *Quimera* (Reche, 2019).

autores la eficacia constatada de este nuevo enfoque de aprendizaje (Pérez-Valle et al., 2014, p. 553).

La creación de estructuras creativas e innovadoras, en suma, la enseñanza interactiva, permite fluir ideas y favorecer la interiorización de los contenidos aprendidos. Frente a la literatura cuyos espacios creados se sirven de un lenguaje verbal, en el caso de la pintura o el cine, el espacio creado se puede ver, y tradicionalmente se dice que es más analógico, menos dado a la abstracción (Martínez García, 2009, pp. 117-118). Pero algunas aplicaciones digitales permiten la simbiosis de ambos procedimientos creativos: por un lado, las imágenes son inalterables, analógicas, pues son aquellas que los artistas han creado desde los albores y, en mayor grado, durante el Renacimiento; por otro lado, la incorporación de la voz del usuario abre un abanico a la narración hipermedia, en los términos que indica Martínez García (2009, p. 131): “El nuevo concepto de narración hipermedia es producto de la convergencia de sustancias expresivas procedentes de distintos media (imagen visual, auditiva y tipográfica, y, eventualmente, extraterritorial) amalgamadas interactivamente por programas informáticos”.

De este modo el resultado final lo constituye un espacio virtual por el que poder moverse libremente desde un ordenador, y no solo linealmente. La navegación por el espacio es libre y realista; se puede emplear el zoom, los objetos proyectan su sombra y por las salas pueden caminar otros visitantes virtuales. Se cumplen, pues, los tres principios básicos que, en palabras de Zapatero (2011, p. 76), componen las herramientas tecnológicas que permiten la creación de los museos virtuales: inmersión, manipulación y navegación. Sirvan de ejemplo las siguientes imágenes:

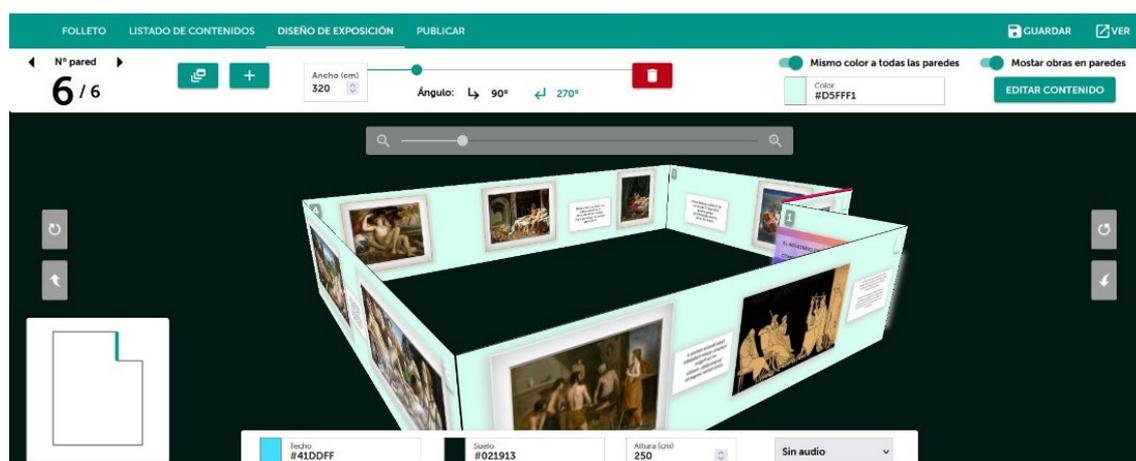


Figura 1. Museo virtual en *People Art Factory* (fotografía de la autora).



Figura2. Museo virtual en Emaze (fotografía de la autora).

Las herramientas digitales de creación de escenarios permiten distintas perspectivas y, por tanto, una información construida por los usuarios: un contenido multimedia que fusiona la imagen artística con la narración explicativa o incluso la recitación de un poema o de una pieza musical. Así, un episodio de la Antigüedad queda ante nuestros ojos armonizado junto a una selección propia de imágenes que contribuye a narrar un hecho cultural del pasado.

## 2. Objetivos de la experiencia didáctica

Mitología y arte caminan de la mano en esta experiencia didáctica en la cual el objetivo final es que se aprehenda la Historia y Cultura clásica en los detalles particulares de los episodios concretos de la mitología y las características de sus héroes y divinidades. Para alcanzar dicho conocimiento final se plantean diferentes sendas por las que transitar.

En primer lugar, es necesario resaltar el acceso a las fuentes originales de contenido. La competencia lectora, la comprensión de los textos y la correcta selección de materiales, tanto literarios como visuales, constituye el primer paso en el que detenerse para que el resultado final alcance un éxito. También es preciso saber guiar las propuestas del alumnado, de modo que abandonen núcleos temáticos que son esencialmente descriptivos o lineales, como sería, por ejemplo, “Dioniso y las Bacantes” o “La infancia de Zeus” y, en su lugar, dirigir su atención hacia temáticas que permitan un tratamiento multidireccional, esto es, en esos ejemplos, “El vino y las mujeres en la Grecia clásica” o “Derechos de la infancia y mitología”, respectivamente.

