

*Manuel Hernández Belver - María Acaso López-Bosch - Isabel Merodio de la Colina -
María del Carmen Moreno Sáez - Silvia Nuere Menéndez-Pidal - Noemí Ávila Valdés -
Noelia Antúnez del Cerro - Antonio Hernando Valdeita - Daniel Zapatero Guillén -
María Jesús Abad Tejerina*

Grupo de Investigación del Museo Pedagógico de Arte Infantil (GIMUPAI)
Facultad de Bellas Artes - UCM

Palabras clave: Catálogo digital de imágenes; Recursos didácticos audiovisuales

Iconoteca *on line* (ICON) es un catálogo de recursos didácticos: documentos, gráficos, imágenes y audiovisuales, útiles para elaborar material de apoyo a la docencia. En este trabajo se describen los objetivos del proyecto y las categorías utilizadas para clasificar los recursos.

En la actualidad el ser humano está dominado por la tecnología que avanza atrozmente hacia límites imprevisibles. Nos encontramos, por tanto, inmersos en una época en la tecnología, la era del conocimiento y la sociedad de la información. La difusión de esta información, y el gran volumen de datos generados, necesitan una buena canalización que permita al público en general separar la información útil del resto. Encontrar proyectos que cumplieran con estos requisitos ha sido uno de los objetivos prioritarios del Grupo de Investigación del MUPAI (GIMUPAI), equipo formado en el Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica, Facultad de Bellas Artes. El fruto de las inquietudes de este colectivo han sido los tres proyectos indicados a continuación, que cumplen con los requisitos imprescindibles que demanda la sociedad moderna: el binomio arte/tecnología.

- a) Diseño y evaluación de un catálogo digital de imágenes para la realización de material educativo (ICON).
- b) Evaluación del impacto de virtualización de la asignatura Bases Didácticas de las Artes Visuales (BDV).
- c) Estudio de las características de implantación de un Grupo de Formación del Profesorado (GFP).

De los tres proyectos actualmente en ejecución, el que cuenta con un mayor progreso en su realización es el de Diseño y Evaluación de un Catálogo Digital de Imágenes para la realización de material educativo (ICON), si bien se llevará a cabo una incorporación progresiva de los otros dos proyectos mencionados anteriormente a una plataforma ya montada con el proyecto ICON.

Este proyecto, totalmente innovador, no tiene antecedentes directos y sus precursores podríamos encontrarlos, principalmente, en la Historia del Arte. Entre ellos se encuentran AMICO (colección de colecciones formada por 34 museos estadounidenses y dos ingleses), IMAGO (reciclado de una colección docente), ArtSTOR (iniciativa conjunta de fundaciones, asociaciones, bibliotecas y departamentos universitarios norteamericanos de Historia del Arte) o Prometheus (archivo compartido de imágenes todavía no puesto en funcionamiento).

Este catálogo denominado ICON (Iconoteca *on line*) comprende todos los requisitos imprescindibles para formar parte de la modalidad denominada «Elaboración de recursos didácticos y material de apoyo a la docencia (audiovisuales, gráficos, bases de datos y colecciones de documentos e imágenes)», dentro de los «Proyectos de innovación, mejora y coordinación de las enseñanzas propias enfoca-

dos a la implantación de aprendizajes más activos y participativos».

La propuesta consiste en generar un repertorio de imágenes y otros elementos multimedia, perfectamente identificados y que sea accesible universalmente, vía web.

Aunque el proyecto consta de imágenes generadas en diferentes épocas, nuestra investigación principal se centra en el Arte Contemporáneo, período difícil de ubicar y complicado de entender. Esta preferencia tiene un valor añadido y es que el alumno se familiarice con las obras que se están llevando a cabo en la actualidad, a la vez que conozca los numerosos artistas que forman parte de este colectivo, intentando comprender las diversas obras que, sin desvelo, emergen en el panorama artístico mundial.

ICON es una base de datos de imágenes tanto estáticas como en movimiento, donde los alumnos pueden hacer uso de las mismas mediante búsquedas por categorías, temas, palabras clave e, incluso, facultades de la UCM. El funcionamiento sencillo de la base de datos permite al usuario acceder fácilmente a la misma, siendo un gran apoyo tanto para el profesor como para el alumno.

A través de este portal, el alumno podrá, además, participar activamente en el proyecto, consultando, obteniendo e incorporando nuevas categorías o temas que le sean más útiles o interesantes, actualizando constantemente el contenido del mismo. Para ello pretendemos utilizar las últimas tecnologías y tendencias en el desarrollo web, es decir, integrar la plataforma de base de datos en un modelo accesible, universal y administrable, vía Explorador.

ICON se centra, por tanto, en tres ejes definitorios: el trabajo modular, el uso de las nuevas tecnologías y el mayor aprovechamiento de las últimas aplicaciones en el desarrollo de bases de datos y páginas web.

Los objetivos principales que queremos destacar en este proyecto son:

- **Desaparición de formatos obsoletos para la impartición de asignaturas y realización de trabajos.** La virtualización de las imágenes mediante escaneado o fotografía digital de los catálogos

privados de diferentes colectivos, permite la desaparición de formatos en desuso, como la diapositiva o el papel.

