

Patrimonio,  
didáctica,  
recreación

## Hospital del Molar. Un caso de museografía social

Júlia Castell Villanueva

Departament de Didàctiques Aplicades  
Universitat de Barcelona  
Correspondència: julia.castell@ub.edu

Isabel Boj-Cullell

Departament de Didàctiques Aplicades  
Universitat de Barcelona  
Correspondència: isabelboj@ub.edu

Francesc-Xavier Hernández-Cardona

Departament de Didàctiques Aplicades  
Universitat de Barcelona  
Correspondència: fhernandez@ub.edu

*Texto presentado y aceptado en las  
I Jornades Internacionals sobre  
Patrimoni del conflicte. Figueres, 2023*

Enviado: 15/07/2023

Aceptado: 20/11/2023

**Resumen:** En 2017 el Ayuntamiento y la Universidad de Barcelona emprendieron un proyecto para recuperar y dignificar los espacios del hospital de campaña de el Molar (Priorat) a partir de una exposición singular que presentara la problemática de la sanidad del Ejército Popular durante la Guerra Civil Española y más concretamente, durante la Batalla del Ebro. En la propuesta se ensayó un nuevo modelo integral de museografía social, de coste y mantenimiento sostenibles, que quería dar protagonismo a las emociones, y en la cual tuviese protagonismo una iconografía estática y cinética generada a partir de grupos de recreación histórica. Esta propuesta debía ser congruente con la utilización de escenografías didácticas y la exposición de una extraordinaria colección de medicina y cirugía de guerra.

**Palabras clave:** Guerra Civil española, museografía social, hospital de campaña.

**Abstract:** In 2017, the Molar City Council and the University of Barcelona undertook a project to recover and dignify the spaces of the El Molar field hospital (Priorat) through a unique exhibition that presented the health problems of the Popular Army during the Civil War. Spanish and more specifically, during the Battle of the Ebro. The proposal tested a new comprehensive model of social museography, with sustainable cost and maintenance, which wanted to give prominence to emotions, and in which static and kinetic iconography generated would take center stage. from historical reenactment groups. This proposal had to be consistent with the use of didactic scenery and the exhibition of an extraordinary collection of war medicine and surgery.

**Keywords:** Spanish Civil War, social museography, war hospital

## Introducción

El centro de interpretación del Hospital del Molar (Priorat, Catalunya), explica la breve historia de un hospital de campaña del Ejército Popular de la República durante la batalla del Ebro, en los meses de octubre y noviembre de 1938. El hospital se instaló en el edificio de dirección, ya en desuso en aquel momento, de la Mina Linda Mariquita (conocida también como Mina Loussa), dedicada a la extracción de mineral de plomo y cercana al pueblo de El Molar (Priorato, Tarragona). En 2017 el Ayuntamiento del Molar, y siguiendo un proyecto del alcalde Alfred Grifoll (Sospedra-Roca; Boj-Cullell; Castell-Villanueva, 2020) decidió impulsar la creación, en el viejo edificio, de un centro de interpretación que recogiera la historia del hospital republicano y de una escuela del CENU que estuvo ubicada en el mismo edificio.

El ayuntamiento procedió a impulsar la obra civil de consolidación del inmueble y, en paralelo, encargó al grupo de investigación DIDPATRI (Didáctica del Patrimonio) de la Universidad de Barcelona el diseño de un proyecto museográfico que pudiera desarrollarse en poco tiempo. El espacio seleccionado se centraba en la primera planta del inmueble y comprendía una superficie de 180 metros cuadrados con varias compartimentaciones. Las posibilidades del ayuntamiento (principal financiador del proyecto con el apoyo de otras administraciones) se cifraban en un horizonte presupuestario de ejecución, en cuanto a museografía, de unos 320 € por metro cuadrado, recursos muy discretos teniendo en cuenta que la media del momento superaba los 800 €. El grupo DIDPATRI aceptó realizar el diseño del proyecto, y ejerció, además la dirección de obra (Hernández-Cardona; Sospedra-Roca, R. 2018). Para el grupo de investigación el encargo suponía un reto sugerente en tanto que significaba musealizar acerca de la Batalla del Ebro, un referente determinante en la historia contemporánea de Catalunya. También implicaba intervenir en un espacio histórico difícil ya que la morfología del espacio (ventanales, paredes divisorias, escalera de acceso...) no era precisamente idóneo para desarrollar una exposición. Por otra parte, no se disponía, en principio, de una colección, es decir la museografía no podría desarrollarse a partir de objetos y documentos originales vinculados al hospital. Ello suponía un reto «perfecto» (pocos recursos, espacio difícil, ausencia de colección...), en tanto que los recursos museográficos, por sí mismos, deberían explicar una situación histórica y su contexto. Si embargo el tema era significativo, apasionante y épico e implicaba desarrollar o inventar un modelo de museografía social, con pocos recursos económicos (Sospedra-Roca, Rafael, Francesc Xavier Hernández-Cardona, Maria Feliu-Torruella, and Isabel Boj-Cullell. 2022). Se trataba, por otra parte, de contribuir a la dinamización económica de un pueblo pequeño y además la propuesta debía ser «competitiva» para ubicar el nuevo centro en un entorno, el de los espacios históricos de la Batalla del Ebro que ya contaba con diversas instalaciones de tipo museal. Ello brindaba, además, la posibilidad de continuar el trabajo que al entorno de modelos de museografía didáctica y social había venido desarrollando el grupo DIDPATRI des de los inicios del siglo XX.

