



Tecnológico
de Monterrey

PROYECTO

MUSEO VIRTUAL



AMMADEUS VEGA TORRES

ABRIL · 2018

INDICE

Índice	2
Introducción	5
Presentación	7
OBJETIVOS	7
ESQUEMA DEL PROYECTO	7
Administración del Museo	8
USUARIOS VIRTUALES POTENCIALES	8
CREACIÓN DE LAS EXPOSICIONES VIRTUALES.	8
ESTRUCTURA ORGÁNICA:	9
DIRECCIÓN GENERAL	9
ESTRUCTURA	9
ADMINISTRACIÓN	10
SISTEMAS	10
MANTENIMIENTO Y SEGURIDAD	10
EXPOSICIONES	10
CURADOR	10
MUSEÓLOGO	11
COMUNICACIÓN	13
PROGRAMA EDUCATIVO	13
PLAN DE TRABAJO	14

Museografía y Curaduría	16
TEMA	16
LA ILIADA	16
ANTECEDENTES:	16
PERSONAJES PRINCIPALES:	17
RESUMEN:	19
EXPOSICIÓN	20
MUSICOLOGÍA	21
ORGANIZACIÓN DE LA EXPOSICIÓN	21
SALA 1 – ANTIGUA GRECIA	22
1. BUSTO DE HOMERO	22
2. TEXTO ORIGINAL LA ILIADA	23
3. AQUILES Y ÁJAX JUGANDO A LOS DADOS	24
4. AQUILES MATANDO A PENTÉSILEA	25
5. ELENA Y MENELAO DE TROYA	26
SALA 2 – ARTE EN LA EDAD MODERNA	27
1. EL RAPTO DE HELENA	27
2. AQUILES ENTRE LAS HIJAS DE LIKOMEDES	28
3. LA DISPUTA DE GRIEGOS Y TROYANOS POR EL CUERPO DE PATROCLO	29
4. LA IRA DE AQUILES	30
5. PRÍAMO LE PIDE A AQUILES EL CUERPO DE HÉCTOR	31

6. AQUILES ARRANCÁNDOSE UNA FLECHA	32
SALA 3 – ARTE CONTEMPORÁJNEO	33
1. LA APOTEOSIS DE HOMERO	33
2. PARIS Y ENONE	34
3. EL ESCUDO DE AQUILES	35
4. SOMBRAS DE AQUILES, PATROCLO Y HÉCTOR	36
5. AQUILES Y EL CUERPO DE PATROCIO	37
6. AQUILES	38
SALA 4 – OTRAS FORMAS DE ARTE	39
1. TROYA – TROY	39
2. ACHILLES LAST STAND	40
3. LA DIVINA COMEDIA	41

INTRODUCCIÓN

“... pero los jeroglíficos, los hombres superiores y los penates han estado ahí por muchos años, mudos como la piedra o el barro de que están hechos, porque no se les ha dado vida indicando los pensamientos que cada uno de ellos encierra.”

Gumesindo Mendoza

En la antigüedad se denominaba “Thíasos” a la compañía o cofradía que se encargaba de celebrar las fiestas en honor de una divinidad y que formaba el ruidoso tropel de personajes cuya procesión acompañaba al dios en sus días de júbilo. Se decidió llevar el nombre de Thíasos, porque el museo de arete pretende crear alegría, fiesta mientras acompañamos las obras que en nuestro museo expondremos.

El museo posee diversas tareas y funciones que se desarrollan según la época y sociedades a las que responde, y su construcción, por lo general, contesta a las ideologías y pensamientos de los contextos en los cuales se encuentra enfocado. Estas funciones van desde el resguardo hasta la exhibición, la comunicación y la investigación, pero entre ellas existen otras que tienen que ver con necesidades específicas de los públicos, y de las comunidades que rodearon la creación de los espacios museográficos.

En el siglo XXI las tecnologías de la información y la comunicación, internet y la interactividad han creado nuevos espacios de exposición museográfica, donde además de mediar con las necesidades propias de las sociedades ante el museo, como son el, resguardo y la conservación de los patrimonios culturales, surge la necesidad de crear nuevas funciones primeras y principales (exhibir y proteger), con respecto a su papel dentro de las nuevas construcciones: digitalidad y ciberespacio ya que por sus características la exhibición y el resguardo les son casi obsoletos.

Existen 3 categorías de museos en el ciberespacio: museos virtuales en Internet que se desarrollan como extensiones de los museos físicos: el museo en línea, el museo del contenido y el museo del aprendizaje. El museo en línea es un sitio web que pretende informar a los futuros visitantes sobre el museo. Por lo general, la web contiene información convencional sobre el mismo, como son las horas de apertura, servicios,

tipos de colecciones, planta del museo, mapa de la zona donde se encuentra, datos de contacto, etcétera. El museo de contenido es un sitio web creado con el propósito de facilitar información sobre las colecciones del museo. Se puede acceder a la base de datos que recoge información detallada sobre las colecciones del museo, con un contenido web orientado exclusivamente hacia los objetos. El museo de aprendizaje es un sitio web que ofrece diferentes puntos de acceso a sus visitantes navegantes, dependiendo de la edad, antecedentes y conocimientos. La información se presenta de una manera orientada al contexto, y no a los objetos. Además, el sitio está mejorado educativamente y se vincula, normalmente, a información adicional destinada a motivar al visitante virtual para profundizar más sobre algún tema de su particular interés, invitándole a visitar el sitio nuevamente. El objetivo del museo de aprendizaje es hacer que el visitante virtual regrese y establezca una relación personal con la colección en línea.

En nuestro caso del Museo Virtual de Arte Antigua Thiasos, es un museo de aprendizaje. Con la ayuda de tecnologías emergentes, y adoptando enfoques innovadores, como puede ser el uso de juegos educativos, desarrollamos un entorno virtual que contiene amplia información sobre las exposiciones y su contexto, así como material de investigación adicional. El propósito del museo virtual es contribuir a una presentación completa de la historia y de las exposiciones del museo que vamos a crear, presentando obras principalmente con gran contenido histórico. Esta presentación proporcionará una valiosa ayuda a los visitantes virtuales en cuanto a la comprensión de las exposiciones del museo. La navegación en línea al espacio 3D del museo, así como la presentación de las exposiciones virtuales, invitarán a sus navegantes a participar en una experiencia mejorada de museos en línea, dotándola de nuevos significados. Los juegos también se añadirán al entorno de aprendizaje, con el fin de proporcionar una oportunidad de aprendizaje creativo, añadiéndole, al mismo tiempo, una dosis de entretenimiento.

PRESENTACIÓN

El Museo Virtual de Arte Thiasos tiene como propósito exponer piezas con alto contenido histórico que definieron una sociedad en una época determinada. La presentación de nuestras exposiciones, tendrá cuidado de proporcionar al visitante virtual un ambiente “amigable” que le permita visualizar piezas en 3D, así como piezas en 2D.

Thiasos nace con la exhibición de Grecia Arte a través del tiempo, a través de cuatro salas virtuales se realizara un recorrido por diferentes épocas, partiendo de un mito Hercules. Es decir mostraremos en cada sala, como un mito ha sido referencia en diferentes épocas. Y periodos de la historia de este país.

OBJETIVOS

1. La recreación digital de la historia llevada a la realidad virtual, mediante una navegación amigable, con contenidos interesantes, y actividades recreativas, exhibirá a la sociedad en en periodos históricos determinados.
2. Mostrar, Hechos históricos , mitos, o leyendas que han formado parte de una sociedad en diferentes épocas y la vision que sobre el mismo relato, se ha tenido en diferentes épocas - etapas de una sociedad.

