

H

O

P

E

ELENA VÁZQUEZ-JIMÉNEZ
(editora)



Editorial Universidad de Sevilla

ELENA VÁZQUEZ-JIMÉNEZ
(EDITORA)

HOPE



UNIVERSIDAD DE SEVILLA
u eus
Editorial Universidad de Sevilla

SEVILLA 2022



Comité editorial:

Araceli López Serena
(Directora de la Editorial Universidad de Sevilla)
Elena Leal Abad
(Subdirectora)

Concepción Barrero Rodríguez
Rafael Fernández Chacón
María Gracia García Martín
Ana Ilundáin Larrañeta
María del Pópulo Pablo-Romero Gil-Delgado
Manuel Padilla Cruz
Marta Palenque Sánchez
María Eugenia Petit-Breuilh Sepúlveda
José-Leonardo Ruiz Sánchez
Antonio Tejedor Cabrera

Reservados todos los derechos. Ni la totalidad ni parte de este libro puede reproducirse o transmitirse por ningún procedimiento electrónico o mecánico, incluyendo fotocopia, grabación magnética o cualquier almacenamiento de información y sistema de recuperación, sin permiso escrito de la Editorial Universidad de Sevilla.



Esta obra se distribuye con la licencia
Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)

© Editorial Universidad de Sevilla 2022
c/ Porvenir, 27 - 41013 Sevilla.
Tífs.: 954 487 447; 954 487 451; Fax: 954 487 443
Correo electrónico: eus4@us.es
Web: <<http://www.editorial.us.es>>

© Elena Vázquez-Jiménez (editora) 2022

© De los textos, los autores 2022

© De la imágenes los autores 2022

Impreso en España-Printed in Spain
Impreso en papel ecológico

DOI: <https://dx.doi.org/10.12795/9788447222575>
Realización digital: ed-Libros. Fernando Fernández

ÍNDICE

TECNOLOGÍA, CREATIVIDAD Y DIVULGACIÓN CIENTÍFICA EN EL GRADO DE CONSERVACIÓN Y RESTAURACIÓN: LA INTERVENCIÓN EN LA PINTURA DE CABALLETE EN UNA VISIÓN ARTÍSTICA A TRAVÉS DEL CÓMIC. Elena Vázquez-Jiménez	7
UNA NUEVA EXPERIENCIA FORMATIVA: EL RELATO GRÁFICO DEL PROCESO DE RESTAURACIÓN DE UNA PINTURA SOBRE LIENZO. Javier Bueno-Vargas	13
HOPE: SIMULACIÓN VIRTUAL DE UN ESPACIO EXPOSITIVO Israel Tirado García	19
ACERCA DE LA RESTAURACIÓN... Beatriz Prado Campos	23
¿CÓMO ES ESTRUCTURAMENTE UNA PINTURA DE CABALLETE? M. ^a Dolores Zambrana Vega	25
LÁMINAS	
Manuel Jiménez García	28
Antonio Naranjo Álvarez	30
María Barrera Guerra	32
José Luis Alcaide Roldán	34
Carolina Álvarez Rodríguez	36
Carmen Gallego Peña	38
Carmen Bernal Humanes	40
Pablo Brazo Mora	42
Carlos Carnevali Román	44
José Pedro Cobreros Oliva	46
Marta Fernández Cabrerizo	48
Luis García Bernabé	50
Blanca García García	52
Elena Vázquez-Jiménez	54
Araceli Camero Garzón	56
M. ^a Ángeles García Lozano	58

HOPE: SIMULACIÓN VIRTUAL DE UN ESPACIO EXPOSITIVO

Israel Tirado García
Universidad de Sevilla

En el marco de las actividades que han conformado el proyecto *Tecnología, creatividad y divulgación científica en el Grado de Conservación y restauración: la intervención en la pintura de caballete en una visión artística a través del cómic*, el uso de los soportes virtuales como medio extensivo para la difusión de los resultados obtenidos ha supuesto una parte sustancial de su contenido.

Las obras producidas por el alumnado y posteriormente expuestas en una de las dos salas expositivas con las que cuenta la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla han sido dotadas de un soporte de difusión virtual, a fin de extender el conocimiento generado más allá de las fronteras físicas y temporales. Con ello, además de conferir a la exposición un soporte complementario al tradicional, se ha contribuido a la divulgación científica de la intervención en la pintura de caballete a través del cómic.

No obstante, cabe subrayar que la difusión del conocimiento y de la cultura mediante plataformas virtuales (visuales) ha dejado de ser ya una novedad tal como hace tan solo unos años se podría ver o entender. En este aspecto, y en el mundo del arte en especial, posiblemente la pandemia en la que nos encontramos inmersos haya acelerado y potenciado el paradigma visual de instituciones culturales como museos, exposiciones o galerías. Aunque el acceso a los eventos culturales propios de estas instituciones ha venido principalmente unido al despliegue de un gran número de medidas restrictivas (reducción de foros y visitas permitidas, horarios interrumpidos, exposiciones canceladas, etc.) estas mismas han visto crecer de manera sobresaliente el interés del público tanto por sus programas como por las alternativas publicadas en sus páginas web.

Antes de la situación sanitaria actual, el soporte virtual interactivo era un medio de difusión con el que contaban sobre todo grandes museos e instituciones y algunas galerías; sin embargo y a raíz de este cambio, estos recursos visuales se han visto multiplicados, potenciados y mejorados. El sistema para la divulgación y el conocimiento del arte parece haberse reinventado frente a otro que literalmente "agolpaba" a visitantes frente a una mismo evento u obra. Esta evolución o cambio de perspectiva en la contemplación de las obras de arte se encuentra en continua evolución y extensión, desarrollándose de forma exponencial distintas alternativas tanto en los grandes museos como en las galerías más modestas, conviviendo así, en cualquiera de ellas, dos posibilidades visuales para un mismo evento.