## Museografía social. Un punto de partida

Se partía de la base de que en el contexto de la sociedad del conocimiento el crecimiento del consumo social de la historia había aumentado: museos, centros de interpretación, rutas, monumentos musealizados, museografía virtual, actividades de arqueología experimental y de re-enactment, talleres didácticos, espectáculos películas y series, novelas, colecciones, juegos... (Parry, R. 2013; Groot, J. 2016). En este contexto emergente las propuestas museográficas tenían que afrontar públicos muy generales que demandaban acciones de intermediación para poder comprender, con más garantías, bienes y

contextos patrimoniales, a menudo fragmentados y descontextualizados. El acceso al conocimiento exigía programas de presentación claros, didácticos y lúdicos,

La experiencia empírica indicaba que la museografía de temática histórica era subsidiaria de tradiciones diversas, que reconocían, en general, la necesidad de potenciar estrategias de intermediación que facilitaran la comprensión de los objetos de intervención museográfica. En el panorama europeo, y en el contexto del cambio de siglo, la creación de grandes museos de historia se mantuvo (Museo Alemán de Historia de Berlín (2006); Museu d'Història de Catalunya de Barcelona (1996); Museo de la Gran Guerra Patriótica de Moscú (1995); Memorial de Caen-Normandie (1988); Museo del Alzamiento de Varsovia (2004), etc.) pero se fue ralentizando. La progresiva desaceleración de las grandes intervenciones museales se dio en paralelo al surgimiento de centenares de iniciativas, dispersas en el territorio, de dimensiones y costes discretos (Bergeron, Y.; Arsenault, D.; Provencher, L. 2015) que proliferaban en barrios, pequeñas ciudades e incluso en localidades diminutas. Se trataba de centros o intervenciones que potenciaban aspectos de historia local o temática que, en no pocos casos, eran objeto de interés por su singularidad, originalidad o incluso espectacularidad. Parecía como si la época de los dinosaurios museográficos, subsidiaria de las grandes inversiones de estado, hubiese dado paso a un periodo de pequeños mamíferos roedores, simbióticos con el territorio, y con más expectativas de sostenibilidad, incidencia e integración en sus entornos convivenciales. Era como si un modelo intensivo hubiese dado paso a una nueva cultura patrimonial más extensiva y equilibrada sobre el territorio. La tipología de las intervenciones emergentes era muy diversa y comprendía exposiciones, centros de interpretación, rutas, paisajes, musealización de lugares o estructuras, espacios de memoria, etc. En general se trataba de intervenciones modestas, con presupuestos ajustados, a cargo de administraciones regionales o municipales, o incluso de iniciativa privada. Pretendían reforzar o ampliar las expectativas económicas locales con la generación de actividades complementarias en base a las industrias culturales i el turismo. Pero en muchos casos las iniciativas respondían también a inquietudes directamente culturales y a la voluntad de potenciar la cohesión cívica.

La propuesta a desarrollar en el Molar, un pueblo de 300 habitantes se incardinaba, precisamente, en esta lógica emergente, en la cual el grupo de investigación DIDPATRI aspiraba a desarrollar modelos de intervención de museografía, de kilómetro cero, para responder a las nuevas demandas. Por otra parte, el caso de la Guerra Civil Española se incardinaba plenamente en la nueva fenomenología, decenas de pequeños centros de interpretación y museos locales surgían por generación espontánea en la geografía hispana, pero en este caso, y contrariamente a otras dinámicas, no había grandes museos referentes sobre el tema. La casuística política española heredera directa del postfranquismo no era ajena a la situación de ingravidez histórica, generada por la transición política, con respecto a la Guerra Civil, su memoria y su patrimonio. Era una evidencia que las grandes administraciones no iban a promocionar museos sobre la Guerra Civil española, un tema considerado polémico, y la musealización del conflicto iba a pasar por una galaxia de pequeñas intervenciones impulsadas y empujadas por la sociedad civil. En cualquier caso, el diseño de modelos de pequeños centros de interpretación sostenibles sobre el conflicto civil era una necesidad que exigía propuestas y experimentación.