ESQUEMA DEL PROYECTO

El proyecto, se ha dividido con el objetivo de responder a diferentes etapas en la elaboración del mismo:

1. Administración del Museo
2. Curaduría y Museología
3. Tecnología

ADMINISTRACIÓN DEL MUSEO

*Quién podría creer que este espacio tan pequeño,
puede contener las imágenes de todo un universo*
Leonardo da Vinci

En este apartado, se definirán organigrama y roles que se tendrán en la elaboración de este proyecto, así como se presentará un plan de trabajo que permita definir tareas a realizar en tiempos específicos.

USUARIOS VIRTUALES POTENCIALES

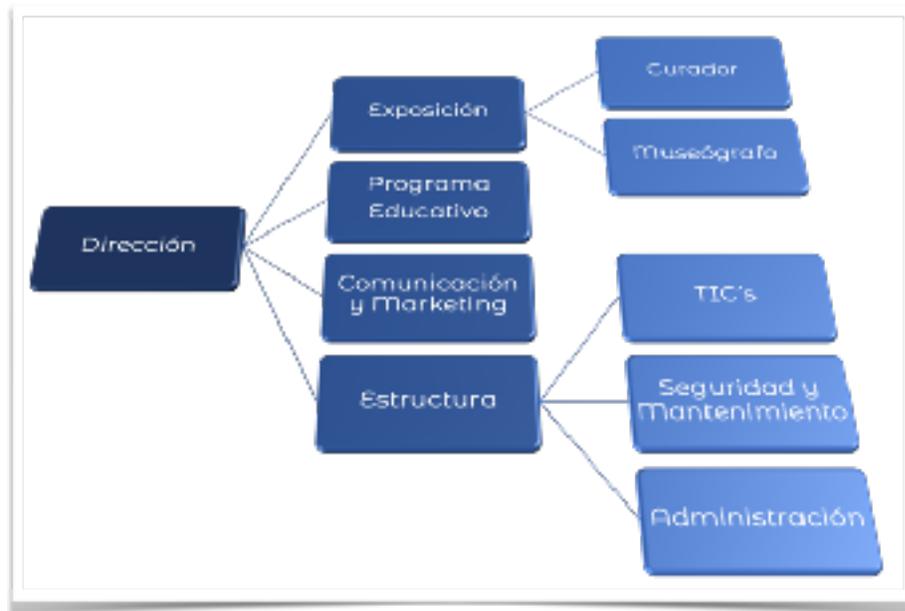
El diseño del Museo Virtual de Arte estará centrado en el usuario, teniendo en cuenta sus necesidades y asegurándonos de que dispone de un contenido eficiente y eficaz, al tiempo que ofrece la usabilidad del sistema mediante su evaluación y retroalimentación.

Esperamos que el museo sea visitado por usuarios con diferentes perfiles: estudiantes, investigadores, turistas virtuales interesados en el arte.. Los usuarios pueden tener diferentes intereses, conocimientos, preferencias, edad, etcétera. Se considera importante satisfacer las necesidades y expectativas de los diferentes perfiles y características. Los usuarios potenciales serán entrevistados para evaluar el sistema desde la etapa inicial en su creación. Para satisfacer las necesidades de los perfiles que hemos determinado previamente, el Museo Virtual de Arte Thiasos incluirá contenidos con varios niveles de complejidad.

CREACIÓN DE LAS EXPOSICIONES VIRTUALES.

Comenzamos por diseñar la estructura más habitual para crear exposiciones virtuales. Cada espacio de exposición puede representar una exposición completa, una parte de la exposición relacionada con un tema en particular, una galería del museo, etcétera. Los subespacios pueden servir para dividir las exposiciones en grupos más pequeños, enfocados, por ejemplo en un tema particular. Los espacios expositivos constan de dos tipos de elementos: las Galerías Virtuales y los Objetos Culturales.

← ESTRUCTURA ORGÁNICA:



DIRECCIÓN GENERAL

Define las líneas estratégicas del Museo que incluye Misión, Visión y Valores, coordinando e implementando acciones estratégicas que permitan al museo su difusión y operación.. Además, gestiona y planifica los recursos financieros tratando de maximizar la eficiencia de los recursos disponibles.

← ESTRUCTURA

Estructura es el área estructural del museo responsable de tener los recursos financieros y técnicos que permitan el funcionamiento del museo. Para su funcionamiento se divide en 4 áreas:

Administración

Se ocupa de todo lo relacionado con los aspectos financieros y legales del museo.

Sistemas

Responsable de todo lo relacionado con las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación). Es decir son responsables de la creación, manteniendo, administración del sitio utilizando diferentes herramientas tecnológicas (ver sección Tecnología) que permitan la visualización “amigable” del museo virtual.

Mantenimiento y Seguridad

Son los responsables de implementar diferentes medidas de prevención e integridad del sitio, mediante la implantación de firewall que impidan ataques al portal donde se aloja el museo virtual. Además de proteger las obras que son propiedad del museo Thiasos, mediante la protección de derechos de autor que impidan el robo de imagen creadas por personal del museo.

EXPOSICIONES

El área responsable de proyectar, administrar y recolectar material para las exposiciones. Además es responsable de documentar y custodiar las piezas adquiridas o diseñadas con el área TICS. También se ocupa de la coordinación, creación, gestión y búsqueda de exposiciones temporales que complementen la oferta cultural.

Curador

La práctica curatorial participativa en línea se puede utilizar como herramienta para comprender e investigar las prácticas artísticas contemporáneas. Actualmente, con el crecimiento de grupos en

redes sociales, el medio digital se hace cada vez más relevante en las vidas de los estudiantes y artistas. Ahora tenemos la posibilidad de generar conexiones con el arte utilizando la tecnología en línea. Cualquier usuario de las redes puede asumir un rol activo en la generación de conocimiento, con lo cual el proceso se convierte en una colaboración entre todos los involucrados, y no únicamente a partir de la visión del curador, en el caso de discusiones sobre arte. Esta forma accesible de ver y exhibir obras de arte ayuda a yuxtaponer una amplia gama de prácticas artísticas diferentes, promoviendo nuevas formas de entender el arte.

El curador en línea tiene la responsabilidad de seleccionar las piezas a ser expuestas, a crear una historia un sentido a la exposición en cada sala además de mantener un enlace lógico que permita en enlace entre diferentes salas, creando una historia común del museo.

Museólogo

El Museólogo desarrolla su trabajo en las áreas de la cultura y el patrimonio. Se dedica principalmente a las labores de adquisición, preservación, investigación y comunicación de los bienes culturales de la sociedad.

Sin embargo esta sería una definición parcial, pues el museólogo es realmente un profesional multidisciplinar que no solo ha de conocer la gestión, organización y normativas aplicadas dentro del museo. También es necesario que sean profesionales formados en el ámbito al que pertenezca el museo (arte, arqueología, ciencia...) y en la labor concreta que desempeñen en él.

Una figura que se ha convertido en fundamental en los últimos años es el museólogo comunicador. La transformación digital está obligando a los museos a renovarse para evitar su desaparición. La creación y gestión de redes sociales del museo se ha vuelto imprescindible. Por este motivo cada vez son más los profesionales

de la musicología que además son expertos en comunicación y marketing digital.

