

CENTRO DE POSTGRADO Y FORMACIÓN CONTINUA



**UNIVERSIDAD
DE ALMERÍA**

**Máster en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y
Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas**

Curso académico: 2018/2019 Convocatoria: Junio

**UN *SELFIE* EN EL PATIO DE LOS LEONES
APRENDIZAJE DE POST-FOTOGRAFÍA Y REDES SOCIALES EN
ENTORNO PATRIMONIAL. UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA
BACHILLERATO DE ARTES**

***A SELFIE IN THE LION'S COURTYARD*
POST-PHOTOGRAPHY AND SOCIAL MEDIA LEARNING IN
PATRIMONIAL ENVIRONMENT. A DIDACTIC PROPOSAL FOR ART
STUDIES IN HIGH SCHOOL**

Alumno: Juan José Tenorio Feixas

Director: Alfredo Ureña Uceda

Especialidad: Dibujo, Imagen y Artes Plásticas

0. – RESUMEN / ABSTRACT

Aprendizaje de Post-Fotografía y redes sociales en entorno patrimonial. Una propuesta didáctica para bachillerato de artes.

El presente Trabajo Fin de Máster (TFM) plantea como objetivo principal el desarrollo de diferentes metodologías de enseñanza simultánea en educación patrimonial, fotografía, post-fotografía y Redes Sociales dentro del marco de la asignatura de Cultura Audiovisual del Bachillerato de Artes, abriendo la puerta a utilizar algunas de las mecánicas desarrolladas en niveles de educación menos especializados.

Que los seres humanos del siglo XXI y más concretamente los adolescentes viven sumidos en un bombardeo de imágenes continuo, masivo e inmisericorde es una realidad. Nos hemos habituado a vivir rodeados de pantallas, televisiones y teléfonos móviles que arrojan sobre nosotros un flujo incesante de imágenes. La fotografía ha aligerado su papel como testigo de la realidad para convertirse en emisario de mensajes. Hoy más que nunca, una imagen vale más que mil palabras.

El presente trabajo intenta instrumentalizar el actual momento que viven la fotografía y las redes sociales auspiciado por los grandes avances tecnológicos para introducir al alumnado en la educación patrimonial, la formación audiovisual y el manejo consciente y meditado de las redes sociales.

Post-photography and social media learning in patrimonial environment. A didactic proposal for art studies in high school.

This Final Project sets out as main objective the development of several teaching methodologies in Heritage education, photography, post-photography and Social media at the same time for the Audiovisual Culture Subject in Art Studies.

It is a well-known fact that humans in XXIst Century and even more, teenagers live under a continuous and merciless image bombing. We got used to live surrounded by screens, monitors and mobile phones that throw all over us a non-stop flux of images. Photography has enlightened its role as a reality witness to become a message bearer. Today, more than ever, an image is worth more than a thousand words.

This thesis tries to instrumentalize the present moment lived by photography and social media due to the late technologic achievements to introduce the students into heritage education, audiovisual training and a sensitive and mature social media use.

INDICE

0. – RESUMEN / ABSTRACT.....	2
1. - INTRODUCCIÓN	4
1.1 - Justificación	4
1.2 - Objetivos.....	5
1.3 - Metodología	5
2. – LA DOCENCIA DE LA FOTOGRAFÍA Y EL PATRIMONIO EN LA ERA DE INTERNET.....	8
2.1 – Nuevas formas de relación con la imagen.....	8
2.2 - De Fotografía a Post-Fotografía: Una enseñanza a partir de nuevos enfoques	11
2.3 - Educación Patrimonial.....	16
2.4 - ¿Qué tipos de patrimonio enseñar?.....	19
2.5 - ¿Cómo se enseña el patrimonio?	21
3. - PROPUESTA DIDÁCTICA DE INTERVENCIÓN: APRENDIZAJE DE FOTOGRAFÍA Y POST-FOTOGRAFÍA APLICADA A TRAVÉS DEL PATRIMONIO EN BACHILLERATO ARTÍSTICO... 25	
3.1 – Presentación	25
3.2 – Objetivos.....	25
3.3 – Competencias	26
3.4 - Contenidos.....	27
3.5 – Metodología	29
3.5.1 – Recursos y Materiales.....	29
3.5.2 - Actividades	31
3.5.3 – Periodización	36
3.6 - Evaluación.....	42
4. - CONCLUSIONES	44
5. - BIBLIOGRAFÍA	46
6. - ANEXOS.....	48
6.1 - ANEXO 1 - FIGURAS	49
6.2 - ANEXO 2 - PA-TA-TA	51
6.3 - ANEXO 3 - PALIMPSESTOS FOTOGRÁFICOS	52
6.4 - ANEXO 4 - DIÓGENES DIGITAL.....	53
6.5 - ANEXO 5 - FOTOMISIONES	54
6.6 - ANEXO 6 - VACACIONES EN EL GOOGLE MAPS.....	55
6.7 - ANEXO 7 - INDIANA JONES WAS HERE	56
6.8 - ANEXO 8 - QR GUERRILLA.....	57
6.9 - ANEXO 9 - MEMEVALUACIÓN	58
6.10 - ANEXO 10 – MATERIALES WEB	59

1. - INTRODUCCIÓN

1.1 - Justificación

La idea de este trabajo nace de la confluencia de dos de mis intereses principales: La fotografía y el patrimonio. Creo que la suma de ambos temas puede generar un contenido didáctico muy estimulante, útil y atractivo para el alumnado. Mi interés por la fotografía nació durante mi adolescencia, cuando en el colegio, en clase de informática, nos propusieron hacer GIFs animados. De ahí me interesé por el mundo de la animación en StopMotion y comencé a realizar mis propios cortos, para los que le cogía prestada la cámara de fotos digital a mis padres. Poco a poco comencé a mejorar técnicamente y a interesarme por aspectos técnicos de lo que estaba haciendo, hasta que me regalaron mi primera cámara de fotos propia y con ella me sumergí en el mundo de la fotografía. Años más tarde organicé en la Escuela de Arquitectura el Taller de Fotografía Urbana, donde impartía clases eminentemente prácticas a mis compañeros de la carrera. Posteriormente tuve la oportunidad de poder trabajar a nivel profesional haciendo Fotografía de Arquitectura junto al que considero mi mentor, Javier Callejas.

Fue entonces cuando se me cruzó por delante la post-fotografía. Como millennial y usuario muy activo de redes vivo rodeado de imágenes. Y sencillamente un día me pregunté el motivo por el que hacía fotos. ¿Cuál era el objeto de llevar mi cámara a todos lados para retratar cosas que ya estaban una y mil veces fotografiadas? No era un simple desencanto. Aún disfruto haciendo fotografías, pero ¿Qué hacía con ellas después de tomarlas? ¿Almacenarlas en discos duros? ¿Acumular gigas y gigas de basura digital? ¿Compartirlas en redes sociales para conseguir unos cuantos “likes” entre mis amistades? ¿Solo eso? Gracias a la post-fotografía entendí que nuestra relación con las imágenes ha cambiado para siempre, y que asumir que vivimos en la época de la sobreabundancia gráfica es importante para poder desarrollar una labor artística propia. Esto no significa que dejemos de hacer fotos, sino que trabajemos con imágenes en su sentido más amplio. Que fotografiemos de forma consciente.

Por otro lado, vivir en una ciudad con una carga patrimonial muy grande como Granada y tanto mi formación como mi trayectoria profesional como arquitecto han hecho que el Patrimonio Histórico-Artístico sea otro de mis campos de interés. Creo firmemente que el patrimonio es algo que debemos preservar y mantener a toda costa

y que está imbricado dentro de nuestro acervo cultural y afectivo. Precisamente por esto resulta una herramienta poderosísima para la enseñanza de cualquier asignatura, ya que se produce por un lado un aprendizaje significativo (basado en experiencias y construcciones cognitivas que el alumno ya tiene) y por otro se refuerza la concienciación de que los bienes patrimoniales deben preservarse y cuidarse para las generaciones futuras.

También considero personalmente que el patrimonio es una herramienta docente que por desgracia no se ha utilizado de forma acertada en el pasado. Es conveniente revisar cómo se introduce el patrimonio en el sistema educativo, qué tipos de patrimonio se contemplan y de qué manera.

1.2 - Objetivos

Los objetivos del presente trabajo son:

- Instrumentalizar el actual momento que viven la fotografía y las redes sociales auspiciado por los grandes avances tecnológicos para introducir al alumnado en la educación patrimonial, la formación audiovisual y el manejo consciente y meditado de las redes sociales.
- Reenfocar la concepción de patrimonio que se imparte desde el sistema educativo por un tratamiento más completo y amplio.
- Demostrar las virtudes de trabajar la imagen desde una perspectiva post-fotográfica.
- Analizar y valorar las actuales aplicaciones de las tecnologías web 2.0 en torno a la educación patrimonial en entornos de aprendizaje formal y hasta qué punto podrían ser utilizables para la enseñanza de la fotografía.
- Introducir nuevos sistemas didácticos conscientes de que internet es omnipresente en nuestras vidas.

1.3 - Metodología

Para la elaboración del presente trabajo final de Máster en profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas se ha partido de una revisión bibliográfica que gira en torno a 4 pilares fundamentales a los que se les aplicó un código de color

- Educación y Didáctica (Verde)
- Fotografía e Imagen (Azul)
- Tecnologías de la Información y la Comunicación y Redes Sociales (Naranja)
- Bienes patrimoniales y concepto de Patrimonio. (Amarillo)

A partir de la búsqueda cruzada de artículos, trabajos, tesis doctorales combinando los diferentes parámetros se consiguió una apropiada masa crítica de documentación a consultar. De toda la documentación reunida se valoró su mayor o menor idoneidad como base para el trabajo en función de cuántos de estos temas fundamentales tratase, su antigüedad y enfoque. La documentación consultada se etiquetó con un sistema de valoración de 1 a 5 puntos junto al ya citado código de color por temas tratados. Además, se consultaron las bibliografías de los diversos trabajos consultados para ampliar la presente revisión bibliográfica.

Gracias a este sistema, a lo largo de la investigación se puede saber de un simple vistazo que, si un documento está etiquetado, por ejemplo, en Azul, Amarillo y Verde y tiene 2 puntos de los 5 posibles, el artículo trata sobre Educación y Didáctica, sobre patrimonio y sobre fotografía, pero es de un impacto moderado, bien por ser muy antiguo o por contar con un enfoque que no lo haga aplicable a este trabajo final de master.

Entre los textos consultados cabe destacar la figura de Joan Fontcuberta cuyos libros, especialmente “La furia de las Imágenes”, han sido la piedra angular del basamento teórico de este trabajo en lo referente a la manera de entender la fotografía. También merece una mención especial “El ver y las imágenes en el tiempo de internet” de Juan Martín Prada, que constituye una interesante relectura de los textos de Fontcuberta y un repaso muy actualizado a la producción artística basada en internet. En lo referente a la educación patrimonial ha sido especialmente interesante “Educomunicación del patrimonio” de Martín Cáceres & Cuenca López donde se exponen de manera brillante las virtudes y sobre todo los problemas que sufre actualmente la educación patrimonial. Otro texto de especial interés en este ámbito ha sido “Educación patrimonial y TIC en España: Marco Normativo, variables estructurantes y programas referentes” en el que Etxeberría, Fontal y Rivero, analizan de forma minuciosa todos los mecanismos legislativos que han hecho que la enseñanza del patrimonio en este país sea lo que es a día de hoy.

La presente investigación orbita por tanto en torno a dos conceptos clave: La enseñanza de la fotografía desde una perspectiva post-fotográfica y la educación patrimonial. A lo largo de este trabajo en primer lugar se tratará un marco teórico amplio en el que se explicará por un lado la pertinencia de hablar de fotografía y post-fotografía en las aulas a día de hoy y el error de concepto que supone enseñar fotografía con un enfoque tradicional en la época en que vivimos. En un segundo punto se disertará sobre el patrimonio y su enseñanza en las aulas y cómo las tecnologías web 2.0 pueden constituir un importante aliado para su enseñanza tanto en escenarios de aprendizaje formal como informal.