Los retos que debía afrontar la musealización del conflicto, la necesidad de profundizar, al entorno de su patrimonio histórico-arqueológico, con una museografía comprensiva y didáctica, para amplios horizontes destinatarios, y que permitiera intermediar con eficacia. Los proyectos patrimoniales museográficos debían vincularse a la sociedad civil (su impulsora en última instancia), para fortalecer sintonías y sinergias. Ello implicaba el diseño de fórmulas de cooperación y estrategias participativas para sostener, desarrollar y apoyar, por parte de la ciudadanía, proyectos patrimoniales a menudo discutidos. Las propuestas museográficas debían ser económicamente sostenibles, congruentes con las características del territorio y con las posibilidades de mantenerse, total o parcialmente, a partir de sus propias dinámicas. La sostenibilidad también debía entenderse en clave de equilibrio entre las inversiones y los beneficios, directos o indirectos, que se podían

generar; y considerando a su vez los beneficios que implicaba la formación de una ciudadanía de calidad. Si las intervenciones sobre la Guerra Civil suponían un fracaso económico su viabilidad podía quedar cuestionada. Por otra parte, y más allá de los costes razonables, se debía desarrollar una museografía adecuada a las necesidades de comprensión, funcional y resistente. Los contenidos trabajados (iconográficos, cartográficos, textuales...) debían poder replicarse en diferentes soportes, en una museografía complementaria o satélite con la finalidad de obtener una rentabilidad óptima de los esfuerzos invertidos. A su vez la museografía tenía que ser creativa, capaz de sorprender, interesar o emocionar. La espectacularidad y singularidad de los planteamientos debía compensar las posibles limitaciones impuestas por soluciones sostenibles de coste razonable.

## El Molar. Hipótesis de intervención

Las hipótesis generales de intervención en El Molar, en relación con los problemas detectados, consideraban la necesidad de optar por una doctrina de museografía social, que redoblara el compromiso entre investigación y sociedad, en una perspectiva trabada de desarrollo científico y cívico. Se consideraba que el diseño de museografía social debía integrar las aportaciones efectuadas por las más diversas experiencias (de la vitrina a los smartphones) en clave de «ingeniería fragmentaria», en el sentido popperiano del concepto, descartando intentos de «ingeniería holístico-utópica» (Popper, 1957). Ello implicaba tener en cuenta los sistemas expositivos de la museografía tradicional (vitrinas, paneles, textos, escenografías...); pero también las aportaciones de la museografía interactiva artefactual; la museografía interactiva informática; los recursos audiovisuales e iconográficos; así como la museografía digital emergente (Evans, T. L. y Daly, P. 2006; Forte, M. (1997). Desde estas diversas opciones se aspiraba a generar productos comprensibles, atractivos, sugerentes, capaces de estimular emociones y potenciar valores de civilidad. En referencia a los costes se partía de la base de que no había una relación directamente proporcional entre costes y comprensibilidad de una exposición. Nada impedía que una propuesta de costes ajustados a las posibilidades de inversión pudiera tener buenos resultados, desde el punto de vista de la comprensión de los contenidos o del desarrollo de emociones. Por otra parte, se valoraba que la dimensión estética (en tanto que axiológica) era deseable, pero no imprescindible para generar acciones y contenidos comprensibles. En contrapartida sí que se consideraba importante la dimensión didáctica, es decir la capacidad de hacer comprensibles contextos del pasado, en tanto que este aspecto sí que respondía a una lógica empírica (más o menos comprensible) que se podía medir con criterios científicos.

Por otra parte, como hemos indicado, se consideraba que la museografía a plantear no era independiente de las dinámicas de socialización. Al respecto debían tenerse también en cuenta las estrategias participativas vinculadas a la interpretación, recreación histórica (Goodacre, E.J. y Baldwin, G. (2002). Dupré, S., Harris, A., Kursell, J., Lulof, P, Stols-Witlox, M. (eds). 2020), arqueología experimental, juegos, etc. A su vez se entendía que las propuestas de museografía social debían plantearse directamente entroncadas en contextos o procesos de Arqueología Pública e Historia Pública en el sentido que estas corrientes eran las que mejor establecían un horizonte simbiótico entre ciencia y civilidad. En síntesis, y teniendo en cuenta las demandas emergentes al entorno del patrimonio, en la propuesta a desarrollar en El Molar se buscaba generar una cultura de museografía social sostenible, basada en experiencias previas fiables en cuanto a funcionalidad, vinculada a las necesidades y demandas del territorio, viable y sostenible en cuanto a inversiones, resultados y mantenimiento, que pusiera el acento en la comprensión y que incidiera en la formación de una ciudadanía de calidad.

