

Comprende Zona at n e

La fotografía escalar: aprendiendo las vocales de la imagen para llegar a los libros visuales

Resumen

En este texto se aborda el problema de la enseñanza de la fotografía como un lenguaje visual, es decir, la manera de articular diferentes recursos visuales para transmitir una emoción, idea o historia. La tesis del texto es que el desarrollo de la práctica desde un análisis pedagógico se puede vincular a la estructura de una Enseñanza para la Comprensión (EPC) desde un enfoque

Andrea Ortiz Díaz

Profesora de Diseño,
Universidad del Área
Andina, aortiz73@
areandina.com

[https://doi.org/10.53972/
RAD.erad.2021.2.6](https://doi.org/10.53972/RAD.erad.2021.2.6)

constructivista. A partir de ello, se analizan una serie de retos en términos de la enseñanza y su relación con la tecnología y la función del maestro en el proceso.

E

Introducción

En un día se suben más de 95 millones de fotografías a la red social Instagram. Si la labor de un diseñador es la creación de imágenes: ¿Cuáles deberían ser las competencias adquiridas durante su formación para generar un contenido de valor visual dentro de este mar de imágenes contemporáneas?, ¿cómo generar una metodología propia de creación de contenidos visuales?; a través de este documento se explora una estrategia pedagógica enunciada como fotografía escalar, donde a través de un símil del lenguaje verbal se describen cuatro etapas de adquisición en herramientas, análisis y retos del proceso enseñanza - aprendizaje en creación de imágenes fotográficas articuladas con la Enseñanza para la Comprensión. De esta manera, el aula se convierte en el lugar donde se ejecuta un trabajo de investigación pedagógica con base en diversos referentes de la fotografía, así se evidencia que el estudiante no es un receptor de conocimiento sino un agente activo en la construcción del mismo.

Hablar de fotografía es, por ende, hablar de cámaras. Sin embargo, en este artículo quisiera abordar el problema de la enseñanza de la fotografía como un lenguaje visual, es decir, la manera de

72

articular diferentes recursos visuales para transmitir una emoción, idea o historia. Tener la solidez de un lenguaje visual permitirá a los estudiantes desarrollar una narrativa que atraiga al lector-espectador. Durante siete años de docencia he escuchado la inquietud de diversos estudiantes de diseño y del área audiovisual. Una de sus mayores preocupaciones es la obtención de un equipo fotográfico de calidad o con calificativo de cámara profesional. No obstante, si abordamos la fotografía como un lenguaje visual, podríamos percatarnos de diversos elementos los cuales rodean este arte como lo son una narrativa visual, composición, planimetría, paleta de color, conceptualización, iluminación, dirección de arte, entre otros. Todos estos resultan ser valores mucho más valiosos en contraste del equipo con el cual se captura una historia en imágenes. Así, uno de los principales valores de la enseñanza fotográfica es la capacidad de narrar, este sencillo verbo evoca las lecciones de los primeros años de escuela e invita, según su etimología, a hacer conocedor al otro. Por ello, permitirá entender: ¿Cómo aprendemos y enseñamos a narrar visualmente?

Enseñar y aprender

Enseñar y aprender a narrar visualmente es una capacidad de escribir con imágenes mediada por el problema del dispositivo tecnológico. Por ello, es importante entender el contexto social y cultural de los estudiantes, quienes en su mayoría tienen a su alcance el dispositivo móvil como herramienta de creación fotográfica. Por esta razón, como docente y aprendiz de fotografía, es importante reconocer y aprender la tecnología como se describe en su origen etimológico que significa el estudio de la técnica. Este viene del griego τέχνη (téchne), que significa técnica, arte, oficio, y λόγος (lógos), estudio, tratado.

Para el caso de esta experiencia pedagógica, la cámara se describe como la herramienta mediadora que tiene el fotógrafo para narrar a través de la imagen, pero no como la prioridad para alcanzar

el propósito. Por lo anterior, es necesario concientizar al educando sobre el dispositivo con el cual se captura una fotografía instantánea y la función que cumple. Hecho de suma importancia, ya que los desarrollos tecnológicos tienen una configuración cultural preinscrita que ciudadanos de países en desarrollo debemos cuestionar, como lo menciona Flusser (1990).

Lo que se paga al comprar una cámara no es tanto el material físico con que está hecha, sino el programa que le permite producir fotografías. Con facilidad observamos cómo el hardware de los aparatos se vuelve cada vez más barato, mientras que el software es cada vez más costoso. El poder ha pasado de los poseedores de los objetos a los programadores y operadores. El jugar con símbolos se ha convertido en un juego de poder.

