

# "El Quijote a Través del Tiempo: Una Inmersión Digital en la Obra de Cervantes"



Una producción de La Estación Invisible



# Índice

## 1. Introducción

- Descripción del Proyecto

## 2. Antecedentes

- "El Quijote" y su Influencia Global
- Gustave Doré: Artista y Grabador
- La Edición Ilustrada de Doré de El Quijote
- Doré y el Misterio Cervantes

## 3. La Exposición Multimedia

## 4. Secciones de la Exposición

- El Quijote Ilustrado por Doré
- Movimiento y Narrativa: Los Grabados de Doré Cobran Vida
- Diálogos Visuales: Doré y la IA
- En el Corazón de la Aventura: Realidad Virtual y el Mundo de Doré y el Misterio Cervantes
- Ilustraciones Vivas: Realidad Aumentada en Doré y el Misterio Cervantes
- Visiones Digitales: Doré, Quijote y el Misterio Cervantes en el Metaverso

## 5. Objetivos Educativos del Proyecto

## 6. Propuestas Pedagógicas

- La Búsqueda: Aventura de Realidad Aumentada
- Desafío del Quijote: La Aventura Virtual de Doré
- Reimaginando a Doré: Tu Visión de El Quijote



## INTRODUCCIÓN

El proyecto "El Quijote a Través del Tiempo: Una Inmersión Digital en la Obra de Doré" es una propuesta pedagógica y cultural que combina de manera magistral la historia, el arte y la tecnología moderna. Basándose en la trascendental obra de Miguel de Cervantes, "El Quijote", y los grabados de Gustave Doré, esta exposición multimedia se presenta como una experiencia educativa y enriquecedora, adaptada a las nuevas generaciones y al público global.

### Valor Educativo

- Historia y Literatura: La exposición ofrece una visión integral de "El Quijote", abordando no solo su importancia literaria sino también su influencia cultural y artística. Además, la inclusión de la obra de Doré agrega una dimensión visual y artística valiosa.
- Tecnología Aplicada: El uso de tecnologías como VR, IA y RA en la exposición es un acierto pedagógico, ya que estos elementos atraen a un público más joven y facilitan una comprensión más profunda y dinámica de las obras.

### Innovación y Creatividad

- La reinterpretación de los grabados de Doré mediante IA y la creación de un metaverso dedicado a la exposición son ejemplos de cómo la tecnología puede ser utilizada para revitalizar el arte clásico, haciéndolo más accesible y atractivo para las nuevas generaciones.
- La integración de animaciones y experiencias inmersivas de realidad virtual añade un componente interactivo que enriquece la experiencia del visitante.

### Interactividad y Participación

- La sección de realidad aumentada y el escape room virtual son herramientas lúdicas que estimulan la participación activa del público. Estas actividades no solo entretienen, sino que también educan, fomentando el aprendizaje a través del juego y la exploración.

### Aportes Culturales y Artísticos

- El proyecto rinde homenaje al legado de Cervantes y Doré, preservando su relevancia en la era digital y garantizando que su influencia perdure en el tiempo.

- La exposición actúa como un puente entre el pasado y el presente, mostrando cómo las obras clásicas pueden ser reinterpretadas y revalorizadas en el mundo contemporáneo.

**En conclusión, "El Quijote a Través del Tiempo: Una Inmersión Digital en la Obra de Doré" es un proyecto innovador, que logra fusionar con éxito el arte, la literatura y la tecnología. Ofrece una experiencia educativa y cultural profunda, destacando la relevancia eterna de "El Quijote" y la maestría de Doré, al tiempo que aprovecha las herramientas tecnológicas contemporáneas para atraer y educar al público de hoy.**



## Antecedentes

### “El Quijote”

"El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha", conocida comúnmente como "El Quijote", no es solo una obra central en la literatura española, sino también un pilar fundamental en la cultura literaria mundial. Escrita por Miguel de Cervantes Saavedra y publicada en dos partes en 1605 y 1615, esta novela ha trascendido las barreras del tiempo y del idioma, convirtiéndose en un símbolo universal de la lucha idealista y la resistencia ante la adversidad.

La importancia de "El Quijote" en la cultura española es incalculable. La obra representa un hito en la transición del Renacimiento al Barroco y marca un antes y un después en la historia de la literatura española. Cervantes, con un dominio excepcional del idioma, creó personajes ricos y complejos que reflejan la humanidad en toda su diversidad. Don Quijote, el idealista soñador, y Sancho Panza, el pragmático realista, son figuras icónicas que han llegado a simbolizar aspectos contrapuestos pero complementarios de la psique humana.

