

Museos Virtuales: la fusión de la historia y la innovación en la comunicación gráfica

Gonzalo Javier **Télez Liendo**

Universidad Mayor de San Simón • Bolivia
g.tellez@umss.edu

Resumen

En este artículo se analiza cómo la implementación de tecnologías digitales está transformando los museos tradicionales, permitiéndoles adaptarse a las demandas contemporáneas de accesibilidad, interactividad y educación. Destaca que herramientas como la realidad aumentada, la realidad virtual y el escaneo 3D permiten a los museos no solo digitalizar sus colecciones, sino también ofrecer experiencias inmersivas y personalizadas que mejoran la comprensión del contenido histórico y cultural. Además, el uso de estas tecnologías ha sido acelerado por la pandemia de COVID-19, impulsando a los museos a desarrollar recorridos virtuales y exposiciones en línea, lo que ha ampliado el alcance a audiencias más diversas y globales.

Se aborda, también, los retos que enfrentan los museos, como los costos de implementación tecnológica y la capacitación del personal, proponiendo alianzas estratégicas y la adopción de herramientas escalables como soluciones. Asimismo, destaca el papel crucial de las tecnologías digitales en la preservación y restauración del patrimonio cultural, permitiendo la creación de réplicas digitales y la simulación de intervenciones restaurativas. La conclusión subraya la importancia de equilibrar lo digital con lo tradicional, asegurando que las innovaciones tecnológicas complementen, en lugar de reemplazar, la experiencia física del museo, garantizando su relevancia futura.

Palabras clave: *Museos digitales, realidad aumentada, preservación digital, experiencia inmersiva, accesibilidad cultural.*

Abstract

This article analyzes how the implementation of digital technologies is transforming traditional museums, allowing them to adapt to contemporary demands for accessibility, interactivity, and education. It highlights that tools such as augmented reality, virtual reality, and 3D scanning enable museums not only to digitize their collections but also to offer immersive and personalized experiences that enhance the understanding of historical and cultural content. Additionally, the use of these technologies has been accelerated by the COVID-19 pandemic, driving museums to develop virtual tours and online exhibitions, thus expanding their reach to more diverse and global audiences.

The article also addresses the challenges museums face, such as the costs of technological implementation and staff training, proposing strategic partnerships and the adoption of scalable tools as solutions. Furthermore, it emphasizes the crucial role digital technologies play in the preservation and restoration of cultural heritage, enabling the creation of digital replicas and the simulation of restorative interventions. The conclusion underscores the importance of balancing digital with traditional experiences, ensuring that technological innovations complement, rather than replace, the physical museum experience, thereby ensuring its future relevance.

Keywords: *Digital museums, augmented reality, digital preservation, immersive experience, cultural accessibility.*

En un mundo cada vez más dominado por la tecnología, los museos tradicionales enfrentan el desafío de adaptarse a las nuevas realidades digitales para mantenerse relevantes y atractivos a audiencias globales. Históricamente, los museos han desempeñado un papel crucial como guardianes del patrimonio cultural, preservando objetos, artefactos y obras de arte que cuentan la historia de la humanidad. Sin embargo, el advenimiento de las tecnologías digitales ha planteado la necesidad de repensar cómo se presenta y se interactúa con este patrimonio. La implementación de tecnologías gráficas digitales no solo ofrece nuevas formas de exhibición, sino que también revoluciona la experiencia del visitante, aumentando la accesibilidad, mejorando la educación y asegurando la preservación de colecciones culturales y científicas.

Este artículo, que es producto de la investigación y sustento teórico realizado como base durante el proyecto de maestría que se encuentra en etapa de conclusión, tiene como objetivo explorar la importancia de integrar tecnologías gráficas digitales en los museos tradicionales, examinando cómo estas herramientas están transformando la experiencia museística y museográfica. Se abordarán tanto los beneficios como los desafíos, y se presentarán ejemplos de cómo la tecnología está redefiniendo el rol de los museos en la sociedad contemporánea. Además, se plantearán tendencias futuras que podrían dar forma a la evolución de los museos en las próximas décadas, en particular en el uso de tecnologías avanzadas como la realidad virtual, la inteligencia artificial y el Internet de las Cosas (IoT).