## El desarrollo del proyecto

El «Centro de interpretación de El Molar. Un hospital en la batalla del Ebro» implementado durante el 2019, justo antes de la pandemia del COVID, se concebía centrado en la historia del hospital de campaña instalado «in situ» en el edificio de oficinas de la Mina Linda Mariquita, durante los meses de octubre y noviembre, en el contexto de la Batalla del Ebro (Sospedra, Boj, Castell 2020). El hospital y su circunstancia eran el objeto central de la intervención, pero esta también consideraba la memoria de la escuela del CENU que estuvo ubicada en el mismo lugar.

La aproximación museal establece los principales ámbitos a partir de los cuales se organizan los contenidos y la museografía. Se decidió iniciar la propuesta tratando el tema de la escuela del CENU ya que el acceso y la existencia de las pizarras originales indicaban que esta era la mejor disposición. La aproximación se plantea a partir de una escenografía, con elementos audiovisuales integrados, que muestra un aula, con su mobiliario y elementos objetuales, todo ello planteado a partir de réplicas o de artefactos de época descontextualizados. La propuesta se complementa con una vitrina protegida que muestra libretas, libros y material escolar de época, donados por los vecinos. También se replican fotografías de los grupos escolares de los años 30. Un gran mural que muestra un *matte painting* de la escuela y sus usuarios complementa la propuesta.

El segundo ámbito trata de manera directa el contexto sanitario y médico. Se centra en «La sanidad de guerra en la Cataluña republicana», y plantea una aproximación general a la problemática sanitaria, civil y militar, en el contexto de la guerra. Cuenta con una escenografía que muestra lo que podría ser un primer espacio de atención a los heridos en un campo de batalla (camillas/literas; cajas para útiles sanitarios y medicinas). La escenografía integra una propuesta audiovisual que plantea una aproximación general a la temática y una introducción al hospital y su contexto. Una vitrina muestra elementos diversos relacionados con la sanidad militar y civil de los años 30, y una gran iconografía *matte painting* que muestra un puesto sanitario cercano a las primeras líneas de combate.

**Figura 1.** Escenografía mostrando el interior del hospital. Foto: Didpatri, 2019.



El tercer ámbito «Hospitales en la Batalla del Ebro. El Molar», explica el despliegue hospitalario republicano en la Batalla del Ebro y se centra en la descripción de El Molar.

Sigue la tónica iniciada en el anterior ámbito. Se vertebra a partir de una escenografía de dimensiones notables que muestra dos camas y los artefactos con ellas relacionados. Se exponen réplicas de las libretas de notas del Dr. Gras, el que fue capitán médico responsable del hospital, así como materiales e instrumentos diversos. El cuarto ámbito «Investigación e innovación», describe los avances científicos que se realizaron en el campo republicano, sobre todo en relación a transfusiones de sangre y al desarrollo del método Bastos-Trueta para el tratamiento de heridas de guerra. La vitrina, muestra elementos singulares como las botellas «Rapide» de transfusión. Una propuesta *matte painting* del exterior del hospital durante la guerra complementa el conjunto.

