

Del espacio real al espacio virtual. La primera experiencia de galería interactiva en la Cátedra de Fotografía e Imagen Digital

RESUMEN

El presente trabajo aborda la experiencia de creación de un entorno virtual inmersivo - galería - para la visualización de las producciones artísticas realizadas por los estudiantes del Taller de Fotografía e Imagen Digital durante el primer cuatrimestre 2020. La misma responde a estrategias de adaptación de la cursada presencial a partir del advenimiento del ASPO.

Originalmente se proponía la realización de una Propuesta de Producción Final, cuyo montaje y circulación tuviese en cuenta el espacio de la facultad y alrededores, considerando sus espectadores y el intercambio generado durante la jornada de exposición. El aislamiento significó adaptar la propuesta al entorno digital, sus formatos y soportes de circulación. El interés de la cátedra fue asegurar que las producciones no quedaran aisladas, supeditadas a la diversidad de entornos seleccionados por cada estudiante para su propuesta.

En respuesta a esta situación se definió crear una galería virtual, utilizando la herramienta online Mozilla Hubs. La elección de la misma busca problematizar y reflexionar sobre las particularidades de los soportes digitales, los modos de circulación e interacción de los usuarios en la virtualidad, así como su potencial para la configuración de experiencias estéticas inmersivas y accesibles. Se trata de una plataforma de software libre que permite el diseño de salas de chat virtuales. Un aspecto a destacar es la posibilidad de interactividad que ofrece: ingresar a la galería con avatares personalizados, recorrer la muestra e interactuar entre participantes con diferentes recursos tales como chatear, hablar, compartir videos y fotos en tiempo real. Todos estos recursos interactivos son parte del universo del videojuego, siendo su componente lúdico un aspecto constitutivo que fomentan la experiencia de habitar el espacio, acentuando la noción de inmersión. Este entorno virtual, con posibilidad de acceso de toda la comunidad desde cualquier dispositivo, respeta los lineamientos de la autodeterminación informativa y la soberanía digital.

Diseño de espacios virtuales
y producción de materiales
didácticos.

Artes Plásticas
y Diseño Multimedial, FDA, UNLP

Cátedra de Fotografía
e Imagen digital

Lic. Yanina Hualde
yaninahualde@gmail.com

Prof. Patricia Ayelen Barbalarga
barbalarga.ayelen@gmail.com

Prof. Verónica Lucentini
verolucentini@gmail.com

Prof. Juliana Cabrera
julianacabrera2016@gmail.com

Palabras Claves

galería virtual; interactivo;
software libre; videojuego;
autodeterminación informativa.

INTRODUCCIÓN

La materia Fotografía e Imagen Digital (FeID) es un Taller de régimen cuatrimestral correspondiente al 4° año de las carreras del Prof. y Lic. en Artes Plásticas y un Seminario General o Específico a elección de la carrera de Diseño Multimedial, impartida en la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata (FDA-UNLP).

La modalidad es de tipo Taller, con cuatro horas semanales en las cuáles se trabajan contenidos teórico-prácticos que funcionan como complemento formativo en el desarrollo de herramientas y recursos específicos para la creación de producciones artísticas en torno a la fotografía y la imagen digital. Se plantea un abordaje de contenidos a partir de la experimentación con dispositivos digitales desde un uso “no normativo” de los mismos, con el objetivo de explorar sus potenciales estéticos en pos de un sentido poético por parte de les estudiantes.

Con el advenimiento del ASPO en nuestro país en marzo de este año, la pérdida del espacio del aula como lugar para el desarrollo práctico de los contenidos vistos clase a clase significó replantear lo presencial dentro de la lógica de la virtualidad. Esto supuso pensar nuevos espacios de encuentro, soportes para las producciones y otras lógicas de circulación y divulgación de la información desde el uso de tecnologías digitales.

El principal desafío para el equipo docente al adaptar la currícula a la estructura puramente virtual de cursada, fue encontrar una alternativa para el abordaje del Trabajo de Producción Final de Serie (TPF-Serie). El mismo consistía en la confección de una propuesta personal que contemple uno o varios de los contenidos vistos durante la cursada, priorizando la materialización y el montaje en el entorno de la facultad, como por ejemplo pegatinas, libros impresos, afiches, proyecciones, etc. Nuestra propuesta ante esta situación fue invitar a les estudiantes a pensar sus producciones artísticas en soportes digitales cuya circulación se realice dentro del entorno virtual (Instagram, páginas web, libros en ISSUU, etc.). Los resultados obtenidos de estas experiencias pusieron en evidencia que no es necesario contar con herramientas o dispositivos de calidad para resolver el trabajo de producción final. Tal como afirma Gómez (2020) en torno al uso de tecnologías “el desafío que se plantea no es si usarlas o no, sino cómo usarlas y, por lo tanto, se hace necesario un modelo de uso pedagógico reflexivo y de apropiación educativa de las TIC que incorpore la experiencia de los y las estudiantes en el manejo de estos disposi-

tivos” (p.11). En este sentido la elección de cada estudiante otorgó particularidades en la producción de las obras para su desarrollo de manera crítica.

