

## Iconosfera. Un viaje por la imagen

En la cultura contemporánea las imágenes ocupan un lugar prioritario en nuestra forma de relacionarnos con la realidad. El valor de la imagen en nuestra sociedad radica en su omnipresencia, y este hecho la convierte en un instrumento de vital importancia, detrás del cual pueden existir numerosos intereses de índole económica e ideológica. Su poder es tan evidente que posee un funcionamiento propio y tiene tal capacidad de seducción que llega a condicionar nuestras actitudes, valores, gustos e inquietudes, conformando nuestra identidad. Pero gracias a su gran capacidad comunicativa y formativa, pueden convertirse también en una útil herramienta para la adquisición de conocimientos.

Fernando Hernández señala cómo «el universo visual enseña a mirar y a mirarse, y [nos] ayuda a construir representaciones sobre [nosotros] mismos (la identidad) y sobre el mundo (lo que constituye la realidad)»<sup>1</sup>. El mismo autor considera que «las imágenes reflejan tanto a la sociedad que las construye como contribuyen a construir el imaginario de estas sociedades»<sup>2</sup>. Esta problemática de lo identitario se acentúa en la adolescencia, etapa en la que se forja la personalidad de los jóvenes. Si la cultura visual se ha convertido hoy en día en el referente más importante donde se miran estos para construir su propia identidad, nuestro deber como agentes involucrados en el proceso educativo es el de acercarnos a esos espacios y estudiar las relaciones que se establecen. El centro de atención se desplaza entonces hacia la mirada que proyectamos sobre las imágenes, los conceptos que esta supone y el contexto donde es generada.

### Cultura visual y escuela (rango 1)

Todas las personas e instituciones involucradas en los procesos de enseñanza-aprendizaje tenemos la responsabilidad de afrontar esta problemática. Los museos y centros de

---

<sup>1</sup> HERNÁNDEZ, Fernando, «Repensar la Educación de las Artes Visuales desde los estudios de Cultura Visual», *El Boletín de Educación de las Artes Visuales*, Facultad de BB.AA. de la Universidad de Barcelona. Vid. texto completo en <<http://www.ub.es/boletineducart/boletineducart/info/infoset.htm>> (visitado en junio de 2006).

<sup>2</sup> HERNÁNDEZ, Fernando, *Educación y Cultura Visual*, Barcelona, Octaedro, 2000.

arte, debido a la función social y educativa que han adquirido en las últimas décadas, deben actuar en favor de la adquisición por parte de los alumnos de herramientas que les capaciten para analizar, interpretar y comprender de forma crítica y reflexiva el papel de las imágenes en nuestra sociedad, así como las relaciones de poder con que se las vincula, fomentando así su rol como receptores. En un mundo construido visualmente, la capacidad de análisis y crítica de las imágenes se hace imprescindible, pero si, además, consideramos el proceso de hibridación que se está produciendo en las prácticas artísticas, donde muchos de los objetos van más allá del ámbito tradicional del arte relacionándose con el universo visual, se comienza a plantear la posibilidad de introducir la cultura visual en la escuela como una asignatura más, o al menos como parte de otra ya establecida. (iconosfera-imagen1.jpg) (OJO)

La presencia de los estudios visuales en la programación curricular fomentaría que los alumnos aprendieran a analizar las imágenes que diariamente nos inundan y a reflexionar sobre ellas. Para esto es imprescindible «educar la mirada». Tal vez habría que hablar, por tanto, no sólo de educación artística sino de «educación para la cultura visual»; de un cambio, en la concepción del papel que deben tener las artes visuales en la escuela, que reclaman ya algunos sectores educativos. Paul DUMCUM es uno de los autores que defiende que nos encontramos en un «periodo de tránsito del tradicional estudio del *arte* al de la *cultura visual*»<sup>3</sup>. Estas demandas se encuentran frontalmente con la oposición del mundo académico, tradicionalmente contrario a los grandes cambios. Sin embargo, aunque esta cultura visual debería tener una mayor presencia en el currículo escolar, su estudio habría de centrarse más en las tensiones producidas entre ésta y la creación artística actual, teniendo en cuenta que algunas manifestaciones artísticas han reaccionado contra el monopolio de lo icónico.