En el trabajo diario del diseño gráfico y la comunicación visual la finalidad es transmitir información de forma directa, dejando poco margen para la libre interpretación; hoy día las tecnologías digitales están ocupando espacios fundamentales para estos procesos comunicacionales, ayudan de forma inequívoca con la mejora estética y facilitan los procesos de producción, entonces aplicando estas tecnologías en el área de la museografía, tenemos que saber aprovechar los beneficios no solo para la presentación innovadora de piezas visuales, si no también incorporarlas en la realización de guiones para hacer relatos más emotivos que permita un acercamiento al público. Hoy los nuevos usuarios de espacios culturales, acostumbrados a nuevos hábitos de consumo ligados al entorno digital, demandan practicidad en la interacción, y esa hoy está dada por las tecnologías digitales.

La Evolución de los Museos en la Era Digital

En sus primeras etapas, los museos eran espacios en los que los visitantes interactuaban pasivamente con las colecciones. Las vitrinas y los paneles informativos eran los principales medios de transmisión de conocimiento. Sin embargo, con la introducción de tecnologías digitales, la experiencia museística, es decir el conjunto de sensaciones, interacciones y aprendizajes que vive una persona al visitar un museo o participar en sus actividades sean físicas o virtuales, ha cambiado radicalmente, las plataformas interactivas, la realidad aumentada (RA) y la realidad virtual (RV) ofrecen nuevas formas de participación y aprendizaje, transformando la visita al museo en una experiencia envolvente y personalizada.

Un cambio clave en esta evolución ha sido la capacidad de los museos para digitalizar sus colecciones. A través del escaneo 3D y la fotografía de alta resolución, los museos pueden crear versiones digitales de sus objetos más preciados, permitiendo que los visitantes interactúen con ellos en nuevas formas. Además, las tecnologías de RA permiten superponer capas de información digital sobre objetos físicos. Por ejemplo, un visitante que observa una vasija precolombina puede utilizar un dispositivo móvil para ver una representación digital de cómo era originalmente, con sus colores y detalles intactos, brindando una comprensión más rica del contexto histórico del artefacto, y, por si fuera poco, la misma la puede ver en uso y hasta en el momento de su fabricación, todo depende de cómo se le cuente la historia, es decir cómo se elabora el Storytelling.

El Impacto de la Pandemia: Acelerando la Transformación Digital

La pandemia de COVID-19 marcó un punto de inflexión en la digitalización de los museos. Con los cierres físicos de los museos, la necesidad de mantener el contacto con las audiencias llevó a muchas instituciones a desarrollar rápidamente soluciones digitales. Los museos que habían sido reacios a adoptar estas tecnologías se vieron obligados a explorar el mundo digital, lo que resultó en una explosión de exposiciones virtuales, recorridos en línea y experiencias interactivas digitales.

El Museo del Prado, el Louvre y el Museo Británico, entre otros, lanzaron recorridos virtuales que permitían a los usuarios explorar sus colecciones desde la comodidad de sus hogares. Estas experiencias no solo demostraron el valor de las herramientas digitales en tiempos de crisis, demostrando el potencial de las tecnologías digitales en el ámbito museístico (Redondo y Borghi, 2020), sino que también crearon nuevas expectativas en el público, expectativas que son hoy nichos con una demanda latente. Los visitantes ahora esperan tener acceso a los museos de forma remota, lo que ha llevado a muchas instituciones a reconsiderar sus estrategias digitales a largo plazo.