La novela es una sátira de las populares novelas de caballería de la época, pero va mucho más allá, convirtiéndose en una profunda reflexión sobre la realidad y la ficción, la verdad y la ilusión. Cervantes despliega una narrativa que cuestiona la percepción del mundo y la naturaleza de la locura, ofreciendo múltiples niveles de interpretación que siguen siendo relevantes en la actualidad.

A nivel mundial, "El Quijote" ha ejercido una influencia profunda en la evolución de la literatura. Ha sido traducida a casi todos los idiomas principales y ha inspirado una miríada de obras en diferentes medios, desde adaptaciones cinematográficas y teatrales hasta piezas musicales y obras de arte. La universalidad de sus temas y personajes ha permitido que lectores de todas las culturas se identifiquen con la historia, explorando a través de ella las complejidades del alma humana.

En la literatura, "El Quijote" es frecuentemente citado como la primera novela moderna. Su estructura narrativa, que combina la historia principal con varias subtramas y su uso innovador del diálogo y del punto de vista, han sido modelos para incontables autores a lo largo de los siglos. Figuras literarias como Dostoyevski, Melville, Flaubert, Dickens y Kafka han reconocido la influencia de Cervantes en su trabajo. Más allá de la literatura, "El Quijote" ha dejado su huella en la cultura popular y en el lenguaje cotidiano. Frases y conceptos de la obra, como "luchar contra molinos de viento" y "quijotesco", se han integrado en muchas lenguas, simbolizando la lucha noble, aunque a veces inútil, contra enemigos imaginarios o insuperables.

---



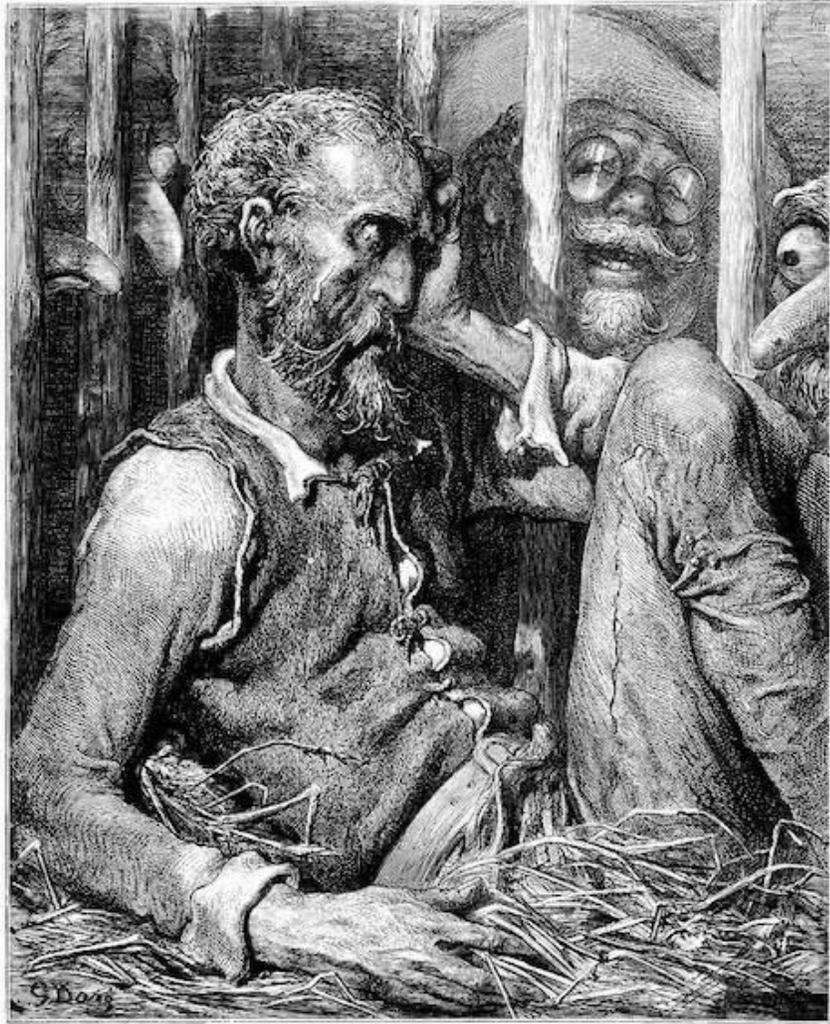
## **Antecedentes**

### **Gustave Doré**

Gustave Doré, nacido en Estrasburgo, Francia, en 1832, fue un artista y grabador prodigioso cuya obra dejó una huella indeleble en el mundo del arte. Desde temprana edad, Doré demostró un talento excepcional para el dibujo y la ilustración, lo que le llevó a París, donde rápidamente se estableció como un ilustrador de renombre. A lo largo de su carrera, Doré se distinguió por su habilidad para capturar con intensidad y dramatismo escenas de la literatura, la religión y la historia.