Esta función suele recaer habitualmente en profesionales con perfil altamente técnico y creativo, independientes o formando equipo con otros: arquitectos, diseñadores industriales y gráficos, ingenieros y profesionales afines al campo científico, artístico y/o al desarrollo y gestión cultural. También se suele dar la dualidad museólogo-museógrafo que abarca varias áreas del proyecto, no sólo la museografía. En cualquier caso, más allá de un aspecto profesional concreto, es muy importante que se domine el campo de la semiología, teniendo en cuenta que el perfil del visitante, objetivo de todo el proyecto museográfico, resulta cada vez más complejo y diverso. Son muchos los parámetros que hay que tener en cuenta a la hora de enfocar soluciones: edad, tiempo de visita, compañía durante la misma, motivación para visitar el museo, expectativas sobre la exposición, tipo de museo, nivel de conocimientos del visitante y muchos más.

Otra de las funciones es el encargado de favorecer la perspectiva del visitante que carece de unos conocimientos previos, asegurándose de que los mensajes estén bien identificados y explicados, de controlar las evaluaciones y estudios de clientes cuando sea necesario, y de concebir la programación de actividades para los visitantes y los soportes interactivos o de interpretación, si se da el caso. Dependiendo de la temática de la exposición, será el encargado de proponer al comisario la incorporación de otros profesionales que consoliden los mensajes. Debemos tener en cuenta que existe un porcentaje bastante elevado de visitantes al museo que son turistas procedentes de países con otras culturas, religiones y maneras de entender la realidad. Es muy necesaria la presencia de este tipo de profesionales, encargados de gestionar la multiculturalidad para la correcta percepción del museo.

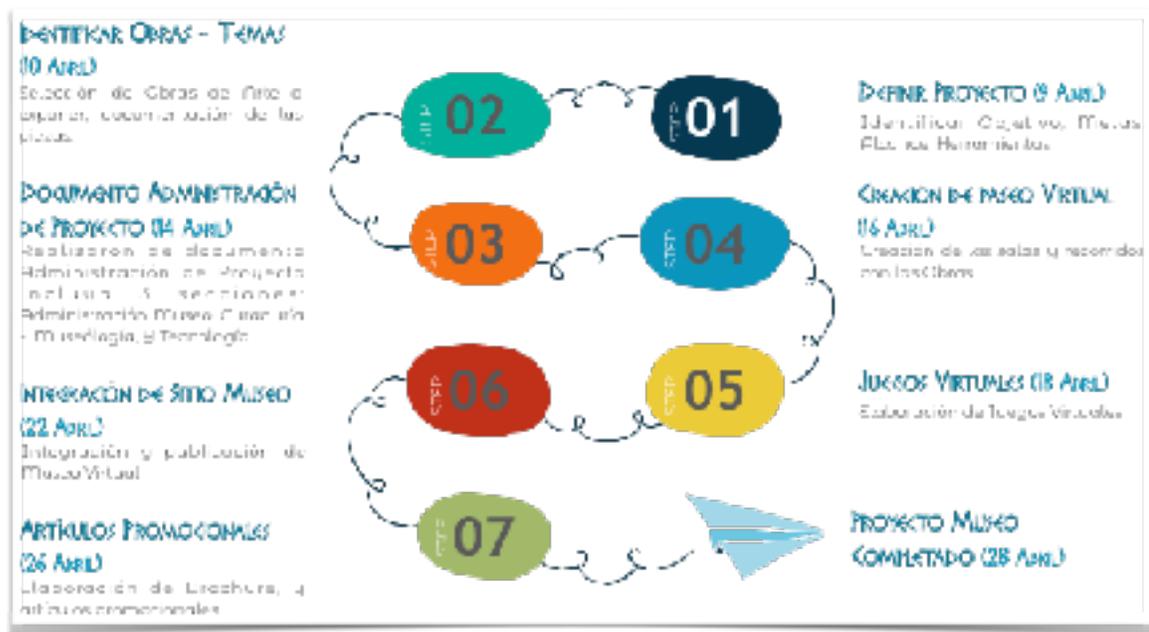
COMUNIKACIÓN

Area orientada a mantener un diálogo continuo con la sociedad y los agentes culturales y turísticos del entorno a los que atraer con la actividad del Museo, además de los que conocer y recabar las inquietudes y necesidades de la sociedad en cada momento. El conjunto de los integrantes del equipo está orientado a dicha comunicación.

PROGRAMA EDUCATIVO

Siendo la orientación didáctica uno de los principales focos de la Misión del Museo, el área pedagógica se ocupa diseñar los contenidos visuales educativos, para presentarlos a diferentes públicos a través de juegos didácticos, contenidos visuales etc.

PLAN DE TRABAJO



Actividad	Fecha Entrega	Descripción
Definir Proyecto	9 Abril	<ul style="list-style-type: none"> - Se identificara el tema del Museo - Documentación sobre la Historia a contar en el museo - Identificar Herramientas necesarias para implementación de proyecto Museo Virtual
Definición de Obras - Tema	10 Abril	<ul style="list-style-type: none"> - Se seleccionaran las Obras - Se editaran las obras a presentar en el museo - Se documentara cada pieza

Actividad	Fecha Entrega	Descripción
Documentación del Proyecto	14 Abril	<ul style="list-style-type: none"> - Se elaborara documento administración del Museo, identificando: <ol style="list-style-type: none"> 1. Objetivos, 2. Metas, 3. Definiciones 4. Organigrama 5. Temas 6. Areas 7. Tecnologia 8. Mapeo del Sitio
Paseo Virtual	16 Abril	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de documento Museología - Edición y Creación de paseo virtual a través de las diferentes salas del museo
Juegos Virtuales / Otros contenidos	18 Abril	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de juegos virtuales didácticos - Elaboración de encuestas de satisfacción en para el sitio - Creación de pagina web, twitter e Instagram
Integración del Sitio	22 Abril	<ul style="list-style-type: none"> - Integración de todos los elementos - Pruebas del Sitio del Museo y Recorridos Virtuales - Publicación
Marketing	26 Abril	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de Brochure - Elaboración de artículos promocionales del museo - Publicidad del Museo
Proyecto Museo Virtual Concluido	28 Abril	LISTO PARA PRESENTAR PROYECTO MUSEO

MUSEOGRAFIA Y CURADURÍA

TEMA

La mitología a través del arte: La Iliada



*“Las batallas se ganan con los puños,
y las palabras sirven en el consejo.
Conviene, pues, no hablar, sino combatir.”*
Homero

LA ILIADA

Antecedentes:

La Ilíada es un antiguo poema griego escrito por Homero. Homero es el poeta griego más famoso. La Ilíada consta de 24 cantos.

La historia de la Ilíada tiene lugar en el décimo año de la guerra contra Troya y termina antes de que los aqueos construyan el

caballo con él que ganan la guerra. Es mas bien la historia de Aquiles. Aquiles es guerrero increíble que se supone es inmortal, excepto por su talón.

Personajes principales:

Aquiles: Hijo de Peleo y de Tetis la diosa del mar. Es el mejor guerrero aqueo. Le habían dicho que tenía la opción de luchar contra los troyanos y morir joven o no luchar y vivir una larga vida. Él decidió luchar.

Agamenón: Él es el aqueo principal. Es el jefe pero no el mejor guerrero. Su hermano Menelao está casado con Helena.

Menelao: Hermano de Agamenón y rey de Esparta. Está casado con Helena y su honor es la razón por la cual pelean los aqueos.

Helena: Causa de la guerra de Troya. La diosa Afrodita se la regalo a Paris porque el votó por Afrodita como la diosa más bella del Olimpo, con esto empezó la guerra.

Paris: Príncipe de Troya, hijo de Priamo y hermano de Héctor. Por su culpa empezó la guerra.

Héctor: Él es hijo de Priamo y Hécuba, esta casado con Andrómaca, es hermano de Paris, y el mejor guerrero troyano.

Priamo: Rey de Troya.

Hécuba: Mamá de Héctor

Andrómaca: Esposa de Héctor.

Odiseo: Guerrero aqueo que se supone es muy astuto.