Este cambio hacia la digitalización también ha abierto oportunidades para que los museos lleguen a audiencias más amplias y diversas. Al eliminar las barreras físicas y geográficas, los museos han podido ofrecer acceso a sus colecciones a personas que de otro modo no habrían podido visitarlas en persona. Esto ha sido especialmente importante para instituciones con un enfoque educativo, ya que les ha permitido continuar brindando contenido cultural y educativo a estudiantes de todo el mundo, que claramente se alinea con los Objetivos de Desarrollo Sostenible ODS, específicamente el 4 referido a la educación de calidad.

Tecnologías que mejoran la experiencia del visitante

Una de las transformaciones más notables que han traído las tecnologías digitales es la mejora de la experiencia del visitante. La posibilidad de interactuar con las colecciones de manera digital permite una experiencia más personalizada y envolvente. La realidad aumentada, por ejemplo, permite superponer

capas de información digital sobre objetos físicos. Un visitante que observa una obra de arte o un artefacto puede recibir información adicional, como detalles históricos o técnicas artísticas, simplemente apuntando su dispositivo móvil al objeto.

Un claro ejemplo de esta aplicación es la exposición de obras del artista Leonardo Da Vinci en la National Gallery de Londres. Los visitantes podían apuntar sus teléfonos a las pinturas para acceder a videos explicativos sobre las técnicas utilizadas por Da Vinci, ver detalles microscópicos de las pinceladas y explorar bocetos y dibujos preparatorios del maestro. Esta integración de tecnología no solo hizo la exposición más atractiva, sino que también permitió que los visitantes tuvieran un acceso más profundo al proceso creativo del artista, algo que sería difícil de lograr con medios tradicionales.

Otra innovación es la realidad virtual (RV), que ha permitido a los museos ofrecer experiencias inmersivas sin precedentes. En el Museo de Historia Natural de Nueva York, por ejemplo, los visitantes pueden "caminar" entre dinosaurios extintos gracias a una simulación virtual, mientras que, en el Museo del Louvre en París, la RV permite explorar el interior de tumbas egipcias selladas desde hace siglos. Estas experiencias no solo aumentan el atractivo de las visitas, sino que también permiten a los museos ofrecer contenido educativo y formativo de una manera dinámica e innovadora.

Hoy en día, quienes hacemos comunicación visual y estamos en la constante preocupación de hacer esta mas profesional y efectiva, debemos recurrir a las nuevas tecnologías, acrecentar el concepto del internet de las cosas, apelar a las características de los usuarios para lograr, además de lo fundamental, una conexión emocional con el contenido, lo que puede resultar en un aprendizaje más efectivo (Marty y Buchananb, 2021).

Aumentando la Accesibilidad e Inclusión

La accesibilidad es otro aspecto crítico en el que las tecnologías digitales han demostrado ser transformadoras. Históricamente, muchos museos han sido inaccesibles para personas con discapacidades físicas o sensoriales. Sin embargo, las herramientas digitales están ayudando a superar estas barreras. Las descripciones de audio mejoradas, las interfaces táctiles y las visitas guiadas en línea adaptadas a las necesidades de personas con discapacidades visuales o auditivas están haciendo que los museos sean más inclusivos.

Las exposiciones virtuales permiten que personas de todo el mundo puedan acceder a colecciones que antes estaban limitadas por barreras geográficas. Escuelas en áreas rurales o comunidades marginadas que no tienen acceso físico a instituciones culturales ahora pueden ofrecer a sus estudiantes visitas virtuales a museos de clase mundial. Esto no solo democratiza el acceso al patrimonio cultural, sino que también ayuda a los museos a cumplir su misión educativa de manera más eficaz.

En el contexto de la inclusión, tecnologías como las interfaces multilingües y las plataformas digitales también permiten que los museos lleguen a audiencias internacionales. Los visitantes de diferentes países pueden acceder a contenido en su propio idioma y comprender mejor las exposiciones, lo que fomenta un mayor intercambio cultural y comprensión global. Esto es particularmente valioso para museos con colecciones que representan culturas diversas, ya que les permite comunicar el valor cultural de sus objetos de manera más precisa y directa.