## **Cultura visual y museos (rango 1)**

Desde los estudios de cultura visual se interpreta la imagen como práctica social dentro de un contexto, como construcciones culturales formadas por códigos significativos. La recepción se convierte entonces en una de las piedras angulares que se debe abordar desde la escuela, pero también desde instituciones culturales y educativas como los museos y los centros de arte. En los procesos de análisis de estas representaciones de la cultura visual para

---

<sup>3</sup> Ibídem.

una comprensión crítica debemos tener en cuenta los contextos sociales e históricos en que se han producido, ya que cada imagen es el resultado de múltiples factores. Interpretar es descifrar, analizar, deconstruir. No se trata de aprender a leer una imagen, identificando sus componentes, sino de conocer los porqués de su producción, de sus intereses, cómo se relaciona con los espectadores, etc. Las personas nos convertimos en meros consumidores de las representaciones visuales que recibimos, asimilamos, transformamos, nos apropiamos, etc. Nuestro papel frente a la cultura visual es interactivo y no pasivo, porque nuestra función no debe ser la de simples lectores, sino la de intérpretes, buscando un proceso dialógico entre el receptor-intérprete y la imagen. Un ejemplo de estas cuestiones está tratado en el artículo de Publio PÉREZ PRIETO y Marta DE GONZALO «La intención. Un proyecto sobre educación y para una alfabetización audiovisual» de esta misma publicación.

La verificación experimental de su actividad es una de las directrices sobre las que se fundamenta el trabajo del departamento de Investigación y Educación del Museo Patio Herreriano. Sus planteamientos no están dirigidos a instruir en los contenidos del museo, sino que el área orientó su labor hacia una concepción crítica de la propia labor educativa. Este planteamiento surgió a partir de la evaluación de las actividades que el departamento ha desarrollado desde sus comienzos. El objetivo final es facilitar nuevas herramientas para que profesores y alumnos aborden el arte contemporáneo desde su especificidad, teniendo en cuenta que algunas de las premisas de la creación artística actual son la estrecha relación de las obras con su contexto y la necesidad de conocer claves culturales que abran estas obras a su interpretación.

Entre las actividades del programa educativo del museo se encuentra *Personhacen*, un taller dirigido a adolescentes del segundo ciclo de Educación Secundaria y Bachillerato. Su objetivo es fomentar una mirada alternativa al arte, así como abordar en clave educativa el problema de la identidad durante esta etapa del desarrollo. La actividad parte de la construcción de personajes, que son los que de forma ficticia visitan el museo. Se utiliza así un juego de suplantación que permite que aflore en los alumnos de estas edades una interpretación de sí mismos y de su forma de entender las obras y lo que las rodea. Los perfiles que los jóvenes suelen recrear nos indican el gran poder mediatizador que posee el contexto visual en el que viven. Sus personajes responden generalmente a perfiles estereotipados, a cánones deseados o rechazados por gran parte de los adolescentes, provenientes de su entorno más cercano. Lo más sorprendente es que al reflexionar sobre este hecho los alumnos son en todo momento

conscientes de cómo sus vidas están condicionadas por este universo icónico formado por la publicidad, la televisión, el cine, Internet, etc., pero que no se habían planteado una reflexión crítica hasta ese momento<sup>4</sup>.

### **Iconosfera. Un viaje por la imagen (rango 1)**

Los resultados prácticos observados en *Personhacen* y en otras actividades del programa educativo hicieron que el equipo del departamento de Investigación y Educación del Museo se planteara una actividad que permitiera poner en práctica aquellas conclusiones extraídas del quehacer diario. La experiencia, así como una profunda reflexión en torno a la problemática de la imagen y su canalización hacia la conformación de identidades en nuestra sociedad, especialmente en la adolescencia, nos hizo pensar en una actividad que fomentara la reflexión crítica en los jóvenes sobre el poder mediatizador del mundo de la imagen que les rodea. Desde el principio pretendimos que ésta estuviera relacionada con las propuestas curriculares de Educación Secundaria y Bachillerato. Así nació *iconosfera. Un viaje por la imagen*. (iconosfera-imagen2.jpg) (OJO)

El título ilustra por un lado el ámbito de actuación, el universo visual, mientras que por otro pretendíamos un viaje simbólico por sus repertorios, con el fin de experimentar, vivir, comprender, reflexionar, analizar, etc. Entendemos el concepto de *iconosfera* como el conjunto de imágenes que circulan por nuestra realidad, y que participan de la construcción del imaginario de los adolescentes.

Organizada a modo de concurso, por su afinidad con otro tipo de formatos muy cercanos al mundo de los jóvenes como son los *reality show*, la actividad estaba dirigida a todos los IES y colegios de Secundaria de la Comunidad de Castilla y León y los grupos debían corresponderse con al menos un aula de cada centro. El profesor se convertía además en una figura clave mediando en el equipo participante con el fomento de una metodología de trabajo dialógica y también con el museo.

---

<sup>4</sup> El desarrollo de este taller, así como sus problemas y resultados, son analizados por Eva ALCAIDE en su artículo «¿Obstáculos en el arte contemporáneo?», recogido en esta misma publicación.