Por último, se desarrolla una propuesta didáctica completa basada en lo anterior en la que se propone una serie de actividades a modo de itinerario de aprendizaje. En primer lugar, se comienza por comprender el funcionamiento tradicional de la fotografía y sus valores compositivos canónicos para posteriormente ir evolucionando hacia contenidos más basados en fotografía móvil, web 2.0 y Redes Sociales. La intención es que el alumnado descubra por sí mismo cuáles son las virtudes de la fotografía tradicional y qué posibilidades puede ofrecerle un manejo imaginativo de las nuevas tecnologías. El tema patrimonial aparece como telón de fondo en todas las actividades propuestas y poco a poco va cobrando importancia a lo largo de toda la secuencia de aprendizaje para acabar siendo una pieza fundamental en las últimas actividades.

2. – LA DOCENCIA DE LA FOTOGRAFÍA Y EL PATRIMONIO EN LA ERA DE INTERNET

2.1 – Nuevas formas de relación con la imagen.

A día de hoy, las personas se encuentran pegadas a pantallas buena parte de su tiempo. Y de hecho esto se hace más patente cuanto más baja es la franja de edad. Es más fácil ver un menor jugando con una tablet que utilizando un juguete, y esto debe tener por fuerza ecos en la manera en la que los niños aprenden y se comunican. Ya en el año 2003 en Estados Unidos, entre los niños de 0 a 6 años, el 91% había visto televisión, el 89% videos o DVDs y el 48% había usado el ordenador y videojuegos, es decir, medios fuertemente basados en la imagen (Sancho Gil, 2006). Hoy, 16 años después, con la revolución de las redes sociales, la exposición a las imágenes es exponencialmente mayor en todos los rangos de edad.

Actualmente en el mundo hay más de 3.000 millones de usuarios que se conectan a diario a las redes sociales, es decir un 42% de la población mundial. Si hablamos de España, 25,5 millones de personas visitan las redes sociales cada día.

Según el Estudio Anual de Redes Sociales¹ en España de 2018, si nos adentramos dentro del perfil social de los usuarios consumidores de Redes Sociales conocemos que es similar el número de hombres (un 51%) y mujeres (49%) (Véase fig.1, p. 48). El mayor grueso de población en España se encuentra comprendido entre las edades de 31 a 45 años y representa el 39%, siendo la edad promedio 38,4 años. También el estudio apunta que casi la mitad de los consumidores de social media poseen estudios superiores y el 74% se encuentra trabajando activamente (Martín del Campo Fernández-Paniagua, 2019).

La tendencia de uso de las redes es de crecimiento, aunque en los últimos años se observa un ligero estancamiento en cifras cercanas al 85% que indican que el uso de las redes se ha estandarizado y es ya habitual. Lo que sí crece sin cesar es el tiempo que dedicamos a las redes (con una media de 58 minutos diarios), debido en parte a la aparición de nuevas redes sociales, la mejora tanto de las infraestructuras de telecomunicaciones como de los terminales desde los que se accede a los contenidos, la

¹ https://iabspain.es/wp-content/uploads/estudio-redes-sociales-2018_vreducida.pdf [consultado en fecha 24/05/2019]

aparición de nuevos formatos audiovisuales de consumo (Stories, vídeos de YouTube) ...

El tráfico en las redes no deja de aumentar, cada vez pasamos más tiempo mirando a nuestras pantallas, nos relacionamos más a través de ellas y las utilizamos para todo. Desde ir de tiendas a pedir comida, desde ligar a trabajar pasando por estudiar. Cada vez más y más todo pasa a través de la pantalla. Y la tendencia es al alza (Véase fig.2, p. 48). Por ejemplo, la llamada generación Z (16-23 años) ya pasa de 30 minutos más al día que la media utilizando redes sociales y 15 minutos más que su generación predecesora, los tan famosos millennials (24 a 38 años) (Véase fig.3, p. 49).

La generación Z representa la punta de lanza de una revolución silenciosa. Una generación con unos hábitos de consumo completamente diferentes, un ritmo de vida distinto y unas formas de socializar diferentes en las que la red está omnipresente. Por eso uno de los principales objetivos de este trabajo es adaptarse a estos cambios y ofrecer a esta nueva generación una enseñanza basada en su mundo, sus hábitos, sus intereses... En definitiva: construir para ellos un aprendizaje significativo.

Resulta llamativo que a pesar de este bombardeo inmisericorde de imágenes bajo el que vivimos, hasta la fecha el tiempo dedicado a la cultura audiovisual dentro del currículo de enseñanza es minúsculo. Nuestros alumnos son nativos digitales, sí, y eso les brinda espontaneidad y naturalidad en su uso de las redes. Comprenden el lenguaje audiovisual, pero eso no implica que sepan manejarlo. Como defiende Hernández, (2010) “En la cultura visual no hay receptores ni lectores, sino constructores e intérpretes, en la medida en que la apropiación no es pasiva ni dependiente, sino interactiva y acorde con las experiencias que cada individuo ha ido experimentando fuera de la escuela (desde los videojuegos, las videoconsolas, la publicidad...)(p.146)²

El lenguaje audiovisual tiene la peculiaridad de que se construye e interpreta en base a la cultura propia aún más que el lenguaje hablado o escrito. Por eso, cada vez es más conveniente estudiar cómo se adquieren estas competencias de lenguaje visual, de relación con la imagen en edades tempranas y no tan tempranas. Un proyecto especialmente interesante es la labor del colectivo Teatro Paraíso, que ya incorpora estrategias de alfabetización audiovisual en rangos de edad de 0 a 6 años (Lasarte Leonet, Aristizabal Llorente, Zuazagoitia Rey-Baltar, & Vizcarra Morales, 2014).

² Citado en Lasarte Leonet, Aristizabal Llorente, Zuazagoitia Rey-Baltar, & Vizcarra Morales, (2014)

La enseñanza de la fotografía ha sido probablemente una de las más ignoradas de todas las artes plásticas. Su nacimiento tardío, su relativa inmediatez, su teórica facilidad de ejecución y, especialmente, la necesidad de contar con una infraestructura bastante cara (cámaras, carretes, cuarto oscuro, líquidos de revelado), han inhibido históricamente su tratamiento en las aulas de educación plástica y visual. Su adaptación a los sistemas educativos ha estado tradicionalmente más ligada a las enseñanzas universitarias que a la enseñanza escolar propiamente dicha. Concretamente los inicios de la fotografía tanto como asignatura como método de trabajo en la enseñanza no comienzan hasta la segunda mitad del siglo XIX cuando estas tecnologías comienzan a democratizarse y a ser accesibles. Hasta entonces, el modelo predominante de aprendizaje universitario había sido el del Grand Tour en el que los alumnos viajaban (acompañados o no) en expediciones academicistas en busca de los orígenes culturales del patrimonio occidental.

La introducción de la fotografía en las aulas universitarias posibilitó que estos viajes se hicieran más flexibles y no sólo constituía un sistema de registro más fiel que el dibujo, sino un instrumento de análisis y estudio con una metodología docente claramente innovadora (Guáqueta & Pedret, 2017). El tiempo fue pasando y la fotografía fue haciéndose un hueco en nuestra vida doméstica. Cada vez era más asequible consumir fotografías, lo que fue potenciando sus posibilidades y popularizó la práctica como nunca antes. La aparición Kodak y sus primeras cámaras de carrete, la fotografía a color, las Polaroid, las cámaras digitales y por último la incorporación de la cámara fotográfica al teléfono móvil han hecho que paulatinamente, hoy casi cualquiera participe en la creación de imágenes. La democratización y popularización de la imagen que proclamaba Kodak a inicios del siglo XX ha sido reformulada con la aparición del mundo digital. Hoy en día la producción, transmisión y uso de las imágenes fotográficas en masa en una actividad universal y común.

Con todo este trasfondo histórico a las espaldas resulta extraño que una actividad tan arraigada, corriente y cotidiana como la fotografía esté relativamente fuera de los currículos de enseñanza. El problema es aún más grave si tenemos en cuenta que los alumnos viven en las redes, que no dejan de ser un ecosistema principalmente visual. Como señala Candón Mena (2018), internet ha pasado de ser un medio mayormente escrito a convertirse en un medio visual en un sentido amplio, e incluso

filosófico. Es preciso hoy más que nunca formar al alumnado para que se acerquen a esta red audiovisual de forma crítica y que desarrollen desde sus prácticas profesionales o artísticas un internet de la mirada que les haga poder desenvolverse en la cultura audiovisual digital contemporánea.

Todos estos avances y esta nueva relación que tenemos con el mundo audiovisual han provocado que en cierto modo enseñar fotografía con un enfoque tradicional carezca ya de sentido. Fontcuberta (2010b), señala muy acertadamente que resulta anacrónico llamar 'fotografía' a una 'imagen digital' que está compuesta de píxeles y obtenida por medios electrónicos. Las fotografías analógicas tienden a significar fenómenos, las digitales, conceptos. De forma que, así como las particularidades técnicas son distintas, también hay importantes diferencias conceptuales.

2.2 - De Fotografía a Post-Fotografía: Una enseñanza a partir de nuevos enfoques

Bajo este paraguas de avances tecnológicos y sobreabundancia de imágenes es donde nace la post-fotografía. De la misma manera que nuestra vida diaria se ha adaptado al universo digital nuestra forma de relacionarnos con la imagen ha cambiado. "De hecho, la post-fotografía no es más que la fotografía adaptada a nuestra vida online" (Fontcuberta, 2010a). En este sentido, dado que hablamos principalmente de las imágenes que se producen en la vida cotidiana, Delgado Parra (2015) arroja bastante luz al analizar la tradición amateur de la fotografía al considerar que el concepto mismo de lo amateur se ha transformado con la llegada de la era digital. Los primeros aficionados dedicaban tiempo, equipos y cierto grado de conocimiento técnico a realizar fotografías. En cambio, desde que llevamos más de una cámara en el bolsillo (los móviles que llevamos hoy en día en nuestros bolsillos cuentan ya como mínimo con cámara frontal y trasera y hasta las 5 lentes con las que cuenta el Huawei p30 Pro), prácticamente cualquiera puede hacer fotos, en todo momento sin ningún tipo conocimiento técnico previo. La fotografía se integra a las actividades de la vida cotidiana, la cámara fotográfica se convierte en un instrumento para recorrer el mundo, tanto visual como intelectualmente (Fontcuberta, 2012).

La democratización de la imagen ha traído consigo la llamada Era "Selfie", en la

que cada cual (especialmente desde la adolescencia) ha adoptado el rol de ser su propio retratista y su propio biógrafo en las redes. Fotografiar se ha convertido en una actividad más relacionada con lo vivencial, con el ahora, que con el simple registro de memorias para la posteridad. Uno se fotografía, en el acto envía el resultado y es una manera de saludar, de entrar en contacto y comunicarse. De la foto-registro estamos migrando a la foto-experiencia.

Este salto de la fotografía a la post-fotografía constituye una oportunidad única e interesantísima a efectos docentes, porque convierte la fotografía de forma definitiva en algo completamente cotidiano para el alumnado. Por primera vez en la historia, los docentes tienen la posibilidad de trabajar con los alumnos en una disciplina artística que la inmensa mayoría de ellos mismos utilizan a diario de forma desprejuiciada y autónoma. Nunca antes se habían dado unas condiciones similares con otra disciplina artística. Lo más cercano es quizás el dibujo, que es una disciplina casi tan antigua como la propia humanidad, y desde luego los alumnos nunca han dibujado tanto como fotografían en la actualidad. Estamos ante una posibilidad única para brindar a los discentes un aprendizaje significativo que les posibilitará explorar las posibilidades expresivas de la fotografía.

