

**V CONGRESO INTERNACIONAL DE EXPRESIÓN GRÁFICA
XI CONGRESO NACIONAL DE PROFESORES DE EXPRESIÓN GRÁFICA
EN INGENIERÍA, ARQUITECTURA Y ÁREAS AFINES**

EGraFIA 2014

Rosario, ARGENTINA

1, 2 y 3 de octubre de 2014

DIBUJAR “CON” LUZ:

Una manera de aprender a mirar en la etapa de lectura y registro

Disciplina: Arquitectura y Diseño Industrial

Ejes de interés: DOCENCIA

Enseñanza de la expresión gráfica en las carreras de Diseño

ABSTRACT

The word "photography" was created from Greek roots meaning "drawing with light".

Photography is so important in the area of graphic and visual representation not only in its conceptual aspects but also in the ways of teaching and learning it. There's a way of learning how "to look" both in the stages of survey and image registration.

Ever since historical times, man has needed to express and share his experiences, first at a private level and then at a socialized one.

Photography is an art, an art that creates images, and manipulate them in order to stimulate people's imagination.

RESUMEN

Como docentes en el área de "La Representación" pensamos que es importante definir aspectos conceptuales de la fotografía antes de abordar la problemática específica en su relación con la enseñanza de la expresión gráfica en el ciclo inicial de las respectivas carreras.

El concepto representar significa: Hacer presente algo con palabras o figuras que la imaginación retiene. Lo que puede tratarse como la idea o imagen que sustituye a la realidad, aquello que se hace otra vez presente, lo cual implica volver a conocer, re-conocer. Para ello se necesita algo a través de lo cual se haga visible, algo que medie para hacerlo presente.

A lo largo del tiempo el hombre ha tenido la necesidad de expresar y de compartir sus experiencias, las cuales, más allá de la forma que adopten, comienzan siendo privadas hasta que se decide, por alguna vía comunicarlas, paso que las convierte en una experiencia social.

Existen diferentes formas - medios - modos de socializar las experiencias, entre las de carácter mimético está la fotografía, sobre la cual profundizaremos.

Si reflexionamos acerca de la lógica que cada sistema de re-presentación tiene, según su naturaleza generativa, los factores estructurales, cómo sea su aprendizaje y/o los medios de implementación se pueden enunciar los objetivos de su uso, que devienen de las intenciones construidas por el sujeto en el acto de capturar ese fragmento de espacio-tiempo.

La etimología de la palabra fotografía nos permite arribar a una idea de su significado. El término es construido del griego y se trata de dos palabras: FOTO + GRAFÍA. Foto: Del griego Phos y traduce "luz". Grafía: del griego "Graphis" y "Graphos". Se hace evidente que la palabra "Graphos" incluye "phos" la cual se traduce en "diseñar", "escribir" que abarca el "graficar" y "dibujar".

Hay fotografía si hay una cámara, ambas son inseparables. Pero la fotografía existe, si existe un sujeto con la intención de plasmar esa tridimensión en la bidimensión mimética de un fenómeno bajo la luz.

La fotografía es arte, arte como acto mediante el cual nos expresamos, creando aquello que es material, haciendo uso de la imagen, y a su vez estimulando la imaginación de los demás. Ahora bien, si nos expresamos, significa que nos manifestamos con una "mirada" personal.

En fotografía, es indispensable "saber mirar", y por ello hay que "aprender a mirar". Pero ese mirar, no solo debe ser para expresarnos, sino que además debe estar acompañado de un concepto que el arte y el diseño requieren de la fotografía: Componer.

En las cátedras de Sistemas de Representación I y Sistemas Gráficos de Expresión B, de la FAUD-UNC, la fotografía es una herramienta para mirar, reflexionar, pensar y representar en la meta del diseñar.

Es nuestra intención, reflexionar acerca de cómo incide este medio en el proceso de pensamiento para aprender a representar.

1.- INTRODUCCIÓN

Como docentes en el área de la representación, pensamos que es importante definir aspectos conceptuales antes de abordar la problemática específica en su relación con la enseñanza de la expresión gráfica en el ciclo inicial de las respectivas carreras.

El concepto representar significa hacer presente algo con palabras o figuras que la imaginación retiene. Lo que puede tratarse como la idea o imagen que sustituye a la realidad, aquello que se hace otra vez presente, lo cual implica volver a conocer, re-conocer. Para ello se necesita algo a través de lo cual se haga visible, algo que medie para hacerlo presente.

A lo largo del tiempo el hombre ha tenido la necesidad de expresar y de compartir sus experiencias, las cuales, más allá de la forma que adopten, comienzan siendo privadas hasta que se decide, por alguna vía comunicarlas, paso que las convierte en una experiencia social.