Ajax: Son dos aqueos. Cuando se refieren a los dos les llaman Ajaces. Él más importante se llama Telemonio Ajax, hijo de Telemón, Ajax el Grande, o Gran Ajax. Es realmente un guerrero

supremo, a pesar de no recibir ayuda de los dioses les gana a todos.

Diomedes: Guerrero aqueo. A él lo ayuda mucho la diosa Atenea.

Néstor: Él es un guerrero aqueo, no es tan joven y dirige a las tropas sabiamente.

Patroclo: El mejor amigo de Aquiles. Cuando lo matan, Aquiles se involucra de nuevo en la lucha.

Afrodita: La diosa del amor. Ella apoya a los troyanos porque fue quien le dijo a Paris que se llevara a Helena.

Apolo: Dios del sol. Él empieza la pelea entre Agamenón y Aquiles. Está de parte de los troyanos.

Ares: Dios de la guerra. Representa al espíritu de la guerra y usualmente ayuda a los troyanos.

Atenea: Diosa de la sabiduría. Ella apoya a los aqueos porque Paris dijo que Afrodita era la diosa más hermosa.

Hefesto: Él es el Dios del fuego y herrero de los dioses. Construyó la armadura de Aquiles y lo ayuda a salvarse cuando lucha con el dios de un río.

Hera: Esposa de Zeus. Hera apoya a los aqueos porque Paris dijo que Afrodita era la más bella de las diosas.

Poseidón: Dios del mar. Él está de lado de los aqueos. Es hermano de Zeus.

Tetis: Mamá de Aquiles. Ella ayuda a Aquiles logrando que Zeus haga que ganen los troyanos después del pleito entre Agamenón y Aquiles.

Zeus: Rey de los dioses.

Aristeia: Momento en el que un guerrero se encuentra al máximo de intensidad y poder.

Griegos: A los griegos los llaman por muchos nombres. El principal es aqueo. Otros nombres son argivos y danaós.

Resumen:

Durante los últimos nueve años, los griegos que habían sido capitaneados por Agamenón y Menelao estaban tratando de destruir a Troya. La primera canción comienza a contar sobre Agamenón, quien se debate con Crise, quien le suplicaba que liberara a su hija Creseide, que estaba prisionera.

Agamenón se niega y luego Apolo toma su venganza matando a muchos soldados griegos.

Al día siguiente hubo un enfrentamiento entre Menelao y París, el troyano que había secuestrado a la esposa de Menelao: Elena, desencadenando la guerra de Troya.

Paride, abrumado, está protegido por Afrodita y está hecho para escapar gracias a la niebla creada.

Aquiles ya no quería pelear, porque estaba enojado con Agamenón, cuya codicia había secuestrado al esclavo de los Pelis y decidió retirarse de la guerra.

Aquiles le había prestado su armadura a Patroclo, como para reemplazarlo y fortalecer el coraje del ejército.

Patroclus mata muchos Troyanos y Zeus interviene enviando a su hermano Apolo el cual ayuda a Hector príncipe de Troya a matar a Patroclus asesinado.

Aquiles entonces entendió que tenía que intervenir, tenía la nueva armadura hecha por Hefesto, el herrero de los dioses y cabalgando en la llanura de Troya. Mató a mucha gente hasta que encontró a Hector.

Hector, intento escapar y fue ayudado por los dioses, principalmente por Zeus, ya que era su humano preferido, al final, decidió enfrentarse a Aquiles, quien vengando a Patroclus, la lucha fue larga, pero al final Aquiles mata a Hector lanzando su lanza.

El cuerpo de Hector es amarrado al carro de Aquiles, con el rostro descubierto. Aquiles lleva el cuerpo arrastrando alrededor de Troya para que los Troyanos vean lo que le paso al su príncipe. Esta acción no le agrada a Zeus.

En los últimos cánticos, se cuenta el funeral de Patroclus.

Luego Príamo (padre de Héctor y rey de Troya) fue a Aquiles y le suplicó que le devolviera el cuerpo destrozado de su hijo. Priamo. Zeus interviene y manda a la madre de Aquiles para pedirle que entregue el cuerpo de Hector a su padre. sin embargo, por lo que Priamo logra hacer que Aquiles se le entregue el cuerpo de su hijo, hablando de la alegría de su padre (Peleus) cuando lo ve regresar a casa y luego logra tener el cuerpo de su hijo. Las peleas fueron suspendidas, para por el funeral de Hector, acordado entre Aquiles y Priamo padre de Hector 9 días por el funeral.

← EXPOSICIÓN

El Museo de Arte Thíasos abre sus puertas en el mundo virtual con la Exposición: “La mitología a través del arte: La Iliada, en la cual que recorre los sentimientos y emociones humanas a través del arte de la Antigua Grecia., enfocada a las expresiones artísticas de la Iliada.

La Ilíada es el poema más antiguo de la literatura occidental. Ha sido y sigue siendo un emblema de la identidad europea, y mantiene intacta, desde el fondo de los siglos, su fuerza y su imaginación.

MUSKOLOGÍA

La muestra “La mitología a través del arte: La Iliada,”. La mitología griega ha sido plasmada a través del tiempo en todas las artes, principalmente, la pintura y escultura. Cada Época, el movimiento artístico ha influenciado al artista, por lo que la obra de Homero, la Iliada posee características propias de la época y movimiento artístico en el que fue creada. Con el fin, de mostrar al usuario, como la Iliada ha sido visto en el transcurso del tiempo, es que el Museo de Arte Thiasos decide exponer en sus cuatro salas la Iliada vista desde los Edad antigua y la manifestación artística Helénica, hasta la Etapa actual con artes visuales, grafiti y diversas manifestaciones. Pasando por el Arte Moderno y Contemporáneo. Es importante señalar que la Mitología Griega siempre ha estado presente en la inspiración de los artistas, solamente en la edad Media no existen obras reconocidas, esto debido a al oscurantismo que se vivió en esa época.

ORGANIZACIÓN DE LA EXPOSICIÓN



SALA I – ANTIGUA GRECIA

1. Busto de Homero

Tipo de Objeto: Busto de Retrato

Descripción: Busto de retrato terminal de metal del poeta ciego Homero, con letras griegas talladas en cada lado.

Cultura / Periodo: Romano, Helenístico original

Fecha: II AC

Encontrado: Excavación cerca de Baiæ en 1780

Material: Mármol

Dimensiones: Altura 57.15 cm

Inscripciones: Incripciones en griego talladas a cada lado

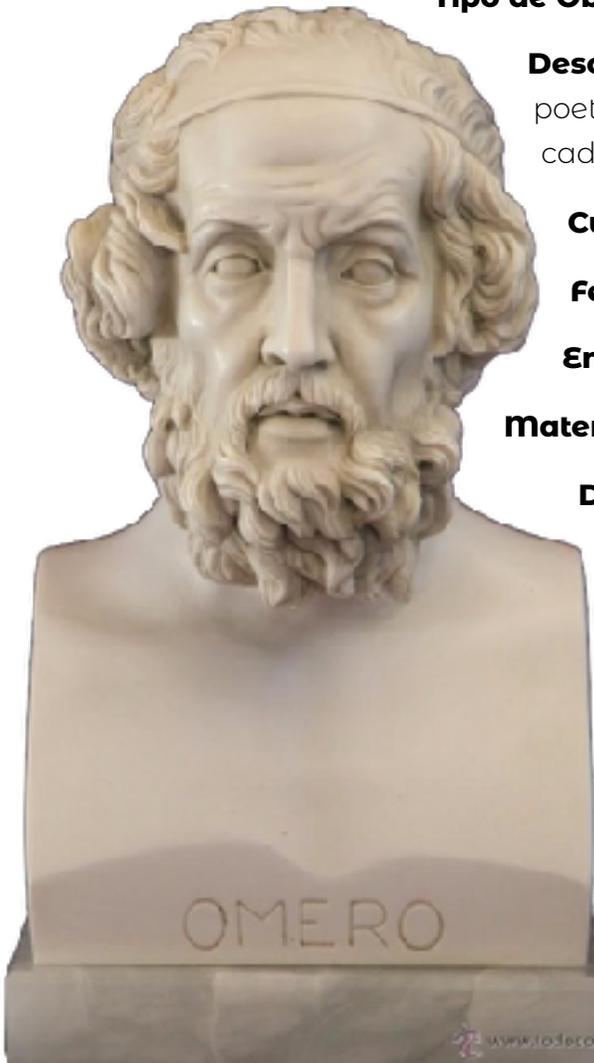
Autor: Desconocido

Comentarios del Curador:

Desde el punto de vista estilístico, el original griego puede ser datado entre el retrato de Esquines, de finales del siglo IV, y el retrato del filósofo Epicuro, creado hacia 270 a.C., es decir, entre 290-280 a.C. En el siglo II d.C. este tipo de retrato se halla reproducido en las monedas acuñadas por Amastris, una colonia de

Esmirna, podría pensarse en una estatua de la ciudad de Esmirna, refundada en 289 a.C.

Localización Física de la Pieza: Museo Británico



2. Texto Original La Iliada



Tipo de Objeto: Escrito en papiro

Descripción: Papiro escrito en griego en el que se lee parte de la Iliada de Homero.

Cultura / Periodo: Romano, Helenístico original

Fecha: 285–250 AC

Encontrado: Se encontraba en la colección de los 1500 papiros de Ramon Roca Puig. En el año 2004 fue rescatada por el estado español a través de decomiso de parte de la obra de Roca Puig.

Material: Papiro

Dimensiones: Altura 70 x 20 cm

Inscripciones: Escrito en griego sobre papiro.

Autor: Homero

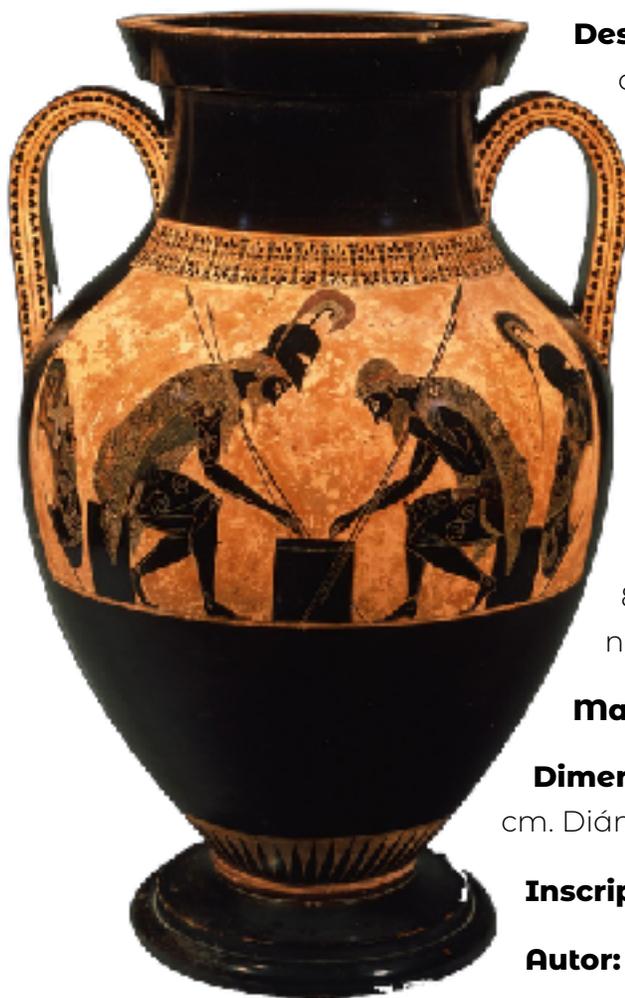
Comentarios del Curador:

El papiro homérico estaba diseminado en 20 trocitos guardados en una caja que Roca-Puig habría adquirido en El Cairo y que él no había clasificado ni documentado. Son los fragmentos de las dos primeras páginas, numeradas como alfa y beta, de un códice en papiro que contiene 80 versos del libro XIV de la Ilíada

Localización Física de la Pieza: Museo de Montserrat - España

3. Aquiles y Ájax jugando a los dados

Tipo de Objeto: Cerámica pintada



Descripción: Pieza algo dañada. Fabricada por alfareros atenienses del último tercio del siglo VI a. C. Características : borde y cuello barnizados, asas decoradas con ramas verticales de hiedra, un friso con cadena de palmetas y lotos .

Cultura / Periodo: Romano, Helenístico original

Fecha: 510 AC - 500 AC (fines siglo VI AC)

Encontrado: Donada al papa Gregorio XVI por los hermanos Candelori en 1834. El Encontrado en excavación Italiana en las necrópolis etruscas en 1815.

Material: Arcilla, pintado a mano.

Dimensiones: Altura 61 cm Diámetro máximo 38.20 cm. Diámetro base 21 cm. Diámetro boca 25.90 cm

Inscripciones : No posee Inscripciones.

Autor: Exequias

Comentarios del Curador: La escena del anverso representa a Aquiles, jugando a los dados con Ajax en un descanso de la guerra de Troya, ante la presencia de la diosa Atenea. En la cara posterior Heracles lucha contra las amazonas. Las tres mujeres vestidas con túnica corta, armadura política, casco, espada, coraza, lanza y escudo. En el centro Heracles con leoneta ceñida por un cinturón y el carcaj a la espalda.

Localización Física de la Pieza: Museo del Vaticano

4. Aquiles matando a Penthesilea



Tipo de Objeto: Cerámica pintada

Descripción: Ánfora de cerámica de figura negra. Características : borde y cuello barnizados, cuello decorado con ramas verticales de hiedra. Debajo de cada mango, dos patrones de espirales.

Cultura / Periodo: Romano, Helenístico original

Fecha: 530 AC - 525 AC

Encontrado: Excavaciones de 1815 en Vulci a ciudad etrusca que se encuentra al norte de Roma, Italia. Comprada por el museo Británico en 1836 a Edmé Antoine Durand.

Material: Arcilla pintado a mano.

Dimensiones: Altura 41 cm Diámetro máximo 29 cm. Diámetro base 18 cm.

Inscripciones: Arcilla, pintado a mano.