- **Acceso a las imágenes desde cualquier lugar.** El alumno o el profesor pueden acceder a ICON a través de internet desde sus casas, en la biblioteca del centro, o desde las aulas.
- **Ausencia de lugar físico de almacenamiento.** Frecuentemente, estos catálogos no pueden ser puestos en práctica debido al enorme espacio físico que supone su almacenamiento. Cuando éste es virtual y las imágenes se agrupan en un servidor, el catálogo puede ser ilimitado.
- **Enriquecimiento cognoscitivo bidireccional (profesor/alumno; alumno/profesor).** Al compartir entre todos los colectivos del departamento las imágenes de los catálogos privados en un catálogo común, se generaría sobre todo un enorme enriquecimiento intelectual.
- **Mejora de la calidad de los materiales generados por ICON.** Al disponer de más imágenes y de compartirlas entre colectivos diferentes, los materiales serían de mejor calidad.
- **Actualización permanente.** Propiciada por las continuas incorporaciones de las imágenes por parte de los usuarios, quienes no sólo amplían considerablemente el banco de imágenes, sino que además lo actualizan y renuevan constantemente.

La iconoteca que se pretende generar agrupa imágenes que formarán parte de un proyecto en constante crecimiento, por lo que no escatimamos esfuerzos para que la base de datos permita una ampliación sin límites y que, a su vez, esté perfectamente estructurada para que la búsqueda de la información se realice de forma rápida y efectiva.

A continuación, hacemos una breve descripción del proceso de identificación y clasificación de las imágenes que ya forman parte de la iconoteca y que paulatinamente iremos completando:

Categorías		Subcategorías	
Bidimensionales (B1)	Estática (ES)	Pintura (PIN)	Fotografía (fot) digital (dig) B/N (byn) otros (otr)
		Foto (FOT)	
		Carteles publicitarios (CAR)	
		Dibujo (DIB)	
		Grabado (GRA)	
		Arte Digital (DIG)	
	Movimiento (MO)	Video arte (VID)	Pintura (pin) óleo (ole) acrílico (acr) acuarela (acu) pastel (pas) encaústica (enc) gouache (gou) mixta (mix) otros (otr)
		Net art (NET)	
		Anuncios publicitarios (ANU)	
		Cortos (COR)	

Categorías		Subcategorías	
Tridimensionales (T1)	Estática (ES)	Escultura (ESC)	Grabado (gra) manera negra (neg) punta seca (sec) aguafuerte (agf) aguatinta (agt) aguatinta azúcar (agz) barniz blando (bbb) calcografía (cal) monotipo (mon) xerigrafía (xer) litografía (lit) linoleo (lin) xilografía (xil)
		Land art (LAN)	
		Escaparates (EPT)	
		Instalaciones (ENS)	
		Collages (COL)	
	Movimiento (MO)	Body Art (BOD)	
		Performance (PER)	
		Robótica (ROB)	
		Instalaciones (INS)	

Documentos (DO)	Acta (ACT)	Dibujo (dib) grafito (gra) carboncillo (car) tinta (tin) pastel (pas) mixta (mix) otros (otr)
	Informe (INF)	
	Memoria (MEM)	
	Portfolio (POR)	
	Manual o Guía (MAN)	
	Unidad Didáctica (UNI)	
	Práctica (PRA)	
	Resumen (RES)	
	Evaluación (EVA)	
	Encuesta (ENC)	
	Trabajo Alumno (TRA)	
	Presentaciones (PPT)	

Escultura (esc)	madera (mad) piedra (pie) arcilla (arc) metal (met) cartón (car) mixta (mix)
-----------------	---------------------------------------------------------------------------------------------

DEFINICIONES DE CADA CATEGORÍA

BIDIMENSIONAL

Aquellas obras de arte e imágenes en las que el soporte utilizado para su realización es bidimensional.

TRIDIMENSIONAL

Aquellas obras de arte e imágenes en las que el soporte utilizado para su realización es tridimensional.

ESTÁTICAS

Aquellas obras de arte, imágenes o técnicas que no poseen movimiento en sí mismas.

MOVIMIENTO

Aquellas obras de arte, imágenes o técnicas que poseen movimiento en sí mismas.

PINTURA

Entendemos pintura como el arte de aplicar color a una superficie con el propósito de crear imágenes.

FOTOGRAFÍA

Arte y ciencia de obtener imágenes visibles de un objeto y fijarlas sobre una capa de material sensible a la luz.

ARTE DIGITAL

Arte cuyos medios esenciales de expresión son todos aquellos considerados digitales.

DISEÑO GRÁFICO

La palabra «gráfico» califica a la palabra «diseño», y la relaciona con la producción de

objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos. Es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas por medios industriales y destinados a transmitir mensajes a determinados grupos de personas.

VÍDEO ARTE

La utilización básica del vídeo como elemento o soporte fundamental en la obra artística.