El panteón grecorromano, a pesar de su condición divina, posee los mismos sentimientos y pasiones que los humanos, razón por la que la Mitología ha sido motivo de estudio para filósofos, poetas, escultores y pintores. Entre los objetivos de esta experiencia se destaca como intención final reconocer las raíces culturales de las manifestaciones artísticas que se hunden en la Historia y Mitología clásicas y, en especial, reflexionar sobre hechos culturales actuales (el amor, la guerra, el ocio, los celos, los viajes, los sueños, la infancia, etc.) en las manifestaciones artísticas, tomando

como punto de partida las lecturas de los mitos de los autores clásicos<sup>7</sup>. La comunicación del contenido mitológico y el hecho cultural que trasciende tras él cuenta con un gran aliado gracias a las herramientas digitales de información. Si el objetivo inicial era el aprendizaje de la Mitología clásica, este queda sobrepasado por el principio innato de comunicación que rodea al propio museo virtual.

El desarrollo del trabajo implica la necesidad de seleccionar, clasificar y organizar temática y cronológicamente la información obtenida. Definir la casilla de salida donde comenzará el hilo narrativo que puede no ser lineal implica un trabajo previo de organización y reflexión, en el cual se percibe la profundidad de análisis de datos por parte del creador del itinerario. Esta construcción del argumento contribuye a potenciar las habilidades creativas y comunicativas del alumnado, objetivo que también persigue esta propuesta.

Se trata, en suma, de un trabajo interdisciplinar donde poner en práctica distintas competencias y modos de saber hacer. Además de la lectura de textos, la selección de imágenes y la incorporación de un audio narrativo-explicativo, sin duda, el objetivo más evidente que se persigue es el de impulsar el uso de herramientas digitales de creación de espacios virtuales como instrumentos válidos en la enseñanza. Se propone, así, el uso eficiente de las tecnologías en la docencia virtual para el aprendizaje en entornos conectados, en concreto, a través de las aplicaciones mencionadas *People art factory* y *Emaze*, de uso gratuito y libre<sup>8</sup>.

El carácter interdisciplinar, como puede intuirse, se observa en la convergencia con materias de diferentes saberes humanos. El empleo de un vocabulario correcto y específico, así como el aprecio por la obra artística y la contemplación de referentes del patrimonio cultural de la humanidad contribuyen asimismo a desarrollar un papel activo en la conservación y el reconocimiento de la influencia del mundo clásico en nuestra cotidianeidad, como recuerda Robles Rey (2006, pp. 402-403).

### 3. La creación de un museo virtual

#### 3.1. Planificación y observaciones previas

El personal docente ha de tener previamente bien ligados todos los cabos para evitar situaciones de improvisación que aboquen a un resultado imperfecto. Adelantarse a los posibles problemas y dudas que puedan generarse asegura un buen rodaje desde el principio. El éxito y beneficio de la práctica de museos virtuales como recurso didáctico, como indica Santibáñez-Velilla (2006, p. 156), “requiere de la programación de estrategias didácticas para adquirir contenidos conceptuales y contenidos procedimentales, así como para desarrollar actitudes y valores”.

---

<sup>7</sup> No es posible citar en esta nota todas las fuentes de textos mitológicos. Las obras de Grimal (2004) y Elvira Barba (2008) son minuciosas en esta tarea, así como los trabajos García Gual (2002) y de Guarino Ortega (2008).

<sup>8</sup> Existen otras muchas herramientas digitales de creación de espacios virtuales, como, por ejemplo, *Google Art Project*, *Virtual Gallery* o *Blender*.

Por tanto, las recomendaciones que se sugieren son las siguientes:

- Conviene estar familiarizado con la herramienta digital escogida. Será necesario abrir una cuenta de usuario y crear un perfil para, posteriormente, ir cargando el contenido digital de imágenes y audio. En algunas versiones gratuitas la capacidad de datos que se permite cargar es limitada, por lo que puede convenir almacenar dicha información en formatos de menor resolución.
- El personal docente ofrecerá redes, manuales de guía, un videotutorial o itinerario guiado de todas las fases que se han de seguir. En términos pedagógicos es la construcción del andamiaje.
- Es aconsejable crear una tarea final que sirva de muestra de aquello que se ha pedido crear. En concreto, en la experiencia didáctica desarrollada se crearon sendos museos con las aplicaciones *Emaze* y *People art factory*. El hilo conductor estaba formado por manifestaciones artísticas que referenciaban la antítesis del "Amor y la Guerra"<sup>9</sup>, temática que hunde sus raíces en un mito clásico ampliamente representado en el arte: el adulterio de Venus con Marte.
- En el caso de que se plantee la creación del museo virtual como una actividad evaluable, es necesario elaborar una rúbrica de evaluación con criterios de calificación bien definidos. Entre ellos puede considerarse el número de piezas expuestas, la creatividad en el itinerario, el uso correcto de la lengua, la toma de decisiones y autonomía en el proceso, la puntualidad en la entrega, la colaboración de agentes externos o la transferencia del conocimiento generado.