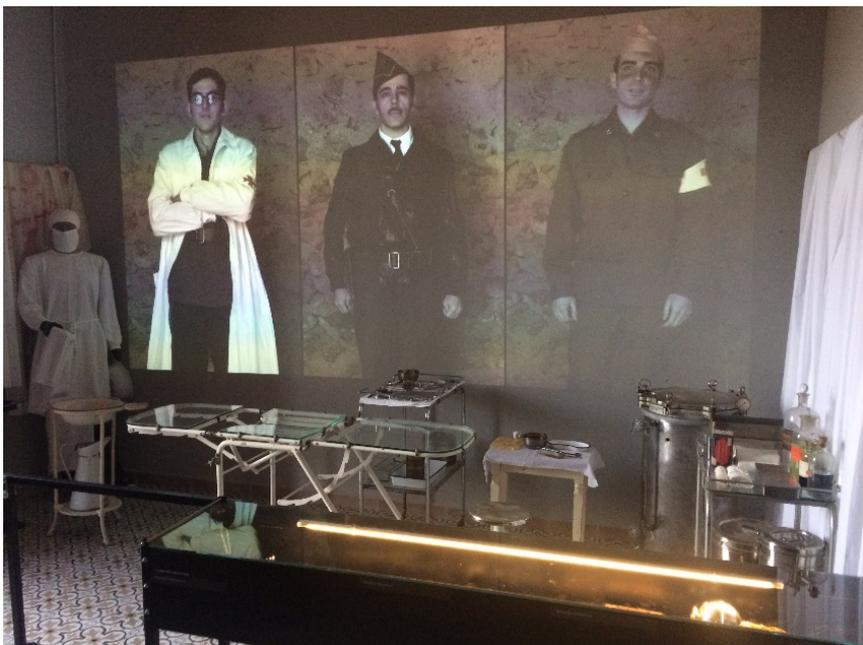
El ámbito quinto «Estructuras y equipos», aproxima los elementos periféricos o complementarios de los hospitales de campaña: los trenes hospital y los grupos «autochir» de camiones hospitalarios. Una nueva vitrina con fondo *matte painting* de un tren sanitario vertebró este espacio. El ámbito sexto «Una sanidad heroica», es uno de los más logrados de la propuesta, se organiza a partir de una escenografía que recrea la oficina de dirección del hospital, y que incorpora artefactos muy diversos: farmacia, nevera con botellas «rapide», mesa de dirección con informes, archivo, etc. Una propuesta audiovisual, integrada en la escenografía, muestra un personaje que representa al Dr. Gras explicando los procesos principales en el tratamiento de los heridos y las dinámicas de funcionamiento del hospital. En una habitación aneja se plantea el ámbito séptimo «El día a día de un hospital», centrado en una pequeña escenografía que muestra la cocina del hospital, sus artefactos y productos de consumo. En un espacio anejo, también escenografiado, se muestra un WC.

**Figura 2.** Módulos interpretativos de la museografía. Foto: Didpatri, 2019.



Finalmente, el ámbito octavo «La hora de los cirujanos», se plantea a partir de una proyección audiovisual de gran formato. El espacio dispone de asientos y es apto para un aforo de veinte personas. El audiovisual, realizado a partir de las aportaciones de grupos de recreación histórica, tiene un carácter de síntesis. Presenta el contexto sanitario del Ebro y relata el caso imaginario de un joven soldado, desde que es herido hasta que es tratado en el hospital. La propuesta incluye imágenes muy detalladas de cómo opera el método Bastos-Trueta en cuanto a tratamiento de fracturas de guerra. El ámbito cuenta, además, con una escenografía que recrea un quirófano y con dos vitrinas que exhiben material directamente vinculado a las técnicas de anestesia, cirugía, amputaciones, etc.

**Figura 3.** Espacio audiovisual y escenográfico de un quirófano. Foto: Didpatri, 2019.



**Figura 4.** Detalle del instrumental quirúrgico ubicado en una de las vitrinas de la museografía. Foto: Didpatri, 2019.



## Museografía y participación ciudadana

En el caso de El Molar el objeto de estudio principal entraba en relación directa con otros más genéricos; la sanidad del Ejército Popular de la República, y el propio desarrollo de la medicina durante los años 30. Es decir que había cierta capacidad para ampliar el campo objeto de intervención más allá de la estricta circunscripción a un hospital y un

periodo. Esta visión más amplia sobre el contexto sanitario republicano facilitaba el planteamiento de la exposición en tanto permitía sumar elementos objetuales originales del periodo, aunque no hubiesen tenido una relación directa con el hospital del Molar. Los procesos de socialización y la búsqueda de apoyos en la sociedad civil condujeron a la incorporación al proyecto de la colección Jordi & Marina Jara, de objetos, productos, documentos de carácter sanitario en general, y especialmente quirúrgicos, relacionados con el Ejército Popular. La donación temporal de la colección por parte de los filántropos Jordi i Marina Jara, dotó, de inmediato, al centro de una potente colección de cirugía de guerra, una de las más importantes del sur de Europa. Ello implicaba que el proyecto pasaba a contar con un activo muy importante y con una alta capacidad de proyección. En El Molar la colección es importante y determinante, y se expone en vitrinas protegidas que, a su vez, están contextualizadas en escenografías y en entornos iconográficos que contribuyen a otorgarles significatividad.

Como hemos indicado el tema central de la exposición es el hospital, pero la propuesta cuenta además con un complemento: la escuela del CENU (Consell de l'Escola Nova Unificada). Durante 1938, antes de la batalla del Ebro, el edificio de dirección de Linda Mariquita alojó aulas de una escuela de primaria del CENU, destinada a los niños del pueblo y a los numerosos niños refugiados acogidos en el Molar. Se trata por tanto de un elemento de memoria importante. Para tratar este elemento, del cual se conservaban incluso las pizarras originales, se procedió a implementar una museografía complementaria, vinculada a la del hospital y en un contexto global de República y guerra.

