



IN QUEST OF ENIGMATIC DREAMS
Colección Privada
2005

QUEHACER FOTOGRAFICO = PRAXIS LUDENS

(PHOTOGRAPHIC TASK = PRAXIS LUDENS)

José Alfonso Guevara López

RESUMEN

La fotografía es un invento un producto de los avances tecnológicos de la revolución industrial y es considerada como el arte positivista por excelencia, ya que su grado de verosimilitud se alejaba de las creaciones –imperfectas y subjetivas– de la mano del hombre, necesitando ahora de una extensión tecnológica para obtener las imágenes –mal llamada máquina en algunos países latinoamericanos–, un aparato que requiere su dominio para poder lograr las fotografías deseadas. Ahora bien, para lograr dicho dominio el usuario del mismo deberá relacionarse con él por medio de una relación lúdica, experimentando –jugando– para encontrarle sus máximas posibilidades. Este texto tiene como fin revisar precisamente un método conceptual para el aprendizaje de la fotografía, por parte de un usuario del aparato, que dicho sea de paso, al jugar con la cámara se aleja de la idea del homo faber.

Palabras clave: aprendizaje, fotografía, juego, objeto, creatividad.

ABSTRACT

Photography is an invention, a product of the technological advances of the industrial revolution and is regarded as the positivist art par excellence, this is because its high degree of credibility instead of hand-made artwork. To get those images, it is needed a technological extension, a device that requires its domain in order to get the desired photographs. But, to achieve that, the user must have playful relationship with the camera, to find their fullest potential. This text has as a main objective the revision a conceptual method for the learning of photography, by a user of the device which, by the way, playing with the camera gets away from the idea of the homo faber.

Keywords: learning, photography, game, object, creativity.



La fotografía, como toda disciplina productiva –artística o no– depende de su práctica, de una actividad que sea la que lleve a dominar un instrumental determinado para la producción, en este caso, fotografías. Partiendo de una postura de educación por el arte y del dominio de las herramientas, también se le debe dar importancia al acto creador, al momento en el que el obturador capture una imagen.

Para ello, quien tome fotografías –especialmente afuera de un estudio–, debe involucrarse sensiblemente con el entorno. Víctor Lowenfeld en su libro *Desarrollo de la capacidad creadora* (1961) y Maxine Greene en el texto *Variations of a Blue Guitar* (2001) opinan que hay que promover la sensibilidad ampliando el campo de experiencias que el individuo posea y fomentarlas hacia un mayor enriquecimiento de las que ya se tienen. Desde la perspectiva de los psicólogos de la cognición, como Howard Gardner en su libro *Educación artística y desarrollo humano*, (1998), esto será provechoso para la conexión entre el CI –coeficiente intelectual– y la solución de problemas en el campo de operación, desarrollando habilidades que sólo se consiguen a través de la práctica, lo que también se le conoce formalmente como aprendizaje situacional.

Ahora bien, el juego, como experimento, como búsqueda de nuevas soluciones y de apertura y adaptabilidad al cambio, es una de las actividades creativas más relacionadas con la enseñanza artística, por lo que es importante revisar las teorías al respecto, para posteriormente ver su aplicación en el campo fotográfico.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LAS ACTIVIDADES CREATIVAS ARTÍSTICAS

El arte en sí mismo es un acto de constante experimentación, funciona bajo la premisa de qué pasaría si...; en la cual la libertad es un valor que se fomenta dentro de ese ámbito. “El superior grado de libertad respecto de la realidad convierte el arte en un polo de experimentación. El arte crea su mundo, que se construye como transformación de la realidad extraestética según la ley: si, entonces..”. (Yuri M. Lotman: *Cultura y explosión*, 1999, p. 203)

Lotman (1999) también menciona que el arte es un campo de prueba para la dinámica intelectual, en el cual el artista se vuelve un trasgresor de las normas, ya sean éstas familiares o sociales, incluso “las leyes del tiempo y el espacio” (op. cit., 1999, p. 203), como si se encontrase en un eterno juego de resistencia. Herbert Read en su libro *Educación por el Arte* (1982), menciona que el juego como método, no