Por tanto, si se va a impartir a los alumnos unas nociones de fotografía adaptada a la vida digital se hace necesario definir y acotar qué es la post-fotografía. A tal efecto, acerca de cómo nos relacionamos con la imagen y qué influencia tiene en nuestra vida cotidiana Fontcuberta (2014), se preguntaba:

¿Cuáles son las imágenes que nos faltan por hacer?, ¿por qué las personas continúan haciendo fotografías?, ¿cuál es la fascinación que despierta?, ¿por qué a pesar de estar saturados de imágenes y tener a nuestro alcance múltiples archivos fotográficos, prevalece este impulso?

¿Tiene sentido salir a tomar fotos de puestas de sol cuando con un solo clic tenemos a nuestra disposición un repertorio inmediato de millones de imágenes idénticas? Si ya no mejores, ¿serán por lo menos distintas las que buenamente podamos añadir? (min. 12)

El propio Joan Fontcuberta junto a otros artistas como Martin Parr, Justin Chéroux o Erik Kessels desarrollaría un manifiesto post-fotográfico que presentó en el Festival de fotografía de Arles de 2011, donde Fontcuberta (2016) comisariaba la exposición *From Here On*. El manifiesto se recapitula en el siguiente decálogo post-fotográfico:

1. Sobre el papel del artista: ya no se trata de producir obras sino de prescribir sentidos.
2. Sobre la actuación del artista: el artista se confunde con el curador, con el coleccionista, el docente, el historiador del arte, el teórico... (cualquier faceta en el arte es camaleónicamente autoral).
3. En la responsabilidad del artista: se impone una ecología de lo visual que penalizará la saturación y alentará el reciclaje.
4. En la función de las imágenes: prevalece la circulación y gestión de la imagen sobre el contenido de la imagen.
5. En la filosofía del arte: se deslegitiman los discursos de originalidad y se normalizan las prácticas apropiacionistas.
6. En la dialéctica del sujeto: el autor se camufla o está en las nubes (para reformular los modelos de autoría: coautoría, creación colaborativa, interactividad, anonimatos estratégicos y obras huérfanas).
7. En la dialéctica de lo social: superación de las tensiones entre lo privado y lo público.
8. En el horizonte del arte: se dará más juego a los aspectos lúdicos en detrimento de un arte hegemónico que ha hecho de la anhedonia (lo solemne + lo aburrido) su bandera.
9. En la experiencia del arte: se privilegian prácticas de creación que nos habituarán a la desposesión: compartir es mejor que poseer.
10. En la política del arte: no rendirse al glamour y al consumo para inscribirse en la acción de agitar conciencias. En un momento en que prepondera un arte convertido en mero género de la cultura, obcecado en la producción de mercancías artísticas y que se rige por las leyes del mercado y la industria del

entretenimiento, puede estar bien sacarlo de debajo de los focos y de encima de las alfombras rojas para devolverlo a las trincheras. (pp. 39-40).

Basándose en este decálogo de la actividad post-fotográfica, esta investigación busca definir qué prácticas artísticas podrían ser más interesantes para los adolescentes e intentar dotar al alumnado de una caja de herramientas post-fotográficas que les haga reflexionar acerca de sus hábitos de consumo audiovisual y les abra puertas a nuevas formas de entender su entorno digital.

Según Martín Prada (2018), Una de las principales herramientas post-fotográficas es la consciencia de que las imágenes en Internet son principalmente imágenes especulares, es decir, nos interesan en la medida en la que nos vemos reflejados en ellas. Son bastante reveladoras las declaraciones a este respecto de Mark Zuckerberg cuando, al explicar el funcionamiento del servicio de noticias de la plataforma (News Feed) explicaba a sus empleados que “una ardilla que muere frente a tu puerta puede ser más relevante para ti en estos momentos que la gente que muere en África” (Kirkpatrick & Vidal, 2011, p. 181)³.

Es preciso que el alumnado tome conciencia de que lo que les muestra la red es una especie de “ecosistema personal” en el que algunos algoritmos deciden qué publicaciones pueden ser de su interés basándose en su rastro digital. En cierto modo en las redes nos estamos habituando a “vivir rodeados de nosotros mismos” con todo lo que ello conlleva. Que la pulsión de contar historias es ancestral y común a todas las culturas de la humanidad es un hecho. Lo que quizás no está tan claro a priori es que lo que “merece ser contado” sí está dominado y filtrado por la cultura imperante. No es de extrañar, pues, que lo que consideramos digno de compartir esté fuertemente dominado por las lógicas televisivas y busquen en cierto modo hacernos los protagonistas de una película o un reality show (Costa & Tresserras, 2017). Esto constituye otra interesante consciencia a adquirir por parte del alumnado. Saber qué se considera “digno de ser contado” y ejercer de forma libre crítica y consciente su derecho a compartir imágenes o dejar de hacerlo. Es interesante que los alumnos entiendan la cultura televisiva como algo con lo que dialogar en sus procesos creativos y no tanto como una red

³ Citado en Candón Mena (2018, p. 3)

todopoderosa de la que es imposible escapar.

El objetivo de esta caja de herramientas post-fotográfica es dotar a los alumnos de una serie de recursos que les hagan ser capaces de adoptar roles que les habiliten a desactivar la visualidad normativa. Que puedan ser libres de adoptar patrones anti-hegemónicos y emancipadores. Formar alumnos que sean capaces de ver más lejos. De ver más allá. Se busca que el alumnado desarrolle una conciencia crítica con la información que recibe durante esa hora y media diaria que mira la pantalla de su teléfono. Que sean capaces de leer la auténtica información que se esconde en el internet del Clickbait y los filtros de Instagram. Y por qué no, que vayan un paso adelante y le saquen partido a las particularidades del internet de la época que les ha tocado vivir. Que experimenten, jueguen, dibujen e interactúen hasta encontrarle las costuras a la realidad.

Patiño (2017) hace suyas unas declaraciones de la crítica Aurora Fernández Polanco que sugiere “el arte puede ayudarnos a fabricar un imaginario para huir de la amenaza de la irrealización. Cuando veo determinadas obras, piezas enigmáticas que reclaman de mí una atención prolongada, no puedo dejar de pensar cómo en ellas se cristaliza la relación del arte con la sociedad” (p. 27). Se apela a que los artistas (en el caso del alumnado, futuros artistas) a que sean capaces de dialogar con el ritmo de percepción imperante. Que generen obras como las vídeo-instalaciones de Bill Viola que inviten a reflexionar sobre la velocidad de nuestro mundo. Que promuevan la conciencia sensorial frente al embotamiento y la anestesia generalizados por los medios de comunicación.

La inmediatez de este mundo-zapping en el que todo cambia vertiginosamente y a la vez nada cambia hace que sea especialmente interesante mezclar estos contenidos con la conservación del patrimonio. Trabajar en el salto que se produce entre la velocidad atroz de lo que nos rodea y la quietud reposada de los siglos. Ninguna época ha estado tan interesada por la memoria como la nuestra. Huyssen & Fehrmann (2002)⁴ plantean una paradoja con respecto a ese giro hacia la memoria:

Cada vez más, los críticos acusan a la cultura de la memoria contemporánea de amnesia, de anestesia u obnubilación. Le reprochan su falta de capacidad para recordar

⁴ Citado en Rubiano Pinilla (2013, p.553)

y lamentan la falta de conciencia histórica. La acusación de amnesia viene envuelta invariablemente de una crítica a los medios, cuando son precisamente esos medios (...) los que día a día nos dan acceso a cada vez más memoria. ¿Qué sucedería si ambas observaciones fueran ciertas, si el boom de la memoria fuera inevitablemente acompañado por un boom del olvido? (p. 22)

Ha llegado un momento en el que es frecuente ir a un concierto y ver a algunos espectadores que lo graban prácticamente entero en vídeo. Gente que prefiere concentrar su atención en conseguir obtener una copia replicable del momento que está viviendo a vivirlo sin más. Es algo similar a lo que relata Bourdieu (2003) acerca de la fotografía de una fiesta familiar “Es vivida por todos como después será vista, y el buen momento lo parece aún más porque ella (la fotografía) se encarga de revelarlo como un buen recuerdo. Será vista como fue vivida, con todo el coro de risas y bromas que prolongan y despiertan las risas y las bromas de la fiesta” (p. 65). El registro de la fiesta en el álbum de la familia certificaba los momentos estrella de la vida familiar y permitía revisitarlos. La diferencia es que en el momento actual que viven las redes sociales la recompensa es doble, ya que al almacenamiento del que hablaba Bourdieu se suma la posibilidad de contarlo en directo en nuestras redes y recibir por ello feedback inmediato.

Esto ocurre de forma análoga en contextos patrimoniales y turísticos. En la Alhambra, por ejemplo, buena parte de los visitantes no llegan a disfrutar plenamente de la experiencia. Anteponen el registro de su visita para poder revisarlo en un posible futuro (o para compartirlo en el acto) a la experiencia misma. De hecho, ya hay agencias de viajes que publicitan sus rutas para hacerse “las mejores fotos para tus redes sociales”. Agencias que venden ya no la experiencia de conocer un lugar, sino la promesa de poder registrarlo y compartirlo en las redes. La cámara se ha constituido casi de forma involuntaria como un mediador entre el individuo y el patrimonio y por eso es una herramienta poderosísima para su estudio y trabajo.

2.3 - Educación Patrimonial

“Sin emoción no hay curiosidad, no hay atención, no hay aprendizaje, no hay memoria. Y la memoria es el sedimento de nuestro patrimonio.”

Francisco Mora

Si en el capítulo anterior queda patente la relación que ha existido y existe entre la fotografía y el patrimonio, en este se indaga acerca de cómo se ha tratado tanto históricamente como en la actualidad la enseñanza del patrimonio. Martín Cáceres & Cuenca López (2015) definen la educación patrimonial como

la disciplina responsable de analizar y desarrollar propuestas didácticas (en contextos educativos formales, no formales e informales) de carácter investigativo, transdisciplinar y sociocrítico, en el que el diseño y desarrollo de finalidades, contenidos y estrategias metodológicas propicien la construcción de valores identitarios, fomentando el respeto intercultural y el cambio social, y conduciendo a la formación de una ciudadanía socioculturalmente comprometida (p. 6).

El mundo de la educación patrimonial, al igual que muchas otras disciplinas ha cambiado con la llegada de internet. La aparición de nuevas herramientas ha abierto un abanico de posibilidades que está afectando irreversiblemente a la educación y la forma en que se produce. No en vano, Fontal Merillas (2013)⁵, señala que “Internet es, posiblemente, el lugar en el que mayor número de propuestas educativas en torno al patrimonio se generan, tanto desde instituciones públicas como privadas, permitiendo la implicación a colectivos muy diversos” (p. 109). El potencial de estas nuevas herramientas es prácticamente infinito. Su buena aplicación y la posibilidad de que den fruto dependerá de los docentes, de los contextos donde se apliquen y de la forma en que se regulen todas estas nuevas formas de aprendizaje.

Ibáñez-Etxeberria, Fontal Merillas, & Rivero Gracia (2018) hacen una interesante revisión histórica acerca del patrimonio como materia curricular en España y su práctica educativa. En ella se pone de relieve que la educación patrimonial lleva casi 30 años presente en el sistema educativo de nuestro país desde que la LOGSE la introdujese por primera vez entre los objetivos generales de educación primaria en 1990. Más tarde, en 2006 la LOE completaría la definición de patrimonio de la ley anterior desvelando un enfoque más amplio que incluía ámbitos como el cultural, artístico, histórico, musical, danza, artes plásticas, arte de nuestro tiempo,

⁵ Citado en Martín Cáceres & Cuenca López, (2015, p.106)

manifestaciones culturales específicas de la motricidad humana tales como los deportes, los juegos tradicionales, las actividades expresivas...) y también más complejo en cuanto a su naturaleza (material e inmaterial).

