

afirmación? Comunicarse por teléfono con otras personas pero suplir la voz por imágenes fotográficas, era propio de un cuento de Ray Bradbury. Sin embargo hoy es algo tan natural como lo es la transmisión de imágenes vía Internet.

Sobre esto reflexionaba yo en el escrito publicado en las XIII Jornadas de Reflexión académica en Diseño y Comunicación. (Opitz, Hernán Alejandro (2005) Los nuevos escenarios de la fotografía (o cuando los fotógrafos debieran ponerse a gerenciar). XIII Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo).

Decía también que un fotógrafo egresado de una universidad debería ser un gerenciar de estrategias comunicacionales basadas en la fotografía. Continuando entonces con esta línea de pensamiento, intento iniciar un proceso reflexivo acerca de cómo realizar aportes, propuesta y proyectos para vincular formación universitaria y campo profesional.

¿Qué enseñamos cuando decimos que enseñamos fotografía?

Esta pregunta cobró (y cobra aún) particular sentido al menos en tres momentos de la Historia de la Fotografía: 1840, 1920 y comienzos del siglo XXI.

En los albores del daguerrotipo, el énfasis estaba puesto en el dispositivo, en la novedad que la nueva herramienta incorporaba al mundo de la representación visual; importaba más la máquina y su producto que lo que ese mismo producto representaba en sí. En las primeras décadas del siglo XX, la reflexión y el debate se centraron en los aspectos relacionales del discurso visual: ¿Qué y cómo comunicaban las fotografías?. Hoy en día, en ciertos círculos el debate se centra en establecer la pertinencia o no en el empleo del término “fotografía”, a las imágenes obtenidas por medio de dispositivos digitales.

Estos dispositivos modificaron, en parte, la forma de trabajar: al abolir el proceso de revelado, es posible visualizar de inmediato el resultado primario obtenido. Esto, y la posibilidad de destruir la imagen si no satisface las expectativas del realizador de la misma, mediante una sencilla operación (que podría definirse como un “click” inverso), está produciendo la proliferación de lo que denomino como “mirada bulímica”, donde se fotografía compulsivamente, y luego, esas imágenes se eliminan a posteriori en un circuito que se repite frenéticamente.

Tal como sostiene el Prof. Carlos Alberto Fernández, un gran porcentaje de los ingresantes a la carrera, no pueden definir con precisión qué es ser fotógrafo. Nuestro desafío (nuestra obligación ética), es promover acciones tendientes a que esos mismos alumnos construyan actitudes creativas y operativas; que incorporen la mística de la profesión en su desarrollo personal.

¿Con qué herramientas contamos?

Paradójicamente, la fotografía “es un objeto que está en el borde y se resiste. Tiene un plus de particularidad que incomoda a cualquier teoría y, encima, su práctica social es generalizada. Este nudo problemático extrema su tensión y despliega su potencia toda vez que la preocupación se desplaza para situar a la fotografía en el plano de las mercancías, tanto en el mercado del arte como en el profesional” (Pérez Fernández, S. 2003).

Pero, si nos centramos en la fotografía como lenguaje, podemos encontrar indicios y por qué no, respuestas. A pesar de sus

“jóvenes” ciento ochenta años, el dispositivo ha fomentado el desarrollo de una tradición en cuanto a sus formas de perpetuarse en el campo educativo, que excede el mero desarrollo de habilidades en el manejo de operaciones técnicas y el conocimiento de herramientas y materiales específicos. Los orígenes de la pedagogía fotográfica los podemos situar sin duda alguna en la figura de Paul Strand, si bien es posible hallar algunos vestigios de la misma en autores tales como Eugéne Atget, Margaret Cameron, o Félix Tournachon, por nombrar algunos pioneros.

También es justo reconocer los aportes de Stieglitz, Weston y Adams*, y por el lado de las vanguardias europeas podemos citar a Umbo, Peterhans, Andreas Feiniger, Moholy-Nagy, Steinert, Rodchenko, etc. Ya sea por su producción fotográfica solamente, o bien, mediante la realización de escritos complementarios a la misma, es en ese período y con estos autores que se consolida la fotografía como lenguaje. Autores posteriores favorecieron y promovieron la evolución del mismo.

