

originalidad en las propuestas y sus contra propuestas, y, por consiguiente, de la creatividad en sus máximos exponentes.

Y en este ir y venir comunicacional, se ponen en juego también los diferentes saberes pluriculturales de los integrantes de las comunidades educativas, de manera que el conocimiento se va construyendo mediante una experiencia compartida e interactiva, en un intercambio cognoscitivo y cultural permanente.

En este punto, como fenómeno socio-cultural, cobra también relevancia el valor transgeneracional del juego, ya que este se va transmitiendo de generación en generación a través de la historia de los pueblos, resultando de ello una parte constitutiva de la herencia cultural de cada comunidad.

En estos términos, las herramientas didácticas se amplían, dando lugar a la experimentación y al fortalecimiento de las relaciones humanas, simultáneamente y en relación recíproca con la construcción de conocimientos. Valdría la pena, tal vez, considerar la idea de “abrir las puertas para ir a jugar” de vez en cuando, con la responsabilidad y el compromiso que esto conlleva en cada campo del saber, para hacer de nuestros futuros profesionales hombres y mujeres de acción, comunicativos, dinámicos y creativos.

Después de todo, tal como ya lo dijo Winnicott, “El juego es una experiencia siempre creadora y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida” (1997. Pág. 75)

Referencias bibliográficas

- Winnicott, D.W. (1997). *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa.

Abstract: Up to where do we know the scopes of the game inside the education? The benefits of the playful activities in the classroom supply us, still in the university vocational training, an inexhaustible source of methodological resources.

Key words: game – development – training – didactic resource – playful experimentation – simulation – interaction – creativity.

Resumo: Até onde conhecemos os alcances do jogo dentro da educação? Os benefícios das atividades de lazer na sala de aula fornecem-nos, ainda na formação profissional universitária, uma fonte inesgotável de recursos metodológicos.

Palavras chave: jogo – desenvolvimento – treinamento – recursos educacionais – experimentação lúdica – simulação – interação – criatividade.

(*) **Ayelén Rubio.** Profesora en EGB (Instituto Superior Formante Docente N° 9). Profesora de Arte en Teatro (IUNA). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Investigación y Producción de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Vestigios: algunas cuestiones sobre fotografía y memoria

Viviana Suárez (*)

Fecha de recepción: agosto 2011
Fecha de aceptación: octubre 2011
Versión final: diciembre 2011

Resumen: A lo largo de varios ensayos publicados en estos cuadernos de Reflexiones Académicas en Diseño y Comunicación, he ido trazando una guía o mapa de trabajo de los contenidos de la materia Diseño e Imagen de Marcas perteneciente al primer cuatrimestre del segundo año de la carrera Licenciatura en Fotografía. Este nuevo escrito gira en torno a otro punto de partida para reflexionar sobre las problemáticas relacionadas con las prácticas actuales de la fotografía, que involucra tanto los desafíos y problemas suscitados por las nuevas tecnologías de la imagen como la posición del sujeto fotógrafo en relación con éste, su futuro campo profesional.

Palabras clave: historia comunicable – concepción del fotógrafo – experiencia del azar – posición de la fotografía – universo icónico.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 154]

La continuidad en el dictado de esta materia a lo largo de varios cuatrimestres, precisamente al estar predominantemente focalizada en la experimentación e investigación sobre la creatividad fotográfica, me permitió ir desarrollando distintas actividades alrededor de algunos conceptos claves que atraviesan como desafíos o problemas la práctica de la fotografía profesional actual. Algunos de estos temas estaban relacionados con

la subjetividad enunciante en tanto poseedora de una historia comunicable; la ampliación de la concepción del fotógrafo como mirada a la de cuerpo sinestésico; el papel de la experiencia del azar como rasgo esencial de la huella fotónica y la posición de la fotografía en el contexto de nuestro nuevo universo icónico.

A esta esencialidad de huella y su inevitable ligazón con lo fenoménico en tanto real, por lo menos en el instante

de la toma, es que la fotografía debe todavía su fascinación, tanto para el que produce la imagen como para el espectador, de ser considerada una prueba de existencia de lo real “tal cual es”. Por supuesto, esta fijación en la huella como lo verdaderamente existente cobra mayor intensidad en un contexto operacional en el cual este supuesto contenido de verdad vehiculado por las imágenes fotográficas es puesto en duda constantemente, tanto por la amplia disponibilidad de dispositivos de captura de formato digital, la mayor accesibilidad a procesos de retoque y posproducción por parte de productores no profesionales, y el conocimiento de la creación y producción de imágenes hiperrealistas accesible masivamente a través de, por ejemplo, la red. De este modo, el terreno sobre el que se construye el campo profesional sufre constantes oscilaciones epistémicas no menores que tejen una compleja trama, implícita en cada decisión formal, técnica o temática tomada para la producción de nuevas series. Colocar estas incertidumbres como punto de partida de trabajos experimentales es uno de los objetivos básicos de esta materia.