Educación y Aprendizaje Interactivo

Apoiados en el ODS 4 Educación de calidad, la implementación de recursos digitales en los museos que siempre han sido espacios de aprendizaje, las tecnologías digitales están amplificado enormemente su potencial educativo. Las aplicaciones interactivas y los juegos educativos basados en las colecciones del museo pueden hacer que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo, especialmente para los visitantes más jóvenes. Por ejemplo, una aplicación de realidad aumentada podría permitir a los niños "excavar" virtualmente fósiles en un museo de paleontología, aprendiendo sobre el proceso de excavación y los descubrimientos científicos de una manera práctica y emocionante (Kadyjrova y Akhmetshina, 2019).

Preservación y Restauración Digital

Las tecnologías digitales no solo están revolucionando la forma en que los museos presentan sus colecciones, sino también cómo las preservan y restauran. El escaneo 3D y la fotogrametría permiten crear réplicas digitales de alta precisión de objetos frágiles, lo que garantiza que estos artefactos puedan ser estudiados y exhibidos sin riesgo de daño. Además, estas réplicas digitales pueden ser compartidas con investigadores y otras instituciones en todo el mundo, facilitando la colaboración y el intercambio de conocimientos.

En el campo de la restauración, las herramientas digitales permiten a los conservadores planificar y simular intervenciones sin tocar los objetos originales. Por ejemplo, el escaneo 3D de una escultura dañada permite a los restauradores probar diferentes técnicas de restauración digitalmente antes de aplicarlas físicamente, minimizando el riesgo de errores y garantizando un resultado más preciso. Esta tecnología protege el patrimonio cultural y, además, abre nuevas posibilidades para su conservación a largo plazo.

Un ejemplo destacado de la aplicación de estas tecnologías es la restauración de la tumba de Tutankamón en Egipto. A través del uso de tecnología de escaneo 3D, los restauradores pudieron analizar cada detalle de las paredes de la tumba, detectando áreas de deterioro que no eran visibles a simple vista. Gracias a estos análisis, pudieron desarrollar un plan de restauración preciso y meticuloso que respetó la integridad original de la tumba.

Herramientas de Mejora a Costo Cero

Si bien las tecnologías avanzadas como la realidad virtual o el escaneo 3D requieren inversiones considerables, existen herramientas digitales de bajo costo que pueden transformar la experiencia del visitante sin la necesidad de grandes presupuestos. Los códigos QR son un ejemplo clave de esto, estos códigos pueden integrarse fácilmente en las exhibiciones para proporcionar acceso instantáneo a contenido multimedia adicional, como videos explicativos, imágenes en 3D o descripciones detalladas de los objetos.

Por ejemplo, en un museo arqueológico, los códigos QR pueden vincular a los visitantes a modelos 3D de los artefactos a través de plataformas como Sketchfab, permitiendo que los usuarios exploren los objetos en detalle desde diferentes ángulos. Además, los códigos QR pueden ser utilizados para acceder a exposiciones virtuales alojadas en plataformas como Google Arts y Culture, extendiendo la experiencia museística más allá de las paredes físicas del museo.

Herramientas gratuitas como StoryMapJS y ThingLink también pueden ser empleadas para crear recorridos interactivos que permitan a los visitantes explorar los contextos históricos y geográficos de los artefactos que se exponen. Estas herramientas permiten a los museos ofrecer contenido interactivo sin incurrir en altos costos, mientras que enriquecen la experiencia educativa de los visitantes.



Figura 01

Imagen generada mediante inteligencia artificial utilizando Leonardo AI

Desafíos en la Implementación de Tecnologías Digitales

Sabiendo que la implementación de herramientas avanzadas puede ser costosa, especialmente para museos pequeños o con recursos limitados. El costo de adquisición de equipos, software y capacitación del personal puede ser prohibitivo, lo que plantea un desafío significativo para muchas instituciones.