En 2014 la LOMCE reformula el concepto de patrimonio reforzando su presencia en el currículo tanto de primaria como de secundaria insistiendo especialmente en la dimensión histórica, el conocimiento, el estudio, la valoración, el respeto y la responsabilización ciudadana en el devenir del legado histórico y cultural. La revisión histórica también señala que las entidades competentes autonómicas han desarrollado cada una por su cuenta aún más los contenidos patrimoniales, lo que demuestra que la presencia de la educación patrimonial en los currículos es considerable.

Buena señal de la importancia a nivel legislativo que se le da a la educación patrimonial es la aprobación en 2013 del Plan Nacional de Educación y Patrimonio (PNEyP). Este plan fue desarrollado dentro de los Planes Nacionales de Patrimonio Cultural, creados como instrumentos de gestión de los bienes culturales, y coordinados desde el Ministerio de Cultura a través del Instituto del Patrimonio Cultural en España (IPCE). El PNEyP, cuenta con dos programas generales: el de Investigación en educación patrimonial e innovación en didáctica del Patrimonio, y el de Formación de educadores, gestores y otros agentes culturales e investigadores en educación patrimonial. Además, como instrumento de evaluación y valoración se creó también el Observatorio de Educación Patrimonial en España (OEPE).

Ibáñez-Etxeberria y otros (2018) señalan que resulta interesante observar que pese a la aparente importancia del patrimonio cultural en el currículo el Análisis del tratamiento del Patrimonio Cultural en la legislación educativa vigente recogía que el 69,7% de los centros participantes en el estudio (n=682) declaraban que la presencia del patrimonio en el currículum era susceptible de mejora y que solamente el 18% de los docentes había llevado a cabo algún proyecto específico de innovación docente relacionado con el patrimonio cultural. También es interesante analizar los libros de texto y comprobar que el patrimonio es rara vez utilizado como algo más que una ilustración o ejemplo. De hecho, suele aparecer principalmente en las hojas con actividades de ampliación en lugar de formar parte estructurante o articuladora de los contenidos de las diferentes asignaturas.

Esta disonancia entre la presencia del patrimonio en los textos legislativos y su

aparición en las aulas debe ser motor de un cambio en la forma de impartir el patrimonio comenzando por la concepción misma de qué enseñar por patrimonio. De hecho, esta cuestión es el centro de un intenso debate entre investigadores que señalan que, aunque sigue existiendo una gran carga tradicionalista al trabajar el patrimonio, cada vez hay más líneas de pensamiento que apuestan por métodos más abiertos, flexibles, interactivos y dinámicos que auguran un futuro prometedor.

Martín Cáceres & Cuenca López (2015) hacen una interesante revisión del panorama investigador nacional e internacional en este sentido destacando tanto trabajos centrados en la educación formal (Ávila (2001), Gillate (2014), González (2007) o Lleida (2010)) como en la educación no formal (Hernández y Rojo (2012), Santacana y Llonch (2012), Rico (2009) o Rivero (2011)) entre muchos otros. De este estudio resulta llamativo que la mayor parte de propuestas de mejora están ligadas a entornos de aprendizaje informal como museos o Centros de interpretación que en los últimos años han realizado un importante esfuerzo de planificación de recursos para facilitar el aprendizaje mediante la práctica y la interacción desterrando en lo posible la observación pasiva. Por el contrario, el aprendizaje reglado en las aulas queda un poco más desatendido. No obstante, esta prevalencia de los contextos museísticos no es problemática, ya que muchos de los mecanismos desarrollados en los mismos pueden ser extrapolados a otros contextos con relativa facilidad.

2.4 - ¿Qué tipos de patrimonio enseñar?

Uno de los debates más extendidos en este ámbito de la innovación en enseñanza patrimonial se centra en qué concepto de patrimonio que se imparte. Ya Ballart (1997) afirmaba que el valor de los bienes patrimoniales no es consustancial a los propios objetos, sino que es un concepto relativo añadido por las personas. Desde ahí muchos teóricos se acercan a que la idea de patrimonio que hay que transmitir debe estar apoyada en lo social y tener un carácter holístico (Cuenca López & Giménez Estepa, 2006).

Actualmente en el patrimonio predomina una visión excesivamente temporal y monumental. Es decir, el patrimonio se valora principalmente según criterios de antigüedad y reconocimiento institucional (Martín Cáceres & Cuenca López, 2015). Aunque es cierto que en los niveles educativos más bajos sí se conecta con aspectos más simbólicos de patrimonio inmaterial como fiestas populares, costumbres... Según se

avanza en el sistema educativo, la presencia de estos bienes culturales va sustituyéndose por elementos del patrimonio histórico-artístico o natural.

El patrimonio científico-técnico es el gran olvidado y su presencia ya sea en las aulas como en las programaciones docentes es escasa cuando no prácticamente nula.

Es deseable que el patrimonio comience a impartirse desde un enfoque total y múltiple donde haya espacio para constructos culturales de naturaleza individual, dual y social tanto materiales como inmateriales y que abarquen todo tipo de disciplinas (Histórica, artística, documental, oral, arqueológica, etnográfica...)

De hecho, la revolución tecnológica en la que vivimos lleva camino de generar nuevos tipos de patrimonio como la cultura digital. No en vano ya en el año 2003 la UNESCO aprobaba la “Carta para la preservación del patrimonio digital” en la cual se vislumbra ya un cierto reconocimiento al patrimonio digital y alienta a la “conservación activa de materiales informáticos de valor perdurable dignos de ser conservados de para las generaciones futuras.”(UNESCO, Conferencia General 32ª, 2003)

Por tanto, parece lógico que ante esta pléyade de variedades patrimoniales sea lógico cultivar en los alumnos una mirada abierta y global acerca de los bienes legados por sus antepasados que se base más en sus relaciones patrimonio-identidad que en criterios de estricta antigüedad o reconocimiento institucional. Fontal Merillas (2009) señala que la inclusión de una dimensión afectiva y de desarrollo personal en la enseñanza del patrimonio eleva el nivel de significatividad del aprendizaje. Este sistema de aprendizaje donde los individuos se involucran de forma activa refuerza el conocimiento del patrimonio y se propicia su preservación y transmisión a las siguientes generaciones.

Como contrapartida, Domínguez Almansa & López Facal (2017), puntualizan que estos conocimientos patrimoniales basados en lo afectivo-identitario deben combinarse también con criterios de racionalidad para huir de emociones banales o peligrosas. Teniendo en cuenta lo anteriormente citado sería deseable desarrollar un modelo integral de educación patrimonial que según debería estar caracterizado por:

- Tener un enfoque íntegramente educativo para la comprensión y el tratamiento del patrimonio cultural.

- Aproximarse desde lo emotivo y lo cognitivo a los procesos que se generan en torno al patrimonio intentando combinarlo con una lógica racional.
- Incluir el arte contemporáneo y por extensión la cultura contemporánea dentro del concepto de patrimonio cultural.
- Ordenar los procesos de aprendizaje en torno al patrimonio cultural partiendo de una secuenciación del conocimiento en un orden significativo.
- Desarrollar el concepto de “patrimonios” desde la dimensión personal a la colectiva, en círculos concéntricos (personal, familiar, local, nacional, universal) (Maldonado Esteras, 2015, p. 125)

2.5 - ¿Cómo se enseña el patrimonio?

Una vez enunciado qué tipo de patrimonio debería impartirse sería necesario ocuparse de cómo hacerlo. Para ello el PNEyP señala como línea prioritaria de investigación “la integración de las TIC en nuevos modelos de enseñanza-aprendizaje” y dado el momento de revolución tecnológica que vivimos parece legítimo basar las nuevas propuestas relativas a la educación patrimonial en las TIC. No obstante, se hace necesario puntualizar que la introducción de estas tecnologías ha de hacerse desde una planificación muy cuidada y fundamentada, ya que las tecnologías fácilmente fascinan y las posibilidades que ofrecen pueden quedarse frustradas en procesos complejos y poco significativos o ambas cosas a la vez. Maldonado Esteras (2015) aporta también una tabla con los pros y los contras de la introducción de las TICs en los procesos de aprendizaje patrimonial (Ver fig. 4, p. 49).

Los principales avances en el campo de la educación patrimonial con las TIC se han realizado en ámbitos relacionados con las Ciencias Sociales y las Ciencias de la naturaleza tanto en primaria como en secundaria. Buen ejemplo de ello es el propuesto por Fraile-Jurado & Sánchez-Escalera (2016). El campo de las artes plásticas ha sido históricamente un buen caldo de cultivo para la enseñanza del patrimonio, pero sin embargo apenas hay proyectos de investigación que aúnen TICs, artes plásticas y patrimonio. Lograr una propuesta sólida que aúne estos tres conceptos será uno de los objetivos fundamentales del presente trabajo.

La aparición de la llamada web 2.0 en 2004 fue lo que supuso un auténtico salto cualitativo en lo referente a la educación y divulgación del patrimonio. Por primera vez

el diálogo online no era un monólogo del editor de la página web, sino que comenzó el fenómeno de las comunidades de usuarios y se empezaron a vislumbrar nuevas formas de interactuar en red. Estas tecnologías permiten compartir y crear recursos de forma colaborativa. Son estos contenidos a los que se refería la UNESCO como patrimonio digital.

Un buen ejemplo cercano es el perfil de la pequeña localidad granadina de Montefrío. En sus perfiles de redes sociales, Patrimonio de Montefrío⁶ ha logrado que una parte importante del pueblo se involucre en la creación de un espacio virtual común donde se comparte todo tipo de información especialmente de carácter etnográfico (costumbres, valores...) Buena parte de su secreto reside en que mantiene un perfil bastante activo en las principales plataformas 2.0 (Facebook, Twitter, YouTube, Instagram...) Acerca de la web 2.0 y las herramientas de participación, Maldonado Esteras (2017), apunta que muchos autores como la psicóloga social Dolors Reig hablan de un paso de las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) a las TEP (Tecnologías del empoderamiento y la participación) pasando por las TAC (Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento) (Ver fig. 5, p. 49).

Todo este panorama de aprendizaje colaborativo entre iguales en línea enlaza con una visión comunicativa del aprendizaje en la que la educación y la comunicación son dos partes de una misma cosa. Se parte de la premisa de toda educación depende de una comunicación y esta puede producirse en una comunidad, a través de la realización de un trabajo o a través de las redes personales, lo que actualmente engloba a las redes sociales. Siempre que sea posible, la propuesta didáctica trabajará con materiales de bajo coste, licencias gratuitas o freeware y códigos abiertos. Un ejemplo clave es el uso de Códigos QR, ya que, por su bajo costo, bajo impacto visual, fácil actualización, carácter modernizador y reversible constituyen una herramienta muy interesante para comenzar la implementación de la realidad aumentada en las ciudades y ampliar la información de los bienes patrimoniales.

Dentro de esta lógica comunicativa del aprendizaje Domínguez Almansa & López Facal (2017) describen una serie de pasos de acercamiento al patrimonio a través de tres líneas que se entrelazan.

⁶ <https://patrimoniodemontefrio.org/> [consultado en fecha 01/06/2019]

- El rechazo a proporcionar patrimonios predeterminados, sino a abrir procesos de apropiación en entornos próximos o alejados, desde el paisaje en su totalidad hasta elementos que lo integran
- La voluntad de propiciar procesos de identificación como escenario para la construcción de identidades sociales inclusivas
- Incide en el papel que desempeñan en estos procesos de conocimiento lo racional y lo emocional, de forma no excluyente. (p. 50)

Ya que el proceso de identificación social es indisociable del de apropiación patrimonial. Resulta conveniente estudiar e identificar las diferentes facetas por las que un individuo se puede identificar con un bien patrimonial para saber cómo funcionan los mecanismos de apropiación cultural y poder accionarlos en el alumnado. A este efecto, Maldonado Esteras (2015) establece una valoración de distintos programas basados en lo que ella denomina las 6 dimensiones de la educación patrimonial.