Puntualmente se consolida una nueva forma de mirar, una novedosa forma de producir sentido visual: un proceso capaz de producir realidad visible a partir de lo real iluminado (Cóppola, H. 1981). Es, sin lugar a dudas, la manera moderna de mirar “predispuesta a favor de los proyectos de descubrimiento e innovación... La manera de mirar moderna es ver fragmentos... ensancha los límites de lo real” (Sontag, S. 2003).

Por lo tanto debemos concluir (sin ánimos de pecar de reduccionistas), que la pedagogía fotográfica se centra en la mirada sintética, en la reflexión y revisión del estatuto del lenguaje fotográfico. Ejercicio de doble articulación que obviamente no puede desligarse de la didáctica, pero esto es material para otra comunicación escrita.

Bibliografía

- Pérez Fernández, S. (2003). *Una aproximación al problema de los marcos teóricos para el abordaje de la fotografía*. II Jornadas de Actualización para Docentes de Fotografía. Universidad Nacional de Quilmes.
- Cóppola, H. (1981). *De Fotografía*. Buenos Aires: Ediciones de la Llanura.
- Sontag, Susan (2003) *La Fotografía: breve suma*. Revista Ñ. Buenos Aires.

El punto medio... entre lo espiritual y la realidad

Juan Orellana

Las pautas que conectan los aprendizajes educativos, tienen como medida la unidad de criterios y la construcción de nuevas ideas, conceptos y demás... no solo dependen de la asignatura tal o cual sino, de lo que ocurra en las clases, de todo ese cuatrimestre, de toda la carrera y de lo que ocurra con la cultura de ese aprendizaje, pero uno de los pilares fundamentales de la construcción de la famosa profesión en el aprendizaje es la medida del concepto del punto medio entre los extremos, el blanco y el negro, lo calido y frío, lo ceñido y lo suelto, lo experimental y lo estructurado, lo lleno y lo vacío; esa es una de las claves del concepto de la posición aristotélica y el

desarrollo de la justa medida.

Vivimos en una sociedad donde la distracción, la inmediatez, la velocidad son productos de las necesidades y de los recursos en comunicación de un mundo terriblemente informatizado; esto hace que los que tenemos el rol de profesores busquemos permanentemente nuevas formas para transmitir los conceptos de aprendizaje de los diferentes temas que construyen el punto medio de los objetivos que deben lograr los estudiantes.

Estudiantes argentinos con la problemática argentina, que socialmente no están exentos de lo que ocurrió y ocurre en nuestro país a cada instante, queriendo acceder, se preocupan y se esmeran por lograr los objetivos planteados, transitan el rol de estudiantes con entusiasmo y con las propias inseguridades de la edad, con sus capacidades, tendencias sus búsquedas, sus conquistas, sus éxitos y sus fracasos. Ellos construyen su experiencia día a día, la inocencia de la verdadera posición de estudiante, la calidad de la búsqueda del punto medio. Dedicarse a ellos es importante porque ellos quieren saber es dónde está ese punto.

Saben inconscientemente qué es lo que representa: La armonía y el equilibrio de las cosas, porque como hombres naturalmente lo sabemos, pero no sabemos donde está hasta no tener las experiencias en lo elegido.

Naturalmente el hombre posee el don de darse cuenta donde está ese punto medio por eso Aristóteles planteó el equilibrio entre los extremos, claro Aristóteles reflexionó exactamente sobre este punto que no es solo un problema profesional sino filosófico. El tiempo es el fiel reflejo de los avances de la formación de los estudiantes. Estudiantes que tuve hace unos años en taller I de la carrera de Diseño Gráfico son expertos en diferentes lenguajes gráficos, lo que me permite tener la oportunidad de saber que la construcción de un sujeto diseñador es el resultado del equilibrio entre los valores espirituales, éticos, estéticos y los valores de las necesidades de la realidad.