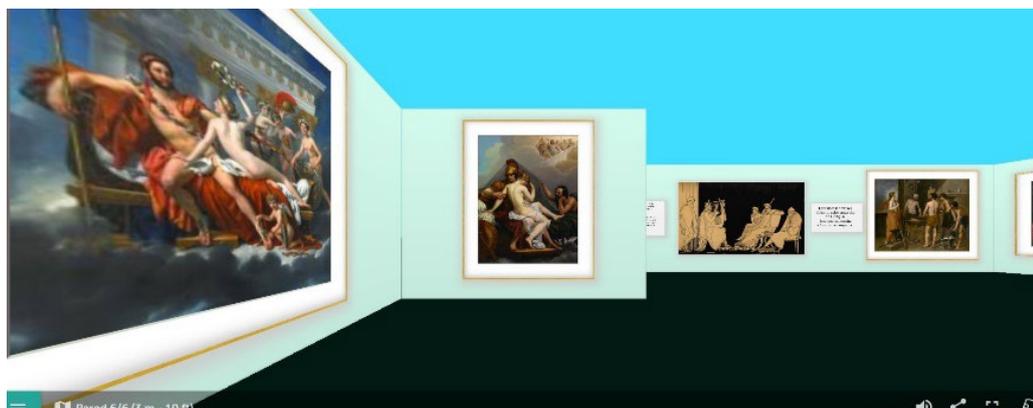


Figura 3. Museo virtual “El adulterio de Venus y Marte o cómo la Guerra se depona ante el Amor” en *People Art Factory* (fotografía de la autora).

### 3.2. Del aula al comisariado de exposiciones

Además de la posibilidad de igualar el acceso a la información, entre las ventajas de las herramientas digitales se cuenta la oportunidad de simular que el usuario pueda experimentar el rol de comisario de exposición. En todas las exposiciones de arte es el comisario quien dota de

<sup>9</sup> En los siguientes enlaces puede visualizarse dichos museos virtuales:  
<https://peopleartfactory.com/g/y7BbuqPzkYU0LPHmM1a6> y  
<https://www.emaze.com/@AOQFOIQWI/un-a-dulterio-mtico>

sentido al conjunto de piezas que, conjuntadas, construyen un mensaje relevante para el público. El comisario no acumula sin más piezas en una exposición, sino que planifica su génesis a partir de una seria selección, estudiando los vínculos y el discurso que mantienen las piezas entre sí, haciendo “que el comisario asuma con plena capacidad un papel similar al de un director de cine” (Chaguaceda y Guilarte, 2019, p. 355). El ideario del comisario de la exposición es el que, al final, termina imponiéndose, pues la exposición no es algo neutral, sino que cada una de las piezas escogidas tiene una indudable razón detrás, como también la tienen las piezas que se quedan en los almacenes.

El reto del docente es dotar de estrategias que permitan que cada sujeto pueda, además de acceder a la información sin barreras, construir un conocimiento creativo e innovador. Poder divulgar, sin fronteras, todo tipo de creación artística es un horizonte que hasta hace unos años no estaba accesible a un amplio sector de la sociedad. Incluso los grandes museos reconocen que comienzan a competir con esta realidad y, por ello estiman que “es necesario desarrollar estrategias de comunicación para que esa ‘puerta de salida’ de la atención pueda convertirse en una ‘puerta de entrada’ y sea capaz de atraer, desde lo virtual, visitantes al mundo real” (Chaguaceda y Guilarte, 2019, p. 354).