- **Interpretación/Facilitación**

Consiste en que, apoyándose en información científica, se explique el patrimonio de forma adaptada al interlocutor. Para hablar de interpretación hay que poner la clave más en la traducción que se hace del patrimonio que en este mismo.

- **Apropiación/Aprehensión**

Se basa en el principio de que cuando un elemento patrimonial aparece implicado en nuestras vivencias o sentimientos pasa a estar ligado a nuestra memoria, a formar parte de nuestra identidad. Esta dimensión de la educación patrimonial está íntimamente ligada a los procesos de pertenencia, identidad, caracterización, propiedad...

- **Sensibilización**

Es un proceso vital para que el aprendizaje patrimonial pueda considerarse exitoso. Consiste básicamente en el cultivo del respeto por el patrimonio propio o ajeno. A este respecto, Fontal Merillas (2009) afirma, por su parte, que cuando un individuo esta sensibilizado hacia la importancia del patrimonio, se suelen dar una serie de situaciones o comportamientos tales como:

- Apertura a la ampliación del conocimiento acerca del patrimonio cultural en toda su extensión.
- Disponibilidad hacia la comprensión de las claves que permiten interpretar el patrimonio cultural.
- Actitud de respeto hacia las realidades patrimoniales propias y ajenas.
- Valoración y protección de los elementos patrimoniales propios y ajenos.
- Disponibilidad al disfrute del patrimonio cultural.
- Reconocimiento de la importancia de la transmisión del patrimonio cultural (p. 206).

- **Patrimonialización**

Los procesos de patrimonialización están basados en todas las dimensiones anteriores. Son básicamente la suma de conocer un bien patrimonial, ser sensible a su estado, valorarlo como un bien importante a conservar e identificarlo en cierto modo como propio. La patrimonialización está íntimamente relacionada con los procesos sociales e identitarios ya que al sentirlos como propios “nos duele” ese patrimonio. Si le sucede algo nuestra identidad se verá afectada.

- **Identización**

Es la consecuencia final de todas las dimensiones del aprendizaje patrimonial anteriores. Cuando se produce una identización el sujeto adopta un rol activo y principal respecto del patrimonio. El individuo reconoce en los bienes patrimoniales con los que se identifica aquello que lo define y lo separa de otros individuos.

Todos estos procesos son los mecanismos por los que la educación patrimonial opera y que las actividades basadas en la fotografía y post-fotografía incluidas en esta propuesta didáctica deberán accionar.

3. - PROPUESTA DIDÁCTICA DE INTERVENCIÓN: APRENDIZAJE DE FOTOGRAFÍA Y POST-FOTOGRAFÍA APLICADA A TRAVÉS DEL PATRIMONIO EN BACHILLERATO ARTÍSTICO

Una vez construido el marco teórico, a continuación, se desarrolla una propuesta didáctica de intervención para la asignatura de Cultura audiovisual de 1º de Bachillerato en modalidad de Artes.

3.1 – Presentación

Esta propuesta didáctica está concebida para poderse llevar a cabo en cualquier bachillerato de artes, en la asignatura de Cultura Audiovisual, no obstante, algunas de sus actividades podrían ser fácilmente adaptables a Educación Plástica y Visual de 4º de ESO. Para su desarrollo y exposición adecuada a un contexto se ubicaría en las clases de 1º de Bachillerato de la Escuela de Arte de Almería en la asignatura troncal de opción Cultura Audiovisual en el curso de 1º de Bachillerato de Artes. Se plantea la actividad para un grupo de 14 alumnos de clase socioeconómica media y un rendimiento bastante uniforme. Dentro del grupo hay 3 estudiantes que tienen un año más que el resto por haber repetido algún curso de Secundaria y uno es 2 años mayor al venir de un FP de grado medio.

En principio no se contempla la posibilidad de trabajar de forma interdepartamental con otras asignaturas, pero el programa es flexible y susceptible de cambio para asumir alguna colaboración con otra asignatura.

3.2 – Objetivos

En relación a los objetivos citados en el Decreto 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, los objetivos a cumplir por el alumnado en esta propuesta didáctica serán:

- Apreciar el valor de los medios de comunicación en una sociedad democrática y saber reconocer y diferenciar realidad de ficción.
- Trabajar con redes sociales y concienciar a los alumnos acerca de las implicaciones y las posibilidades expresivas de su uso.
- Aprender a realizar fotografías de forma consciente y meditada y a desarrollar

discursos en torno a ellas.

- Sensibilizar acerca de la importancia del patrimonio como componente identitario
- Propiciar el uso de los valores patrimoniales como formas de acción cultural.
- Impulsar el conocimiento de los distintos tipos de patrimonio y concienciar al alumnado en su cuidado y respeto
- Cultivar la identidad propia, los procesos vivenciales, los recuerdos, la expresividad, etc.... mediante el patrimonio.
- Promover la creación de canales de diálogo entre individuos para lograr la fundación de comunidades patrimoniales 2.0

3.3 – Competencias

De acuerdo con el Decreto 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, las siguientes competencias se desarrollarán en los niveles definidos a continuación.

- **Comunicación Lingüística (CCL)**

Se precisa de determinadas destrezas lingüísticas para poder expresar con claridad los proyectos ideados. Será necesaria una especial fluidez en la explicación hablada y/o escrita de procesos mentales abstractos.

- **Competencia Matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)**

Se necesitan unos conocimientos mínimos de geometría plana para comprender las reglas de proporción y encuadre de las imágenes.

- **Competencia Digital (CD)**

Probablemente una de las más necesarias para esta propuesta didáctica. Serán necesarias unas nociones básicas para la operación correcta de cámaras fotográficas y smartphones, así como para la navegación web y el manejo de redes sociales.

- **Aprender a aprender (CAA)**

Las actividades desarrolladas y su naturaleza abierta promueven la curiosidad en el alumnado y abren la puerta a que los alumnos realicen actividades de corte similar

por cuenta propia.

- **Competencias sociales y cívicas (CSC)**

El trabajo en redes sociales promueve la interacción entre todos los alumnos (incluso los ajenos al aula) y ayuda a desarrollar valores como el respeto a la diversidad. Se promueve también un uso naturalizado y crítico de las redes sociales y se previenen problemas como el ciberbullying. Se trata de que los alumnos encuentren espacios abiertos donde expresarse, relacionarse y participar de los discursos de otros.

- **Conciencia y expresiones culturales (CEC)**

El trabajo con el patrimonio histórico-artístico promueve el conocimiento, la apreciación y la valoración crítica de las diferentes manifestaciones culturales y artísticas que rodean al alumnado. Se propicia que los alumnos entiendan la importancia del patrimonio a nivel histórico y social.

- **Sentido de la Iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP)**

Las actividades propuestas tienen como centro el alumnado, promoviendo una participación activa de los mismos alumnos como sujetos de su propio aprendizaje. Se trata de actividades que suscitan procesos de descubrimiento y autoconocimiento en los que el alumno pone a prueba su capacidad de convertir ideas en actos.

3.4 - Contenidos

La siguiente propuesta didáctica para la asignatura de Cultura audiovisual consiste en una actividad transversal que relaciona contenidos de los bloques 1 y 2 del temario mediante el objetivo transversal de: *Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural* citado en el artículo 11 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. Los contenidos desarrollados en esta unidad didáctica ordenados por sus respectivos bloques son los siguientes.

Bloque 1. Imagen y significado.

La imagen representada: funciones y forma. Evolución de la construcción de imágenes fijas a lo largo de la historia del arte. Los medios audiovisuales y sus características principales. Evolución de los medios y lenguajes audiovisuales. El lenguaje de los "New Media". Comparativa histórica de los hitos de la fotografía, el cine, la televisión, la radio,

el multimedia y los nuevos medios. El mundo audiovisual como representación del mundo real. Funciones de la imagen. Trascendencia de la valoración expresiva y estética de las imágenes y de la observación crítica del entorno.

Bloque 2. La imagen fija y su capacidad expresiva.

Características propias de la imagen fotográfica en relación a otras imágenes fijas. El encuadre en la imagen fija. La fotografía en blanco y negro, y en color. Características principales. La realidad paradójica. La obra gráfica de Chema Madoz. Elementos expresivos y usos de la imagen fija. Los códigos que configuran los diferentes lenguajes. La función ilustradora de la imagen (imagen y texto). La composición de imágenes fijas. Ritmo visual. Elaboración de historias gráficas mediante imágenes de uso público. La fotografía en la publicidad. Sistemas de captación de imágenes. La cámara fotográfica. Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes. Tratamiento de imágenes digitales. Historia de la fotografía

En relación a estos contenidos extraídos del currículo se establecen los siguientes contenidos específicos para la presente propuesta didáctica.

CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
PA-TA-TA Ejercicios técnicos	Aprender a manejar técnicamente una cámara Conocer el funcionamiento teórico de una cámara.	Sensibilizarse y adoptar una postura crítica ante la imagen-souvenir. Adoptar una actitud constructiva y propositiva ante la abundancia de imágenes de internet.
PALIMPSESTOS FOTOGRÁFICOS Stacking de fotografías	Manejar básicamente programas de retoque fotográfico. Aprender a reencuadrar una imagen y a realizar composiciones abstractas	Desarrollar una mirada fotográfica alternativa que responda a intereses expresivos propios.
DIÓGENES DIGITAL Creación de perfiles Collage móvil	Reflexionar y estructurar un proyecto fotográfico en torno a un concepto único.	Aprender a manejar las redes sociales de forma creativa y crítica.
FOTOMISIONES ALHAMBRA Contribuciones a perfiles	Aprender a trabajar con imágenes existentes y a construirles significado.	Desarrollar sensibilidad hacia el patrimonio y su

VACACIONES EN GOOGLE MAPS Fotoperiodismo de salón	Aprender las destrezas técnicas para replicar fotogramas.	mantenimiento. Implicarse emocionalmente en un proceso de salvaguarda del patrimonio.
INDIANA JONES WAS HERE Fotografías encadenadas	Aprender a manejar diferentes aplicaciones de Redes Sociales	Apreciar la diversidad cultural.
QR GUERRILLA Elección patrimonial Creación e implementación QR	Aprender a crear códigos QR a partir de contenido propio o ajeno online.	Admirar el patrimonio de la ciudad y apreciar el entorno urbano.
MEMEVALUACIÓN Comunicación mediante memes	Aprender a manejar los memes como herramienta de comunicación.	Valorar críticamente propuestas de mejora y cambio urbano en entornos patrimoniales. Meditar acerca de los memes y sus posibilidades como medio de comunicación.

3.5 – Metodología

Las estrategias metodológicas utilizadas variarán en función de los contenidos a impartir. Por regla general se propone una metodología activa centrada en la participación del alumnado que recoge estrategias de debate, trabajos en equipo, por parejas e individual, estrategias de búsqueda de información e investigación y lección magistral participativa.

3.5.1 – Recursos y Materiales

A continuación, se recogen los recursos y materiales utilizados a lo largo de la propuesta didáctica organizados por actividades. Para leer las URL completas véase Anexo 10: Materiales Web (p. 58)

- **PA-TA-TA** (Ver anexo 2, p. 50)

[Conceptos básicos de fotografía.](#)

[Generador de rostros ficticios](#)

[Pro Photographer vs Cheap Camera](#)

[Anuncio Iphone](#)

- **PALIMPSESTOS FOTOGRÁFICOS** (Ver anexo 3, p. 51)

Obtención del programa Gimp
Tutorial Gimp – Superposición

Corinne Vionnet – Photo Opportunities
(2011)

- **DIÓGENES DIGITAL** (Ver anexo 4, p. 52)

Publicidad Coca-Cola

Fotografías similares

Gente bebiendo agua

Afectos formales.