En ese sentido, el proceso de la práctica inicia por reconocer la tecnología desde una caja de cartón y una lupa como herramienta esencial para el desarrollo de los cursos. Ejercicio que reduce brechas de desigualdad en tecnología digital y pone en debate y encuentro la capacidad adquisitiva versus la capacidad creativa.

Así, el desarrollo de la práctica desde un análisis pedagógico se puede vincular a la estructura de una Enseñanza para la Comprensión (EPC) desde un enfoque constructivista. A partir de este último, el aprendizaje se descentraliza del docente y los estudiantes se proponen como agentes de la construcción de aprendizaje, poniendo en tensión dos posturas del constructivismo: el descubrimiento versus la enseñanza directa. Entiéndase la enseñanza directa como la exposición del docente acerca de una temática; en dichos escenarios, regularmente el profesor asume un rol narrativo. En contraste, la segunda postura parte de la idea de que la función docente se centra en guiar el descubrimiento del estudiante, estrategia descrita de la siguiente forma:

El solo hecho de decirle a la gente qué pensar, por lo general no le inculca buenas representaciones mentales; si uno simplemente explica las leyes de Newton, la gente no las “capta”. De manera que para llegar a una buena representación mental los estudiantes tienen que descubrirla por sí mismos con alguna ayuda. El descubrimiento se convierte en el desempeño clave de la comprensión (Stone, 1999, p. 11).

Al proponer las estrategias escalares de enseñanza, se encontraron convergencias con los tópicos generativos de una enseñanza para la comprensión propuestos por Martha Stone (1999). El primer punto hace referencia a la capacidad de permear a partir de un currículo el cual se vincule a la vida cotidiana del estudiante. Segundo, la importancia de transformar la información por una espiral de indagación, es decir, generar cuestionamientos contextuales en el estudiante. Tercero, el docente como gestor de contenido transversal con la capacidad de emocionar a su interlocutor. Cuarto, articular la práctica pedagógica a partir de una central de dominio respecto a las temáticas donde deben proponerse según los criterios de accesibilidad, interés y susceptibles ríos de conexiones. Y, finalmente, explorar un diseño para la comprensión donde en el momento de la enseñanza-aprendizaje, el maestro motive a su estudiante a investigar lo que ocurre en sus cotidianidades. De esta manera uno de los principales objetivos de la metodología escalar en la enseñanza en fotografía es la capacidad de generar en el estudiante una actitud autónoma a partir de la vinculación a su vida cotidiana, resolución de problemas visuales y de la comunicación a través de imágenes con una conceptualización potente.

Narrativa de la práctica y el procedimiento

75

Así, exponiendo estos retos en el proceso de la enseñanza-aprendizaje contextual se abre una nueva inquietud: ¿Como adquirir competencias en el entendimiento de esta tecnología les permite ofrecer diversas soluciones futuras en ámbitos laborales a los cuales estarán vinculados los estudiantes? Para resolver esta inquietud, durante la práctica pedagógica se inició el proceso de aprendizaje desde el lenguaje visual relacionado a dispositivos tecnológicos que el estudiante tuviese a su alcance. Cada uno de los ejercicios visuales propuestos se realizaron desde el reconocimiento del funcionamiento de un smartphone y de aplicaciones gratuitas, lo que permitió la postproducción de la imagen y entender estas herramientas como un laboratorio digital suficiente para iniciar una creación visual.

Después de conocer la funcionalidad del dispositivo móvil, se explica la evolución histórica de los artefactos que antecedieron a la invención de dicho tipo de tecnologías. Asimismo, este apunta a ser un espacio de trabajo, donde las competencias de relación entre la tecnología análoga y digital móvil permite al estudiante ser consciente del espacio de aprendizaje. Al respecto, Franziska Trede (2019) señala que el aprendizaje de la tecnología móvil se puede ver cuando las tecnologías se utilizan para proporcionar a los alumnos contenido en línea para desarrollar sus conocimientos, habilidades u otras competencias que finalmente se internalizan en la mente y el cuerpo de los alumnos e independiente de la tecnología móvil. Esta experiencia, fue realizada por los estudiantes de fotografía escalar donde cada uno de ellos realizó un diorama con elementos cotidianos y en una etapa posterior la tecnología móvil le permitió anclar la narrativa visual a partir de los elementos tangibles de los cuales disponía.