### 3.2.1. La selección de imágenes

En el mundo de la cultura, la comunicación del hecho artístico no radica en narrar una historia o un mito. El éxito de la comunicación radica en cómo se cuenta. Una pertinente selección de imágenes es el primer paso para el discurso narrativo mitológico que se quiera exponer. A continuación, se presenta una hipotética antología temática de hechos mitológicos acompañados de algunas manifestaciones artísticas:

- Frente al carácter vengativo que habitualmente se resalta en las acciones de los dioses olímpicos, en otras muchas ocasiones las obras pictóricas se hacen eco de la bondad y generosidad de las divinidades. Se puede subrayar, por ejemplo, el carácter benévolo de Júpiter y Mercurio al comprobar la piedad de los ancianos Filemón y Baucis (OV. *met.* 8, 611-724), episodio retratado por Elsheimer (1609-1610), Rubens (1620 ca.), Rembrandt (1658) o Restout (1769), entre otros. Esta actitud de generosidad es compartida con la diosa de la agricultura, Ceres, quien enseña el don de la agricultura a Triptólemo (HIG. 147, OV. *met.* 5, 642-661), episodio retratado en sus distintas escenas por Louis-Jean-François Lagrenée (1779) y Károly Brocky (1853 ca.).
- Otro hilo narrativo puede estar configurado por el desgarrador simbolismo de los mitos y las irreconciliables fuerzas psicológicas (imagen 4). Las creaciones de Füssli, representante de la corriente de *Sturm and Drang*, bucean en el mundo trágico de personajes míticos como Circe, Tiresias, Hécate o la desdichada Dido. La narración hipertextual se completa, en este caso, con un clip de la película *For this is my body* (Muret, 2006), donde el protagonista reflexiona sobre el sentido de los mitos trágicos griegos.
- La realidad transgénero está presente en más de un episodio de la Mitología clásica. Son muchos los mitos que ilustran el cambio de género. Las representaciones de los mitos en los que tiene lugar esa transformación, como, por ejemplo, los de Hermafrodito (Gossaert, 1520) o de Hipómenes y Atalanta (Reni, 1620-1625 o la conocida fuente madrileña de Cibeles, en Madrid) permiten una

reflexión sobre esta realidad tan actual. Estas escenas se pueden completar con textos de las historias de Ceneo / Cenís, mujer lapita que tras la violación de Posidón fue convertida en varón (Ov. *met.* 12, 168-209), Tiresias (HIG. 75 y Ov. *met.* 3, 316-338), protagonista de la misma metamorfosis o el mito de Ifis y Yante (Ov. *met.* 9, 666-797), donde el cambio de género culmina en boda.

- En el antiguo mediterráneo el medio de transporte habitual era el de la navegación. En muchas obras pictóricas se representan expediciones marítimas que aluden a las grandes aventuras de héroes griegos: aqueos, troyanos, argonautas, etc. Por ejemplo, la mágica nave Argo (HIG. 14, 33) que llevó a Jasón a cruzar el Mar Negro es el tema central en varias obras pictóricas que abarcan desde el más temprano Renacimiento (Roberti, 1480 ca. y Costa, 1500-1530), hasta el siglo XIX (Volonakis). El viaje por las rutas marítimas se puede completar con la representación de Ariadna abandonada en Naxos (HIG. 43 y Ov. *Her.* 10) en la obra de Waterhouse (1898), en cuyo segundo plano aparece la nave de Teseo.

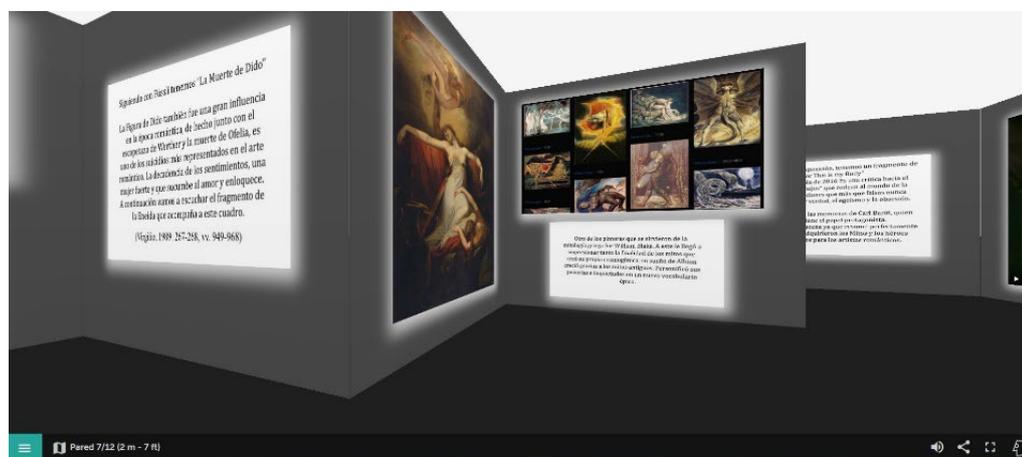


Figura 4. Museo virtual “El desgarrador simbolismo de los mitos” en *People Art Factory* (fotografía de la autora).

### 3.2.2. La *descriptio*.

En la lectura y escritura de textos clásicos reside el argumento narrativo que finalmente recoge el artista en su producción pictórica. Construir una exposición no es muy diferente del hecho creativo de narrar un relato. El comisario de la exposición establece con el público un diálogo donde la palabra es sustituida por las imágenes. Pero en una tarea multimedia el contenido argumental de la obra de arte puede estar enriquecido con una descripción, recurso ampliamente trabajado en educación (Garnica, 2019).