Tanto en los aspectos relacionados con la sanidad como en la dimensión escolar, y más allá de la aportación Jordi & Marina Jara, se realizaron, por parte del Ayuntamiento y el equipo investigador, llamadas a la colaboración, que implicaron e interpelaron a vecinos del municipio, pero también al entorno comarcal y al conjunto del país. Las demandas requerían apoyos de todo tipo, y principalmente la donación o cesión temporal de artefactos o documentos relacionados con las temáticas del centro de interpretación. Las aportaciones fueron notables: equipos de extracción de sangre con botellas «Rapide», material sanitario diverso y también materiales escolares, libretas y libros de texto de vecinos, así como fotografías grupales de los alumnos de la escuela nutrieron las posibilidades de la exposición.

El proyecto y su desarrollo fue presentado a los vecinos a partir de diversas reuniones, y también se realizaron sesiones de seguimiento con técnicos y profesionales especializados, representantes de asociaciones culturales, arqueólogos de la comarca, técnicos y empresarios de turismo, profesores y maestros, representantes políticos de administraciones implicadas en los espacios históricos de la batalla del Ebro... En este sentido el diseño del conjunto del proyecto basculó al entorno de las doctrinas de Historia Pública y arqueología pública (Thomas; Lea, 2014).

## Los recursos museográficos

En El Molar la contextualización del objeto de estudio se aborda a partir de diversos recursos museográficos: mobiliario; escenografías; iconografía cinética (audiovisuales) e iconografía 2D *matte painting*. En las diversas variables la componente de recreación histórica es muy importante y otorga, sin duda, personalidad singular al proyecto. Por otra parte, las tres dimensiones interactúan, de tal manera que el mobiliario y las escenografías incorporan iconografía *matte painting* y propuestas cinéticas formando un todo.

Las escenografías tienen en la museografía un protagonismo importante. La exposición cuenta con diversas propuestas: un aula de los años 30; un puesto sanitario avanzado; una sala de hospital; una oficina de dirección de hospital; una cocina del hospital; un quirófano completo... Son propuestas realistas o hiperrealistas que contribuyen a

motivar, a despertar emociones y a facilitar el viaje transtemporal a los años 30. En general las escenografías tienen una gran aceptación entre el público, y su coste es razonable si se dispone de capacidad técnica y estética suficientes para implementarlas. En El Molar se generaron escenografías de diversos tipos y con diversas funciones, de gran formato, formato medio y también bodegones de pequeño formato. En las escenografías se desarrollaron, con éxito, experiencias que integran pantallas con personajes como también elementos corpóreos, es decir réplicas de personas.

El mobiliario es otro de los ejes museográficos relevantes. Se centra en el diseño de expositores de metal polivalentes que permiten mostrar iconografía, cartografía y textos, así como la incorporación de monitores y de vitrinas, sólidas y seguras, que acogen indistintamente documentos, objetos originales o pequeños bodegones de réplicas. La idea pasaba por diseñar un mobiliario que pudiera reaplicarse, con facilidad, a diversos espacios, que fuera reciclable y cuya fabricación y gestión fuese correcta desde el punto de vista ecológico. La ubicación y distribución de este mobiliario en los espacios de la exposición implicaba a su vez consideraciones funcionales en cuanto a accesibilidad. Debía calcularse la permanencia del público dentro de la exposición, impedir zonas de atasco y facilitar usos y visuales suficientemente amplios sobre la museografía como para facilitar la circulación y visita de grupos y singularmente grupos escolares.

La iconografía, es como hemos indicado, uno de los componentes centrales de la museografía de El Molar. El proyecto consideró que se debían utilizar imágenes hiperrealistas para intentar reproducir, evocar o simular la realidad. Las propuestas iconográficas sobre el pasado no se entienden como una experiencia estética (siempre axiológica), sino como un instrumento que debe suministrar una versión cercana a la realidad histórica (en una perspectiva empírica). La iconografía es la ventana que nos enseña una historia que, por definición, no es visible y que, por tanto, es abstracta y difícil de pensar o imaginar. En este sentido la iconografía aporta concreción cualitativa, pero el problema es que para que la iconografía (estática o cinética) pueda aplicarse de manera significativa a la museografía debe producirse con facilidad, rigor histórico y a costes razonables. Y aquí entramos en otro eje de construcción importante, ampliamente experimentado en el proceso de musealización y que radica en la importancia de los grupos de recreación histórica. La recreación histórica es útil para animar un yacimiento, un museo o un lugar histórico, pero sobre todo es útil en tanto que facilita la generación de bancos de imágenes que, sin excesivos problemas técnicos, pueden tratarse, para producir iconografía museográfica a partir de *matte painting*, o pueden constituir la columna vertebral de un video histórico. Por otra parte, la recreación es útil desde un punto de vista de integración de la sociedad civil en una perspectiva de historia pública y arqueología pública. La recreación histórica es uno de los pasaportes que facilita un viaje al pasado, comprensible y de calidad.