Famoso por sus detalladas y evocadoras ilustraciones para obras literarias clásicas, Doré colaboró en ediciones de "La Divina Comedia" de Dante, "El Paraíso Perdido" de Milton, "Los cuentos de Perrault", y "El Quijote" de Cervantes, entre otros. Sus grabados para "El Quijote", en particular, son considerados algunos de los más icónicos, capturando la esencia trágica y cómica de la obra con un estilo inigualable.

Doré no solo fue un maestro grabador, sino también un pintor y escultor talentoso. Su estilo, caracterizado por un dramatismo y una imaginación desbordante, influyó a generaciones de artistas y se convirtió en una fuente de inspiración para el movimiento simbolista y el arte fantástico posterior. A pesar de su muerte a los 51 años en 1883, el legado de Doré perdura, recordándonos el poder del arte para transformar y enriquecer nuestra interpretación de las narrativas clásicas.



The Don is placed in a cage (l. 46).

## Antecedentes

### La edición ilustrada por Gustave Doré de "El Quijote"

Los grabados de Gustave Doré para "El Quijote" en las ediciones de Hachette de los años 60 del siglo XIX, representan un hito en la historia de la ilustración literaria y la percepción de la obra de Cervantes. Estas ediciones destacan por su extraordinaria calidad artística y editorial. Con una encuadernación en percalina roja, títulos dorados y bordes igualmente dorados, estos libros no eran solo textos, sino verdaderas obras de arte.

La contribución de Doré a estas ediciones trasciende el mero acompañamiento visual; sus 370 composiciones, grabadas en madera por H. Pisan, ofrecen una interpretación profunda y matizada de la novela. Doré captura con maestría tanto la comedia como la tragedia de la historia, brindando imágenes que reflejan la complejidad y el espíritu de la obra de Cervantes. Las ilustraciones de Doré no solo complementan el texto, sino que lo enriquecen, abriendo nuevas dimensiones de interpretación y apreciación.

La traducción de Louis Viardot, incluida en estas ediciones, también desempeña un papel crucial, haciendo "El Quijote" accesible a un público francófono más amplio y permitiendo que las ilustraciones de Doré se integraran más profundamente en la experiencia del lector. Estas ediciones se convirtieron en un referente en la publicación de obras ilustradas y consolidaron la reputación de Doré como uno de los grandes ilustradores del siglo XIX. La influencia de sus grabados perdura, y su interpretación de "El Quijote" sigue siendo una de las más icónicas y reverenciadas en la historia del arte.



## Antecedentes

### “Doré y el Misterio Cervantes”

Con la finalidad de dotar a la exposición de una dimensión lúdica y amena, se ha escrito el libro "Doré y el Misterio Cervantes", una novela fascinante que mezcla ficción histórica con elementos de misterio y aventura, ofreciendo una reinterpretación audaz y creativa de la vida de Miguel de Cervantes y la obra de Gustave Doré. Desde una perspectiva literaria, esta obra representa un ejercicio de imaginación histórica, entrelazando hechos reales con la ficción de manera que enriquece y profundiza la narrativa.

Desde el punto de vista pedagógico, el libro ofrece una oportunidad única para explorar la historia y la literatura de una manera atractiva y accesible. Al centrarse en figuras históricas como Cervantes y Doré, la novela puede servir como puente para que los estudiantes se interesen en la historia del arte, la literatura y la cultura europea. La inclusión de elementos fantásticos y misteriosos sirve para captar la atención de los lectores jóvenes, mientras que la fidelidad a ciertos aspectos históricos y culturales ofrece un valor educativo real.

La obra abre caminos para discusiones en el aula sobre la importancia de la historia en la formación de la cultura contemporánea y cómo la ficción puede ser una herramienta para comprender y apreciar mejor el pasado. Además, la novela puede utilizarse para enseñar sobre la importancia de la investigación y la interpretación crítica de la historia y la literatura, animando a los estudiantes a cuestionar y explorar más allá del texto.

Por otro lado, el libro aborda temas como el heroísmo, el sacrificio, la búsqueda de la verdad y el significado de la creación artística y literaria, que son temas universales y atemporales. Esto permite a los educadores conectar la narrativa con temas contemporáneos, fomentando un diálogo entre el pasado y el presente.

En resumen, "Doré y el Misterio Cervantes" es una obra que no solo ofrece entretenimiento, sino que también posee un potencial educativo significativo. Al combinar elementos de ficción histórica con misterio y aventura, esta novela puede ser una herramienta valiosa tanto para enseñar literatura como para fomentar un interés más profundo en la historia y la cultura.

