

TITULO: COMENTARIO INTERACTIVO DE OBRAS DE ARTE

AUTORES:

NOMBRE Y APELLIDOS		CENTRO
Ana Ruiz García		IES El Bohío (Los Dolores-Cartagena)
Juana Abellán Pérez		IES Miguel Hernández (Alhama de Murcia)
M ^a Dolores García Cuadrado		IES Sta. María de los Baños (Fortuna)
Fco. Javier Talavera Blanco Coordinador.		IES Villa de Alguazas (Alguazas)

PRESENTACIÓN:

Nuestro proyecto se enmarca en el contexto de la aplicación de las nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación a la enseñanza.

El trabajo tiene como finalidad la elaboración de un CD-Rom interactivo para la asignatura de Arte de 2º de Bachillerato utilizando el programa de creación multimedia "Toolbook Instructor II". Toolbook es una herramienta de autor para la creación de aplicaciones multimedia que permitirá a los alumnos, de forma sencilla y sumamente rápida, la posibilidad de cambiar el flujo de la información según las necesidades del usuario, acceder a información organizada, relacionar imágenes o palabras o escuchar música.

Este trabajo surge al observar la dificultad que supone para el profesor que imparte Historia del Arte reunir un banco de imágenes de calidad y lo suficientemente amplia de todas las obras que son objeto de estudio. Igualmente resulta difícil para el profesor comentar con el detenimiento que sería deseable las diferentes obras debido a la extensión del programa, teniendo en cuenta, además, que el alumnado carece de nociones básicas de arte.

Por ello pensamos que podría resultar especialmente útil proporcionar a los alumnos a principios de curso un CD-Rom con las imágenes, textos, vocabulario y otras informaciones complementarias que le permitan consultarlo de manera autónoma e interactiva como complemento a las explicaciones de clase y a las orientaciones del profesor. Consideramos que la utilización de nuevas tecnologías a través de los medios informáticos se puede convertir en un aliado para la tarea docente ya que suele ser un

formato atractivo para el alumnado y que permite su uso tanto en el instituto como en casa.

OBJETIVOS.

Los Objetivos que pretendemos cubrir con la realización del presente proyecto serían los siguientes:

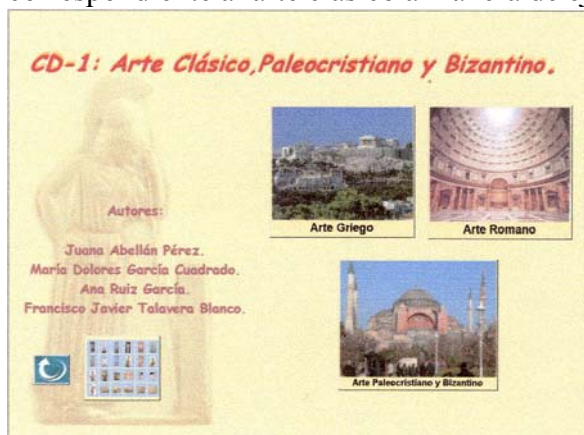
- Proporcionar a los alumnos un completo banco de imágenes de las principales obras artísticas incluidas en el programa de la asignatura.
- Presentar una completa serie de comentarios extensos y científicos, aunque de una manera accesible, de las diferentes obras artísticas.
- Incluir un extenso vocabulario de términos artísticos así como de las biografías de los principales autores.
- Hacer que el conjunto sea realmente interactivo y de fácil e intuitivo manejo y que permita al alumno buscar y elegir de manera rápida aquella información que necesite.
- Familiarizar al alumnado con el manejo de las nuevas tecnologías.
- Promover en el alumno valores de interés y respeto hacia las obras artísticas y por la conservación del patrimonio como un bien universal.
- Valorar de forma positiva la aportación de las diferentes culturas a la historia universal y de España en particular.
- Incentivar al alumno en el conocimiento de las obras artísticas de la Región de Murcia y de su localidad, y el interés por su conservación.

CONTENIDOS DE LA INNOVACIÓN.