Papel del maestro

Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje dirigido a docentes se identificó la práctica pedagógica con el enfoque de investigación acción. En este, se formaron docentes con base en los trabajos de los investigadores Sacristán y Gómez (2008). Ellos reconocen que el desempeño profesional del docente ha sido el proveedor de las enseñanzas y diálogos propuestos en el aula.

En su lugar propone un modelo de desarrollo curricular que respete el carácter ético de la actividad de la enseñanza. Un modelo denominado procesual donde los valores que rigen la intencionalidad educativa deben erigirse y concretarse en principios de procedimientos que orienten cada momento de la enseñanza. Es decir, si nos proponemos por ejemplo enseñar que los alumnos/nas aprendan y desarrollen como ciudadanos ideas y comportamientos democráticos, hemos de enseñar democráticamente creando un clima de auténtica participación en el aula y en la escuela. . . Por ello Stenhouse llega a afirmar que no puede haber desarrollo curricular sin desarrollo profesional del docente.

La práctica cotidiana del desarrollo profesional, permitió proponer una metodología de fotografía escalar donde cada ejercicio propuesto en el aula ha sido un ejercicio de creatividad y desarrollo profesional en el lenguaje visual utilizado, el cual es susceptible de cambios y adaptación desde la perspectiva subjetiva del estudiante, donde el logro pedagógico es que el construya y discierne su propia metodología creativa a partir de esta experimentación metodológica. En resumen las metodologías propuestas para el desarrollo visual se proponen como punto de partida, pero no como un punto de llegada.

Procedimiento de la práctica

Para resolver el propósito de la práctica pedagógica, en primera instancia se realizó una analogía con la escritura. La manera de aprender a contar historias de forma verbal y escrita es escalar; muy seguramente reconocimos las vocales a nivel visual, las asociamos a nivel auditivo, sucesivamente articulamos las consonantes para la construcción de palabras y posteriormente la realización de oraciones coherentes hasta tener la capacidad de articular un párrafo. De esta misma manera, como fotógrafa y docente propongo una metodología de fotografía escalar como un camino para la creación de historias a partir de cuatro verbos que se transforman en cuatro niveles de comprensión imprescindibles: reconocer, reflexionar, reinterpretar y crear.

Primer nivel: El Abecedario

El reconocimiento de imágenes pictóricas y referentes fotográficos

Este nivel permite entender al estudiante un contexto histórico y espacial de la producción de imágenes. A cada estudiante le fue asignado un pintor y un fotógrafo del cual sostuvo una investigación aplicando los conceptos de análisis visual tales como estilo, composición, encuadre, planimetría, color, luz, temperatura de color e intención. Esta etapa permite al estudiante reconocer los vocablos de las imágenes, sus elementos estructurales y el contexto histórico y técnico en la que fue producida.

Con esta investigación se inicia un proceso de inspiración o referenciación, el cual es determinante porque como lo señala el profesor Sean Lally (2019) son metodologías creativas utilizadas aún por fotógrafos como Gregory Credwson. El fotógrafo Credwson hace un análisis compositivo de la pintura de la anunciación de Fra Angélico

78

en el siglo XV, donde la relación entre cada uno de los personajes, es decir, María, el ángel Gabriel y Adán y Eva están determinados en una posición estratégica y posteriormente utiliza la influencia compositiva en una versión contemporánea de La Anunciación - (Pregnant Woman/ Pool), 1999 from Twilight - incluyendo diversos elementos de la luz, en la construcción de espacios desde un punto arquitectónico.

Así, el reconocimiento histórico de las imágenes permite enriquecer posibilidades visuales a partir de referentes e investigación sobre un autor de su interés, reconocer sus gustos y estéticas visuales; integrando conceptos como Luz, encuadre, composición, paleta de color u otros elementos técnicos como el entendimiento de la cámara y la triada fotográfica. Esta etapa propone el entendimiento de la *techne* como un oficio, el cual redescubre el mundo a través de una cámara realizada por el estudiante con elementos cotidianos como el cartón, papel y lente (ver Figura 1). Como resultado, el estudiante va construyendo un abecedario del lenguaje visual, entendiendo los dispositivos fotográficos y su uso.

Figura 1 Práctica grupal en la construcción de abecedario del lenguaje visual



Fuente: Elaboración propia.

Segundo nivel: Palabras

La reflexión entre los conocimientos de su fuente de investigación y su cotidianidad a través de la construcción de un DIORAMA.