El objetivo principal era favorecer el conocimiento sobre el uso, funcionamiento y manipulación de las imágenes conformadoras de identidades e imaginarios. Su fundamentación se centra en descubrir los procesos de recepción y comprensión del elemento visual. La imagen es una construcción cultural que debe ser entendida desde aquellos contextos donde se produce, pero también desde donde se recibe. Los alumnos y alumnas las asimilan e interpretan en relación con su bagaje cultural y sus experiencias personales.

Para conocer el funcionamiento de la imagen y de los mensajes que ésta transmite, *iconosfera* propone unas pruebas en las que los grupos concursantes deben capturar las imágenes e interpretarlas. La actividad pretendía fomentar el análisis y comprensión de estos mensajes de manera abierta, libre, de tal forma que no se buscaban respuestas concretas ni un estudio analítico-compositivo de corte formalista, sino modos de interpretación, de aproximación, de recepción. *Iconosfera* pretende ser un viaje por el universo visual, promoviendo otras formas de mirar. Según Stuart HALL, «no hay una simple o correcta respuesta a la pregunta ¿qué quiere decir esta imagen? o ¿qué está diciendo este anuncio?... el trabajo de este área ha de ser interpretativo, no un debate entre quien tiene razón y quien está equivocado, sino entre significados e interpretaciones igualmente plausibles, aunque en ocasiones compitan o se contesten»<sup>5</sup>. Un estudio de la cultura de la imagen asociado al adolescente puede servirle a él mismo para comprender el papel que esta posee, desde una perspectiva crítica y reflexiva, su función social y las relaciones de poder que genera<sup>6</sup>. Este tipo de ejercicios se plantean pues con el fin de ayudar al alumnado a aprender a decodificar los valores, las ideas y mensajes que encontramos en los artefactos de la cultura popular.

Entendemos que la decodificación, el análisis y la interpretación son fundamentales para abordar de forma correcta el concurso. Pero también este proceso se enriquece con la producción de imágenes, donde se pone en juego la misma comprensión de conceptos, la construcción de significados y el funcionamiento del medio visual. Desde la producción también se generan procesos de interpretación relevantes. Por tanto, la interpretación se realiza no sólo de imágenes dadas, sino también de las generadas por ellos mismos. Esta perspectiva recupera el valor «experiencial» del arte moderno y contemporáneo.

---

<sup>5</sup> Cit. en HERNÁNDEZ, Fernando, «La investigación sobre la Cultura Visual: una propuesta para repensar la educación de las artes visuales», *Investigación en Educación Artística: temas, métodos y técnicas de indagación sobre el aprendizaje y la enseñanza de las artes y culturas visuales*, Granada, Universidad de Granada, 2005, p. 90.

<sup>6</sup> HERNÁNDEZ, Fernando, «La investigación sobre la Cultura Visual...», ob. cit., p. 94.

Los adolescentes se apropiaron de las imágenes y a partir de estas construyeron nuevos significados que deben acomodarse sobre nuestra experiencia cultural y social. Por tanto los contextos sociales, históricos y políticos condicionan la interpretación de las imágenes aportadas por el museo durante el concurso, pero también las construcciones que ellos realizaron para la resolución de las pruebas de este.

La dinámica de la actividad promueve la localización de imágenes de lo que denominamos *iconosfera*, el universo de la imagen. Esto incluye materiales impresos en revistas y periódicos, imágenes emitidas por televisión, obtenidas de Internet o a través de cualquier otro medio, como cámaras digitales o escáneres. Lo importante es poder hacerse con estas representaciones a través de cualquier método de captura, aunque el formato digital es el más adecuado para conservarlas y enviarlas. (iconosfera-imagen3.jpg) (OJO)

A aquellos colectivos que respondieron positivamente a la convocatoria se les envió un CD donde aparecían recogidas las tres pruebas del concurso, las instrucciones de este, y un banco de imágenes de variada temática y procedencia, que aportaba a los alumnos un fondo visual donde poder acceder de manera rápida y directa. Los resultados podían ser remitidos al museo grabados también en un CD, a través del correo electrónico o incluso en papel. La mayor parte de los grupos escogieron el formato digital por su vinculación con el ejercicio.