“Una práctica fotográfica lleva en si el germen del juego, de la experimentación constante, pues las variaciones que existen en el momento de tomar una fotografía propician, por medio de la relación con la cámara, una relación similar a la de un videojuego”

implica falta de coherencia o de dirección en la enseñanza “por el contrario, dar coherencia y dirección al juego es convertirlo en arte” (Read, 1982, pp. 221-222). Así, el juego en el arte es también, como dicen Mario Gennari en su obra *La Educación Estética* (1997) y Lotman (1999), formación y medio de conocimiento, en el cual se aprecian los errores como parte de un proceso: “La imprevisibilidad (lo inesperado) del desarrollo de los acontecimientos constituye en centro compositivo de la obra. La obra de arte posfolklórica se diferencia de la realidad que refleja por el hecho de que tiene siempre un fin y que tal fin es también el lugar desde el cual se mira retrospectivamente la trama”. (Lotman, 1999, p. 206)

Entonces, una práctica fotográfica lleva en si el germen del juego, de la experimentación constante, pues las variaciones que existen en el momento de tomar una fotografía propician, por medio de la relación con la cámara, una relación similar a la de un videojuego, juega, agota las posibilidades en la combinación de las variables, lo que resulta importante revisar.

**EL JUEGO DE FOTOGRAFIAR ADAPTADO
AL MUNDO DIGITAL**

Sobre el quehacer del fotógrafo, Philippe Dubois, en texto *El Acto Fotográfico* (1986), primero empieza por despejar lo que se entiende como icono y símbolo. Sobre el icono menciona su carácter de contigüidad en torno al signo del que emana; es de vital importancia su semejanza para con el objeto –existente o no–.

El símbolo es regido mediante convenciones o normas de codificación y de decodificación, pues su característica principal es la de fomentar la asociación de ideas. Ninguno de los dos depende de la existencia física del objeto al cual referencian, En este sentido, uno y otro, icono y símbolo,

deben ser comparados, dice Dubois (1986), como signos mentales y generales –porque están separados de las cosas–, mientras que el *index* siempre será físico y particular –porque está unido a las cosas–.

Dubois (1986) explica la función del icono, *index* y símbolo, los cuales coexisten uno con el otro. Cita a Peirce en cuanto que el icono es la imagen convencional que se tiene de algo, un factor experiencial del individuo; el *index* será entonces lo que esté pasando en ese momento y que remita al individuo a sus experiencias y el símbolo al que se le ponga el adjetivo calificativo de la misma.

También plantea que, para definir entonces a la fotografía, habrá que llegar a su génesis y refuta las ideas clásicas de la fotografía por medio de dos puntos:

1. La fotografía no es dependiente de los recursos tecnológicos, ópticos principalmente, ya que éstos vienen a ser elementos secundarios para la captación lumínica; quedando demostrado con la producción de fotogramas.

2. La fotografía no implica en si misma el principio de *mimesis*, ya que ésta viene siendo un accidente lumínico de procesos químicos; por lo que dicho analogismo no viene a ser más que un efecto.

Ya se revisó el hecho de congelar instantes, y de su relación de la existencia de la fotografía en el tiempo. Ahora faltará reflexionar sobre el encuadre, la fragmentación de la realidad, del cuadro, de la vida misma, lo que vendría siendo la segunda naturaleza del acto fotográfico:

“Temporalmente, en efecto, la imagen acto-fotográfico irrumpe, detiene, fija, inmoviliza, separa, despegua la duración captando sólo un instante. Espacialmente, de la misma manera, fracciona, elige, extrae, aísla, capta, corta una porción de extensión. La foto aparece así, en el sentido fuerte, como una tajada única y singular de espacio-tiempo, lite-

ralmente cortada en vivo. Huella tomada en préstamo, sustraída a una doble continuidad. Pequeño bloque de estando ahí, pequeña porción de aquí y ahora, robada a un doble infinito. Se puede decir que el fotógrafo, en extremo opuesto al pintor, trabaja siempre con el cuchillo, haciendo pasar, en cada visión, en cada toma, en cada maniobra, el mundo que lo rodea por el filo de su navaja". (Dubois, 1986, p. 141)

Aquí, se considera al fotógrafo como participante de un juego, en el cual el golpe es el elemento vital, el que hará que se gane o se pierda. Se repiten los golpes, pues al cambiar los elementos en cada golpe, no se sabe con exactitud cuál de ellos será el mejor. Cabe mencionar, que como todo juego, se tienen reglas y códigos que pueden ser seguidos o no por los jugadores. Dubois (1986) hace una reflexión en el campo de la física, diciendo que el movimiento es una mera ilusión de los objetos que se sitúan en distintos lugares en un tiempo distinto, y es de lo que la fotografía se vale para capturar instantes, en el que corta un momento temporal, pues lo que se captura se hace de un solo golpe, en un solo instante; una vez que se ha empezado el proceso de la toma de la fotografía, ya no se puede dar marcha atrás ni corregir; con la pintura pasa lo contrario, pues el pintor pasa de instantes en instantes y va corrigiendo su trabajo.