Por otro lado, tanto la alternativa interactiva como su creciente demanda han propiciado que estas exposiciones hayan mejorado en muchos casos de manera extraordinaria, ofreciendo la posibilidad de contemplar una obra determinada en una altísima calidad, ya fuera en el aspecto constitutivo como en el de su conservación (pinceladas, tela, urdimbre, deterioros, intervenciones, etc.). Así, una vez más, los grandes avances tecnológicos en imagen quedan al servicio del mundo de arte.

Estos avances nos permiten, por ejemplo, entre otras muchas opciones, asistir a las visitas guiadas que ofrece el Museo del Prado (Madrid), el Louvre (París) o el MET (Nueva York), entre otros tantos. Aunque en estos casos se requiere para muchos de ellos la compra de una entrada, existen otras plataformas virtuales expositivas –atemporales y de conocimiento– gratuitas, como la disponible en la plataforma Google Arts & Culture y en la que se puede disfrutar de obras de grandes artistas agrupados en diferentes temáticas.

En consonancia con lo expuesto, el sistema expositivo utilizado en el presente proyecto derivó en dos realidades o soportes, la física y la virtual, utilizando en ambos casos los servicios propios de la Universidad de Sevilla. Para el caso del desarrollo de la dimensión virtual el proyecto ha contado con dos herramientas que han sido conectadas entre sí: la plataforma web Expobus y la creación de un entorno virtual para la visualización de las obras gráficas expuestas.

Expobus fue creado con la intención de sacar a la luz el rico fondo histórico que custodia la Universidad de Sevilla. Está destinado a la divulgación en la red del legado patrimonial a fin de contribuir a garantizar su conocimiento y pervivencia. Gracias a esta herramienta, el público tiene acceso a las obras expuestas, ofreciéndose además, como recurso visual, una extensión interactiva de la exposición realizada mediante imágenes 360°, que, codificadas y enlazadas convenientemente, pretenden simular el espacio expositivo en el que el visitante puede conocer e interactuar en modo inmersivo con el contenido expuesto con total libertad.

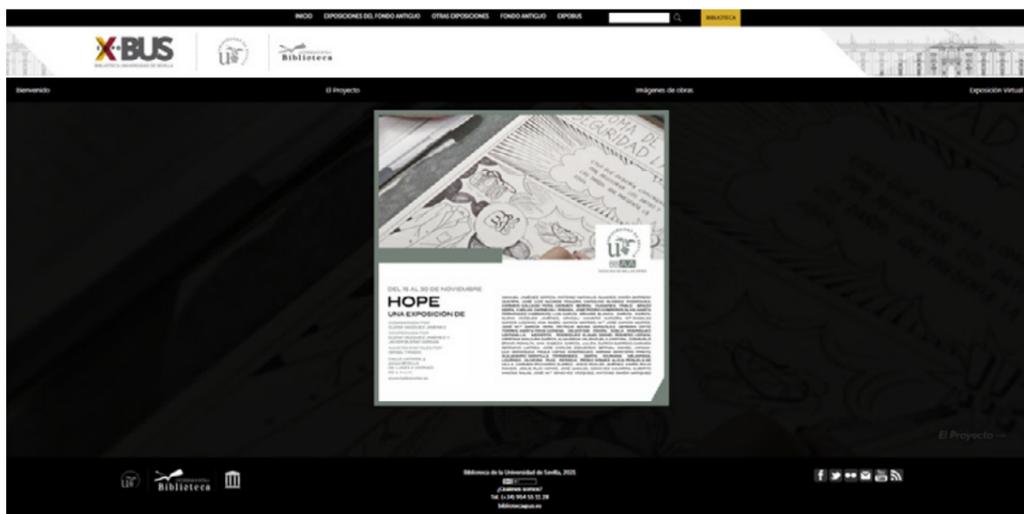


Imagen 1. Portada del proyecto en Expobus. Universidad de Sevilla. Fuente: <https://www.expobus.us.es/hope>. Autor: Israel Tirado

Convencidos de las ventajas que ofrece el enfoque generado con los recursos tecnológicos empleados en el presente proyecto, con estas líneas se pretende contribuir tanto a la difusión de los contenidos del proyecto como a la creación de nuevas alternativas de difusión virtual.



Imagen 2. Recreación virtual interactiva de la sala expositiva. Autor: Israel Tirado

BIBLIOGRAFÍA

- PAJARES, G. (2019). "La Gioconda": Una influencer con 20.000 visitas diarias. *La Razón*. Revisado el 15 diciembre 2021, desde <https://www.larazon.es/cultura/la-gioconda-una-influencer-con-20000-visitas-diarias-KN24385492/>.
- MORI, G. (2020). Galerías Virtuales: cuando el arte entra por los ojos y por la red - *Cultura*. Revisado el 22 diciembre 2021, desde <https://www.cultura.es/cultura-profana/galerias-virtuales-cuando-el-arte-entra-por-los-ojos-y-por-la-red/>.
- GARCÍA, F. (2021). El Prado lanza su primera visita virtual, en altísima resolución y con Tiziano como anfitrión. *La Vanguardia*. Revisado el 22 diciembre 2021, desde <https://www.lavanguardia.com/cultura/20210419/6980772/prado-primer-visita-virtual-exposicion-tiziano.html>.