Una de estas incertidumbres es la provocada por la transformación del concepto de memoria en la hiperconectiva cultura actual.

De la hipertrofia de la memoria al recuerdo

Los nuevos dispositivos de almacenamiento de datos, llamados precisamente “memorias”, crearon un punto de inflexión desde el cual repensar la relación entre objetivación y subjetividad en los procesos de memoria. Lo que se pone en juego es una metamorfosis en la relación entre memoria e historia propia de las sociedades clásicas, para las cuales existía una continuidad natural entre el presente y el pasado. El pasado no era objetivado como otro tema posible de estudio sino que circulaba a través de distintos mecanismos de una generación a otra. Walter Benjamin en su ensayo *Experiencia y pobreza*, señala la aparición de un primer punto de quiebre de este vínculo después de la Primera Guerra Mundial, justamente en la imposibilidad de transmisión de experiencias subjetivas; en el vaciamiento de la subjetivación en los relatos de las experiencias vividas en medio del campo de batalla, en la mudez de los protagonistas. Esta caída de la puesta en relato de la memoria vivencial, significó una primera ruptura en la continuidad temporal, introduciendo una disrupción brusca entre el presente y el pasado como experiencia recuperable. La imposibilidad, no de conservar la vivencia, sino de encontrar un canal adecuado para verbalizarla, de construir un relato que la sostenga. Lo que señala una pérdida de la memoria por adelgazamiento de la experiencia vivida subjetivamente.

Posteriormente, se produjo una segunda pérdida: la cosificación de la memoria reducida a dato almacenable, a un algo recurrible o recuperable; lo que podríamos graficar como una tendencia a la espacialización de la memoria. La aparición de las iconografías del documento y el archivo diseminadas por el uso masivo de las nuevas tecnologías, con su universo imaginario y simbólico específico, contribuyeron a completar esta segunda ruptura en nuestra conceptualización de la memoria. Precisamente, en *El malestar de la cultura*, Freud

advierde sobre la imposibilidad de trazar una analogía lineal entre la conservación de la huella histórica, tal como se visibiliza por ejemplo en las ruinas urbanas, con la memoria humana. Porque, explica, toda ruina posee una materialidad que hace imposible la coexistencia en un mismo lugar o punto espacial de dos huellas simultáneamente. En la memoria, por el contrario, las huellas mnémicas recientes no borran las anteriores, sólo se superimprimen como en un palimpsesto, subsistiendo siempre como traza. Quizás porque la memoria, como explicita Henri Bergson en *Materia y Memoria*, se orienta hacia la temporalidad antes que hacia el espacio. A partir de esto podríamos demarcar una diferencia fundamental entre memoria y recuerdo. En el concepto de memoria involuntaria, desarrollado por Bergson y dramatizado por Marcel Proust en su novela *En búsqueda del tiempo perdido*, se recupera la huella de lo vivido como dato narrable, no cosificado; como evento temporal no susceptible de ser espacializado. A diferencia de la memoria intelectual, objetiva, la memoria involuntaria está fuertemente orientada hacia lo sensorial al conservar la vivacidad de la sensación provocada por el estímulo que le dio origen. Ante la presencia de algo material y concreto se dispara una conexión transtemporal entre presente y pasado recuperando, para quien recuerda, lo vivido tal cual fuera experimentado en ese momento. Lo involuntario enfatiza así lo azaroso, el encuentro inesperado con lo vivido como un canal de comunicación entre dos tiempos experimentados, imposibles de ser escindidos de la subjetividad que les da un sentido al ficcionalizar, desde el dato sensorio, una restitución del allá entonces en el que la primera impresión se había fijado. La memoria involuntaria implica una concepción temporal disjunta de la linealización con la que el tiempo cronométrico se liga a lo espacial. Más bien está ligada a otros ritmos, de tensiones hacia lo pasado, esperas, suspensiones y protensiones, deseos hacia el futuro que pueden ser experimentados conjuntamente con el aquí ahora.

Esta impronta o huella del hecho como suceso ocurrido en un tiempo susceptible de ser recobrado por el azar es, quizás, lo que se encuentra en peligro de extinción para nuestra subjetividad actual. La depreciación de la experiencia frente a la representación, de lo sensorio concreto ante el simulacro conduce a sentir como amenaza el olvido que pesa sobre la memoria.

La huella fotográfica, como memoria y como recuerdo, oscila entre estos límites.