Por otra parte, Vilém Flusser en su obra *Hacia una Filosofía de la Fotografía* (1990), dice que la labor del fotógrafo, a la vez que la del pintor, el escritor, el poeta o el compositor; se encuentra situada afuera de la gran industria de la transformación, por lo mismo lo considera como un individuo que no trabaja; sin embargo no se toma en cuenta que sí hace algo por medio de imágenes produce, procesa y abastece símbolos. Desgraciadamente estos objetos no se consumen como tales, sino como apoyos para el registro de un acontecimiento informativo.

De igual manera, estos objetos son realizados mediante aparatos, quienes son los que producen la mayoría de la información, lo hacen cada vez más rápida y eficientemente, capaces de programar y de controlar el trabajo como tal.

Actualmente, la gran mayoría de los empleos giran alrededor de objetos, ya sea controlándolos o programándolos; por lo que hay que estar atentos a este cambio de paradigma, en la que se sustituye la categoría trabajo con la categoría información. Es así entonces que el fotógrafo por medio de la cámara busca información en el mundo, se empeña en dominar el programa del aparato que le hace

producir imágenes. Flusser (1990) destaca que esta actividad dista muy poco con la de un ajedrecista, pues ambos se encuentran también en búsqueda continua de obtener nuevos resultados; sólo que, mientras el ajedrecista juega con sus fichas, el fotógrafo lo hace con su cámara, y ésta no es considerada como una herramienta, sino como un juguete. Es entonces un homo ludens en vez de un homo faber, con la diferencia de que el fotógrafo no juega con la cámara, sino en contra de ésta.

Señala también la particularidad con la que el fotógrafo se relaciona con su cámara, pues mientras el hombre preindustrial se rodeaba de herramientas y el industrial lo hacía con las máquinas, el fotógrafo, como actor de una época posindustrial, se encuentra dentro de su aparato. "Este es un tipo nuevo de relación, donde el hombre no es una constante ni una variable; se trata de una relación en la que el hombre y el aparato forman una unidad de función singular. Por esta razón el fotógrafo debería de llamarse "funcionario del aparato". (Flusser, 1990, p. 26)

Es este nuevo tipo de relación la que viene a establecerse en una sociedad posindustrial, en la que no importa el material del juguete, sino el juego que proporcione. Así como lo es en el ajedrez, no importa el material de las fichas, sino los principios que se aplican para utilizar éstas: "...no es el que posee los objetos duros *-hardware-*, sino el que controla el software quien al final retiene el valor. Es el símbolo suave, no el objeto duro, lo que contiene el valor: la transvaloración de todos los valores" (op. cit., 1990, p. 30).

De esta manera, quien controle la información y la manera en la que ésta sea producida *-significada-*, será quien tenga el dominio en este nuevo juego de poder. Por eso el fotógrafo tiene poder sobre aquellos que observan sus fotografías pues él programa la conducta al ser generador de dichos símbolos.

Así entonces, tenemos que el fotografiar es una actividad lúdica desde varias perspectivas, ya sea para registrar el pastel de cumpleaños en la cara del festejado; el retrato de los novios; o de unas vacaciones. Aquí se ve que la motivación cotidiana de fotografiar está también ligada al ocio y al entretenimiento y, cumple con lo que postula Flusser (1990): el fotografiar resulta ser un acto meramente lúdico. Se tiene entonces, que la formación de alguien que tomará fotografías, deberá estar íntimamente ligada al análisis de otras fotografías, para así advertir cuáles serán aquellas que

“El fotografiar es una actividad lúdica desde varias perspectivas, ya sea para registrar el pastel de cumpleaños en la cara del festejado; el retrato de los novios; o de unas vacaciones”



presenten características notables, las que tengan elementos que sobresalgan y que hagan que esa imagen pueda trascender la función que cumpla de forma primaria, para poder ser apreciada estéticamente.