Autor: Exequias

Comentarios del Curador:

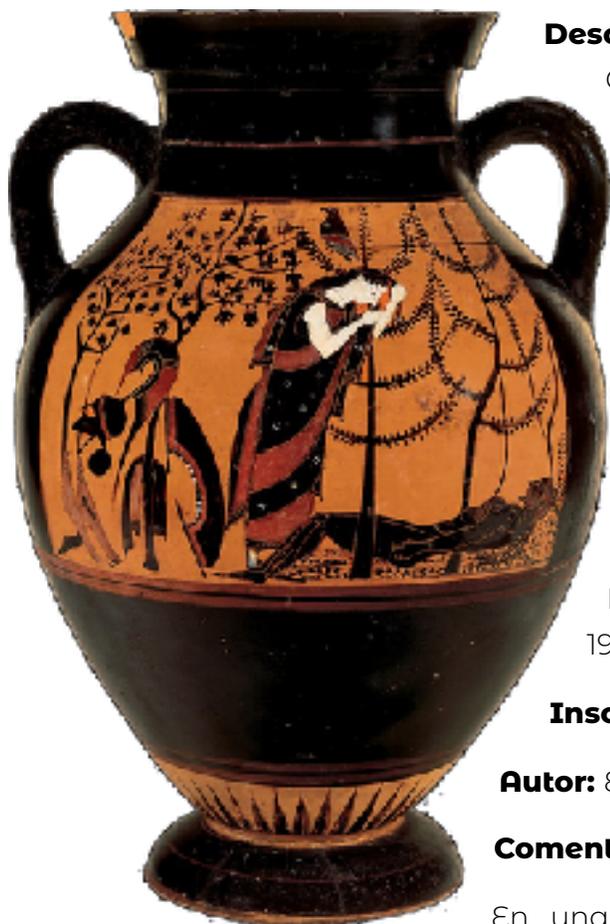
En una de las caras se encuentra se representa el momento en el que Aquiles, atraviesa con su lanza a Penthesilea, la reina de las amazonas que ha acudido a Troya a luchar junto al rey Príamo.

la panza del ánfora, enlazando con la escena de la parte posterior que representa al dios Dionisos. El dios del vino, a pesar que no tiene relación aparente con la guerra de Troya pero sí nos remite al líquido guardado en el recipiente.

Localización física de la Pieza: Museo Británico.

5. Elena y Menelao de Troya

Tipo de Objeto: Cerámica pintada



Descripción: Ánfora de cerámica de figura negra. Características : borde y cuello barnizados. Pieza en mal estado.

Cultura / Periodo: Romano, Helenístico original

Fecha: 530 AC

Encontrado: Excavaciones de 1836 en Vulci a ciudad etrusca que se encuentra al norte de Roma, Italia.

Material: Arcilla pintado a mano.

Dimensiones: Altura 44 cm Diámetro máximo 19 cm. Diámetro base 12 cm.

Inscripciones: Arcilla, pintado a mano.

Autor: Exequias

Comentarios del Curador:

En una de las caras se representa el episodio de Menelao que recupera a Helena después del saqueo de Troya. La cara posterior muestra a Eos, la aurora, que Lloro Sobre el Cuerpo del hijo Memmon, lecho de hierva, después de llevarlo de nuevo en Etiopía. El Rey de los etíopes acudió en ayuda de los troyanos y, tras matar un Antiloco hijo de Néstor, murió en manos de Aquiles. Eos Lleva las Armas en la Cabeza, aferrando un mechón de Cabellos, llorando y en de luto gesto. Según el mito, de sus lágrimas brotaron las gotas del rocío.

Localización Física de la Pieza: Museo del Vaticano.

SALA 2 – ARTE EN LA EDAD MODERNA

1. El rapto de Helena

Tipo de Objeto: Óleo sobre lienzo



Descripción: Pintura en Oleo. Se ve un grupo de hombres que cargan a una mujer visiblemente turbada. Al fondo del lienzo hay una batalla sangrienta.

Cultura / Periodo: Manierismo.

Fecha: 1578 - 1579

Encontrado: Colección Real (Real Alcázar,

Madrid, salón de los espejos-cuartos principales, 1701-1703, nº 12).

Material: Oleo, Lienzo sobre telar de madera.

Dimensiones: 186 x 306 cm

Inscripciones: Ninguna inscripción. Pintura a mano.

Autor: Jacopo Robustini Tintoretto,(pintor Italiano)

Comentarios del Curador:

Tintoretto representa la marcha de Helena de Esparta a Troya, el cuadro muestra las reticencias de Helena a abandonar a Menelao y sugiere su rapto por París; Helena es conducida a una nave mientras en tierra se libra un cruento combate.

Localización física de la Pieza: Museo del Prado.

2. Aquiles entre las hijas de Licomedes



Tipo de Objeto: Oleo sobre lienzo

Descripción: Oleo pintado, Varias figuras femeninas rodean un cofre. Aquiles entre ellas, toma una espada.

Cultura / Periodo: Barroco.

Fecha: 1630 - 1635

Encontrado: Donación María Dionisia Vives y Zires, duquesa de Pastrana, 1889.

Material: Oleo con soporte en tabla.

Dimensiones: 107.5 x 145.5 cm

Inscripciones: Ninguna inscripción. Pintura a mano.

Autor: Pedro Pablo Rubens (pintor Alemán)

Comentarios del Curador:

Rubens narra un pasaje tomado de Pausanias y Plinio. Aquiles era hijo de Peleo, rey de Ptía, y de Tetis, hija de Océano. Un oráculo anunció a Tetis que su hijo habría de morir frente a los muros de Troya. Cuando comenzó la guerra, para evitar su marcha, Tetis trató de ocultar a Aquiles vistiéndolo de doncella y reenviándole a la corte de Licomedes, rey de Esciro, en donde vivió con las hijas del monarca durante nueve años. Ulises, quien necesitaba a Aquiles para tomar Troya, se presentó en la corte de Licomedes vestido de mercader y ofreció sus mercancías a las muchachas. De este modo Ulises descubrió a Aquiles, pues quería una espada.

Localización Física de la Pieza: Museo del Prado.

3. La disputa de griegos y troyanos por el cuerpo de Patroclo



Tipo de Objeto: Acuarela; Pluma; Preparado a lápiz; Tinta china; Cuadriculado

Descripción: Pintura en acuarela, lápiz y tinta china. El cuadro muestra una batalla donde griegos y troyanos pelean por el cuerpo muerto de Patroclo.

Cultura / Periodo: Neoclásico.

Fecha: 1812

Encontrado: Perteneciente al Palazzo del Quirinale para decorar la estancia de Napoleón Bonaparte. Adquirida por el museo del Prado en 2006

Material: Papel verjurado, blanco, trazo limpio y preciso, describiendo con detenimiento cada uno de los personajes y elementos de la escena delineados a pluma y cuidadosamente iluminados con aguadas de colores.

Dimensiones: 42 x 95 cm

Inscripciones: Ninguna inscripción. Pintura a mano.

Autor: José de Madrazo y Agudo (pintor Esoañol)

Comentarios del Curador:

El episodio desplegado por Madrazo corresponde al episodio de la guerra de Troya en que las tropas aqueas proceden al rescate del cadáver de Patroclo, que es muerto por el príncipe troyano Héctor .

Localización Física de la Pieza: Museo del Prado.

4. La ira de Aquiles

Tipo de Objeto: Óleo sobre lienzo



Descripción: Pintura en Oleo. El cuadro muestra a un hombre desnudo, visiblemente turbado.

Cultura / Periodo: Neoclásico.

Fecha: 1847

Encontrado: Adquirido por el Museo Fabre en 1851.

Material: Oleo, Lienzo sobre telar de madera.

Dimensiones: 156 x 95 cm

Inscripciones: Ninguna inscripción. Pintura a mano.

Autor: François Léon BÉNOUVILLE (pintor Frances)

Comentarios del Curador:

“Canta, oh diosa, la cólera del Pelida Aquileo; cólera funesta que causó infinitos males a los aqueos y precipitó al Hades muchas almas valerosas de héroes, a quienes hizo presa de perros y pasto de aves —cumplíase la voluntad de Zeus— desde que se separaron disputando el Atrida, rey de hombres, y el divino Aquileo”

Es el canto con el que comienza la *Ilíada*, una invocación a las musas por parte de los poetas para que les concedan la elocuencia de narrar la cólera de Aquiles, el de los pies ligeros, asesino de Héctor.

Localización Física de la Pieza: Museo Fabre de Montpellier.