## LA EXPOSICIÓN

La obra maestra de Miguel de Cervantes, "El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha", y los icónicos grabados de Gustave Doré representan dos pilares fundamentales en la historia de la literatura y el arte. Sin embargo, en un mundo cada vez más dominado por la tecnología y las nuevas formas de comunicación, es esencial recontextualizar estos clásicos para las generaciones más jóvenes. Aquí es donde las tecnologías emergentes como la realidad virtual (VR), la inteligencia artificial (IA), la realidad aumentada (RA), el metaverso, la gamificación y la animación juegan un papel crucial.

Por ello, se propone la realización de una exposición multimedia que incorpore las últimas tendencias en tecnología, convirtiendo el contenido en ameno y accesible para las nuevas generaciones.

**Incluye realidad virtual, con imágenes inmersivas mediante gafas VR; contenidos creados por IA; gamificación basada en realidad aumentada; una versión de la exposición en el metaverso; contenidos animados; contenidos participativos online, etc.**



## **Sección: El Quijote Ilustrado por Doré**

Esta sección se centra en la destacada edición parisina de "El Quijote", publicada por Hachette:

- 2 volúmenes en folio (375x285 mm), con cubiertas rojas, título dorado y número de volumen en lomo y primera cubierta. Todos los bordes dorados. Traducción de Louis VIARDOT. 370 composiciones de Gustave DORE grabadas en madera por H. Pisan.

### Elementos de la Exhibición

La edición de 1869 estará resguardada en una vitrina diseñada para su conservación, con iluminación cuidadosamente controlada. Se destacará su valor histórico y artístico.

Paneles y contenido multimedia circundando la vitrina ofrecerán detalles sobre las 377 estampas xilográficas y las 120 ilustraciones a toda página grabadas por Henry Pisan, basadas en los dibujos de Doré.

### Objetivos Educativos

- Profundizar en la comprensión del impacto de las ilustraciones de Doré en la percepción y legado de "El Quijote".
- Educación sobre las técnicas de impresión y grabado del siglo XIX.
- Conexión del público con la historia del arte y la literatura a través de una edición emblemática.

Esta sección de la exposición no solo mostrará una pieza fundamental de la literatura y el arte ilustrativo, sino que también servirá como una ventana educativa al mundo de la impresión y la ilustración del siglo XIX.



## Sección de la Exposición “Movimiento y Narrativa: Los Grabados de Doré Cobran Vida”

Esta sección de la exposición se centra en brindar una experiencia inmersiva y dinámica a los visitantes a través de animaciones basadas en los grabados de Gustave Doré para "El Quijote". La sección utiliza tecnología de vanguardia para transformar las ilustraciones estáticas en experiencias visuales animadas.

Esta sección no solo será un homenaje a la obra de Doré, sino también una manifestación de cómo la tecnología moderna puede extender y enriquecer nuestra experiencia del arte clásico

### Elementos de la Exhibición

#### - Pantallas de Alta Definición

Se instalarán varias pantallas LED de 65 pulgadas a lo largo de la exposición, cada una mostrando diferentes grabados animados.

Las pantallas estarán estratégicamente ubicadas para garantizar una experiencia envolvente y fácil circulación de los visitantes.

#### - Animaciones de los Grabados

Cada pantalla mostrará una animación cuidadosamente creada basada en lotes de grabados específico de Doré.

Las animaciones incorporarán movimientos sutiles, como el ondear de la ropa, movimientos de los personajes y cambios ambientales, para dar vida a las escenas. Además, se incorporarán a una montaje audiovisual de corte épico y caballeresco.

#### - Narraciones

Cada animación estará acompañada de narraciones que contarán la historia o describirán la escena específica del grabado.

Efectos de sonido y música de fondo se sincronizarán con las animaciones para enriquecer la experiencia.

#### - Información Educativa y Contextual

Cada pantalla tendrá un panel informativo que proporciona contexto sobre el lote de grabados animados, incluyendo detalles sobre su significado en la obra, la técnica utilizada por Doré y cualquier particularidad histórica relevante.

#### Objetivos Educativos

- Proporcionar una comprensión más profunda y dinámica de los grabados de Doré.
- Fomentar una apreciación de la combinación de arte clásico con tecnología moderna.
- Crear una conexión emocional y narrativa con las escenas de "El Quijote".



## **Sección de la Exposición: "Diálogos Visuales: Doré y la IA"**

Esta sección, titulada "Diálogos Visuales: Doré y la IA", invita a los visitantes a explorar un fascinante contraste entre el arte clásico y la innovación tecnológica. Se presentarán 20 cuadros, de los que 10 serán grabados originales de Gustave Doré para "El Quijote" y los otros 10 serán sus reinterpretaciones creadas por inteligencia artificial (IA). Esta disposición busca crear un diálogo visual entre las obras clásicas y sus versiones contemporáneas reinterpretadas.