Las pruebas que desde el museo propusimos tienen que ver con la interpretación de la imagen. La primera de ellas se denominó *Imagen y contraimagen*. El concepto se refiere, como se recogía en las bases del concurso, «a aquellas imágenes que, puestas en relación con otra dada, establecen un diálogo de oposición, de refuerzo o divergencia. Es decir, una contraimagen debe permitirnos establecer una relación significativa con su contraria»<sup>7</sup>. El museo propuso cinco ejemplos con el fin de que el grupo buscara el contrario de cada uno de ellos, estableciéndose un juego de asociaciones. La selección provenía de ámbitos muy distintos como el artístico, el periodístico, el publicitario, el videojuego, etc. Las posibles asociaciones entre textos e imágenes conforman la segunda parte de esta primera prueba. Para cada una de las contraimágenes halladas los participantes debían crear un pie de foto y un texto explicativo que permitiera al jurado comprender el criterio de selección. Con el fin de

---

<sup>7</sup> El contenido de las bases puede ser consultado en la página web del museo: <[www.museopatioherreriano.org](http://www.museopatioherreriano.org)>.

facilitar la resolución de la prueba y dar uniformidad de formato a las respuestas se acompañaba cada prueba de un sencillo ejemplo en formato PowerPoint. (iconosfera-imagen4.jpg) (OJO)

Aunque el nexo entre texto e imagen aparece articulado en la primera prueba, es en la segunda, *La imagen ilustrada*, donde alcanza su mayor desarrollo. La relación entre ambos es recíproca, porque el primero también puede sugerir imágenes y éstas, a su vez, transforman el sentido de los textos. La prueba consistía en cinco enunciados de origen diverso —literario, publicitario, periodístico, etc.—, a los que había que asociar otras tantas imágenes. El objetivo final era valorar la capacidad de los grupos para relacionar ambos, justificando brevemente el porqué de su decisión.

A la derecha y por encima de la pared desnuda, sucia o vieja, hay un edificio sin puertas, con algunas ventanas clausuradas no por el tiempo sino por el hombre, ese inglés que se niega a pagar impuestos. Las otras ventanas, siempre cerradas, no dejan ver a nadie o no hay nadie que ver. (iconosfera-imagen5.jpg) (OJO)

Guillermo Cabrera Infante, *El libro de las ciudades*

Finalmente, bajo el título *La imagen narrada*, se encuadra la tercera y última prueba. Ésta también pretendía la misma vinculación que en el caso anterior, pero no a partir de una asociación sino mediante una relación explicativa del texto respecto de la imagen. Durante la primera edición los grupos tuvieron que construir un relato a partir de imágenes extraídas de un repertorio dado. El relato debía desarrollarse en párrafos o fragmentos que las acompañasen y podía ser inventado o una adaptación de otro preexistente. El proceso debía seguir el sistema del cine mudo, donde los productores insertaban en las escenas cartelas que ayudaran al espectador a comprender mejor el desarrollo de la trama. Durante la segunda edición el equipo de educación decidió cambiar algunos aspectos de esta prueba, por lo que los grupos participantes tenían que definir esta vez un personaje, mediante imágenes y textos, que podía ser conocido o inventado. La definición de este no vendría dada por su representación directa, sino mediante objetos personales, escenarios de su vida, personas con las que se relacionara, etc. A este repertorio de elementos visuales había que asociar también una serie de frases que sirvieran de explicación.

Para la resolución del concurso en ambas ocasiones se reunió un jurado que aplicó dos criterios para puntuar las pruebas. Uno cuantitativo —a mayor número de respuestas mayores posibilidades de obtener más puntuación— y otro cualitativo —donde se valoraba el ingenio, la agudeza, el interés y la creatividad entre las asociaciones de imágenes, y entre éstas y los textos—. La resolución era totalmente subjetiva, ya que no había ningún tipo de fórmula exacta que nos pudiera dar una puntuación, por lo cual el jurado también participó de un proceso de análisis e interpretación de todas las respuestas enviadas.

Los resultados obtenidos en las dos ediciones celebradas han sido muy positivos tanto cuantitativa<sup>8</sup> como cualitativamente. Muchos de los grupos participantes desarrollaron las pruebas del concurso realizando lecturas críticas y reflexivas en torno al mundo visual. No obstante, hubo otros que no entendieron la dinámica de la actividad y acudieron a estereotipos. La fuente principal de la que obtuvieron las imágenes fue Internet, aunque hubo incluso quienes crearon sus propias composiciones utilizando cámaras digitales. La propuesta fue muy valorada por los alumnos por tratar aspectos cercanos a ellos, pero principalmente por el profesorado involucrado, que aplaudía la libertad de acción y la adecuación del tema tanto a los currículos escolares como a la realidad del adolescente. Gracias a ello el Museo Patio Herreriano, a través de su Equipo de Educación, se plantea seguir realizando iniciativas semejantes en el futuro.

Pablo Coca

---

<sup>8</sup> En la primera edición, durante el curso 2004-2005, se inscribieron 37 grupos de 22 centros distintos, mientras que en la de 2005-2006 han sido 50 de 29 IES y colegios de la Comunidad. Esto supone un incremento del 35% en la participación.