Asimismo, el acto fotográfico es en sí un acto que está ligado a los aparatos, por lo que el valor del mismo radica en producir información, de igual manera en que la relación que se guarda con la cámara –aparato– deberá de ser similar que quien opera un videojuego, una actividad lúdica, un juego –el manejo de la cámara– que promueve encontrarse con más juegos –hechos fotografiables–. Ahora bien, en la última década presenciamos el avance que se tuvo con las cámaras digitales, si bien es cierto, éstas no evolucionaron significativamente en sus funciones fotográficas –sin meteros con aquellas que ya graban video en alta definición–, sin embargo hemos sido testigos de la manera en que cambió la forma en la que los estudiantes han aprendido la técnica de este medio, dinamizándose sustancialmente al poder ver el resultado de manera inmediata y tomar las decisiones necesarias para corregirlo en ese mismo momento.

Aunado a esto, la gran difusión que las imágenes fotográficas han tenido en esta era de medios electrónicos, ha desencadenado un avance significativo en la calidad de

producción fotográfica, ya que con el acceso a internet –ahora desde dispositivos móviles–, se tiene una posibilidad enorme de alimentar el bagaje cultural –imaginario visual– y en base también a compartir y competir en las redes sociales, donde incluso ya hay algunas enteramente dedicadas a compartir fotografías: *picasa*; *flickr*; *instagram*, entre muchas otras. Ante el peligro que implica sólo el imitar, es ahí donde las academias tienen que centrarse en hacer conscientes los procesos perceptuales y conceptuales que los jóvenes han adquirido miméticamente, es preciso contar con metodologías puntuales para que no se caiga en el sempiterno peligro de producir replicantes.

Si Thom Yorke a principios de los 90's, apuntaba en una de sus canciones: *'I wanna be in a band when I get to heaven / Anyone can play guitar / And they won't be a nothing anymore'*. Ahora podríamos cambiarlo a: *Anyone can take a picture*, ya que prácticamente todos los estudiantes de artes son fotógrafos ahora, desdeñando la reflexión sobre el medio y sólo centrándose en que sea una imagen que se suscriba a la tendencia de la semana. Para nosotros, quienes heroicamente aprendimos fotografía con la tecnología análoga, quizás lo único que nos quede presumir, es que nuestro juego por perfeccionar la técnica, incluyó tirar kilómetros de película.

“Las academias tienen que centrarse en hacer conscientes los procesos perceptuales y conceptuales que los jóvenes han adquirido miméticamente”



BIBLIOGRAFÍA

Dubois, P. (1986) El Acto fotográfico, de la representación a la recepción.

España: Paidós

Flusser, V. (1990). Hacia una Filosofía de la fotografía. (2da. reimpresión, 2000). México: Trillas.

Gardner, H. (1998). Educación Artística y desarrollo humano. México: Paidós.

Gennari, M. (1997). La Educación Estética. España: Paidós.

Greene, M. (2001). Variations on a Blue Guitar: the Lincoln Center Institute lectures on aesthetic education. New York, N.Y., U.S.A.: Teachers College Press.

Lotman, Y. M. (1999). Cultura y explosión. España: Gedisa.

Lowenfeld, V. (1961). Desarrollo de la capacidad creadora. Argentina: Kapelusz.

Read, H. (1982). Educación por el Arte. España: Paidós.



JOSÉ ALFONSO GUEVARA LÓPEZ

Desde 1997 se ha desempeñado en el ámbito académico como docente e investigador de Arte, Diseño, Publicidad y Comunicación en varias instituciones de educación superior, destacándose la Universidad Autónoma de Nuevo León; la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez; la Universidad de Monterrey, la Escuela Superior de Música y Danza de Monterrey; la Universidad Regiomontana y la UVM.

Ha expuesto y sido seleccionado en certámenes de Artes Visuales y Fotografía a nivel nacional e internacional en países como España; Cuba; Argentina; Italia; Estados Unidos; Chile; Austria, entre otros. También ha colaborado con textos (artículos y crítica de arte) y fotos en las publicaciones: Vida Universitaria, Velocidad Crítica, Lengua, La Rocka, Sónika, La Banda Elástica y el periódico El Mañana de Nuevo Laredo.