Asimismo se creó un espacio de confluencia de dichas producciones a partir del diseño de una galería virtual interactiva creada con el software libre Mozilla Hubs. El presente relato se enfocará en esta experiencia de exposición en entornos virtuales y en algunas reflexiones finales que problematicen su uso dentro de las prácticas educativas mediadas por tecnologías.

LOS ENTORNOS VIRTUALES COMO ESPACIOS DEMOCRÁTICOS DE ENCUENTRO.

Hubs es una plataforma creada por Mozilla, que ofrece salas de chat interactivas para quienes deseen reunirse e interactuar de manera virtual de forma privada y segura. Es posible ingresar a salas prediseñadas o bien cualquier usuario puede crear espacios personalizados a partir del uso de un programa online llamado Spoke. Uno de los aspectos más valiosos de esta herramienta es que se trata de un programa de software libre, es decir, que es creado mediante un modelo de colaboración abierta: el código es accesible para ser visto y modificado por cualquier usuario. Su objetivo principal es el poder ofrecer una experiencia de socialización inmersiva, sin necesidad de crearse una cuenta, ofrecer datos privados o tener que pagar por su uso. También propone un acceso libre, seguro y democrático de la experiencia ya que no requiere ningún tipo de tecnología específica, programa o la instalación de una aplicación para poder acceder a las salas. Puede hacerse desde cualquier dispositivo: desde una PC, tablet o celular.

Entendemos que en esta realidad mediada por la Cultura Digital y el Big Data, donde la moneda de cambio pasa a ser la recopilación de datos, las tecnologías no son neutrales e inocentes, sino que pueden responder a intereses o ideologías concretas. Desde nuestro lugar docente, nos parece fundamental poder fomentar alternativas que favorezcan la autodeterminación informativa, la autonomía, la soberanía tecnológica y el acceso democrático de las prácticas académicas realizadas dentro del marco de nuestro taller. Poder asegurar el acceso libre de esta experiencia a todos nuestros estudiantes, respetando su privacidad y el resguardo de sus identidades, fue y es uno de nuestros principios rectores desde la cátedra. Pensar la tecnología a disposición de nuestras clases significa revisar las ideas instrumentales y neutrales que se le atribuyen a la misma. La mirada crítica sobre los recursos

puestos a disposición para su dictado, tal como lo define Beatriz Busaniche (2020. p.1) *“significa abordar el uso y adopción de tecnologías desde una perspectiva necesariamente analítica, estratégica y consciente de los procesos políticos, sociales y económicos que la atraviesan”*.

EL DISEÑO E INAUGURACIÓN DEL ESPACIO DE LA GALERÍA VR TRANSICIÓN

La inauguración de la galería posibilitó la visualización de las producciones de TPF-Serie, dando lugar a un espacio común de encuentro entre las docentes de la cátedra, les estudiantes y les visitantes. El diseño del entorno virtual hizo referencia al nombre de la cátedra eligiendo la letra F como formato visible en planta. Se diagramó el espacio de modo tal que al ingresar se podía visualizar un texto curatorial y el acceso a un link con el catálogo de todas las producciones expuestas, recreando un espacio de exposición tal como si nos encontrásemos en la presencialidad. El formato en “F” elegido permitió diferentes salas dentro de la galería, organizando las producciones en cuanto a temáticas comunes, soportes, formatos, etc.

Es así que, al ingresar a la misma, es posible identificar sectores según el formato de las propuestas: una estructura que simula una mesa para la exposición de libros digitales, otro espacio que recopila todas las producciones en formato video; la mayoría de los muros están diferenciados según temáticas comunes identificadas en las producciones: algunos de los tópicos fueron la naturaleza, cuerpo, archivo, social, entre otros. La instalación consistió en el montaje de una imagen representativa de cada propuesta, acompañada de un botón con el link de acceso a las plataformas originales donde se encontraba alojada la obra completa (páginas web, redes sociales, blogs, etc). De esta manera le usuario puede realizar hipervínculos e ir transitando entre el espacio de muestra y los múltiples entornos pensados para cada serie a partir del uso de ventanas emergentes.