Las utilidades de iconografía, tanto la generada a partir de 3D como la construida a partir de *matte painting*, o la que hibrida ambos conceptos es fundamental para construir el discurso icónico en los expositores, o en los elementos audiovisuales de una exposición. Además, los productos iconográficos pueden contribuir eficazmente a la construcción de la museografía satélite (web, apps, códigos QR...) al entorno del centro de interpretación. Esta diversidad y polivalencia de la iconografía debe entenderse también como un factor de sostenibilidad, en tanto que es determinante para generar museografía funcional sobre las temáticas vinculadas al objeto de musealización, y que implica, además, grandes posibilidades de replicación la cual cosa incide positivamente en los procesos de socialización.

## La recreación histórica

Teniendo en cuenta la experiencia previa desarrollada por el grupo DIDPATRI en la exposición «Donec Perficiam» (2013) del Born de Barcelona (Hernández 2015). se optó

por recurrir a los grupos de recreación histórica para conseguir un banco de imágenes estáticas y cinéticas que pudieran vertebrar los audiovisuales y la iconografía de la exposición (Hernández-Cardona FX, Rubio-Campillo X, Sospedra-Roca R, Íñiguez-Gracia, 2021). La colaboración de voluntariado, y especialmente de los grupos de recreación de la Guerra Civil española (Ejército del Ebro; XV Brigada Mixta; Recreación UB-DIDPATRI) fue determinante en la construcción de la museografía. Los recreadores (más de medio centenar) participaron en las grabaciones con entusiasmo en el entorno del antiguo hospital y en sus dependencias. En una primera sesión se grabaron escenas de batalla, de transporte y de tratamiento de heridos. Una segunda sesión permitió recrear, con minuciosidad, una intervención quirúrgica ambientada en 1938 utilizando el método Bastos-Trueta en el tratamiento de heridas de guerra (Trueta, 1938).

La masa de imágenes estáticas y cinéticas obtenidas, a partir de recreación histórica, permitió vertebrar la exposición que contaba con un video de síntesis de gran formato y quince minutos de duración. Este audiovisual se convirtió en el elemento estrella del proyecto, y en su elaboración participaron también los alumnos del máster de museología de la Universidad de Barcelona. Las imágenes obtenidas a partir de recreación histórica no solo se utilizaron en los audiovisuales, también en propuestas iconográficas 2D didácticas elaboradas a partir de *matte painting* e impresas y sostenidas en grandes paneles de Dibond. Estos murales *matte painting* se utilizaron como *background* del mobiliario museográfico que sostenía textos y vitrinas. Por otra parte, la positiva experiencia del Born en cuanto utilización de monitores LCD verticales de 55 o 65 pulgadas, para presentar personajes, también se reaplicó. En la exposición de El Molar tres pantallas muestran una maestra, una enfermera y un médico, a tamaño natural (de cabeza a rodillas), que explican sus casuísticas. Las imágenes de los personajes comentando y describiendo sus experiencias a los visitantes se mezclan con imágenes de escenas temáticas, procedentes de recreación. Como novedad se incorporó a este recurso un sistema de botonadura, robusto y funcional que permite acabar o reiniciar la intervención del personaje y la selección de la lengua de los subtítulos. Cuando el personaje no está activado la pantalla muestra un bucle de imágenes relacionadas con la temática explicada.

La museografía fue sometida a un continuado proceso de consideración-evaluación por parte de los agentes implicados, pero los primeros momentos de apertura al público fueron difíciles de considerar a causa del impacto inmediato de la epidemia del COVID, y de casuísticas provocadas por el cambio político en la alcaldía. La evaluación se limitó a una aproximación cualitativa en base a la valoración y opinión de expertos, a partir de focus group, y de la observación de comportamientos de público utilizando como base la aplicación Cronos. APK (Sebares, G. 45-49). También se consideraron las dinámicas de asistencia de público, en general y pese a la aproximación orientativa la propuesta se evaluó de manera positiva.