Una solución a este problema es establecer alianzas estratégicas con universidades, empresas tecnológicas y otras instituciones culturales. A través de estas colaboraciones, los museos pueden acceder a recursos y experiencia tecnológica sin tener que asumir todo el costo por sí mismos. Otra opción es explorar modelos de financiación alternativos, como el crowdfunding, que permite a las instituciones solicitar donaciones de su comunidad o de personas interesadas en la preservación del patrimonio cultural.

En este encuadre, es importante que los museos inviertan en tecnologías escalables y flexibles que puedan adaptarse a medida que evolucionan sus necesidades. Esto asegura que las inversiones en tecnología sean sostenibles a largo plazo y que el museo pueda seguir innovando sin incurrir en gastos adicionales significativos.

Capacitación del personal, teorías para la formación especializada

La introducción de tecnologías digitales también requiere que el personal del museo desarrolle nuevas habilidades. Desde los conservadores hasta los guías, todos deben estar preparados para integrar estas herramientas en su trabajo diario. Esto implica invertir en programas de capacitación y formación continua, así como en la contratación de especialistas en tecnología digital que puedan guiar la implementación de estas nuevas soluciones, es esencial que los museos fomenten una cultura de innovación y aprendizaje continuo. El personal debe sentirse motivado y capacitado para explorar las nuevas posibilidades que ofrecen las tecnologías digitales, asegurando que las colecciones físicas y digitales se complementen mutuamente de manera efectiva.

La implementación de teorías de comunicación visual en las tecnologías digitales de un museo es crucial para capacitar al personal encargado de la comunicación. Formar al equipo en conceptos como la teoría de la Gestalt permite que comprendan cómo organizar visualmente las interfaces y exposiciones de manera intuitiva y coherente, lo que facilita que los visitantes interactúen con la información de manera efectiva, entrenar a los responsables en el uso del color y la semiótica, se asegura que puedan diseñar sistemas visuales que orienten y conecten emocionalmente a los visitantes, facilitando la transmisión de contenido complejo de una manera accesible.

La teoría del aprendizaje multimedia es otra herramienta clave en la formación del personal de comunicación de los museos, ya que les enseña a combinar de manera eficiente texto, imágenes y audio en las tecnologías interactivas, como pantallas táctiles o aplicaciones de realidad aumentada. A su vez, la comprensión de la teoría de la carga cognitiva les permite diseñar experiencias digitales que no sobrecarguen a los usuarios, optimizando la cantidad y la calidad de la información que presentan. Capacitar al personal en la creación de infografías y esquemas claros también ayuda a transmitir información científica o histórica de forma simplificada y atractiva.

Finalmente, entrenar al equipo en storytelling visual y diseño universal para el aprendizaje es esencial para garantizar que las experiencias digitales sean inclusivas y emocionalmente impactantes. Esto implica enseñarles a crear narrativas visuales inmersivas, como experiencias de realidad aumentada, y a adaptar los contenidos para que sean accesibles a un público diverso, con diferentes habilidades y estilos de aprendizaje.

Equilibrando lo digital con lo tradicional

Si bien las tecnologías digitales ofrecen muchas oportunidades, también existe el riesgo de que eclipsen la experiencia tradicional del museo. La contemplación directa de los objetos físicos es una parte fundamental de la experiencia museística, y es importante que las innovaciones digitales no distraigan de este aspecto.

La clave está en utilizar la tecnología de manera complementaria, no como un reemplazo. Las herramientas digitales deben enriquecer la comprensión de los visitantes sobre los objetos físicos y fomentar una mayor apreciación de su historia y contexto. Ofrecer una combinación de experiencias tradicionales y tecnológicas permite a los museos satisfacer las preferencias de un público diverso, desde los entusiastas de la tecnología hasta aquellos que valoran la experiencia física (Gutiérrez y López, 2021).

