

Imágenes de la cultura clásica: tratamiento en animación digital y 3D

Código del proyecto: ID9/194

Juan Antonio González Iglesias
Henar López Velasco

Departamento de Filología Clásica e Indoeuropeo

Resumen:

Se trata de valorar el trabajo realizado y exponer los resultados conseguidos, así como enunciar aquellos aspectos que necesitan de un desarrollo posterior, sea por la dificultad técnica o por dificultades didácticas al tratarlo en el aula.

Palabras Clave: Imágenes . Cultura Clásica. Mitología Clásica. Tradición Clásica

En primer lugar puede señalarse como un logro la constitución misma del equipo, en el que participaban profesores de un Departamento y de un Instituto Universitario con áreas de conocimiento y métodos de trabajo radicalmente distintos. Por un lado el Departamento de Filología Clásica e Indoeuropeo (a cuyas asignaturas pretendía servir el proyecto), por otro el Instituto Universitario de Investigación en Arte y Tecnologías de la Animación (que ha aportado precisamente su capacidad de investigación en la innovación de imágenes artísticas y tecnológicas).

Por parte del Departamento de Filología Clásica e Indoeuropeo los profesores responsables han sido Henar López Velasco, de Filología Griega, y Juan Antonio González Iglesias, de Filología Latina. El trabajo de constitución de bancos parciales de imágenes se ha centrado en tres asignaturas: Mitología Clásica

(impartida por Henar López Velasco, con una presencia de alumnos en el aula verdaderamente excepcional en las asignaturas de tema clásico, ya que se mueve habitualmente entre cien y trescientos), y otras dos de tipo minoritario (Latín y Cultura y Clásica, y La Tradición Clásica, ambas de la licenciatura de Humanidades).

En *Mitología Clásica* la profesora, que contaba con una vasta experiencia previa en la preparación de imágenes para la proyección en el aula o para poner a disposición de los alumnos un gran número de imágenes de tema clásico, ha optado por una solución que combina la apertura de la asignatura en Studium con el mantenimiento de una página personal propia. Se combina así la agilidad de una única página, a la que es posible acceder tanto en modo general como en la vía particular de Studium. Las imágenes del mundo de la mitología clásica (grecolatina) se presentan tanto en la reproducción fotográfica de escultura, pintura o arquitecturas antiguas como en la innumerable serie de nuevas imágenes producidas por Occidente hasta nuestros días. Destacan también las imágenes generadas en la cultura tecnológica contemporánea. También se incorporan trabajos realizados por los estudiantes, lo que tiene un indudable feed back didáctico.

En *Latín y Cultura Clásica* y en *La Tradición Clásica*, además de la incorporación de ambas asignaturas a Studium, el trabajo se ha centrado en la categorización de las series de imágenes ya elaboradas por el profesor, en la elaboración de nuevas series (con dos formatos: powerpoint, centrados en Picasso y en el Renacimiento, en ambos casos mostrando la actualidad de las imágenes de la Tradición grecolatina). Por otra parte la presencia creciente de las tecnologías se ha visto compensada con el recurso a medios tradicionales de presentar los contenidos audiovisuales. Así, debe reseñarse el trabajo voluntario de algunos alumnos a la hora de cantar, declamar o recitar en clase textos que acompañan a la proyección de imágenes nuevas y que han permitido poner temperatura humana a las innovaciones, así como mantener el vínculo con la tradición y la conexión transversal entre distintas artes.

Ambos profesores han trabajado en un centro de interés común

a las asignaturas de Mitología y de Tradición y Cultura Clásica, como son los centauros. La base de imágenes convencional se ha ampliado con imágenes tomadas de la publicidad y de la red.

Los profesores e investigadores del Instituto Universitario de Investigación en Arte y Tecnologías de la Animación (encabezados por su Director, el catedrático de Bellas Artes Eusebio Sánchez Blanco) han aportado en distintos modos su asesoría a los profesores de Filología Clásica. Así mismo, han comenzado a trabajar con la guionización de secuencias de imágenes de la cultura clásica y su posible tratamiento 3D. Este proceso se ha revelado más lento de lo esperado, por dificultades que son sobre todo técnicas, a la hora de elaborar imágenes en movimiento que puedan tener diversas utilidades: la estrictamente didáctica, pero también la de difusión de contenidos, e incluso la proyección de la imagen de nuestra Universidad.

Destacamos la colaboración valiosa de miembros del equipo que pertenecen al sector de Estudiantes y de Personal de Administración y Servicios. La colaboración de la Técnico de Comunicación de Ediciones Usal (pensando en la formalización visual que permitiera una rápida consulta) y del estudiante de doctorado que es también director de la revista EnRed, de nuestra Universidad, que combina los contenidos humanísticos con la presentación digital electrónica, lo que ha permitido tener la perspectiva del sector de estudiantes como usuarios con una mentalidad y unos instrumentos tecnológicos y culturales distintos.

El equipo ha abierto varias asignaturas en STUDIUM, ha elaborado nuevos power point y pdf y ha guionizado y comenzado el tratamiento de imágenes con vistas a una elaboración compleja de secuencias. Se ha comprobado que las imágenes de la cultura clásica pueden tratarse en otros momentos distintos de los de la Antigüedad Grecolatina. Se ha comenzado a trabajar en una secuencia vinculada con el Renacimiento.

En el apartado de las críticas se señalan las dificultades

técnicas que frecuentemente se encuentran a la hora de la proyección de imágenes en el aula (incompatibilidades entre Mac y PC, entre PC y distintos cañones de proyección e incluso la imposibilidad de que los nuevos formatos elaborados sean leídos por las versiones de programas que están instalados en el material del aula). Estas dificultades, en principio menores y resolubles, pueden complicar la docencia cuando se acumulan y no se resuelven. El hecho de que los profesores e investigadores trabajen en cuatro centros distintos, con ordenadores de distinto tipo y con versiones distintas de los programas crea en ocasiones barreras que requerirían personal de apoyo específico. Con todo, el proyecto ha dado resultados y su experiencia puede calificarse de positiva.