El fijismo de la imagen

En el cortometraje *Ulysse*, la fotógrafa y cineasta Agnes Varda reflexiona profunda y emotivamente sobre la relación entre fotografía y memoria subjetiva. A partir de una foto tomada por ella en la década de 1950 en la que aparecen en una playa desierta un hombre y un niño desnudos junto a una cabra muerta, Varda busca reconstruir 50 años después el sentido que esa imagen ha guardado para algunos de sus protagonistas. Y es maravilloso comprobar que éstos poco pueden aportar, desde la propia vivencia, a lo que llanamente se muestra, igualándose así con todos aquellos para quienes es simplemente una hermosa imagen. Como si, para los

sujetos que posaron ante el objetivo ya no actuase como disparador de su propia vida vivida, contentándose con ser solamente una representación estética exterior y objetiva de una situación que no puede regresar.

Incierto devenir el de la fotografía. Dice el semiólogo Hernán Parret hablando del tiempo vivido, del tiempo cotidiano, que la memoria es operativa pero inaccesible en sí misma. Sentimos sus efectos pero como respuesta al mundo es parcial, imprecisa, defectuosa. Se puede decir que el concepto de memoria no es más que una hipótesis por la cual explicamos el carácter temporal de la vida.

Lo que escenifica, tal vez, el corto de Varda es precisamente ese carácter de residuo con que ese acontecimiento pasado impregna la fotografía, aunque parcial e imprecisamente. La imagen impresionada ligada a lo real coexistente podría servir como disparador, aunque leve, de algún recuerdo; recuerdo que no es sino la contextualización ficcionalizante de esas imágenes que quedan como huellas de experiencias pretéritas.

Este carácter fragmentario de la fotografía es lo que permitiría quizás trazar una alternativa a la memoria cosificada y espacializante, y servir como suelo para experimentar en el terreno de los recuerdos como reconstitución de hechos experienciales a partir de fragmentos, las huellas aisladas análogas a las huellas mnémicas que se dispersan en el continuum del olvido.

Abstract: Along several tests published in these books of Academic Reflections in Design and Communication, I have been planning a guide or map of work of the contents of the subject

Design and Image of Brands belonging to the first quarter of the second year of the career of Photography. New written East turns concerning another point of item to think on problematic related to the current practices of the photography, which involves so much the challenges and problems provoked by the new technologies of the image as the position of the photographer in relation with this one, his future professional field.

Key words: communicable history – photographer conception – experience of the hazard – position of the photography – iconic universe.

Resumo: Ao longo de vários ensaios publicados nestes cadernos de Reflexões Académicas em Design e Comunicação, fui traçando uma guia ou mapa de trabalho dos conteúdos da matéria Design e Imagem de Marcas pertencente ao primeiro trimestre do segundo ano da carreira Licenciatura em Fotografia. Este novo escrito gira em torno de outro ponto de partida para reflexionar sobre as problemáticas relacionadas com as práticas actuais da fotografia, que envolve tanto os desafios e problemas suscitados pelas novas tecnologias da imagem como a posição do sujeito fotógrafo em relação com este, seu futuro campo profissional.

Palavras chave: história transmissíveis – concepção do fotógrafo – experiência do acaso – posição da fotografia – universo icônico.

(*) **Viviana Suárez.** Arquitecta (UBA). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento Audiovisual de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Experiencias en la dinámica áulica y procesos creativos en el Taller de Moda I

Fecha de recepción: agosto 2011

Fecha de aceptación: octubre 2011

Versión final: diciembre 2011

Andrea Cárdenas (*)

Resumen: Iniciado el cuatrimestre suelo pedir al grupo de estudiantes una devolución escrita sobre cómo se sienten con el trabajo en la clase, teniendo en cuenta el eje central de la materia, que es desarrollar la capacidad creativa, a través de la incorporación de herramientas y metodologías expresivas. Posibilitando crear productos de indumentaria a través de la representación de la figura humana (el figurín de moda), indagando en una imagen personal y expresiva.

Palabras clave: creatividad – herramientas – metodologías expresivas – estimular – exteriorizar – confianza.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 156]

Comentario de una de las estudiantes:

“Cuando empecé con el primer trabajo no sabía qué hacer o mejor dicho cómo hacer para transmitir a través de un dibujo lo que yo quería.

Nunca dibujé antes, sé que está a la vista, pero a medida que pasan las clases me siento mejor con lo que

va saliendo. Es muchísimo esfuerzo para mí lograr que mis dibujos se parezcan a lo que observo, siento que mi mano todavía está muy dura para dibujar. Pero me ayuda muchísimo tu paciencia y dedicación para conmigo. Es como si fuera ciega, pero tus palabras me enseñan a ver lo que está a la vista y yo no sé descifrarlo, tal vez