5. Príamo le pide a Aquiles el cuerpo de Héctor

Tipo de Objeto: Óleo sobre lienzo



Descripción: Pintura en Oleo. El cuadro muestra a un hombre que suplicante ante un guerrero. Al fondo rostro de mujeres asombradas.

Cultura / Periodo: Moderno.

Fecha: 1876

Encontrado: Adquirido por el Museo Conseil en 1983 a la Galerie Gombert

Material: Oleo, Lienzo sobre telar de madera.

Dimensiones: 114 x 146 cm

Inscripciones: Ninguna inscripción. Pintura a mano.

Autor: Carrière Eugène (pintor Frances)

Comentarios del Curador:

Príamo, rey de Troya, cuando estalla la guerra con los griegos él ya es muy viejo para luchar pero se dedica a dar consejos a los jefes militares. Uno a uno ve a sus hijos morir en el campo de batalla y su dolor alcanza su punto máximo cuando Aquiles mata a su hijo Héctor en combate. El momento retratado en esta pintura es cuando Príamo va al campamento enemigo a rogarle a Aquiles que le devuelva el cuerpo de su hijo mayor.

Localización Física de la Pieza: Museo Conseil

6. Aquiles arrancándose una flecha



Tipo de Objeto: Escultura de mármol, esculpida con la técnica Escayola.

Descripción: Escultura en Mármol. Hombre semidesnudo que intenta quitarse una flecha clavada en el talón.

Cultura / Periodo: Clasicismo.

Fecha: 1837

Encontrado: Esta obra formó parte de la serie de piezas que el Consejo Provincial de Agricultura,

Industria y Comercio cedió en depósito a los museos a raíz de un acuerdo del 23 de Noviembre de 1904.

Material: Escultura en Mármol.

Dimensiones: 135 x 180 x 80 cm

Inscripciones: Ninguna inscripción. Pintura a mano.

Autor: Campeny Estrany, Damià (pintor Español)

Comentarios del Curador: Hijo de la diosa Tetis y del rey Peleo de Ftia, en Tesalia, para que fuera inmortal como ella, lo sumergió en el río Estigia. El único punto vulnerable de Aquiles, el talón, fue el lugar donde durante la guerra de Troya recibió una flecha disparada por Paris, que le provocó la muerte. La escultura representa justamente el momento en que Aquiles trata de arrancarse la flecha mortal.

Localización Física de la Pieza: Reial Acadèmia Catalana de Belles.

SALA 3 – ARTE CONTEMPORÁNEO

I. La Apoteosis de Homero

Tipo de Objeto: Pintura al Oleo



Descripción: Pintura al oleo, retrata el mundo de Homero a través de una estatua rota-

Cultura / Periodo: Surrealismo

Fecha: 1944 - 1945

Encontrado: Adquirido por Pinakothek der Moderne en 1950

Material: Papel pintado en Oleo

Dimensiones: 80 x 60 cm

Inscripciones: Sin inscripciones. Pintura a Mano

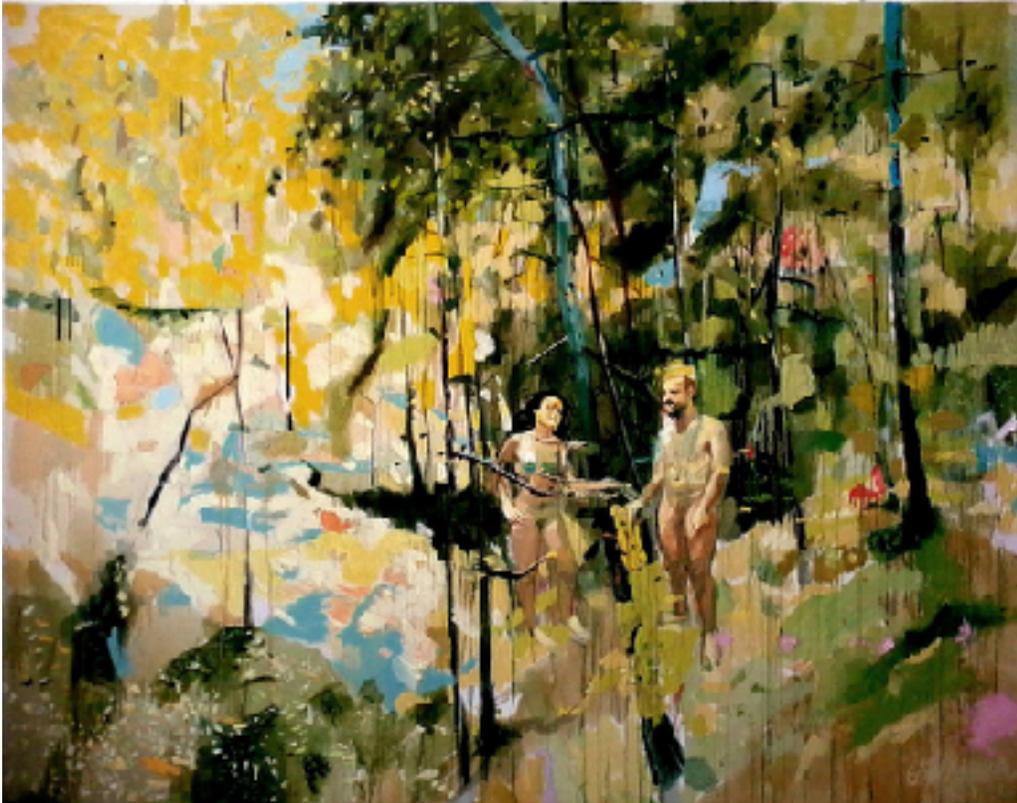
Autor: Salvador Dalí (pintor español)

Comentarios del Curador:

"Apotheosis de Homero" es una mezcla de detalles extraordinarios. La fascinación de Dalí por ver cómo la forma de una cosa puede repentinamente transformarse en algo diferente se puede ver en la parte superior izquierda de la pintura. Un ave con las alas extendidas se convierte, debajo de ella, en la forma de una serpiente, debajo de la cual tiene la forma similar de un arco (y flecha), y luego, moviéndose más hacia abajo, la misma forma básica se convierte en un hombre recostado sobre una mujer.

Localización física de la Pieza: Pinakothek der Moderne

2. Paris y Eone



Tipo de Objeto:

Oleo sobre lienzo

Descripción:

Pintura al oleo. Pintura de Paris y Eone en un el eden.

Cultura / Periodo:

Impresionismo

Fecha: 2000

Encontrado:

A d q u i r i d o
Galeria de Arte
Saatchi NY, USA.

Material: Papel
pintado en Oleo

Dimensiones: 160 x 200 cm

Inscripciones: Sin inscripciones. Pintura a Mano

Autor: Gorkem Dikel (pintora turca)

Comentarios del Curador:

Representa la ninfa de la montaña que se casó con el pastor de París, que más tarde resultó ser real príncipe troyano y echarlos fuera debido a Helen.

Localización Física de la Pieza: Arte Saatchi

3. El escudo de Aquiles

Tipo de Objeto: Óleo, crayón al óleo y grafito sobre lienzo



Descripción: Pintura al óleo. Pintura de Paris y Eone en un el eden.

Cultura / Periodo: Expresionismo

Fecha: 1978

Encontrado: Regalo (por intercambio) de Samuel S. White 3rd y Vera White, 1989y Twombly.

Material: Oleo, crayon, sobre lienzo

Dimensiones:

191.8 × 170.2 cm

Inscripciones: Sin inscripciones. Pintura a Mano

Autor: Cy Twombly(pintor estadounidense)

Comentarios del Curador:

Escudo de Aquiles, la armadura hecha para el guerrero griego por los dioses, con fuerzas de energía extraídas de las cuatro esquinas del universo.