### Elementos de la Exhibición

#### - Cuadros Originales de Doré

Se exhibirán 10 grabados originales de Doré, cuidadosamente seleccionados por su relevancia artística y su representación de momentos clave de "El Quijote".

Cada grabado estará acompañado de una placa descriptiva que proporciona contexto sobre la escena representada y detalles sobre la técnica de grabado utilizada.

#### - Reinterpretaciones con IA

Junto a cada grabado original, se exhibirá una reinterpretación del mismo, realizada por IA.

Estas reinterpretaciones mostrarán cómo la IA puede captar y transformar los elementos visuales y temáticos de los grabados en nuevos estilos y formas, ofreciendo una perspectiva moderna y única.

- Comparación y Contraste

La disposición de los cuadros fomentará la comparación directa entre los grabados originales y sus versiones reinterpretadas, resaltando las diferencias en estilo, interpretación y emociones evocadas.

- Interactividad y Participación

Los visitantes podrán votar por sus reinterpretaciones favoritas mediante una aplicación para dispositivos móviles iOS y Android

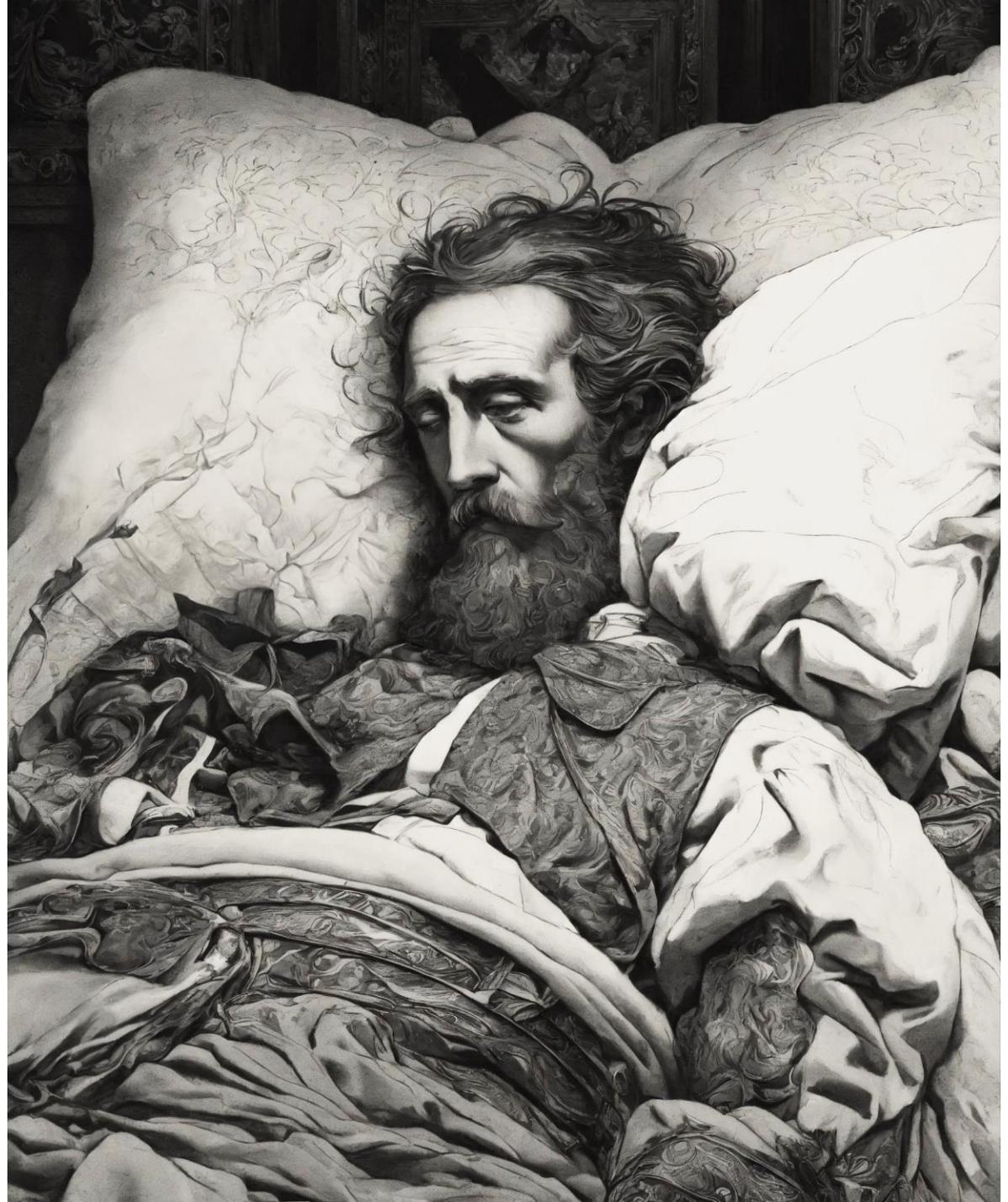
### Objetivos Educativos

- Fomentar la apreciación del arte clásico mientras se explora la influencia y el potencial de la tecnología moderna en la reinterpretación artística.