La capacidad exploratoria que propone esta plataforma es un aspecto interesante a destacar, ya que si bien los usuarios se encuentran en un espacio con límites definidos, es posible recorrer tanto el interior de la sala como su espacio exterior. La galería se encuentra en un valle rodeada de montañas que pueden recorrer caminando o con la opción de volar. El modo “Fly”, rompe a la vez los límites materiales permitiendo atravesar el piso y los muros, generando otros modos de visualización del territorio virtual.

Asimismo, ofrece variedad de herramientas de interacción y comunicación entre los usuarios. Es posible chatear de manera escrita (y que todos los asistentes puedan leerlo) o conversar a través del uso del micrófono. Esta posibilidad tiene la particularidad de que el audio se perciba en la medida que se está cerca del avatar de la persona que habla, pudiéndose generar espacios de conversación diferenciados, sin el solapamiento de sonido. En el transcurso de la muestra pudieron visualizarse diferentes grupos interactuando entre sí en estas conversaciones separadas, donde se podía participar o no. Otra posibilidad es la de habilitar el uso de cámara o compartir videos alojados en plataformas externas. Esto se aprovechó en determinados momentos de la exposición realizándose una “inauguración formal” en la cual la titular de la materia, Lic. Yanina Hualde, dió un discurso de apertura a partir del uso del video. De igual modo, al momento del cierre de la exposición, se musicalizó a partir de incrustar videos de youtube, generando un ambiente de fiesta y celebración.

Sin dudas, lo más interesante a destacar fue la apropiación de estas herramientas por parte de los usuarios, generando diferentes experiencias de socialización, donde entró en juego lo lúdico y lo performático por momentos. Un caso particular fue el de una estudiante que aprovechó la posibilidad de personalizar su avatar con diferentes “skins” (aplicar imágenes sobre la superficie del personaje) para recrear diferentes íconos del arte y la historia: Frida Kalo, Van Gogh y Evita fueron algunos de ellos. Recorrían la muestra y generaban reacciones entre otros visitantes, quienes solicitaban al instante poder tomar una “selfie” para registrar el momento. La posibilidad de tomar registros visuales de la muestra fue otro componente de interacción muy aprovechado. Al seleccionar la herramienta literalmente surge una cámara fotográfica y una pantalla se despliega para poder realizar el encuadre de la toma. Las fotografías realizadas pueden guardarse automáticamente en el dispositivo de quien la toma y al mismo tiempo quedan plasmadas a modo de pequeñas pantallas en el espacio de muestra. Cualquiera puede manipularlas y cambiarlas de sitio o incluso descargarse una copia de las mismas. Esta experiencia posibilitó un registro más que extenso de la jornada de exposición y desde la mirada múltiple de todos los participantes, a modo de archivo colectivo.

El propósito de esta galería fue generar un espacio de encuentro, de participación y de simulación de una muestra tradicional, aunque se entiende que lograr dicho propósito en el contexto de aislamiento era un trabajo complejo. Hay otros elementos que se

articulan con la simulación en función de lograr experiencias inmersivas, una de estas es la incorporación de elementos lúdicos e interactivos. Si bien esta plataforma no tiene en apariencia una finalidad lúdica, el dispositivo espacial, los controles y el modo de recorrer el espacio son un claro referente del universo del videojuego, como por ejemplo la cámara en primera persona y el encuentro con otros participantes (sonoro, visual e interactivo). Jane McGonigal (2019. pp 24-25) menciona la posibilidad de modificar la realidad mediante los videojuegos. La autora hace referencia a la Historia de Heródoto, en la que cuenta que en Lidia hubo gran escasez de víveres y tuvieron que pensar una estrategia para sobrevivir, así fue que inventaron los juegos de dados, taba y pelota. La finalidad era combatir el hambre, se pasaban un día entero jugando y al siguiente podían alimentarse, esta alternativa posibilita prolongar la vida de un pueblo entero. La capacidad inmersiva del juego genera una evasión de la realidad, gestionando un espacio creativo y con posibilidades de explorar nuevas realidades. El ciclo lectivo 2020 fue un año repleto de carencias, pero sobre todo faltó la posibilidad de encuentros, intercambios, espacios compartidos y diálogos. El trabajo en el taller es sumamente enriquecedor para un estudiante de 4to año, pronto al egreso como docente, licenciado o también como productor de imagen y sentido. Para todos los argentinos este año fue complejo de atravesar. Surgió una necesidad de establecer momentos que se manifiesten como transformaciones de nuestra realidad, para realizar y reconocer un momento del día como un hito que permita establecer una nueva lógica del cotidiano actual. Tal fue el caso, por ejemplo, de los aplausos nocturnos en respaldo a los trabajadores esenciales. Esa es así que posibilitar un encuentro con los estudiantes de manera virtual, motoriza y amplifica la experiencia lúdica y pedagógica. Es, sin duda, una irrupción del aislamiento de modo cuidado, jugando a estar en un mismo espacio inmersivo que invita a elaborar nuevos modos de presentarse en la sociedad virtual. Compartir, recorrer, intercambiar, disfrutar de la producción de los otros, hojear el catálogo y dialogar sobre el “vestuario” elegido para la ocasión. Entendemos que se encuentra lejos aquello propuesto por McGonigal en lo que refiere a modificar la realidad o en este caso superar una pandemia, pero dar lugar a un espacio de encuentro de estas características promueve una experiencia que enriquece los contenidos sobre la imagen digital y la noción de experiencia pedagógica de taller.