La descripción es un recurso didáctico conocido en la Antigüedad, en los llamados *προγυμνάσματα*, ejercicios preparatorios para los futuros oradores, en los que debían poner en práctica las técnicas de la retórica<sup>10</sup>. La tarea de describir contribuye al aprendizaje del alumnado

<sup>10</sup> Se tiene conocimiento de estos ejercicios a través de los manuales de Teón (§118), Hermógenes (§23) y Aftonio (§12), entre otras fuentes.

no solo desde el punto de vista expresivo, donde cada alumno puede ofrecer una descripción totalmente diferente a la del resto de sus compañeros, sino que también es un buen recurso de carácter interdisciplinar, pues contribuye a desarrollar la competencia lingüística, así como la cultural y artística.

La obra de arte se conoce cuando se lee en aquello que dice, pero también en lo que calla. Es preciso ir recorriendo cada uno de los elementos reflejados sabiendo diferenciar entre etopeya, retrato y prosopografía para evitar mezclar cualidades físicas y psicológicas de personajes. La elaboración de vocabularios es la tarea central dentro de esta actividad. Toda descripción precisa de un compendio de palabras que utilizar. Se pueden elaborar, por ejemplo, listas de objetos y atributos de las divinidades, armas de guerra, lugares topográficos, animales, o catálogos de vegetación. El vocabulario puede estar distribuido en campos semánticos (colores, partes del cuerpo, adjetivos o formas), según el nivel de dificultad de los discentes.

### **3.2.3. El hilo hipertextual.**

En estas exposiciones, la lectura del hecho cultural mítico puede no ser lineal. El visitante selecciona el contenido que prefiere: lo organiza, lo sintetiza, lo reflexiona y, finalmente lo reelabora en su psique, siendo él mismo coautor de su propio conocimiento. El recurso de poder emplear distintos cronotopos en la descripción de un mismo hilo narrativo constituye una de las aptitudes de mayor potencialidad de los museos virtuales. El discente puede jugar con la linealidad narrativa del episodio, empezando por el final de la historia y retrotraerse hasta el inicio que haya imaginado, o bien, puede ofrecer episodios simultáneos y contemporáneos que permitan ofrecer una visión panorámica del hecho narrado.

Retomando alguno de los ejemplos indicados *supra*, se puede, por ejemplo, ir avanzando por ciclos de héroes diferentes, en el caso de la exposición sobre las expediciones marítimas, en las que se abordarían sucesos mitológicos referentes a Jasón y los Argonautas, los *nostoi* de Odisseo y Eneas o las aventuras de Teseo. El hilo de la exposición podría comenzar por donde cada visitante se sintiera más sugestionado, pues al final de la visita virtual todos habrían podido trazar en su imaginario un mismo conjunto temático: el mundo del mar en la Antigüedad.

Los hipertextos que se pueden crear pueden ser de formatos muy diferentes. A los textos de fuentes originales se suelen añadir poemas, clips de escenas de películas o segmentos musicales. El foro o debate telemático, junto con la lectura de códigos QR amplía las posibilidades de narrar en múltiples frecuencias o canales. Así queda patente una visión unitaria del mundo, en tanto que no está fragmentado y que se comprende de un modo global.

### **3.3. Una experiencia para expresar emociones.**

Por su propia esencia, los museos son espacios que fomentan la actividad emocional a través de la interacción e intervención. Una exposición artística es un espacio donde intercambiar y construir, donde fomentar el pensamiento crítico, trabajar en equipo y desarrollar, en definitiva, una competencia emocional, como ya dijera Aristóteles:

Por ello [los filósofos y el resto de las demás personas] se complacen en ver las imágenes, porque al contemplarlas resulta que aprenden y deducen qué es cada cosa, por ejemplo,

que esta figura representa a tal persona. Porque, si el objeto representado no ha sido visto con anterioridad, la imagen no producirá placer en tanto que imitación, sino por la ejecución, el color o alguna otra causa semejante. (Arist. *Po.* 1448b. Trad. de T. Martínez Manzano y L. Rodríguez Duplá 2011, Madrid)

Quien crea un museo virtual se siente comprometido con el público que observará su creación. Esta conciencia estimula el proceso creativo de construcción del aprendizaje. Más importante, si cabe, que el hecho de que el discente sepa identificar las metamorfosis de Dafne o Narciso es la posibilidad de comunicar otros hechos culturales (la violencia sexual, por ejemplo). Al mismo tiempo, el creador de la exposición necesariamente ofrece su visión personal, de denotada implicación afectiva, tanto por la selección de imágenes, como por la estructura o los textos escogidos.