Las figuras 1, 2 y 3, muestran imágenes de la Villa Romana del Casale realizadas en mosaicos y venecitas, año 300 D.C. A través del mosaico se expresa la vida diaria y cotidiana



Figura 1

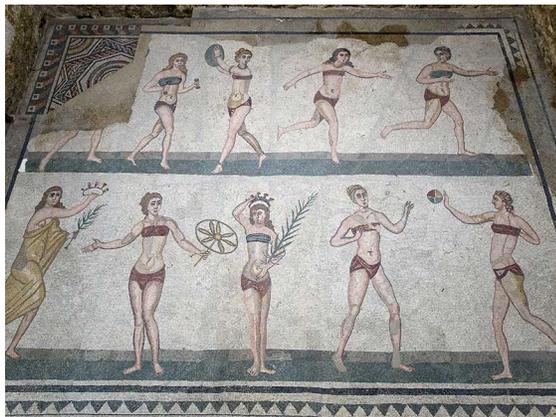


Figura 2



Figura 3

Existen diferentes formas - medios - modos de socializar las experiencias, entre las de carácter mimético está la fotografía, sobre la cual profundizaremos.

2.- METODOLOGÍA

Vamos a Reflexionar acerca de la lógica que cada sistema de re-presentación tiene, según su naturaleza generativa, los factores estructurales, cómo sea su aprendizaje y/o los medios de implementación se pueden enunciar los objetivos de su uso, que devienen de las intenciones construidas por el sujeto en el acto de capturar ese fragmento de espacio-tiempo.

Se plantea un recorrido en el tiempo de como el Hombre fue expresando su vida diaria a través de diferentes medios, para abordar un modo de representación que es la fotografía

3.- DESARROLLO

La etimología de la palabra fotografía nos permite arribar a una idea de su significado. El término es construido del griego y se trata de dos palabras: FOTO + GRAFÍA. Foto: Del griego Phos y traduce "luz". Grafía: del griego "Graphis" y "Graphos". Se hace evidente que la palabra "Graphos" incluye "phos" la cual se traduce en "diseñar", "escribir" que abarca el "graficar" y "dibujar".

Leonardo Da Vinci fue quien empezó a dar las bases a la fotografía, inventando una máquina capaz de copiar la realidad, la cámara oscura, en los finales del siglo XV y principios del XVI. Figura 4 y 5.



Figura 4. La cámara oscura.

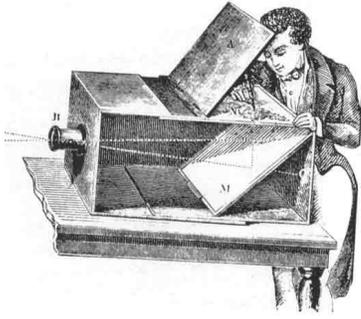


Figura 5
Primer dibujo de la cámara oscura

En el Renacimiento también se hizo otra aproximación a la fotografía, se inventó un espejo para enderezar la imagen y colocarla sobre un plano horizontal, la cámara lúcida. Esta permite ver al modelo y calcarlo a tamaño natural para que se pueda copiar.



Figura 6
Primer fotografía de la historia, Niépce, 1826/1827

La fotografía nace en Francia tres siglos después, en el momento de la revolución industrial, favorecida por las innovaciones técnicas del siglo XIX. En sus inicios es usada principalmente por la burguesía, que acostumbraba tener retratos para mostrar status y ascensión social.

Después de más de un siglo de evolución y perfeccionamientos, en 1990 nace la fotografía digital con la primera cámara de este tipo, producida por Kodak.

Desde ahí empezó la era digital de la fotografía, que hoy es algo muy popular y ya hace parte del cotidiano. La fotografía se inició como medio de auto **representación** y al poco tiempo se convirtió en una industria y se infiltró por todas partes. Como medio de reproducción, la fotografía ha igualado la obra de arte volviéndola accesible a todos. Al mismo tiempo ha cambiado nuestra visión del arte, usada como medio de expresión artística creativa. Es algo más que una simple copia de la naturaleza y de la realidad, por el contrario, las toma y las transforma.

En fotografía, es indispensable “saber mirar”, y por ello hay que “aprender a mirar”. Pero ese mirar, no solo debe ser para expresarnos, sino que además debe estar acompañado de un concepto que el arte y

el diseño requieren de la fotografía: Componer, Con estos conceptos manejamos la enseñanza de la Fotografía en las carreras de Diseño en la primera Etapa de Lectura y Registro del Objeto de estudio.