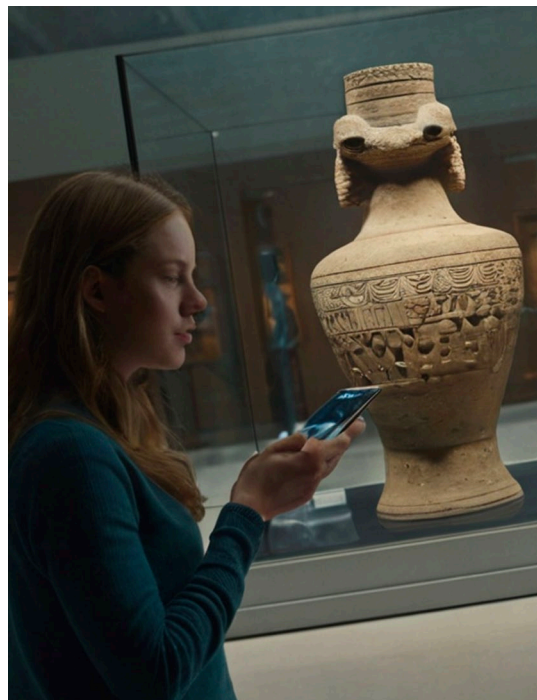
Figura 02

Imagen generada mediante inteligencia artificial utilizando Leonardo AI



Figura 03

Imagen generada mediante inteligencia artificial utilizando Leonardo AI



Exitos en la implementación de tecnologías digitales

El Louvre ha sido pionero en la adopción de tecnologías digitales. Desde su lanzamiento en 2012, la guía multimedia en Nintendo 3DS ofrece a los visitantes una experiencia interactiva que combina recorridos personalizados y contenido audiovisual. Recientemente, han implementado experiencias de realidad aumentada que permiten a los usuarios ver bajo la superficie de obras maestras, revelando capas ocultas y los procesos creativos detrás de las obras.

El Museo Británico ha utilizado la tecnología de escaneo 3D para crear réplicas digitales de artefactos que los visitantes pueden explorar en línea. Estos modelos ofrecen una vista detallada de objetos que, debido a su fragilidad, no pueden manipularse físicamente. Esta estrategia ha ampliado el acceso a la colección del museo, permitiendo a los usuarios de todo el mundo explorar los artefactos desde sus dispositivos personales.

El Futuro de los museos digitales

La inteligencia artificial (IA) y el aprendizaje automático están abriendo nuevas posibilidades para personalizar la experiencia del visitante. Los sistemas de IA podrían analizar los intereses y comportamientos de los visitantes para ofrecer recorridos y contenidos personalizados, mejorando la relevancia y el impacto de cada visita (Vallecillo, 2016).

La integración de Internet de las Cosas (IoT) en los museos podría llevar la interactividad a un nuevo nivel. Sensores y dispositivos conectados podrían rastrear el movimiento de los visitantes, ajustando la iluminación, el sonido y el contenido digital en tiempo real para crear experiencias inmersivas y personalizadas (Dolinko, 2014).

El futuro probablemente verá una fusión cada vez mayor entre las experiencias físicas y digitales. Una tendencia emergente es el concepto de "museos sin paredes", donde las colecciones se extienden más allá de los edificios físicos. Estas experiencias híbridas permiten a los usuarios interactuar con el patrimonio cultural en espacios urbanos o en sus propios hogares, desdibujando las líneas entre lo físico y lo digital.

Las tecnologías digitales también están cambiando la forma en que los museos interactúan con sus comunidades. Las plataformas de colaboración en línea podrían permitir a los visitantes contribuir con sus propias historias y perspectivas, creando exposiciones más diversas e inclusivas. (Berdillana-Rivera, 2015).

Consideraciones Éticas y Culturales

A medida que los museos adoptan tecnologías digitales, es crucial mantener un equilibrio entre la innovación y la preservación de la autenticidad de las colecciones. La tecnología debe mejorar, no reemplazar, la experiencia de ver y apreciar objetos y obras de arte reales.