Sin duda el momento histórico que ha supuesto una inflexión en la comunicación cultural y emotiva emanada a partir de las obras de arte ha sido el de los años de confinamiento por la pandemia Covid. El uso de herramientas digitales mediante las cuales desarrollar la expresividad de emociones experimentó un auge, en especial, durante los años 2019 y 2020. En el blog de la profesora Pérez Arceo<sup>11</sup> se exponen diferentes exposiciones virtuales creadas a partir de la aplicación *People Art Factory*. Como indica la docente, el objetivo de dichas exposiciones era que su alumnado pudiera comunicar sus sentimientos y procurarles una buena salud emocional.

Desde las etapas de educación infantil se debe fomentar la comprensión y análisis crítico de las obras de arte, como recuerda Sara Domingo (2020, p. 20), pues permite a los alumnos adquirir conciencia emocional debido a que cada uno puede tener una idea propia del cuadro en cuestión y diferente de la de los demás. La creación de un museo virtual propio motivará al alumnado a que compartan sus propios sentimientos y emociones a través del arte, por medio de la imaginación y la fantasía.

Ante el hipotético resultado de interpretaciones de la obra de arte en términos de contravalores, el museo virtual se expande como un lienzo en el que recoger otras elucidaciones de la obra de arte más acordes a sentires democráticos y valores de conservación del patrimonio. A pesar de la autoría personal, el museo virtual no ha de ser un espacio cerrado que impida contrargumentar. La libertad que radica en la interpretación de la obra artística se multiplica infinitamente en sus variantes, permitiendo que existan otras visiones de la obra de arte más educativas socialmente. El pensamiento convergente y divergente se potencia, permitiendo un estilo cognitivo de independencia, más allá de una visión única (Santibáñez-Velilla, 2006, p. 160). En definitiva, el ser humano toma conciencia de su existencia como ser social a través de la relación con otros iguales.

#### **4. Transferencia y resultados**

Son varios los espacios de aprendizaje que este trabajo logra rellenar en los discentes. Desde la perspectiva práctica de la inmediatez del mundo actual cabe resaltar la realidad de la falta de espacio para el archivo de datos. Muchas galerías de arte tienen en sus almacenes acumuladas piezas a las que no pueden dar salida en sus salas. El proyecto presentado ofrece la posibilidad de

---

<sup>11</sup> <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/alumnos-expresan-emociones-y-a-ficiones-con-arte>

crear espacios virtuales paralelos donde presentar esas producciones que aguardan su turno; las gerencias de los museos podrían verificar, además, el interés del público por esas “otras” piezas y programar futuras exposiciones. Con esa finalidad fue elaborado un proyecto global en el IES “Pedro Espinosa” de Antequera (Málaga) que permitió catalogar el inventario del centro y musealizar el patrimonio de materiales científico-históricos del siglo XIX (Ariza y Naz, 2016). En la misma línea, pero a mayor escala cabe mencionar el Museo Virtual de Arte Uruguayo (MUVA)<sup>12</sup>, que nació el año 1997 (Panozzo, 2013) o el Museo Virtual del Ingeniero Jorge Reynolds Pombo, cuyas fases de creación y resultados están expuestos en el trabajo de Ruiz et al. (2017).

Conviene resaltar en esta práctica la maleabilidad y facilidad de la herramienta digital para adaptarse a las diferentes necesidades de los alumnos y a sus ritmos de aprendizaje. Las TIC mejoran la calidad de vida y la integración social y laboral de las personas con discapacidad (Martín-Laborda 2005, p. 27). Es posible atender la pluridiscapacidad del alumnado cuando el resultado final permite que cada usuario se tome su tiempo en leer una cartela, pueda activar el audio de una explicación el número de veces que considere oportuno o participar en un chat preguntando dudas. En efecto, es en la estructura interactiva de acceso a la información donde radica el potencial didáctico de los museos virtuales, favoreciendo la construcción del conocimiento a través del ritmo determinado por cada usuario (Santibáñez-Velilla 2006, p. 158).

Los museos virtuales, además, amplían el horizonte de fronteras. Es fácil que cualquier visitante de esta actividad pueda intercambiar sus impresiones con otras escuelas del ciberespacio de forma sincrónica o en diferido. Romper la pared del ordenador y compartir las experiencias emotivas que hayan podido nacer es, sin lugar a duda, la mayor satisfacción con la que un comisario *amateur* puede llenar su mochila de aprendizaje.

La generación de trabajos colaborativos y cooperativos con otras áreas de conocimiento o lugares de aprendizaje aguarda el pistoletazo de salida tras estas primeras exposiciones virtuales. La simbiosis con otros modelos de enseñanza como la gamificación puede contribuir a una mayor presencia de los museos virtuales: actividades del tipo de *Scape Room*, de inserción de cuestionarios como los creados con *Kahoot* que deban resolver los visitantes de una misma sala virtual o, incluso, la recreación de vivencias similares a las de “una noche en el museo” son solo algunas ideas.