El Mirar: Según el diccionario de la Real Academia Española, el mirar significa: “Dirigir la vista a un objeto”

El Ver: Según el diccionario de la Real Academia Española, el ver significa sobre otras definiciones” Percibir por los ojos los objetos mediante la acción de la luz.”

El observar: Según el diccionario de la Real Academia Española, el observar significa: “Examinar atentamente”, es decir, va mucho más allá de simplemente ver algo, o de llanamente mirar algo. El observar cumple una función de análisis, de fijarse en los detalles, etc. De esta manera nos damos cuenta que tan solo el observar nos permite percatarnos de la verdadera dimensionalidad, de las cosas.

El detalle de analizar detenidamente las diferencias entre el ver, mirar, y observar, nos permite rescatar la conclusión de que dependiendo del nivel de conciencia que le pongamos a las cosas, y dependiendo del nivel de atención que le otorguemos a una tarea, acción, objeto.

Nos permitirá diferenciar, aclarar, y verificar sus características, en pos de lograr un análisis acabado de la situación, objeto, ser.

Saber mirar, algo que resulta difícil en fotografía pero a la vez indispensable para obtener buenas fotografías. Para ello se requiere sobre todo aprender a mirar. ¿Para qué queremos hacer buenas fotos? Pues para que sean aceptadas por el público en general.

Aunque las normas en fotografía estén para **saltárselas**, cuando uno lo crea oportuno, existen unas reglas que ayudan a dar expresividad a una fotografía.

Componer es organizar las formas dentro del espacio visual disponible, con sentido de unidad, de forma que el resultado sea armonioso y estéticamente equilibrado.

LA COMPOSICIÓN DE UNA IMAGEN

Entre dichas normas están las relativas a profundidad o perspectiva, detalle, punto de vista, tamaño y escala, textura, forma y situación. Factores que forman un todo en la foto.

El encuadre:

Ver y fotografiar el motivo: El ojo humano observa un espacio sin límites, pero en la cámara el encuadre está limitado por cuatro lados. Por lo tanto es necesario elegir lo que se quiere incluir y lo que vamos a excluir desde nuestro marco fotográfico, es decir dentro de nuestro fotograma, y tomar la posición respecto de los demás. Un motivo puede encuadrarse desde diversos ángulos, acercándose o alejándose de éstos, desde arriba o desde abajo, las proporciones y el fondo modifican la composición.

LAS TRES LEYES DE LA REGLA DE ORO:

La ley del horizonte:

La Ley del Horizonte indica que en el recuadro fotográfico deben trazarse, imaginariamente y con una afinidad, tres líneas horizontales de igual anchura, tanto si se está trabajando en posición horizontal o vertical, y en la gran mayoría de las ocasiones, darle alrededor de dos bandas a la zona donde se encuentra el motivo principal, y más o menos una banda a la zona secundaria.

La ley de la mirada:

La Ley de la Mirada Es aquella ley en que toda persona, animal o cosa, dentro del recuadro fotográfico debe de tener más espacio libre hacia su parte frontal que lo que ocupa su parte trasera, independientemente de la amplitud de lo abarcado en el encuadre de la toma. Incluso podemos recortar el borde del recuadro fotográfico, la parte del elemento gráfico en cuestión por su parte posterior, si este se encuentra en un plano cercano a la cámara o es de dimensiones muy grandes.

Regla de los tres tercios:

La denominada regla de los tercios divide la escena en tres partes, tanto horizontal como verticalmente. Las líneas que determinan estos tercios se cortan en puntos estéticamente adecuados para situar el centro de interés, con lo que evitamos que éste, al estar situado en el centro de la imagen resulte estático.

Según la división por tercios de una escena, la confluencia de los tercios marcan unos puntos donde se hacen llamativos los objetos, llamados puntos fuertes. El centro es un punto fuerte. Es recomendable hacer coincidir los objetos con estos puntos.

Esto ocasiona un arreglo asimétrico de la imagen, con el polo de máximo interés visual encontrándose relativamente cerca de alguna de las cuatro esquinas del recuadro, y el área central de la gráfica ocupada por elementos secundarios.

Es posible y hasta recomendable, cuando se pueda hacer, cumplir las tres leyes de La Regla de Oro en una misma fotografía, pues estas no solo son perfectamente compatibles entre sí, sino también complementarias.

OTROS ELEMENTOS A TENER EN CUENTA

El campo:

El campo, es el espacio que abarca nuestro objetivo. El campo es largo cuando el objeto, o bien el motivo principal está muy lejos respecto al punto de toma.