El presente proyecto se organiza en varios CDs-Rom, cuyo número definitivo está aún por determinar, que abarcarán los principales periodos de la Historia del Arte. Actualmente se ha concluido el primer CD, correspondiente al arte clásico, y estamos elaborando el segundo CD, dedicado al arte medieval. Hemos configurado estos CDs para una resolución óptima a 800x 600 píxeles.

EXPLICACIÓN DEL PROYECTO:

Vamos a ir explicando, con apoyo visual, la estructura y contenidos del primer CD, correspondiente al arte clásico a manera de ejemplo.



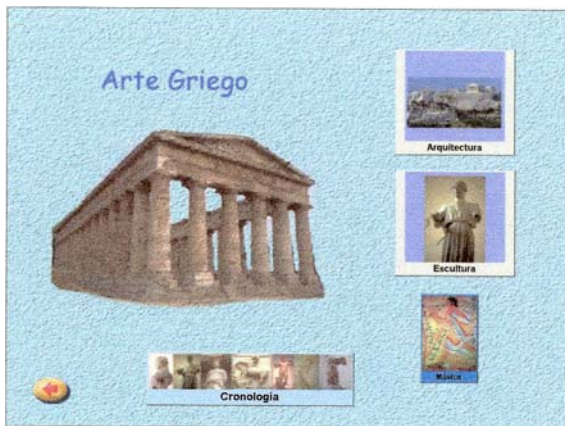
Arrancamos con una presentación amenizada con música e imágenes en movimiento que nos lleva al menú de inicio:

Desde este menú podemos acceder a través de tres botones a los siguientes períodos: arte Griego, arte Romano o al arte Paleocristiano y Bizantino. En la misma pantalla hay otros dos botones que analizaremos con posterioridad.

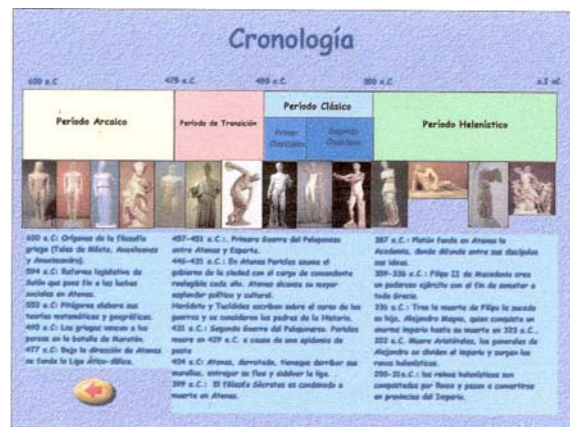
A manera de ejemplo vamos a seguir un itinerario que permita conocer las posibilidades del programa, aunque naturalmente la propia interactividad del mismo permite a cada usuario realizar el suyo propio.

Así, por ejemplo, podemos, por seguir un orden cronológico, comenzar pulsando el botón de Arte Griego.

Cada período artístico presenta un color y un diseño diferente. En este caso se ha elegido como motivo se ha elegido el color azul como fondo y un templo clásico. Aparecen cinco botones. Dos de ellos nos conducirán a la arquitectura o a la escultura. El botón inferior derecho nos permite escuchar música griega antigua si así lo deseamos, por lo que hay que pulsarlo antes de continuar navegando. En el extremo inferior izquierdo aparece un botón que se repetirá en todas las pantallas y que nos permite retroceder al menú anterior.

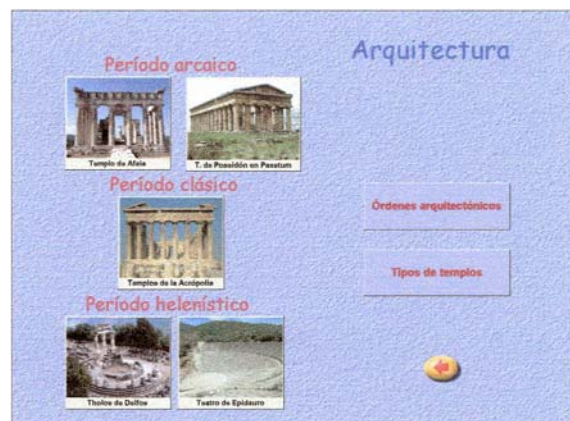


En la parte inferior aparece un botón alargado que nos conducirá a un sencillo eje cronológico que permite al alumno situar las obras en su contexto histórico. Una vez visitada esta página podemos volver al menú anterior pulsando el botón amarillo. Cada vez que se regresa al menú principal la música cesa, por lo que es necesario pulsar de nuevo el botón si deseamos seguir escuchándola.