## Conclusiones

La experiencia museográfica de El Molar es relevante por la cantidad y tipología de variables que incidieron en su generación. Una pequeña localidad, en la que sucedieron cosas, en la cual se ubicó un hospital militar durante la batalla del Ebro. Por una parte, resulta ejemplar la tenacidad de los vecinos y el ayuntamiento en su esfuerzo por preservar y socializar conocimiento al entorno de la memoria del hospital y su patrimonio. Tenacidad que también se evidenció en la decisión de desarrollar el proyecto de centro de interpretación a pesar de la limitación de recursos. Por otra parte, destacar el esfuerzo por implementar un modelo de actuación patrimonial que mancomunaba los esfuerzos de la sociedad civil con la acción de entornos universitarios para potenciar un patrimonio, su difusión y conocimiento. En referencia a las soluciones museográficas destacar que, en ausencia de materiales y objetos, y con unas estructuras desiguales se consiguió una exposición dinámica a partir de recursos museográficos basados en escenografías y propuestas iconográficas estáticas y audiovisuales. Poner de relieve finalmente en como las actividades de recreación histórica, planteadas a partir de voluntariado, se convirtieron en

elemento basal de la iconografía y, en cierta manera, de la museografía. Y todo ello planteado con criterios elásticos para adaptarse a situaciones de cambio, en un horizonte de sostenibilidad.

## Bibliografía

- BERGERON, Y.; ARSENAULT, D.; PROVENCHER, L. (2015): *Musées et muséologies: Au-delà des frontières*. En *Les Muséologies Nouvelles en Question*; Quebec: Presses de l'Université Laval.
- DUPRÉ, S.; HARRIS, A.; KURSELL, J.; LULOF, P.; STOLS-WITLOX, M. (Eds.) (2020): *Reconstruction, Replication and Re-enactment in the Humanities and Social Sciences*; Amsterdam: University Press. The Netherlands,
- GOODACRE, E.J.; Y BALDWIN, G. (2002): *Living the Past: Reconstruction, Recreation, Re-Enactment and Education at Museums and Historical Sites*; London: Middlesex Press.
- HERNÁNDEZ-CARDONA, F.X.; SOSPEDRA-ROCA, R. (coor) (2018): *Projecte executiu de museografía de l'Hospital del Molar*. Barcelona: Fundació Bosch i Gimpera / Ajuntament del Molar. Barcelona.
- HERNÁNDEZ-CARDONA, F.X.; RUBIO-CAMPILLO, X.; SOSPEDRA-ROCA, R.; ÍÑIGUEZ-GRÁCIA, D. (2021): *Illustration, Re-Enactment, Citizenship and Heritage of Contemporary Conflict: The Case of the Ebro (1938)*. *Sustainability* 2021, 13, 3425.
- HERNÁNDEZ, F.X. (2015): *El Born de Barcelona, exposiciones conmemorativas, límites, problemas y desafíos*. In *El Desafío de Exponer: Procesos y Retos Museográficos*; Arrieta, I., Ed.; Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua: Bilbao, Spain, 2015; pp. 103–127
- PARRY, R. (2013): *Museums in a Digital Age*. London-New York: Routledge.
- POPPER, K. (1957): *The Poverty of Historicism*; London: Routledge Kegan Paul.
- SEBARES, G. (2015): *Avaluació del procés de socialització dels jaciments de la Sierra de Atapuerca al museo de la evolución humana de Burgos*. Ph.D. Thesis, Departament d'Història i Història de l'Art, Universitat Rovira i Virgili, Tarragona.
- SOSPEDRA-ROCA, R.; BOJ-CULLELL, I.; CASTELL-VILLANUEVA, J. (2020): *El Molar. Museografía didáctica en un hospital de la Batalla de l'Ebre*. *EBRE 38. Revista internacional de la Guerra Civil (1936-1939)*, 19, 185-207.
- SOSPEDRA-ROCA, R.; HERNÁNDEZ-CARDONA, F.X.; FELIU-TORRUELLA, M.; BOJ-CULLELL, I. (2022): *Social Museography and Sustainable Historical Heritage*. *Sustainability* 2022, 14, 6665. <https://doi.org/10.3390/su14116665>
- TRUETA RASPALL, J. (1938): *El tratamiento de las fracturas de guerra*. Biblioteca médica de Catalunya. Barcelona: Biblioteca Mèdica de Catalunya.
- THOMAS, S.; LEA, J. (2014) *Public Participation in Archaeology*. Suffolk: Boydell & Brewer:

**Autoría:** La redacción del presente trabajo ha sido conceptualizado, escrito y realizado por Júlia Castell, Isabel Boj y Francesc Xavier Hernández. Los autores han leído y están de acuerdo con la versión del manuscrito.

**Conflictos de interés:** Los autores declaran no tener ningún conflicto de interés.

**Copyright:** © 2023 de los autores. Presentado para una posible publicación de acceso abierto bajo los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Attribution (CC BY) (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).