La admiración de lo logrado

Apoyados en la fuerza de la pasión nos lanzamos a la conquista o como decía Platón a la “caza de la esencia” del ser mismo de las cosas; la tipografía es atractiva, el color es vibrante, las texturas ruidosas, el plano tranquilo, pero ¿cómo enlazar todo junto en una unidad equilibrada? Este no es solamente un problema de composición, es un problema de resolución de la sumatoria de experiencias transitadas, la admiración que despierta el auto descubrimiento sobre las capacidades personales brinda un infinito campo de descubrimientos de las capacidades del hombre.

Resultados de la capacidad de almacenar experiencias de la actividad y de la acción que necesariamente debemos transcurrir para la construcción del sujeto profesional que se construye día a día. Pablo Freire, dice: “Aprender en estado de concienciación, en el lugar con la realidad, conocer materiales, herramientas que hacen a la realidad del objeto de estudio, es el mayor resultado de aprendizaje”. La conquista del punto medio es una fortaleza que aprehende de lo académico, de lo cotidiano y de lo extracotidiano.

La duración de esta búsqueda dura todo el transcurso de la vida, porque los cambios se producen permanentemente y en estos cambios se encuentra la búsqueda y la construcción constante del ser.

El diseño audiovisual: Uso y abuso de recursos tecnológicos

Diego Ostrovsky

Como diseñador, he tenido la oportunidad de trabajar para diferentes proyectos y clientes. Considero que el comunicador visual es un intermediario entre la necesidad (empresa, grupo o persona física que solicitó el servicio) y el producto terminado (pieza de diseño).

Habitualmente realizo piezas gráficas como catálogos, sitios Web, packs gráficos de televisión, *cd's* interactivos y *branding*, entre otros. Cada proyecto, requiere relación con diferentes personas de variadas disciplinas: programadores, relacionistas públicos, marketineros y productores, cada uno con diferentes niveles de educación y múltiples puntos de vista, experiencias y/o vivencias distintas.

Uso de la *high tech*

El diseñador utiliza diferentes tecnologías que permiten crear un contenido que exprese códigos comunes para el receptor que generan un «quiebre en su intelecto» para transmitir un mensaje. Así se recrean piezas como material impreso, digital e interactivo. El comunicador visual debe apoyarse en diferentes programas de computación con los que pueda interpretar su idea.

La problemática llevada al ámbito académico declara que la mayoría de los estudiantes tiene el deseo de aprender rápidamente el “programa de animación de moda” o de “efectos especiales” o de “retoque fotográfico”, como si eso fuera la solución a muchos inconvenientes. Irónicamente lo es, ya que en la mayoría de los casos, para conseguir su primer trabajo de diseño, necesitan saber utilizar determinados programas. De todos modos, los estudiantes como futuros profesionales, necesitan conocer y saber manejar muchas (y cada vez más) diferentes herramientas de diseño que les permitan plasmar la idea.

Dependiendo de la especialización, el que trabaje sobre varios soportes, necesitará manejar programas de edición de video y audio, postproducción, efectos especiales, animación 2D y 3D, Web, programación, multimedia, diseño de interfase, interactividad, retoque fotográfico, diseño vectorial y diseño editorial. La lista es interminable. Existen múltiples ofertas y demandas, algunas más solicitadas que otras, de acuerdo al rubro al que se apunte.

De todos modos, tenemos un inconveniente aún mayor: motivar e impulsar la creatividad. Con esto surge la inquietud: ¿Dónde queda el espacio para crear previamente? ¿Cómo podemos hacer para enseñarles a los estudiantes que el proceso de desarrollo creativo es tan esencial como la parte de producción tecnológica?

Desarrollo de proyectos

Creo que el factor más importante es entender que de las primeras etapas de los proyectos dependerán los pilares comunicacionales de nuestro trabajo. Darle espacio a crear, probar y generar contenido estimula la mente de los estudiantes. Los docentes debemos acostumbrarlos a desafiar las posibilidades de los diseños audiovisuales y proponerles un modelo crítico constructivo.

Los estudiantes, en particular de los primeros años de las