- Estimular un diálogo entre la tradición y la innovación, mostrando cómo la tecnología puede ser una herramienta para una nueva comprensión y apreciación del arte.

- Educar sobre la intersección de la tecnología y el arte, y cómo esto impacta en nuestra percepción de obras clásicas.

Esta sección promete ser una exploración visual y educativa única, destacando el poder de la tecnología para reinterpretar y revitalizar el arte clásico para las nuevas generaciones.





## **Sección de la Exposición: "En el Corazón de la Aventura: Realidad Virtual y el Mundo de Doré y el misterio Cervantes"**

La sección "En el Corazón de la Aventura" invita a los visitantes a sumergirse en el vibrante mundo de "Doré y el Misterio Cervantes" a través de experiencias de realidad virtual. Esta innovadora instalación utiliza gafas VR para transportar a los usuarios a escenarios inmersivos inspirados en la novela, permitiéndoles experimentar de primera mano los entornos descritos en el libro.

### Elementos de la Exhibición

#### - Estaciones de Realidad Virtual

Dos estaciones equipadas con la última tecnología en gafas de VR estarán dispuestas en la sección.

Cada estación ofrecerá una experiencia inmersiva única, permitiendo a los visitantes explorar diferentes capítulos y escenarios de la novela.

#### - Escenarios Inmersivos Basados en la Novela

Los usuarios podrán "entrar" en escenarios clave de "Doré y el Misterio del Quijote".

#### - Componente Educativo y Narrativo

Cada experiencia VR estará acompañada de una narrativa que guiará a los usuarios a través de la historia, ofreciendo contexto y enriqueciendo la experiencia.





#### - Diseño Sonoro Inmersivo

Un diseño sonoro envolvente acompañará las experiencias VR, con efectos de sonido y música que reflejan el ambiente y el tono de las diferentes escenas de la novela.

#### Objetivos Educativos

- Proporcionar una comprensión más profunda y vivencial de "Doré y el Misterio del Quijote" a través de la inmersión sensorial y emocional.
- Fomentar el interés por la literatura clásica y el arte de la ilustración utilizando tecnologías contemporáneas.
- Estimular la imaginación y la curiosidad de los visitantes, ofreciendo una forma innovadora de conectar con el contenido del libro.

Esta sección de la exposición no solo será un homenaje a la obra literaria y artística, sino también una demostración del poder de la tecnología VR para crear experiencias educativas y entretenidas.



### Sección de la Exposición: "Ilustraciones Vivas: Realidad Aumentada "Doré y el Misterio Cervantes""

La sección "Ilustraciones Vivas" presenta una experiencia única donde las ilustraciones originales de la novela "Doré y el Misterio Cervantes" cobran vida mediante una aplicación de realidad aumentada (RA). Esta innovadora instalación combina el arte tradicional con la tecnología moderna, ofreciendo a los visitantes una forma interactiva y dinámica de experimentar las ilustraciones.

#### Elementos de la Exhibición

- Exposición de Ilustraciones en Cuadros

Las ilustraciones originales de la novela se exhibirán en cuadros a lo largo de la galería.

Cada cuadro estará acompañado de una placa descriptiva con información sobre la ilustración, el capítulo de la novela al que pertenece y el artista.

- Aplicación de Realidad Aumentada

- Los visitantes podrán descargar una aplicación de RA en sus dispositivos móviles.

- Al apuntar sus dispositivos hacia un cuadro, la aplicación activará animaciones que representan escenas o elementos de la ilustración.

### Objetivos Educativos

- Fusionar arte y tecnología para ofrecer una experiencia cultural interactiva y moderna.
- Fomentar un mayor interés y comprensión de la literatura y el arte visual a través de la tecnología de RA.
- Crear una experiencia inmersiva que enriquezca la apreciación de la obra "Doré y el Misterio Cervantes".

"Ilustraciones Vivas" promete ser una sección destacada de la exposición, atrayendo a los visitantes a un mundo donde el arte clásico y la tecnología moderna se encuentran para crear una experiencia narrativa y visual única.



## **Sección de la exposición: "Visiones Digitales: Doré, Quijote y el Misterio Cervantes en el Metaverso"**

"Visiones Digitales: Doré, Quijote y el Misterio Cervantes en el Metaverso" es una exposición en el metaverso centrada exclusivamente en las animaciones basadas en los grabados de Doré, la comparativa entre las obras originales y las creadas por IA, y las ilustraciones originales de la novela "Doré y el Misterio Cervantes". Esta versión digital permite a los visitantes de todo el mundo explorar estas obras en un entorno virtual interactivo.