Este nivel permite al estudiante materializar su investigación en una maqueta, donde a través de diversos materiales interpreta sus fuentes de creación. Se decide iniciar el proceso al tamaño de una maqueta, buscando portabilidad y versatilidad del trabajo en casa, entendiendo los espacios de su hogar como los escenarios de estudio y práctica.

El estudiante inicia un proceso de hibridación eligiendo los materiales con los cuales interpreta los elementos estéticos identificados en la primera etapa de reconocimiento. El diorama le permite no desvincular el proceso pedagógico de la materialidad donde la tangibilidad es indispensable. Este diorama se convierte en ese escenario creativo en el cual se logra teatralizar una historia. Durante este proceso fue importante entender la semiótica y carga de los objetos elegidos como director de arte, así; sólo hubo un límite, el no uso de barbies, ken o muñecos los cuales tuviesen una carga simbólica que distrajera a los estudiantes de su objetivo principal.

Así, en aras de delimitar una temática de interés, el ejercicio se referenció en las metodologías de Richard Tuschman, quien propone un análisis de la luz desde un referente pictórico, para realizar un estudio detallado del espacio a partir de una escala pequeña la cual permita analizar el mundo. Tuschman señala que durante su vida universitaria tenía un pequeño espacio para realizar sus prácticas como artista y diseñador de arquitecturas, así que decidió trabajar con dioramas los cuales posteriormente con el uso del photoshop inició un camino para escalar sus personajes a los dioramas; generando un estudio de la luz desde su referente pictórico Edward Hopper. Al respecto, Tuschman (2016) manifiesta que:

Siempre me gustó la resonancia psicológica y la simplicidad de las pinturas interiores de Hopper. Son teatrales pero humildes. Los veo como obras de dos personajes. Transmiten algo que estaba buscando hacer en mi propio trabajo. Siempre me ha interesado crear un ambiente de sensaciones, incluso cuando estoy haciendo bodegones o un trabajo más abstracto.

De esta forma, el diorama se convirtió en un modelo de estudio de las propiedades de la luz. Estudiando un espacio a través de la observación de volúmenes y sus cambios según la luz natural durante las horas del día y fuentes de luz artificial. Además, el uso de filtros naturales o difusores permite generar espacios que transmiten una sensación o emoción. Es decir, del reconocimiento de las vocales, los estudiantes pasan a la construcción de palabras.

Tercer nivel: Oraciones

La reinterpretación de un personaje a partir del retrato

Teniendo en cuenta las habilidades adquiridas por los estudiantes, en este nivel se propone la realización de un personaje mediante el cual los estudiantes pueden interpretar a través del vestuario, gestos, posición y situación particular. El lenguaje fotográfico a explorar es el retrato psicológico (ver Figura 2), entendido como la capacidad de evidenciar una emoción, una personalidad a través de una imagen la cual transgrede a un registro simple del personaje. Así, buscando referentes históricos como el fotógrafo Nadar, quien fue el primero en descubrir el rostro humano a través del aparato fotográfico. El objetivo se sumerge en la misma intimidad de la fisionomía. La búsqueda de Nadar no tiende a la belleza extrema del rostro; aspira sobre todo a que resalte la expresión característica de un hombre. Posteriormente, se propone una construcción de personaje a partir de metodologías visuales utilizadas por fotógrafos contemporáneos como Adde Adesokan en su serie trípticos de extraños, de esta manera cada estudiante sintetizó un método de construcción de personajes.

Figura 2 Práctica Remade Fotográfico: de la Pintura a la Imagen técnica



Desde la percepción como docente es interesante cómo los personajes adoptan características de sus creadores, familiares o amigos; particularizando cada creación y dibujando la búsqueda de un estilo fotográfico. Defino el estilo como esa voz propia la cual encontramos para narrar una historia.

Cuarto nivel: El Cuento

La creación de una historia de su interés y escenario para ese personaje PRISMA

Durante este nivel se presentó la capacidad narrativa que contiene una serie fotográfica, con el objetivo de que cada estudiante tuviese la oportunidad de entender la diferencia entre una narrativa lineal clásica

82

y una narrativa cíclica; además se estudiaron las secuencias y series fotográficas como potencias narrativas. De esta manera combinando los elementos técnicos con una motivación personal resultará una serie con significado para el autor; expresado a través de una paleta de color análoga (en este caso los estudiantes debían contar algo de su vida que les emocionará o sintieran profundamente a través de metáforas visuales).