El estímulo en la investigación artística y cultural es, en definitiva, la principal conclusión y avance de este trabajo. Nunca terminamos de aprehender los datos de nuestro pasado que han dejado una huella innegable en valores y principios éticos y culturales actuales. Indagar las sendas que nos permitan recorrer ese acervo cultural por caminos no solo de ida y vuelta, sino también por paseos circulares o sin meta definida es el motor que no puede dejar de impulsar la tarea del docente.

---

<sup>12</sup> El link <https://www.youtube.com/watch?v=fwbRLq3VJmw> ofrece una breve presentación del museo virtual.

## Referencias bibliográficas

- Albarrán, A. (8 de abril de 2014). *La transmisividad en la docencia: alternativas para una educación más democrática*.  
<https://laimprentadefreinet.wordpress.com/2014/04/08/transmisividad-en-la-docencia-y-sus-alternativas/> [Fecha de consulta 01/10/2023]
- Ariza, M. & Naz, A. (2016). La creación del Museo Virtual del Patrimonio del IES “Pedro Espinosa”: una tarea de todos. *Cabás: Revista del Centro de Recursos, Interpretación y Estudios en materia educativa (CRIEME) de la Consejería de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de Cantabria (España)*, 16, 82-108.  
<http://revista.muesca.es/articulos16/379-la-creacion-del-museo-virtual-del-patrimonio-del-ies-pedro-espinosa-una-tarea-de-todos> [Fecha de consulta 01/10/2023]
- Ballester, R. & Cárcelos, P. (2013). *People Art Factory*. [Aplicación web].  
<https://peopleartfactory.com/>
- Bogenn, T., Sims, K., Owen, M., & Prima, G. (2018). *Assassin's creed odyssey* [videojuego]. Prima Games.
- Brocky, K. (1853 ca.). *Ceres and Triptolemos* [óleo sobre madera]. Miskolc: Ottó Herman Museum.
- Columbus, C. (Director). (2010). *Percy Jackson y el ladrón del rayo* [Película]. Zinder.
- Costa, L. (1500-1530). *El Argo* [témpera sobre tabla]. Padua : Museo Cívico.
- Chaguaceda, C. & Guilarte, C. (2019). Comisariar la institución: reflexiones sobre comunicación, arte, museos e impacto. *Boletín de la ANABAD*, 69(4), 349-361.
- Domingo, S. (2020). *El viaje de las emociones a través del Arte*. [Trabajo fin de grado]. Universidad de Zaragoza.
- Elsheimer, A. (1609-1610). *Jupiter und Merkur bei Philemon und Baucis* [óleo sobre cobre]. Dresde: Staatliche Kunstsammlungen Dresden.
- Elvira Barba, M. A. (2008). *Arte y Mito. Manual de iconografía clásica*. Editorial Silonia.
- Freudenthal, Th. (Director). (2013). *Percy Jackson y el mar de los monstruos* [Película]. Trireme Productions.
- García Gual, C. (2002). Relato mítico y momento pictórico: Rubens y Ovidio. En VV. AA. *Historias inmortales* (pp. 281-198). Galaxia Guttenberg.
- Garnica, A. (2019). La *descriptio* como recurso educativo. *Thamyris, nova series Revista de Didáctica de Cultura Clásica, Griego y Latín*, 10, 17-42.
- Gossaert, J. (1520). *Las metamorfosis de Hermafrodito y Salmacis* [tabla]. Róterdam : Museo Boijmans Van Beuningen.
- Grimal, P. (2004). *Diccionario de la mitología griega y romana*. [Trad. F. Payarols]. Editorial Paidós.
- Guarino Ortega, R. (2008). *La mitología clásica en el arte*. Universidad de Murcia.