Una vez de nuevo en la página del menú de arte Griego pulsaremos el botón arquitectura para ver algún ejemplo.

De nuevo nos encontramos ante un menú que nos permite distintas posibilidades. Aparecen cinco botones organizados en tres períodos que nos conducirán a obras significativas de cada uno de ellos: Templos de Afaia y Paestum para el Período Arcaico, Templos de la Acrópolis de Atenas para el Período Clásico y el Tholos de Delfos y teatro de Epidauro para el período Helenístico. A la derecha de la



pantalla aparecen dos botones rectangulares con la leyenda: “Órdenes Arquitectónicos” y “Tipos de Templos” que permiten al alumno repasar conceptos arquitectónicos básicos necesarios para el análisis de las obras.

Como ejemplo pulsaremos el botón que nos permite acceder a los templos de la Acrópolis de Atenas. Aquí nos encontramos con un texto de carácter general sobre el conjunto de la Acrópolis ateniense. Sobre dicho texto aparece la foto de una maqueta de la Acrópolis donde aparecen coloreados los tres templos principales que van a ser objeto de comentario: el Partenón, el Erecteion y el templo de Atenea Niké. Al deslizar el cursor sobre estos edificios, éste cambia de aspecto (de una flecha a una mano) que indica al alumno la posibilidad de hacer clic para consultar el comentario de dicha obra.



Como ejemplo de ello haremos clic sobre el Partenón lo que nos conducirá a una pantalla explicativa del mismo (desde el punto de vista arquitectónico).

Esta pantalla consta de una columna de texto situada a la derecha y una imagen a la izquierda. El texto hace un análisis del Partenón y en él diferenciamos una serie de términos en rojo que conocemos con el nombre de “palabras calientes” pues situando el cursor sobre ellas nos aportan información extra. Así, si nos situamos con el cursor sobre la palabra “planta” aparece una imagen de la planta del Partenón, al retirar el cursor de la palabra esta imagen desaparece permitiendo al usuario continuar con la lectura. Este recurso permite por un lado aprovechar al máximo el espacio disponible aportando el máximo de información y por otro lado permite la interactividad ya que el acceso a estas imágenes es voluntario. Otras palabras calientes definen términos de vocabulario específico, reseñas biográficas del autor estudiado, u otra información gráfica que puede complementar y aclarar el texto. Al hacer clic sobre la foto se iniciará una animación que permite ver una secuencia de fotos variadas del mismo edificio.



Utilizando el botón amarillo regresamos a la pantalla del menú de arte Griego y accedemos a la de la escultura pulsando el botón correspondiente.

Aquí nos encontramos de nuevo con tres opciones que corresponden a los tres períodos del arte griego; Arcaico, Clásico y Helenístico, que se identifican con tres imágenes.

Si pulsamos sobre el botón de escultura clásica accedemos a un nuevo menú en



el que aparecen seis botones diferenciados en tres etapas que corresponden a criterios cronológicos.

Si hacemos clic en el botón de Fidias, nos movemos a una nueva pantalla en la cual diferenciamos dos opciones: la decoración escultórica del Partenón y sus obras exentas.



Sobre una imagen idealizada del Partenón aparecen diferenciadas por colores las tres zonas de interés escultórico: frontón, metopas y Friso. Ello permite no sólo acceder de manera intuitiva a la zona que queremos visitar sino que nos permite también situar la escultura estudiada en su ubicación original.

Haciendo clic podemos acceder a la zona que deseamos visitar, por ejemplo los frontones.