Gente bebiendo agua mal

Portales de La Coruña

Gente haciendo fotos con un iPad

El bajonazo a través del comic

Arias Cañete comiendo

Recortes de fotogramas de los Simpson

Flyers de magos africanos

Follow Me

Palmeras de chocolate

Joaquim Schmidt – The Missing Picture

Lettering de Tebeos

2010

Servilletas de bar

- **VACACIONES EN EL GOOGLE MAPS** (Ver anexo 6, p. 54)

Lory Money – Vacaciones en el Google
Maps

Instant StreetView: Escribe el nombre
de un lugar y visita un lugar aleatorio de
esa ciudad/pueblo

Geoguessr: Juego con Google maps en el
que apareces en algún lugar aleatorio de
Google maps y tienes que intentar
adivinar dónde estás.

Michael Wolf – A series of unfortunate
events

MapCrunch: Visita un lugar aleatorio de
Google maps

Joaquim Schmidt – O Campo 2010

Mishka Henner – Dutch Landscapes
(2011)

- **INDIANA JONES WAS HERE** (Ver anexo 7, p. 55)

Indiana Jones en la escuela de Artes de
Almería

Malkovich Malkovich Malkovich

- **QR GUERRILLA** (Ver anexo 8, p. 56)

PACO GRACO – Patrimonio común de
gráfica comercial

Documental sobre mapas invisibles

Generador de códigos QR

Portadas de discos escondidas en
nuestras ciudades

Mapas invisibles

Unos tipos Duros

- **MEMEVALUACIÓN** (Ver anexo 9, p. 57)

[Memes de Almería](#)

[Generador de memes 2](#)

[Generador de memes](#)

Además de estos recursos didácticos, para el desarrollo de la actividad los alumnos deberán contar con las siguientes herramientas e instalaciones del centro:

- * Cámara de fotos digital (al menos una por cada dos alumnos) Preferiblemente que tengan ajustes manuales y a poder ser, réflex, aunque no es necesario.
- * Smartphone (el 98% de los adolescentes de esta edad cuentan con uno) en el caso de que algún alumno no tenga se permitirá compartirlo con algún otro alumno.
- * Conexión Wi-Fi proporcionada por el centro
- * Sala de ordenadores (4 sesiones de 1 hora) proporcionada por el centro. Al menos 1 ordenador por cada 2 alumnos.
- * Aula con proyector o pizarra digital y mesas de trabajo.

3.5.2 - Actividades

La presente propuesta educativa está vertebrada en torno a 8 actividades independientes pero ligadas entre sí como una secuencia de aprendizaje. Aunque las actividades exploran distintos campos de conocimiento y a priori en un momento dado podrían realizarse de forma independiente, están ordenadas de forma que haya un tren de pensamiento que las va enlazando para maximizar su impacto en el alumnado, por tanto, es altamente recomendable, aunque no indispensable, ejecutarlas en el siguiente orden. Para cada una de las distintas actividades se han desarrollado hojas con información para repartir entre los alumnos que pueden encontrarse en los anexos.

PA-TA-TA (Ver anexo 2, p. 50)

Duración aproximada: 2 sesiones de 1 hora

Esta actividad supone una Iniciación a la fotografía desde un punto de vista tradicional. Se trata de que el alumnado aprenda tanto el manejo básico de la cámara como a aprender a ver las fotos “sin la cámara”. Serán clases muy dinámicas que alternen pequeñas explicaciones teóricas en forma de clase magistral con ejercicios

prácticos a poder ser fuera del aula (pasillo, patio, alrededores del centro...) Los ejercicios irán encaminados a que los alumnos comprendan y sepan manejar con soltura tiempos de obturación, aperturas de diafragma y sensibilidad ISO con fines expresivos. Se realizarán ejercicios con aperturas altas y bajas para explicar los conceptos de profundidad de campo y bokeh y también se introducirán al alumnado conceptos como Horizontalidad, líneas, distorsión... Por último, se impartirán unas nociones de composición, encuadre y recorte y sus propiedades expresivas y de relectura de imagen. Como corolario se realizará un debate acerca de si hace falta realmente una buena cámara para hacer buena fotografía y los pros y contras de la fotografía móvil.

El objetivo de esta actividad es conseguir que los alumnos tengan unas nociones mínimas de fotografía, que la conozcan y la puedan experimentar y que esta base les permita comprender de otra forma las virtudes que les ofrecen las cámaras de sus teléfonos móviles, que hasta hace poco han sido vistas como “menos cámaras”.

PALIMPSESTOS FOTOGRÁFICOS (Ver anexo 3, p. 51)

Duración aproximada: 2 sesiones de 1 hora

Esta actividad intenta que los alumnos reflexionen acerca del turismo y la forma en que se ha retratado históricamente. Que reflexionen sobre los Foto-souvenirs y la mirada normativa al patrimonio. Se les pondrá en contacto con el trabajo de Corinne Vionnet, artista dedicada a recopilar y superponer imágenes de bienes patrimoniales retratados por gente anónima en internet con puntos de vista muy similares. El trabajo supone una reflexión acerca de lo reiterativos que podemos llegar a ser y acerca de la iconicidad de las vistas y el patrimonio.

Tras el debate y la introducción, se les organizará por parejas en el aula de informática para emular las fotos de Corinne Vionnet con elementos patrimoniales cercanos al alumnado. La idea es que cada pareja elija un bien patrimonial andaluz y mediante búsqueda en internet localicen imágenes tomadas desde más o menos el mismo lugar. Una vez realizada la búsqueda se les dará una pequeña introducción a GIMP (Alternativa gratuita y libre a Photoshop) para realizar la superposición de imágenes o stacking de forma similar a la artista.

Es recomendable que los bienes patrimoniales elegidos por los alumnos sean en cierto modo icónicos y tengan una o varias vistas predeterminadas. Por otro lado, es

importante que el patrimonio elegido sea en cierto modo cercano al alumno, para que el aprendizaje sea más significativo.

DIÓGENES DIGITAL (Ver anexo 4, p. 52)

Duración aproximada: 1 sesión de 1 hora

En esta actividad se realizará una introducción al concepto de serie y a la variación sobre el tipo. Para ello se incidirá en el afán coleccionista como disciplina artística distinguiendo coleccionismo formal o conceptual con multitud de ejemplos en redes de lo más variopinto (Véase Recursos y Materiales, p. 29). Con base a esta lluvia de ideas se instará a los alumnos a preparar perfiles de Instagram basados en algún tipo de coleccionismo referente a la salida de la siguiente sesión. Se les proporcionará una lista abierta de temas (Agua, azulejos, sombras, texturas, techos, suelos, personas, huellas del turista, huellas, mantenimiento, naturaleza vegetal, naturaleza animal...) sobre las que tendrá que orbitar su perfil.

Como complemento a la actividad anterior, partiendo de una imagen-postal de la Alhambra se pedirá a los alumnos que en grupos de 6 realicen un collage a partir de recortes de la fotografía anterior ampliando la imagen en sus terminales y colocando todos los teléfonos juntos de forma que la imagen final tenga un nuevo sentido.

Se ha elegido la Alhambra por enlazar con la siguiente actividad, lo lógico es que si la actividad Foto-misiones está ubicada en otro lugar, la fotografía normativa a deconstruir sea de ese otro espacio a visitar.

FOTOMISIONES. La historia de la Alhambra jamás contada. (Ver anexo 5, p. 53)

Duración aproximada: salida de campo (12 horas) y una sesión de 1 hora

Se trata de una actividad a realizar durante una salida de campo a la Alhambra de Granada que pone en valor todo lo aprendido en las actividades anteriores. La salida es a la vez recorrido cultural y safari fotográfico en busca de puntos de vista propios de diversos aspectos del monumento. El objetivo de la actividad es que los alumnos produzcan imágenes expresivas y técnicamente solventes apoyándose en lo aprendido en la primera actividad, pero intentando aportar un “algo más” y despegándose de la mirada normativa según lo aprendido en la 2ª actividad. Con estas premisas deberán ir realizando una colección de imágenes que subirán a los perfiles de Instagram creados en la actividad anterior.

Toda esta actividad llevará posteriormente aparejada una exposición pública en el taller de los resultados de la excursión fotográfica y un debate en clase acerca de las particularidades de la experiencia, los potenciales tanto artísticos como funcionales que los alumnos ven en el coleccionismo online en plataformas como Pinterest. Por último, se debatirá acerca de los pros y los contras de conocer el patrimonio de forma normativa o personal.

Como es lógico, en esta actividad puede cambiarse la Alhambra por cualquier otro elemento patrimonial, aunque es recomendable que sea un elemento cercano culturalmente al alumno, que dé juego para apoyar sobre él múltiples miradas específicas buscando un tema y que esté lo suficientemente alejado para convertirse en cierto modo en un acontecimiento especial dentro del curso.

VACACIONES EN EL GOOGLE MAPS (Ver anexo 6, p. 54)

Duración aproximada: 2 sesiones de 1 hora

En esta actividad los alumnos encontrarán utilidad artística y expresiva a herramientas que les son cotidianas como Google Maps haciendo foperiodismo de andar por casa. Para comenzar con un aire desenfadado se comenzará la clase con un video de la canción que da nombre a esta actividad, del artista Lory Money. Posteriormente se les introducirá en el trabajo de artistas como Michael Wolf (ganador de una mención especial en el World Press Photo por sus capturas de Street View) y las posibilidades creativas del uso de los mapas de Google. Para facilitar la actividad se agrupará a los alumnos en parejas y se les hará familiarizarse con el vagabundeo digital por Google maps mediante los juegos Geoguessr y MapCrunch donde el juego te suelta en cualquier lado y tienes que adivinar la ubicación sólo mediante lo que ves. También se hará hincapié en la opción de viajar al pasado ya que Google nos ofrece en ocasiones diferentes versiones de las mismas imágenes. Por último, se explicará el funcionamiento de herramientas de captura de pantalla para la realización de la actividad.

Los alumnos, agrupados por parejas deberán realizar capturas en entornos patrimoniales intentando dejarse llevar por el ambiente, por sus sensaciones, por una historia que ellos inventen... Al final de la actividad deberán entregar una o varias series de fotografías extraídas de Google Maps acompañadas de un breve texto explicativo o sugerente.

INDIANA JONES WAS HERE (Ver anexo 7, p. 55)

Duración aproximada: 1 sesión de 1 hora

Aprovechando que el centro en cuestión donde se realiza la actividad ha sido escenario de rodajes de cine (Escuela de Artes de Almería), la actividad propuesta es un juego de fotografías encadenadas comenzando por fotogramas de la película Indiana Jones y la Última cruzada. Se le dará al alumnado unas nociones sobre artistas que trabajan desde la emulación/homenaje/sátira como Sandro Miller.

A partir de esta base teórica, los alumnos se agruparán de 4 en 4 y el profesor irá enviando a los alumnos fotogramas de la película que los alumnos tendrán que replicar con sus teléfonos móviles y enviar como mensajes instantáneos al profesor para conseguir nuevos fotogramas que replicar y/o imágenes realizadas por el profesor. Los demás alumnos del grupo compartirán sus pesquisas mediante Instagram Stories que serán también evaluados por el profesor.

Lógicamente esta actividad es deudora de que el centro donde se desarrolla teóricamente la actividad es un lugar de especial valor patrimonial y da mucho juego por haber sido lugar de rodajes. No obstante, esta actividad puede realizarse en cualquier otro centro con fotografías más o menos abstractas tomadas por el profesor en el propio centro, en los alrededores o incluso con fotos históricas de la ciudad.

QR GUERRILLA (Ver anexo 8, p. 56)

Duración aproximada: 2 sesiones de 1 hora

En esta actividad el patrimonio pasa de ser un elemento de fondo para convertirse en objeto central de la actividad de la clase. A modo de introducción se propone un pequeño debate acerca de las diferentes propuestas de rehabilitación tras el incendio de Nôtre-Dame para posteriormente sacar a colación temas de rehabilitación y restauración locales.