- Jiménez Alcázar, J. F. (2015). Cambio de época versus época de cambios. Medievalistas y nuevas tecnologías. En A. Vanina Neyra y G. Fabián Rodríguez (Eds.), *¿Qué implica ser medievalista? Prácticas y reflexiones en torno al oficio del historiador: Vol. 1 El Medioevo Europeo* (pp. 39-52). Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata.
- Lagreneé, L. J. F. (1769). *La moisson, ou Cérès et Triptolème* [óleo sobre lienzo]. Versailles: Musée National du Château.
- Leterrier, L. (Director). (2010). *Furia de titanes* [Película]. Legendary Pictures.
- Liebesman, J. (Director). (2012). *Ira de titanes* [Película]. Legendary Pictures.
- Martín-Laborda, R. (2005). *Las nuevas tecnologías en la educación*. Fundación Auna.
- Martínez García, M<sup>a</sup>. A. (2009). El nuevo espacio interactivo. Confluencias entre la literatura y el multimedia. *Siranda. Revista de Estudios Culturales, Teoría de los Medios e Innovación Tecnológica*, 2, 114-148.
- Muret, P. (Director). (2006) *For this is my body* [Película]. SRG SSR, Radio Televisión Suiza.
- Nisani, M., Schwartz, Sh. & Livshin, A. (2009). *Emaze* [Aplicación web multiplataforma] Visual Software Systems Ltd. <https://www.emaze.com/>
- Panozzo, A. (2013). El ser virtual. El museo virtual. El Museo de Arte de Uruguay, MUVA. *ACA Digital. Revista de la asociación aragonesa de críticos de arte*, 24, (6 pág.).
- Pascual A. & Septién, R. (2013). *Destripando la historia* [Canal]. Youtube. <https://www.youtube.com/user/rodrigoseptienprod/featured> [Fecha de consulta 01/10/2023].
- Pérez-Valle, A., Aguirrezabal, P. & Sillaurren, S. (2014). Playhist: Play and Learn History. Learning with a Historical Game vs An Interactive Film. En M. Ioannides, N. Magnenat-Thalmann, E. Fink, R. Žarnić, A. Y. Yen & E. Quak (Eds), *Digital Heritage. Progress in Cultural Heritage: Documentation, Preservation, and Protection. Lecture Notes in Computer Science*, 8740, (pp. 546-554). Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-13695-0\\_54](https://doi.org/10.1007/978-3-319-13695-0_54)
- Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales. *On the Horizon*, 9, 6. MCB University Press. [Trad. Julia Molano en [https://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj1puqf5dSBaxXMVaQEHSw5CvEQFnoECBEQAQ&url=https%3A%2F%2Faprenderapensar.net%2Fwp-content%2Fuploads%2F2010%2F10%2FNativos-digitales-part1.pdf&usg=AOvVaw3oaIQY5O\\_Jil-Qg7DCUkDk&opi=89978449](https://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj1puqf5dSBaxXMVaQEHSw5CvEQFnoECBEQAQ&url=https%3A%2F%2Faprenderapensar.net%2Fwp-content%2Fuploads%2F2010%2F10%2FNativos-digitales-part1.pdf&usg=AOvVaw3oaIQY5O_Jil-Qg7DCUkDk&opi=89978449) [Fecha de consulta 01/10/2023].
- Reche, A. (2019). *Quimera* [CD, formato digital]. Universal Music Group.
- Rembrandt (1658). *Filemón y Baucis* [óleo sobre lienzo]. Washington DC: Galería Nacional de Arte.
- Reni, G. (1620-1625). *Atalanta e Hipómenes* [óleo sobre lienzo]. Madrid : Museo del Prado y Nápoles: Museo Capodimonte.

- Restout, J. B. (1769). *Philemon and Baucis giving hospitality to Jupiter and Mercury* [óleo sobre tela]. Tours: Musée des beaux-arts de Tours.
- Roberti, E. de' (1480 ca.). *Los Argonautas abandonan la Cólquida* [óleo sobre tabla]. Madrid : Museo Thyssen-Bornemisza.
- Robles, E. (2015). Una experiencia en el aula: repercusión de la mitología grecolatina y el museo del Prado. *Thamyris, nova series Revista de Didáctica de Cultura Clásica, griego y latín*, 6, 399-422. <http://www.thamyris.uma.es/Thamyris6/ROBLES.pdf> [Fecha de consulta 01/10/2023].
- Rubens, P. P. (1620 ca.). *Paisaje con Filemón y Baucis* [óleo sobre lienzo]. Viena: Museo de Historia del Arte de Viena.
- Ruiz, W., Córdoba, H. & Zipa, O. L. (2019). La investigación-creación, generador de conocimiento para la construcción de un museo virtual del patrimonio científico y cultural del Dr. Jorge Reynolds Pombo. *Calle 14. Revista de investigación en el campo del arte*, 14(25), 206–223. <https://doi.org/10.14483/21450706.14077>
- Santibáñez-Velilla, J. (2006). Virtual museums as a teaching and learning tool. [Los museos virtuales como recurso de enseñanza-aprendizaje]. *Comunicar*, 27, 155-162. <https://doi.org/10.3916/C27-2006-24>
- Torres Vargas, G. A. (2003). *El concepto de biblioteca virtual y su relación con el acceso universal a los documentos*. [Tesis UCM]. Universidad Complutense de Madrid. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/3815/> [Fecha de consulta 01/10/2023].
- Volonakis, K. (fecha incierta). *Argo* [óleo sobre tabla]. Colección privada.
- Waterhouse, J. W. (1898). *Ariadne* [óleo sobre lienzo] Colección privada.
- Zapatero, D. (2011). Virtual 3D (Mupai Virtual 3D). *Arte, individuo y sociedad*, 23(1), 73-79.