NET ART

Categoría del arte en la que su soporte básico de creación y existencia es internet.

ANUNCIOS PUBLICITARIOS

Consideraremos a todas aquellas emisiones a través de pantalla, ya sea de televisión, cine, etc., cuyo fin sea la venta de un producto de manera original.

CORTOMETRAJES

Se incluyen todos los filmes cinematográficos cuya duración sea inferior a 60 minutos.

ESCULTURA

Arte de modelar, tallar y esculpir en barro, piedra, madera, metal u otra materia conveniente, representando de bulto figura de personas, animales u otros objetos de la naturaleza, o el asunto y composición que el ingenio concibe.

LAND ART

Centra sus especulaciones en la naturaleza, cuyos elementos transforma con ánimo

de ofrecer una nueva reflexión estética sobre el entorno.

ESCAPARATES

Parte de la pared exterior de una tienda cercada por un cristal y habilitada para exponer muestras del género que en ella se expende.

INSTALACIÓN

En el arte de instalación, los elementos individuales dispuestos dentro de un espacio dado puede verse como una obra única y a menudo han sido diseñados para una galería en particular. Estas obras se llaman específicas de un lugar y no pueden ser reconstruidas en ningún otro: el marco forma parte de la obra en la misma medida que las cosas que contiene. Las instalaciones son con frecuencia temporales.

PERFORMANCE

Estrechamente relacionado con la danza y el teatro, el arte de *performance* está relacionado también con el *happening* y el arte corporal. Sus orígenes se encuentran en los *happenings* de New York a finales de la década de 1950, en los que los artistas improvisaban contextos teatrales para su obra a fin de interactuar de forma más inmediata con sus públicos. La *performance* del decenio de 1960 se caracterizó por el uso del cuerpo como elemento escultórico en la obra durante un período de tiempo en presencia de público. En la década de 1970, artistas influidos por la cultura popular, los espectáculos unipersonales y el vídeo comenzaron a sacar la *performance* de las galerías para llevarla a los espectáculos y clubes. Hoy en día las distinciones entre la *performance* y otras clases de manifestaciones teatrales, tanto si tienen lugar en la galería como en otro lugar, se han difuminado y se presentan todas bajo el término genérico de «arte en vivo».

ROBÓTICA

Disciplina que se encarga del diseño y construcción de robots con un fin claramente artístico.

BODY ART

Expresión plástica que utiliza como soporte el cuerpo humano con materiales como la henna, el caolín, maquillajes, tatuajes u otros.

COLLAGES

Técnica plástica que consiste en pegar sobre un soporte (tela, cartón, etc.) diversos elementos (papel, tela, chapa, etc.), estructurados libremente (cortados, rasgados, rotos, etc.) con libre elección de formas.

TEMAS

abstracto (abs)	informativos (inf)
arte interactivo (int)	mezcla (mez)
artísticos (art)	montajes (mon)
audiovisual (aud)	net art (net)
autorretrato (aut)	paisaje (pai)
bodegón (bod)	propagandísticos (pro)
comerciales (com)	retrato (ret)
desnudo (des)	robótica (rob)
figura (fig)	surrealista (sur)
figurativo (fig)	texto (tex)

Abstracto (abs). Representación que rechaza la copia o imitación de todo modelo exterior a la conciencia del artista.

Autorretrato (aut). Retrato de una persona hecho por sí misma. Retratarse uno mismo.

Bodegón (bod). Composición pictórica formada por objetos de uso doméstico relacionados con la comida y la bebida: vasijas, platos, vasos, botellas, frutas, verduras, pescados, caza, y también flores y todo tipo de objetos inanimados.

Comerciales (com). Representación en donde el fin más importante es el comercial.

Desnudo (des). Representación del cuerpo humano desnudo.

Figurativo (fig). Representación de figuras de realidades concretas.

Informativos (inf). Representación donde el fin último más importante es el informativo.

Mezcla (mez). Aparición de varios temas a la vez.

Net art (net). Arte total, inmaterial y participativo, ya que el espectador interactúa y llega a modificar la propia obra, cuyo soporte es la red: internet.

Paisaje (pai). Tiene por objeto la representación de un lugar natural o urbano; puede incluir figuras, pero como elemento secundario.

Retrato (ret). Representación de alguna persona, generalmente desde la cabeza hasta los hombros.

Surrealista (sur). Automatismo puramente psíquico dictado por el espíritu sin control alguno por parte de la razón ni de valoraciones estéticas o morales. Es inmediato, irreflexivo y está despojado de toda referencia a lo real.

La codificación de todos los datos se organizará por el siguiente orden:

Categoría + Subcategoría + Subcategoría + Tema + N.º Secuencial.Extensión

Actualmente, la iconoteca *on line* es una realidad que, pese a que aún no se ha concluido, está siendo visitada por numerosos alumnos, quienes previa clave de acceso, obtienen y depositan imágenes que les ayudan a elaborar los trabajos solicitados en sus asignaturas, a la vez que se forman en la contemplación y mejor entendimiento del Arte Contemporáneo.