Se trata de pulsar en el alumnado las teclas correctas para hacerle ver que el patrimonio puede cambiar tanto a mejor como a peor, que puede tanto recuperarse como perderse y sensibilizarlo con los patrimonios más frágiles de la “Almería por desaparecer” apoyándose en el documental de PACO GRACO y en el trabajo de Unos Tipos Duros. Se incidirá especialmente en el carácter personal del concepto de patrimonio y en cómo une a las comunidades y les sirve para identificarse.

Por último, se introduce la actividad en la que cada uno de los alumnos deberá

inmortalizar al menos un patrimonio frágil de la ciudad primero dibujándolo de memoria en clase y luego, fotografiándolo in situ. Estos dibujos e imágenes serán subidos junto a unos pequeños textos explicativos a una web colaborativa de todos los alumnos creada a tal efecto en Tumblr. La idea es que la web sirva para elaborar entre todos una colección de elementos en peligro que podrían desaparecer próximamente ligados a un mapa donde quedarán referenciados los intereses patrimoniales de la clase.

Posteriormente, como tarea optativa, a partir de estos posts se realizarán códigos QR que se imprimirán en papel pegatina para colocarse en las inmediaciones de esos lugares de patrimonio frágil y así crear un mapa de realidad aumentada para la ciudad.

En la actividad se valorarán tanto las actitudes demostradas en los debates, como la sensibilidad hacia el patrimonio elegido.

MEMEVALUACIÓN (Ver anexo 9, p. 57)

Duración aproximada: 1 sesión de 1 hora

La siguiente evaluación sirve como refuerzo de todo lo aprendido desde un punto de vista distendido y humorístico con la introducción de los Memes. Tras un pequeño debate acerca del humor en internet, se introducirá a los alumnos en la elaboración de memes acerca de su paso por el curso, su desempeño, el desempeño del profesor, opinión acerca de las actividades, conservación del patrimonio, etc.... Es una actividad que sirve a la par como reflexión final y autoevaluación.

3.5.3 – Periodización

La propuesta didáctica ocupará 12 sesiones de una hora y una salida de campo de una jornada.

Sesión 1

Durante esta primera sesión, se propiciará la familiarización con el manejo de la cámara. A lo largo de los primeros 30 minutos, atendiendo a la estrategia formativa de la clase magistral participativa se impartirán contenidos relacionados con conceptos básicos de utilización del aparato, así como sobre el manejo de obturador, diafragma y sensibilidad ISO. También se introducirán conceptos como Bokeh y profundidad de Campo. La información dada por el profesor se irá alternando con ejercicios prácticos para que los alumnos comprueben en el acto si están operando correctamente la

cámara. La segunda media hora de la clase estará destinada a la realización de ejercicios técnicos apoyados en la navegación por diferentes posts de la revista digital dzoom (Véase Recursos y Materiales, p. 29). Se repartirá a los alumnos una checklist de fotografías a realizar (Véase anexo 2, p. 50) y deberán enviarlas por e-mail al profesor.

Sesión 2

Una vez comprendida la técnica, en los primeros 20 minutos de la clase, mediante lección magistral apoyada en la navegación por diferentes posts de la revista digital dzoom (Véase Recursos y Materiales, p. 29), se introducirá a los alumnos en las reglas básicas de composición, tercios, líneas, horizontalidad... Tras esto, en los 10 minutos siguientes, se proyectará el audiovisual Pro-photographer vs Bad Camera. Los 20 minutos posteriores al vídeo se dedicarán al debate “Picasso y las acuarelas de los chinos”, en el que los alumnos deberán indagar acerca de si hace falta una buena cámara para hacer una buena fotografía. Cuando el profesor lo vea oportuno, deberá proyectar el anuncio de la cámara del Iphone (Véase Recursos y materiales, p. 29) para redirigir el debate los últimos 15 minutos hacia los pros y contras de la fotografía móvil.

Sesión 3

Esta sesión se realizará en el aula de informática. Durante el primer cuarto de hora de esta tercera clase se instará al alumnado a realizar una reflexión grupal acerca del turismo y los Foto-souvenirs mediante el uso en directo de búsquedas de Google Imágenes. El objeto del debate será que los alumnos reconozcan la existencia de una mirada normativa al patrimonio. Los siguientes 15 minutos servirán para introducir desde la ficha de la actividad (Véase anexo 3, p. 51) y su propia página web (Véase Recursos y materiales, p. 29) el trabajo de Corinne Vionnet de superposición de imágenes encontradas en internet.

Apoyándose en la experiencia de esta artista, la siguiente media hora consistirá en que los alumnos, agrupados por parejas, busquen por internet imágenes de elementos patrimoniales cercanos para realizar una superposición o stacking.

Sesión 4

Esta sesión es continuación de la anterior, por lo que también se realizará en el aula de informática. En los primeros 15 minutos de la cuarta sesión se realizará una introducción a GIMP (Alternativa gratuita y libre a Photoshop) sobre cómo realizar la

superposición de imágenes mediante un video-tutorial (Véase Recursos y materiales, p. 29). Durante los 45 minutos restantes el alumnado deberá finalizar la búsqueda de imágenes patrimoniales en internet y producir el palimpsesto. Al final de la clase deberán entregar un archivo con al menos 8 capas correctamente ensambladas.

Sesión 5

En la 5ª sesión se introducirá a los alumnos el concepto de variación tipológica basándose en la ficha de la actividad (Véase anexo 4, p. 52) y en la navegación en directo por una serie de ejemplos (Véase Recursos y materiales, p. 29). Durante los primeros 20 minutos se pondrá al alumnado al tanto de los antecedentes históricos en el coleccionismo de imágenes, en las sutiles diferencias del coleccionismo formal o conceptual y se introducirá la herramienta web Pinterest. En la siguiente media hora se enviará a los alumnos una imagen-postal de la Alhambra para que la abran en sus teléfonos móviles. En grupos de 6 personas deberán deconstruir esa misma fotografía normativa y recomponerla como obra colectiva en un collage entre móviles. La composición deberá acompañarse de un pequeño texto explicativo y enviarse al profesor vía e-mail. Los últimos 10 minutos de la sesión estarán reservados para preparar la salida de campo de la siguiente clase. La preparación consistirá en encargar a los alumnos que se creen un perfil de Instagram semejante a alguno de los ejemplos mostrados en la primera mitad de la sesión con una visión particular del monumento que visitarán en la sesión 6. Los alumnos podrán elegir temas para retratar como agua, azulejos, sombras, texturas, techos, suelos, personas, huellas del turista, huellas, mantenimiento, naturaleza vegetal, naturaleza animal o cualquier otro tema que les interese.

Sesión 6

La 6ª sesión consiste en una salida de campo de 12 horas (2 horas de ida, 2 horas de vuelta + 8 horas de visita con pausas para descansar a media mañana y a la hora de comer) a la Alhambra de Granada y el Generalife. Se concibe la salida a la vez como visita turística y rally fotográfico en busca de las visiones particulares del monumento elegidas en la clase anterior. Durante la visita los alumnos capturarán imágenes con sus visiones personales del monumento y las subirán los perfiles de redes sociales creados en la sesión anterior.

Sesión 7

La sesión número 7 consiste en una valoración y exposición pública ante la clase de los resultados de la búsqueda de la sesión anterior. En sus primeros 45 minutos los alumnos irán saliendo a la pizarra para enseñar en el proyector los perfiles de Instagram que realizaron, y las fotos que lograron capturar en la salida de campo. Su explicación se centrará en las dificultades y facilidades que encontraron a la hora de realizar el trabajo. Se procurará que los demás alumnos participen y que den feedback a las exposiciones de sus compañeros. Los 15 últimos minutos se dedicarán a debatir Qué nos aporta esta forma de conocer el patrimonio frente a conocerlo por imágenes de postales. Para evaluar esta tarea el profesor deberá valorar los contenidos de los perfiles de redes sociales de los alumnos, que deberán contar con al menos 6 publicaciones.

Sesión 8

La octava sesión tendrá lugar en el aula de informática. Como presentación del tema, en el primer cuarto de hora, se proyectará el videoclip “Vacaciones en el Google Maps” del artista Lory Money (Véase Recursos y materiales, p. 29-30). Desde ahí se realizará una introducción a la actividad en forma de clase magistral participativa donde los alumnos se familiarizarán con el trabajo de Michael Wolf apoyándose en la ficha de la actividad (Véase Anexo 6, p. 54) y la propia página web del artista. Los siguientes 35 minutos servirán para que el alumnado se familiarice con la navegación por Google Maps mediante los juegos Geoguessr y MapCrunch (Véase Recursos y materiales, p. 29-30). También se explicará la posibilidad de “viajar al pasado” a capturas anteriores de Google maps y al uso de herramientas de captura pantalla. Durante el último tramo de la clase se expondrá a los alumnos la actividad a realizar entre el final de esta sesión y la siguiente, donde, por parejas, tendrán que hacer de fotógrafos/reporteros en ambientes patrimoniales.

Sesión 9

La sesión nº 9 al ser continuación de la anterior también se impartirá en el aula de informática. Los alumnos dedicarán toda la hora a vagar por entornos patrimoniales de manera digital gracias a Google maps en busca de historias que contar como si fueran reporteros de un periódico. Los alumnos deberán realizar capturas de pantalla en entornos patrimoniales y construir a partir de ellas de un relato lógico apoyado en

imágenes y un pequeño texto.

Sesión 10

Durante el tramo inicial de la décima clase se hará que un alumno voluntario explique en la pizarra al resto de la clase el manejo de las Instagram Stories. Entre toda la clase se hará un brainstorming acerca de las posibilidades expresivas de los videos instantáneos y se debatirá brevemente acerca de su reciente éxito y otras plataformas como Snapchat, Tik-Tok o Vine. También se presentará el trabajo de Sandro Miller en su serie fotográfica Malkovich, Malkovich, Malkovich (Véase Recursos y materiales, p. 30). Los 40 minutos restantes de la clase se dedicarán a hacer un juego de fotografías encadenadas por todo el centro basadas en el hecho de que en el patio se rodó Indiana Jones y la última cruzada. Los alumnos se repartirán en grupos de 4 integrantes entre los que se elegirá un estudiante que asumirá el rol de portavoz. Los diferentes grupos tendrán que salir al patio e intentar replicar los fotogramas de la película que el profesor les envíe por mensaje directo. Cuando los alumnos envíen al profesor su versión del fotograma éste les contestará con un nuevo fotograma a emular y así hasta el final de la actividad. Al menos uno de los demás integrantes del grupo se encargará de ir compartiendo los avances del grupo mediante Instagram Stories, de forma que una vez finalizada la actividad el resultado sea visible para el resto del alumnado. Para su evaluación el profesor valorará tanto los stories publicados como la calidad, precisión y originalidad de los fotogramas replicados. En los últimos 5 minutos de la clase el profesor encargará a los mismos grupos de alumnos una pequeña investigación acerca de las diferentes propuestas de rehabilitación de bienes patrimoniales de la ciudad (Plaza Vieja, el acceso a la alcazaba, la peatonalización del paseo, el Toblerone, la nueva biblioteca del centro o el Mercadona de la antigua estación de autobuses...)