Localización Física de la Pieza: Museo de Arte de Filadelfia.

4. Sombras de Aquiles, Patroclo y Héctor

Tipo de Objeto: Óleo, crayón al óleo y grafito sobre lienzo



Descripción: Pintura al óleo. Pintura de Paris y Eone en un el eden.

Cultura / Periodo: Expresionismo

Fecha: 1978

Encontrado: Regalo (por intercambio) de Samuel S. White 3rd y Vera White, 1989 y Twombly.

Material: Oleo, crayon,

sobre lienzo

Dimensiones: 300.7 × 490.2 × 4.4 cm

Inscripciones: Sin inscripciones. Pintura a Mano

Autor: Cy Twombly(pintor estadounidense)

Comentarios del Curador:

Sombras de Aquiles, Patroclo y Héctor, un saludo elegíaco a los tres héroes caídos de la guerra.

Localización Física de la Pieza: Museo de Arte de Filadelfia.3. El escudo de Aquiles

5 Aquiles y el cuerpo de Patrocio

Tipo de Objeto: Óleo, crayón al óleo y grafito sobre lienzo



Descripción:

Pintura al óleo. Pintura de Paris y Eone en un el eden.

Cultura / Periodo:

Expresionismo

Fecha: 1978

Encontrado:

Regalo (por intercambio) de Samuel S. White 3rd y Vera White, 1989y Twombly.

Material: Oleo, crayon, sobre lienzo

Dimensiones: 160 x 200 cm

Inscripciones: Sin inscripciones. Pintura a Mano

Autor: Cy Twombly(pintor estadounidense)

Comentarios del Curador:

Escudo de Aquiles, la armadura hecha para el guerrero griego por los dioses, con fuerza Aquiles y el cuerpo de Patrocio David Ligare 1986 s de energía extraídas de las cuatro esquinas del universo.

Localización Física de la Pieza: Museo de Arte de Filadelfia.

6. Aquiles



Tipo de Objeto: Escultura en bronce y yeso

Descripción: Escultura en bronce y yeso de hombre desnudo, en la base se encuentra la firma del artista.

Cultura / Periodo: Neoclásico

Fecha: 1978

Encontrado: Colección privada, Europa
Adquirido de lo anterior por el propietario actual
Exposición: Nueva York, Casa de la artesanía italiana.

Material: Bronce, con base en yeso patinado.

Dimensiones: 163 x 48 x 45 cm

Inscripciones: Incripciones en la base.

Autor: Lucio Fontana (pintor Italo-Argentino)

Comentarios del Curador:

Es una representación casi a tamaño real de un joven desnudo masculino, sus manos están cruzadas frente a él y, con la cabeza inclinada hacia un lado, su cabello se mueve hacia arriba y hacia atrás, como si se moviera dramáticamente en el viento. La interpretación de Aquiles por Fontana, es un Aquiles delicado, posando al estilo de la escultura del Davide de Miguel Angel.

Localización Física de la Pieza: Buenos Aires, Academia Nacional de Bellas Artes, Galería Velázquez

SALA 4 – OTRAS FORMAS DE ARTE



I. Troya – Troy

Tipo de Objeto: Film

Descripción: Troy es una película estadounidense-británica épica

Cultura / Periodo: Arte Visual

Fecha: 2004

Encontrado: Película dirigida por Wolfgang

Petersen y protagonizada por Brad Pitt, Eric Bana y Orlando Bloom.

Material: No aplica

Dimensiones: Duración 3 h 16 m

Inscripciones: No Amplica

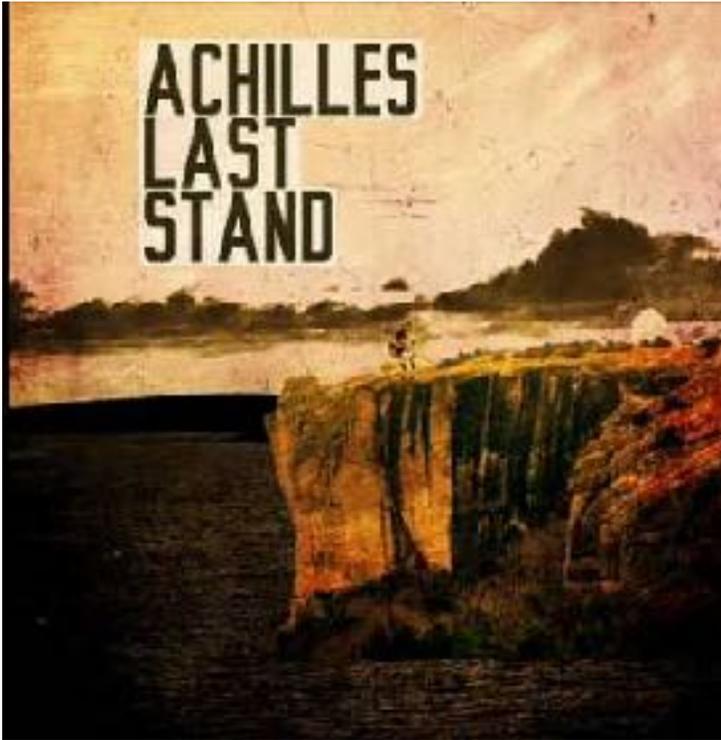
Autor: Director: Wolfgang Petersen Guion: David Benioff

Comentarios del Curador:

Está basada en el poema épico La Ilíada de Homero,² pero incluye material de su continuación La Odisea, también de Homero, y de La Eneida de Virgilio, además de otras fuentes. Asimismo, el film incorpora en su historia completas divergencias del mito presentado en las obras griegas, quitándole varios de los elementos fundamentales de su trama.

Localización Física de la Pieza: No aplica

2 .Achilles Last Stand



Tipo de Objeto: Música

Descripción: es un tema de la banda británica Led Zeppelin escrito por Robert Plant y Jimmy Page incluido en su álbum Presence.

Cultura / Periodo: Arte Sonora

Fecha: 1975x

Encontrado: Canción perteneciente al Album Presence.

Material: No aplica

Dimensiones: Duración 10m 22s

Inscripciones: No Amplica

Autor: Escrita por Jimmy Page y Robert Plant

Comentarios del Curador:

La temática de la canción trata principalmente del héroe, aqueo, mitológico Aquiles (Robert Plant sentía arduo interés por la mitología griega). Asimismo, el título, "Achilles Last Stand", que en español equivaldría a "El último esfuerzo de Aquiles", hace referencia al último momento de vida de Aquiles, que resiste tras ser asesinado por Paris al alcanzar éste su punto débil: su talón. La canción describe las aventuras de Aquiles desde su punto de vista, contando los lugares por los que ha viajado, luchado, hasta hablar de su amada y su descendencia.

Localización Física de la Pieza: No aplica

3. La divina Comedia



Tipo de Objeto: Literatura

Descripción: Dante ubica en los distintos círculos del mismo a varios de los personajes griegos, legendarios e históricos, según los pecados que el autor considera que cometieron en su vida terrenal.

Cultura / Periodo: Literatura

Fecha: 1307

Encontrado: Poema escrito, altamente influenciado por la Ilíada.

Material: No aplica

Dimensiones: 100 cantos

Inscripciones: No Amplica

Autor: Dante Alighieri.

Comentarios del Curador:

Los personajes de la Mitología Griega que sufren en el Infierno de Dante. De esta manera, tanto Aquiles, Héctor, Odiseo y Diomedes (entre otros) como Homero, Sócrates, Platón, Aristóteles y Averroes son castigados en el tenebroso infierno que el poeta florentino imaginó, allá por los inicios del siglo XIV.

Localización Física de la Pieza: No aplica