Con la creciente recopilación de datos de los visitantes para personalizar experiencias, los museos deben ser conscientes de las implicaciones de privacidad y seguridad. Es esencial implementar políticas robustas de protección de datos y ser transparentes sobre cómo se utilizará la información de los visitantes (Muñoz, 2017).

Mientras que las tecnologías digitales pueden hacer que los museos sean más accesibles en muchos aspectos, también existe el riesgo de crear nuevas barreras. Los museos deben asegurarse de que sus ofertas digitales sean accesibles para personas con diferentes capacidades y niveles de alfabetización digital.

Conclusión

La implementación de tecnologías digitales en los museos tradicionales no es solo una opción, sino una necesidad en el mundo actual. Estas herramientas tienen el poder de transformar la experiencia del visitante, hacer que las colecciones sean más accesibles y relevantes, y asegurar que los museos sigan siendo centros vibrantes de aprendizaje y descubrimiento en el siglo XXI. Sin embargo, la adopción de estas tecnologías debe hacerse de manera reflexiva y equilibrada. Los museos deben considerar cuidadosamente cómo las herramientas digitales pueden mejorar, en lugar de eclipsar, sus colecciones físicas y su misión cultural. A medida que avanzamos hacia un futuro cada vez más digital, los museos tienen la oportunidad de reinventarse como espacios híbridos donde lo físico y lo digital se entrelazan de manera armoniosa. Al hacerlo, pueden no solo preservar nuestro pasado, sino también dar forma a nuestra comprensión del presente y nuestra visión del futuro. La revolución digital en los museos es un viaje emocionante y continuo que requiere innovación, adaptabilidad y un compromiso inquebrantable con la misión fundamental de los museos: inspirar, educar y conectar a las personas con nuestro rico patrimonio cultural. Al abrazar las posibilidades que ofrecen las tecnologías digitales, los museos pueden asegurar su relevancia y vitalidad para las generaciones venideras, convirtiéndose en puentes dinámicos entre nuestro pasado, presente y futuro.

Berdillana-Rivera, A. (2015). *Expresión gráfica en la enseñanza actual de la arquitectura*. Limaq, 0(001), 95. <https://doi.org/10.26439/limaq2015.n001.355>

Dolinko, S. (2014). *Una lectura de la colección de grabados del museo de arte moderno de Buenos Aires*. *Museología & Interdisciplinaridade*, 3(5). <https://doi.org/10.26512/museologia.v3i5.15477>

Gutiérrez, N. y López, O. (2021). *Un museo virtual universitario para la recuperación de memoria histórica*. <https://doi.org/10.4995/cimed21.2021.12293>

Kadyrova, L. y Akhmetshina, E. (2019). *El lugar y el papel de la pedagogía del museo en el sistema de educación artística-pedagógica superior*. *Dilemas Contemporáneos Educación Política Y Valores*. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v29i1.1935>

Marty, P. y Buchananb, V. (2021). *Cuando se hace mal: contribuciones de los profesionales de las tecnologías museísticas en tiempos de crisis*. <https://doi.org/10.4995/cimed21.2021.14002>

Muñoz, E. (2017). *El cómic como lenguaje visual híbrido y su vigencia en la era digital contemporánea*. *Cuco Cuadernos De Cómic*, (8), 7-30. <https://doi.org/10.37536/cuco.2017.8.1246>

Redondo, C. y Borghi, B. (2020). *El uso de la expresión plástica en los museos de Bolonia*. *Clío*, (46), 188-201. https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2020465270

Vallécillo, J. (2016). *Reconocimiento de "marcas nuevas" o "no tradicionales": tipologías, retos y desafíos*. *Revista De Derecho*, (20), 11-30. <https://doi.org/10.5377/derecho.v0i20.2786>

Referencias