Se estudiaron las secuencias del fotógrafo Duane Michals de quién la docente Aaron Schuman (2015) hace referencia a su capacidad de elaborar una narrativa profunda. En esta etapa la relación entre fotografía y audiovisual fue crucial, permitiendo a los estudiantes experimentar ese objetivo principal el narrar y finalmente hacer conocedor al otro a través de imágenes de su mundo interior.

Los desafíos de la pandemia

Durante la práctica pedagógica realizada el primer semestre del año 2020 tuvimos el reto de transformar las aulas reales en aulas virtuales; proponiendo retos en la pedagogía virtual tales como evaluar el aprendizaje de los estudiantes, redistribuir los recursos físicos para la creación y entender los encuentros sincrónicos virtuales como uno de los estadios indispensables para el diálogo (Ver Figura 3). La metodología del área de fotografía durante cada uno de los encuentros sincrónicos en búsqueda de la interlocución se estructuró en torno a los conceptos musicales .

La hibridación de las artes visuales con las artes musicales, ha permitido a nivel pedagógico desarrollar una facilidad de recordación por concepto estéticos y además permite la apertura al contexto histórico y sociocultural de las imágenes. El aula se ha virtualizado pero “el mundo continúa siendo tangible” por este hecho fue importante que el estudiante no fuese un receptor de información, por el contrario, fuera un agente activo en la formación del mismo, expandiendo su

mundo más allá de la pantalla y pensando el conocimiento como el resultado de la relación entre el estudiante y su entorno. La evidencia del aprendizaje se dio en el aula, es decir, durante el tiempo del encuentro sincrónico se realizaban ejercicios los cuales evidenciaban el entendimiento de la temática.

Figura 2 Práctica Remade Fotográfico: de la Pintura a la Imagen técnica



Ejemplo: Los estudiantes debían vestirse con colores complementarios y mostrar a sus compañeros a través de la cámara la elección realizada junto con la paleta de color. A veces elegían colores análogos en lugar de complementarios, pero entonces fue fácil a través de herramientas digitales como el Adobe Kuler evidenciar cómo se hace la construcción de paletas de color.

Los encuentros sincrónicos fueron el espacio para equivocarse en aras de crecer y posibilitar el error como potencia creativa. Por esta razón creo firmemente en el aula como espacio de investigación para un docente. Lo anterior me ha permitido registrar los procesos pedagógicos y metodologías utilizadas en el siguiente blog: <https://claroscurocolombia.com/>.

Durante los componentes teóricos realizados se estructuró la clase para que hubiese participación de los estudiantes; específicamente en el área de la lectura; a partir de metodología de lecturas grupales comentadas donde cada estudiante leía un párrafo le reinterpretaba y posteriormente la docente vinculaba el párrafo con contexto histórico, imágenes de la época y semiótico del diseño visual. Estos ejercicios permitieron convertir los encuentros sincrónicos en espacio de debate y producción de argumento, opinión la cual en el hecho mismo producía pensamiento por parte de los estudiantes, permitiéndolo “evaluar” al estudiante durante el encuentro y si la estrategia pedagógica era acertada o debía ajustarse.

Esta evaluación realizada por los compañeros juzgaba sensaciones, nociones, ideas e incluso aspectos a potenciar construyendo una perspectiva múltiple de las capacidades connotativas y denotativas de una imagen. El ejercicio de una evaluación grupal permitía la apropiación de los códigos del lenguaje audiovisual al momento de otorgar una crítica u opinión sobre contenido visual; siendo así un beneficio para los evaluadores y el evaluado. Durante este ejercicio se descubrió un ítem valorado

por los co-evaluadores: La recursividad, exaltando procesos de transformación de materiales tales como la elaboración de escenografías, procesos de construcción equipo fotográfico (difusores, tripodes, luces) al estilo hágalo usted mismo (DIY).

Referencias bibliográficas

Flusser, V. (1990). Hacia una filosofía de la fotografía. México D.F: Editorial Trillas.

Sacristán, G. & Gómez, P. (2008). Comprender y Transformar la Enseñanza. Madrid: Ediciones Morata.

Stone, W. M. (1999). La Enseñanza para la Comprensión. Buenos Aires: Alianza.

Trede, F. (2019). Education for practice in a Hybrid Space. Sidney: Springer.

Tuschman, R. (23 de noviembre de 2016). Hopper meditations. Cultura Inquieta. Recuperado de: <https://culturainquieta.com/es/foto/item/3974-hopper-meditations.html>