### Descripción de la Exposición

#### - Galería de Animaciones

- Una sección dedicada a animaciones basadas en los grabados de Doré para "El Quijote", donde los visitantes pueden ver cómo estas obras estáticas cobran vida.

#### - Comparativas de Obras Originales y Reinterpretaciones de IA

- Una galería interactiva mostrará los grabados originales de Doré junto a sus reinterpretaciones creadas mediante IA, destacando las diferencias y similitudes.

-Se exhibirán las ilustraciones originales creadas para la novela "Doré y el Misterio Cervantes", permitiendo a los visitantes explorar visualmente la narrativa de la novela.

#### - Interfaz de Usuario Amigable e Interactiva

#### - Accesibilidad Global

- Al estar alojada en el metaverso, la exposición será accesible para un público global, eliminando las barreras geográficas y permitiendo a un amplio rango de visitantes disfrutar de la experiencia, dado que contará con contenido en castellano e inglés.

### Objetivos Educativos

- Ofrecer una experiencia cultural enriquecedora que combina arte, literatura y tecnología.

- Fomentar el aprecio y la comprensión del arte clásico y su reinterpretación a través de medios modernos.

- Crear un espacio de aprendizaje y discusión sobre la influencia de la tecnología en el arte y la literatura.

## **OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL PROYECTO**

Los objetivos educativos del proyecto "El Quijote a Través del Tiempo: Una Inmersión Digital en la Obra de Doré" son amplios y multifacéticos, reflejando la naturaleza interdisciplinaria de la exposición:

### 1. Fomentar la Apreciación del Patrimonio Literario y Artístico:

- Cultivar un mayor aprecio por "El Quijote" de Miguel de Cervantes, destacando su importancia en la literatura mundial.
- Valorar el arte de Gustave Doré, especialmente sus grabados para "El Quijote", y comprender su influencia en la ilustración y el arte visual.

### 2. Promover la Comprensión de la Historia y la Cultura:

- Explorar el contexto histórico y cultural en el que "El Quijote" fue escrito y cómo ha influenciado a diversas generaciones y culturas.
- Comprender el impacto de Doré en el mundo del arte y su papel en la evolución de la ilustración literaria.

### 3. Integración de Tecnología en la Educación y el Arte:

- Demostrar cómo las tecnologías emergentes como la realidad virtual (VR), la inteligencia artificial (IA) y la realidad aumentada (RA) pueden ser herramientas educativas valiosas.
- Explorar el potencial del metaverso y otras plataformas digitales para la divulgación y el aprendizaje del arte y la literatura.

### 4. Desarrollo de Habilidades Críticas y Creativas:

- Estimular el pensamiento crítico y la interpretación personal a través de la interacción con las obras de arte y la literatura.
- Fomentar la creatividad en los participantes mediante actividades como el taller "Reimaginando a Doré".

## **OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL PROYECTO**

### 5. Incentivar la Participación Activa y la Experiencia Inmersiva:

- Animar a los visitantes a participar activamente en la exposición mediante juegos de realidad aumentada y experiencias de realidad virtual.
- Proporcionar una experiencia educativa inmersiva y participativa que trascienda la lectura pasiva.

### 6. Facilitar el Acceso Educativo y Cultural:

- Ofrecer una plataforma accesible para que un público global pueda experimentar y aprender sobre "El Quijote" y Doré, superando las barreras geográficas y físicas.

### 7. Interconexión de Disciplinas:

- Integrar elementos de literatura, historia del arte, tecnología y pedagogía para proporcionar una experiencia de aprendizaje holística.

### 8. Promoción del Diálogo Intercultural:

- Incentivar el diálogo y la comprensión intercultural a través del estudio y la apreciación de obras que han tenido un impacto global.

Este proyecto busca no solo informar y educar, sino también inspirar a los visitantes a través de una experiencia que une el pasado y el presente, el arte y la tecnología, y la narrativa clásica con medios digitales contemporáneos.

### **Propuesta pedagógica: "La Búsqueda: Aventura de Realidad Aumentada"**

La sección "La Búsqueda" es un juego interactivo que utiliza la realidad aumentada (RA) para crear una caza del tesoro dentro de la exposición. Este juego invita a los visitantes a buscar objetos ocultos relacionados con las obras de Cervantes, Doré y la novela "Doré y el Misterio del Quijote". Mediante una aplicación móvil de RA, los participantes podrán explorar la exposición de una manera lúdica y educativa, descubriendo detalles y secretos ocultos en las obras expuestas.