Bajo una reconstrucción de uno de los frontones aparece el texto explicativo de los mismos. En dicha reconstrucción aparecen cuatro zonas coloreadas. Situando el curso sobre ellas se activa una animación que nos permite ver la escultura o grupos escultóricos que corresponden a esa zona.



Pantallas similares se emplean para explicar las metopas y el friso de las Panateneas, tratando siempre que la presentación de las imágenes sean variadas para incentivar la curiosidad del alumno.

Otro posible itinerario dentro del periodo Clásico podría ser el de Policleteo en el que nos vamos a detener para ver un ejemplo de animación gráfica activada mediante una palabra caliente, así como de una palabra caliente que nos muestra una referencia biográfica del autor, en este caso de Policleteo.

Para ilustrar una forma distinta de mostrar las imágenes, accederemos al periodo Helenístico. Técnicamente esta pantalla presentaba la dificultad de tener que incluir cinco textos y sus correspondientes imágenes en un espacio limitado. Por ello optamos por presentar sólo las fotos en miniatura de las obras a analizar. Haciendo clic sobre cada una de ellas aparece una o varias imágenes ampliadas de dicha obra con su texto correspondiente. Siempre con la intención de cuidar la estética de las pantallas y no hacerlas monótonas, se han utilizado efectos de transición distintos.



Volvemos al menú principal para iniciar otro itinerario, en este caso, por el arte Romano. Aquí nos encontramos con un diseño diferente tanto en el color utilizado en las pantallas como en el motivo utilizado como fondo en la misma. La estructura es muy similar a la ya comentada para el arte Griego con la novedad de que aparece un botón dedicado a la Cartagena Romana. Siempre que sea posible, trataremos de manera diferenciada la presencia de un estilo artístico en la Región de Murcia. En este caso el botón de la Cartagena romana conduce a una pantalla en la que aparecen coloreadas de verde dos edificios significativos correspondientes a este período: el teatro y el anfiteatro. La pantalla se completa con un texto sobre la historia de esta ciudad. Situando el cursor sobre la zona que queremos estudiar y haciendo clic nos conduce a una nueva pantalla donde se analizan con detenimiento estos restos arqueológicos, permitiendo la visualización de una galería de imágenes de los mismos.



La pantalla se completa con un texto sobre la historia de esta ciudad. Situando el cursor sobre la zona que queremos estudiar y haciendo clic nos conduce a una nueva pantalla donde se analizan con detenimiento estos restos arqueológicos, permitiendo la visualización de una galería de imágenes de los mismos.

Además de esta opción referida al arte de la Región de Murcia, el menú nos permite acceder a los consabidos bloques de arquitectura y escultura así como a un eje cronológico y a unas piezas musicales inspiradas en la antigua Roma.

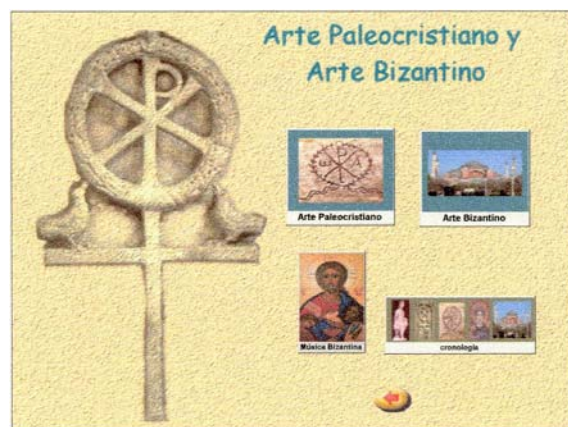
Como ejemplo ilustrativo accedemos al menú de la escultura que nos permite seguir dos itinerarios diferenciados: el relieve histórico y el retrato.



Si elegimos la opción del retrato iremos a una nueva pantalla en la que se abren otras posibilidades: Estudiar el grupo Barberini, el Augusto de Prima Porta o la estatua ecuestre de Marco Aurelio.

Asimismo aparece un botón que al pulsarlo nos muestra una animación explicativa de la evolución del retrato imperial romano.

La tercera opción de este CD corresponde al arte Paleocristiano y Bizantino, que se han englobado en una misma opción de acceso al contar con un menor número de obras objeto de estudio.