Figura 7. El campo

En un segundo plano la imagen suele estar compuesta de un primer plano, un segundo plano y un fondo. La separación de diversos planos se realiza considerando las diferencias tonales. Para atraer la atención sobre algún elemento en primer plano, sólo hay que desenfocar el fondo abriendo mucho el diafragma.

Las líneas:

Las líneas dominantes deben centrar la atención, no desviarla. Se puede hallar una línea casi en cualquier cosa, como en un camino o en o en una sombra.



Figura 8. Las líneas.

La imagen fotográfica, es bidimensional, pero la iluminación, el contraste tonal y cromático resaltan los volúmenes. La luz puede aplanar o crear fuertes sombras, llegando a fundir formas entre sí. La forma viene también modificada por el punto de la toma. Un fondo monocromático contrastante, resalta la forma del motivo.

El mosaico:

El mosaico se encuentra compuesto por la sucesión de líneas y formas. Para evitar que nos cause monotonía, hay que incluir elementos secundarios. Debemos jugar con los tonos, luces y sombras para resaltar la composición del conjunto fotográfico.

Si el mosaico ocupa todo el encuadre, el impacto se acentúa. Los mosaicos se encuentran en

todo nuestro alrededor, entre las personas, observando paisajes, sombras etc.



Figura 9. El mosaico.

El pattern:

El denominado efecto pattern, consiste en la repetición de elementos gráficos que a través de un conjunto y juego de volúmenes, conforman una imagen armoniosa.



Figura 10. El efecto **pattern**

La textura:

En conceptos fotográficos, la palabra textura nos define la estructura de una superficie. Áspera e irregular o suave y brillante. La textura revelada por una fotografía, nos dice lo que se sentiría si la superficie se pudiese tocar. El motivo debe transmitir una sensación táctil y de profundidad, como por ejemplo la rugosidad de una corteza o la suavidad del terciopelo. La luz, es la clave para fotografiar la textura. La mejor suele ser oblicua, dependiendo de la calidad de textura. Las superficies compuestas de muchos detalles se iluminan con luz direccional y difusa. La luz dura en cambio destaca las superficies irregulares.

CONCLUSIONES:

“La Representación no se define directamente por la imitación; podemos desembarazarnos de nociones como “real”, “verosímil”, “copia”, pero siempre habrá representación mientras un sujeto (autor, lector, espectador o “Voyeur”) dirija su mirada, hacia un horizonte y corte la base de un triángulo cuyo ojo (o su espíritu) hace vértice.”¹

En las cátedras de Sistemas de Representación I y Sistemas Gráficos de Expresión B,

de la FAUD-UNC, la fotografía es una herramienta para mirar, reflexionar, pensar y representar en la meta del diseñar.

Muchas veces se recurre al uso de la fotografía como medio. La imagen documenta y testimonia el lenguaje visual, interpretándolo y adaptándolo a su medio específico. A lo largo de la historia la fotografía ha tenido muchísima importancia. Hoy la fotografía constituye un sistema convencional de representación visual y manifiesta.

La fotografía es la recreación de un hecho o idea. Nos resulta impensable no disponer de imágenes para reforzar un mensaje, pues complementa el mensaje e ilustra conceptos. Pero entendiendo que la fotografía es en sí mucho más que un simple acompañamiento del lenguaje. El acto fotográfico tiene la posibilidad de demostrar y captar lo que su autor se ha impuesto, por medio de un lenguaje, adaptable al momento y las necesidades que se requieren, casi imprescindible, donde el pensar se interrumpe por el “ver” y alteran nuestras nociones del “mirar” y que tenemos derecho a “observar”.

REFERENCIAS

- [1] BEAUMONT NEWHALL. Historia de la fotografía, GUSTAVO GILI, 2002.
- [2] WALTER BENJAMIN. (2011) Breve historia de la fotografía, Casimiro Libros
- [3] ROLAND BARTHES, (2009). La cámara lucida PAIDOS IBERICA.
- [4] JAVIER MARZAL FELLICI. (2008). Como se lee una fotografía: interpretaciones de la mirada, Editorial Catedra.
- [5] LORENZO VILCHES. (1991). La lectura de la imagen. prensa, cine, televisión. PAIDOS COMUNICACIÓN.
- [6] RUDOLF ARNHEIM. (1976) Arte y percepción visual. Editorial Universitaria. Buenos Aires.
- [7] MICHAEL FREEMAN. (2008) El ojo del fotógrafo .Editorial Blume, Barcelona

¹ R. BARTHES, 1973. (Cherburgo, 12 de noviembre de 1915 – París, 25 de marzo de 1980) fue un filósofo, escritor, ensayista y semiólogo francés.