#### Elementos

##### - Aplicación Móvil de Realidad Aumentada

La app utilizará la RA para superponer elementos digitales en el entorno real de la exposición, revelando objetos y pistas ocultas.

##### - Objetos Ocultos y Pistas

Los objetos estarán relacionados con personajes, escenas o elementos artísticos de las obras de Cervantes y Doré, así como con la trama de la novela "Doré y el Misterio Cervantes".

Las pistas se dispersarán por toda la exposición, animando a los visitantes a explorar cada rincón y a interactuar de manera más profunda con las obras.

##### - Sorteo de Premios

Al final del juego, los participantes que hayan completado la búsqueda podrán participar en un sorteo de premios relacionados con la exposición, como libros o merchadising de la exposición.

#### Objetivos Educativos

Fomentar el descubrimiento activo y la participación en la exposición, utilizando la tecnología para mejorar la experiencia de aprendizaje.

Incentivar la exploración detallada de las obras de arte y la literatura, destacando la importancia y relevancia de los detalles en el arte y la narrativa.

## **Propuesta pedagógica: "Desafío del Quijote: La Aventura Virtual de Doré"**

"Desafío del Quijote: La Aventura Virtual de Doré" es un juego de escape room virtual inspirado en "El Quijote" y los grabados de Gustave Doré. Este juego inmersivo y digital permite a los jugadores explorar un mundo virtual rico en detalles, basado en la famosa obra literaria y su representación artística.

### - Ambiente Virtual

- El juego se desarrolla en un entorno virtual
- Los jugadores exploran este mundo digital, interactuando con objetos, resolviendo acertijos y descubriendo secretos ocultos en los grabados.

### - Inicio del Juego

- Los jugadores comienzan en la "biblioteca virtual", donde se les presenta el contexto del juego: un misterio basado en la obra de Cervantes y Doré que deben resolver para escapar.
- Una serie de pistas y acertijos conducen a los jugadores a través de diferentes escenarios relacionados con la novela y las ilustraciones.

### - Interacción y Puzzles

- Los desafíos incluyen rompecabezas lógicos, búsqueda de objetos ocultos y tareas que requieren un conocimiento básico de "El Quijote" y de la obra de Doré.
- Los jugadores interactúan con el entorno virtual.

### - Elementos Educativos

- El juego incluye hechos interesantes y datos sobre "El Quijote", la vida de Cervantes y Doré, y el contexto histórico de sus obras.
- Los acertijos están diseñados para ser educativos y entretenidos, fomentando el aprendizaje sobre la literatura y el arte.

### Objetivos Educativos

- Ofrecer una experiencia de aprendizaje interactiva y divertida sobre "El Quijote" y los grabados de Doré.
- Estimular el interés por la literatura clásica y el arte mediante la gamificación.
- Desarrollar habilidades de resolución de problemas, trabajo en equipo y pensamiento crítico.

## **Propuesta pedagógica: "Reimaginando a Doré: Tu Visión de El Quijote"**

El taller "Reimaginando a Doré: Tu Visión de El Quijote" es una actividad interactiva y creativa diseñada para aficionados y estudiantes. En este taller, los participantes reinterpretarán los icónicos grabados de Gustave Doré basados en "El Quijote". Las mejores obras seleccionadas serán expuestas en una exposición virtual en la página web del proyecto.

El taller comienza con una breve introducción a la vida y obra de Gustave Doré, enfocándose especialmente en sus grabados para "El Quijote".

Los participantes recibirán instrucciones sobre diversas técnicas de dibujo y grabado, con énfasis en cómo Doré logró sus efectos característicos.

Se explorarán estilos contemporáneos y técnicas que los participantes pueden utilizar para reinterpretar las obras de Doré.

Los participantes trabajarán en sus propias creaciones, inspirándose en los grabados originales de Doré pero añadiendo su toque personal y estilo único.

Instructores estarán disponibles para guiar y ofrecer consejos durante el proceso creativo.

Al finalizar la sesión de dibujo, se realizará una revisión grupal donde los participantes podrán compartir sus obras y discutir sus enfoques creativos. Esta sesión fomentará la crítica constructiva y el intercambio de ideas.

Inculcar una apreciación profunda por el trabajo de Gustave Doré y su influencia en la ilustración artística.

### Objetivos Educativos

Promover el entendimiento de "El Quijote" como una obra literaria fundamental y su impacto en el arte.

### Desarrollo de Habilidades Artísticas y Creativas

Mejorar las habilidades de dibujo y grabado de los participantes a través de la práctica y la experimentación.

Animar a los participantes a explorar y desarrollar su propio estilo artístico, inspirándose en un artista histórico.



La Estación Invisible  
Pedro C. Espada  
685 98 24 54