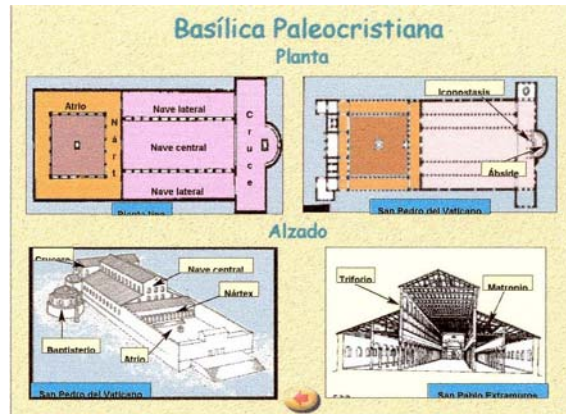
Así accedemos a una pantalla que nuevamente presenta un diseño característico. El menú nos ofrece la posibilidad de visitar el arte Paleocristiano o el arte Bizantino. Siguiendo el criterio utilizado en otras

pantallas de menú aparecen sendos botones con los que podemos acceder a un eje cronológico correspondiente a ese período y el otro nos permite escuchar una selección de piezas musicales bizantinas.

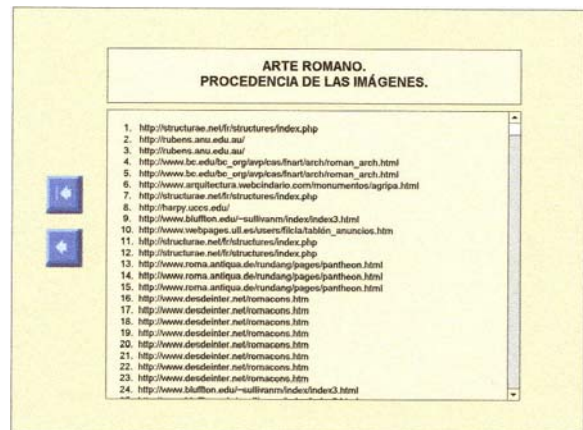
Como muestra del arte Paleocristiano accedemos mediante el menú correspondiente a la arquitectura: Aquí veremos un ejemplo de palabra caliente que nos lleva a una pantalla con ilustraciones explicativas sobre la planta y el alzado de la basílica.

A continuación visitaremos la Murcia Paleocristiana donde podremos ver algunos ejemplos de estilo artístico en nuestra Región.

Como ejemplo del arte bizantino, visitaremos la pantalla correspondiente a santa Sofía de Constantinopla. En esta pantalla apreciamos una serie de fotos en miniatura que se pueden ampliar situando el cursor sobre ellas. Como siempre aparece un texto explicativo de esta obra con palabras calientes.



Finalmente, en la pagina del menú principal podemos observar un botón situado en el margen inferior izquierdo que nos permite acceder a una galería con todas las imágenes utilizadas en el CD así como un listado con las direcciones web de las que se han obtenido. Aquí cabe decir que éstas imágenes proceden de páginas que autorizan su reproducción con fines educativos. Igualmente a través de esta opción podemos también ver la procedencia de las piezas musicales utilizadas.



CONCLUSIONES:

Estamos ante un proyecto de trabajo muy ambicioso, que se desarrollará en varias etapas. Las principales dificultades con las que nos estamos encontrando derivan por un lado de la complejidad de buscar imágenes que sean de calidad y que estén a nuestra disposición, en segundo lugar elaborar unos textos que sean a la vez claros, didácticos y rigurosos y, por último, darle un tratamiento informático que le resulte al alumno atractivo y motivador. Es nuestro deseo hacer un trabajo de calidad pues pensamos que viene a cubrir una carencia con la que tradicionalmente nos hemos encontrado los profesores que alguna vez hemos impartido la asignatura de Historia del Arte. Durante el proceso de elaboración de este material hemos recurrido tanto a alumnos como a profesores para que vayan evaluando el trabajo con la finalidad de hacerlo lo más fácil y práctico posible.