CONSIDERACIONES FINALES

La experiencia presentada en este documento no pretende ser una propuesta acabada que resuelva de manera satisfactoria la traducción de la práctica docente presencial a la lógica de la virtualidad. Entendemos como equipo docente que estamos en un marco donde la cultura digital y las tecnologías están en constante cambio, por lo tanto, nuestra planificación es dinámica y cambiante. Se abren caminos posibles de acción para seguir preguntándonos sobre las maneras de propiciar lo que Freire (1996) identifica como una Educación Dialógica, entendida como encuentro, generando espacios posibles donde construir conocimiento a través del intercambio y la reflexión mutua.

La decisión de dividir a los estudiantes en tres comisiones para profundizar las correcciones individuales, mejoró aún más la comunicación y el diálogo. Esta estrategia proporcionó confianza en la participación y permitió que el ingreso a una plataforma virtual interactiva sea un nuevo desafío de la cursada y no algo inaccesible ni lejano. El espacio del Aula Virtual cobró un mayor sentido, siendo necesario, como menciona Dussel (2018), organizar los saberes, redefinir el modo de comunicación y las relaciones de autoridad en este nuevo contexto. La naturaleza gregaria que nos es inherente como seres humanos, motivó a la creación de la plataforma virtual como espacio de encuentro, emulando una inauguración y hasta un ágape de bits.

Reconocemos que si bien se trata de un recurso novedoso y con resultados positivos, el problema de conectividad de nuestros estudiantes coarta la accesibilidad democrática a la experiencia, siendo un aspecto a problematizar y abordar a futuro. De igual manera, aún queda pendiente generar estrategias que fomenten un mayor protagonismo y participación por parte de los estudiantes en lo que respecta a la creación y organización de estos espacios de encuentro en la virtualidad. En esa búsqueda nos encontramos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Busaniche, B. (2020). Módulo 5: Medios, plataformas y tecnologías en un mundo de propiedad concentrada. Abordajes críticos de la tecnología para la educación universitaria. Pedagogía crítica y didáctica en la enseñanza digital. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.

Dussel, I. (2018). ¿Nuevas formas de enseñar y aprender? En Revista Perfiles Educativos, vol. XL, número especial, IISUE-UN.

Freire, P. (1996). Pedagogía de la autonomía. Saberes necesarios para la práctica educativa. Buenos Aires, Siglo XX.

Gómez, P. A. (2020). Módulo 3: Cultura de la conectividad y subjetividades actuales en la relación estudiantes - docentes. Pedagogía crítica y didáctica en la enseñanza digital. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.

McGonigal, J. (2019). ¿ Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?: Un encuentro entre el mundo virtual y el real en el que las personas salen favorecidas. Siglo XXI Editores.

REFERENCIAS AL MATERIAL MENCIONADO

Taller de Fotografía e Imagen Digital (s.f.) TRANSICIÓN - Galería VR 2020. Recuperado de <https://feidfda.wixsite.com/inicio/transici%C3%B3n-galer%C3%ADa-vr-2020>

Taller de Fotografía e Imagen Digital (s.f.) TRANSICIÓN - Catálogo de Trabajos de Producción Final - FeID. Recuperado de https://issuu.com/fotografiaeimagedigital/docs/black_and_white_home_design_ad_slideshow_video__3_