Sesión 11

La sesión 11 comenzará con un pequeño debate de 10 minutos acerca de las ruinas de Nôtre-Dame y las diferentes propuestas de rehabilitación que se han publicado en las redes sociales tras el incendio. Posteriormente se dará paso a un coloquio similar, pero de carácter local basado en las investigaciones realizadas por los alumnos que se encargaron en la sesión anterior. Aproximadamente habrá 5 minutos de debate por grupo y bien patrimonial. En lo posible, el profesor dirigirá el debate para que en los 15

últimos minutos se pueda proyectar el mini-documental PACO GRACO (Véase Recursos y materiales, p. 30) y quede tiempo para comentar impresiones acerca del mismo. Si sobrase tiempo podría incluirse también una visita al proyecto de rescate de tipografías callejeras de Unos Tipos Duros

Sesión 12

Con base a lo debatido en la clase anterior acerca de los patrimonios frágiles, la sesión nº 12 comenzará con la explicación del ejercicio y la creación de una cuenta de Tumblr comunitaria y gratuita para almacenar los patrimonios frágiles que los alumnos decidan. La actividad tratará sobre hacer un mapa comunitario, digital y abierto de elementos patrimoniales almerienses que podrían estar en peligro de desaparición. Los alumnos deberán aportar desde su mirada elementos que no les gustaría que se perdiesen de la memoria de la ciudad: Edificios, comercios, rótulos, anuncios, grafitis... Todo lo que el alumnado en un momento dado podría considerar patrimonio frágil de la ciudad. Durante los siguientes 15 minutos se realizaría una introducción al trabajo de Invisible Maps realizada por el Museu de Disseny de Barcelona y la QRcodificación de las calles de Rubí e Itinerario de Viladecavalls a Can Sanahuja apoyándose en un video documental (Véase Recursos y materiales, p. 30). También se explicará el procedimiento para elaborar un código QR a partir de una dirección URL. En la segunda mitad de la clase se repartirá a toda la clase un folio en blanco y se pedirá a los alumnos que dibujen de memoria y de forma libre el primer patrimonio frágil de la ciudad que les venga a la cabeza. Al final de la clase se recogerán los dibujos y se pedirá a los alumnos que durante la semana fotografíen los elementos patrimoniales dibujados. Para ser evaluados deberán subir como una entrada de blog de Tumblr tanto su dibujo como la fotografía realizada y ubicar en el mapa del blog el bien patrimonial retratado. Como actividad de ampliación o de subida de nota(optativa) se propondrá a los alumnos la posibilidad de imprimir un código QR en papel de pegatina con acceso a su entrada de blog, pegarla en el entorno cercano al bien a inmortalizar y subir la acción como un stories de Instagram mencionando al profesor.

Sesión 13

La sesión nº 13 se entiende principalmente como un espacio de refuerzo por si ha hecho falta mejorar o finalizar los trabajos de alguna de las actividades anteriores, no

obstante, también se propone una actividad de ampliación basada en el manejo y creación de memes como unidad mínima del lenguaje en internet. Para realizarla será necesario contar con el aula de informática. Apoyándose en la ficha de la actividad (Véase anexo 9, p. 57) se introducirá de manera humorística la expresión de elementos cercanos al acervo cultural del alumnado utilizando memes (Véase también Recursos y materiales, p. 30). Tras visitar varias páginas de memes y debatir en grupo cuáles son las propiedades expresivas del medio y su funcionamiento se explicará mediante una pequeña charla magistral el funcionamiento de MemeGenerator o Gimp para la creación de un meme y se pedirá a cada alumno que elabore una imagen humorística, reivindicativa o motivacional referente a su paso por el curso, su desempeño, el desempeño del profesor, su opinión acerca de las actividades...

3.6 - Evaluación

Al finalizar cada una de las actividades contenidas en esta propuesta didáctica se procederá a la evaluación mediante la correspondiente rúbrica. En estas se tendrán en cuenta tanto las actividades en grupo como las individuales.

La evaluación habrá de ser constante, de carácter reflexivo y transparente hacia el alumno en los motivos e ítems a valorar. Será considerada toda la producción material desarrollada por el alumno tanto individual como grupal.

El seguimiento del trabajo de los alumnos deberá ser continuo, por lo que la evaluación mediante rúbrica será complementada con las anotaciones diarias del profesor acerca de la evolución de los alumnos a lo largo de las actividades planteadas. Estas anotaciones significarán un 30 % de la nota final de cada una de las actividades mientras que los resultados extraídos de la rúbrica de evaluación valdrán un 70%

Cada una de las actividades se valorará de 1 a 10 puntos considerando aprobado a partir de 5 puntos. Durante la ejecución de esta propuesta didáctica se producirá una evaluación paralela de la misma por parte del profesorado pudiendo producirse las modificaciones o adecuaciones que se consideren oportunas.

Actividades Grupales: Palimpsestos Fotográficos Vacaciones en Google Maps Indiana Jones was here		100%	75%	50%	0%
GRUPAL	EJECUCION 30%	El grupo realiza los pasos propuestos para la correcta consecución de la actividad	El grupo sigue casi todos los pasos para la correcta consecución de la actividad	El grupo no sigue todos los pasos para la correcta consecución de la actividad, aunque intenta seguir alguno.	El grupo no sigue ninguno de los pasos para la correcta consecución de la actividad.
	PROPUESTA 10%	El grupo consigue un resultado interesante según las premisas del ejercicio	El grupo consigue un resultado prometedor pero mejorable	El grupo consigue un resultado francamente mejorable	El grupo presenta un resultado pésimo o no presenta el trabajo
INDIVIDUAL	CREATIVIDAD 30%	Es creativo en la ejecución de la actividad	Es creativo en la ejecución de la actividad, pero necesita motivación	No es creativo en la ejecución de la actividad, pero intenta realizar las actividades.	No es creativo en la ejecución de la actividad
	PARTICIPACION 25%	Es autónomo y activo en la participación en el grupo	Necesita motivación para participar en grupo	Participa en el grupo sólo tras demanda de los compañeros y sólo de manera ocasional	No participa del grupo
	AUTOEVALUACIÓN 5%	Realiza la autoevaluación coherentemente y de manera autónoma	Realiza la autoevaluación correctamente sólo tras motivarlo	Realiza parcialmente la autoevaluación tras insistencia	No realiza la autoevaluación

Actividades Individuales: PA-TA-TA Foto-misiones en la Alhambra QR Guerrilla Memevaluación		100%	75%	50%	0%
INDIVIDUAL	EJECUCIÓN 40%	Realiza los pasos propuestos para la correcta consecución de la actividad	Sigue casi todos los pasos para la correcta consecución de la actividad	No sigue todos los pasos para la correcta consecución de la actividad, aunque intenta seguir alguno.	No sigue ninguno de los pasos para la correcta consecución de la actividad.
	CREATIVIDAD 40%	Es creativo en la ejecución de la actividad	Es creativo en la ejecución de la actividad, pero necesita motivación, ideas...	No es creativo en la ejecución de la actividad, pero intenta realizar las actividades.	No es creativo en la ejecución de la actividad.
	PARTICIPACION 20%	Es autónomo en la realización de la actividad	Necesita motivación para participar de la actividad	Participa de las actividades sólo de manera ocasional y tras mucho insistir	No participa de las actividades propuestas

4. - CONCLUSIONES

El presente trabajo final de máster supone la cristalización de buena parte de mis inquietudes en torno a la docencia de la fotografía. A lo largo de mi experiencia en ese campo como profesor y como usuario me he ido dando cuenta, como otros tantos, de que el avance de las redes sociales hace que cada vez sea más importante la circulación de las imágenes frente a otros factores que antes sí eran decisivos, como su calidad técnica. El mundo de la imagen está en ebullición y es algo que cuanto antes asumamos, mejor podremos utilizar a nuestro favor. De todas formas, esto no es el final de la fotografía. Considero que estos conocimientos que los teóricos de la fotografía han venido a llamar post-fotográficos no vienen en ningún caso a sustituir los trabajos de fotografía tradicional sino, en todo caso a complementarlos. De igual manera que la teoría de la relatividad cambió para siempre el significado de la gravedad y no por ello dejó de ser válida la teoría de Newton y la manzana.

De cualquier modo, creo firmemente que tenemos que aprovechar este momento único en la historia de las artes en el que, por primera vez, los alumnos son ya usuarios habituales de una disciplina artística antes de que les demos clase. Es como si pudiésemos dar clase de dibujo a un aula en la que todos los alumnos hicieran a diario bocetos, se los pasasen y criticasen entre ellos. Como enseñar música a una clase que en sus ratos libres quedan todos juntos para cantar... Entiendo que si los docentes hacemos un esfuerzo consciente por acercarnos a su forma de entender la imagen (rapidez, circulación, espontaneidad...) los aprendizajes que se produzcan serán mucho más significativos.

Por otra parte, el estudio del patrimonio siempre ha sido la gran excusa para aprender artes plásticas. Desde los grandes viajes de los maestros de la pintura y la arquitectura a los estudiosos del legado local, el patrimonio ha estado siempre ahí. Me resulta curioso y casi poético utilizar el gran recurso de siempre para enseñar algo nuevo y puntero. Especialmente en esta época incierta en la que todo cambia enseñar los últimos avances asiéndonos a lo más antiguo e inmutable parece tener lógica.

Por último, considero que toda esta novedad tiene un precio a pagar y no es otro que su caducidad. El basarse en tecnologías punteras y un poco “de moda” tiene la contrapartida de que en cuestión de 5 años toda esta propuesta didáctica podría estar funcionalmente obsoleta. Instagram podría dejar de usarse entre adolescentes, Tumblr

podría cerrar, los gobiernos podrían prohibir Google Maps... Cualquiera de estas tecnologías podrían desaparecer y con ellas las posibilidades que nos ofrecen.

Sin embargo, pienso que la profesión de profesor es un trabajo de formación constante, donde tenemos que estar decididamente actualizados y eso significa asumir que una unidad didáctica por buena que sea nunca podrá estar escrita en piedra. Tendrá que adaptarse a los cambios que le vienen. Y es ahí donde creo que reside una de las fortalezas de este trabajo. Impartir la cultura audiovisual de esta manera implica tener una visión abierta moderna y global de lo que significa una imagen en junio de 2019 y con eso ya tenemos mucho terreno ganado para los cambios que vendrán. Estaremos preparados y como decía Miguel de Cervantes, estar preparados es la mitad de la victoria.

5. - BIBLIOGRAFÍA

- Ballart, J. (1997). *El patrimonio histórico y arqueológico: valor y uso* (1a. Ed). Barcelona: Editorial Ariel.
- Bourdieu, P. (2003). *Un arte medio: ensayo sobre los usos sociales de la fotografía*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Candón Mena, J. (2018). Las Imágenes y la mirada. *IC - Revista científica de información y Comunicación*, 15.
- Costa, T., & Tresserras, J. M. (2017). *Instagram como herramienta para la creación de un museo social y online*.
- Cuenca López, J. M. C., & Giménez Estepa, J. (2006). La mirada de los maestros, profesores y gestores del patrimonio: investigación sobre concepciones acerca del patrimonio y su didáctica. *Miradas al patrimonio 2006*. Gijón: Ediciones Trea.
- Delgado Parra, M. I. (2015). *La Imagen Fortuita. La fotografía personal en la época de la telefonía móvil*. Pompeu Fabra, Barcelona.
- Domínguez Almansa, A., & López Facal, R. (2017). Formación de maestros y educación patrimonial. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 43(4).
- Fontal Merillas, O. (2009). *La educación patrimonial: teoría y práctica en el aula, el museo e Internet*. Gijón: Ediciones Trea.
- Fontal Merillas, O. (2013). *La educación patrimonial: del patrimonio a las personas*. Gijón: Ediciones Trea.
- Fontcuberta, J. (2014). *Post-fotografía y condición autoral*. Conferencia. Recuperado de <https://youtu.be/jss8-SXWq1w>
- Fontcuberta, J. (Ed.). (2010a). *A través del espejo*. Madrid: Oficina de Arte y Ediciones.
- Fontcuberta, J. (2010b). *La cámara de Pandora La fotografía después de la fotografía*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes: notas sobre la post-fotografía* (Primera edición). Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Fraile-Jurado, P., & Sánchez-Escalera, D. (2016). El uso de la fotografía como recurso docente para la interpretación del territorio en el aula: Las potencialidades de Geophotopedia. *Didáctica Geográfica*, 17.
- Guáqueta, M. C., & Pedret, C. R. (2017). *Más allá del registro: la fotografía y los viajes en el aprendizaje de la arquitectura. Escuela de Arquitectura de Barcelona. 1901-1923*.
- Hernández, F. (2010). *Educación y cultura visual*. Barcelona: Octaedro.
- Huyssen, A., & Fehrmann, S. (2002). *En busca del futuro perdido: cultura y memoria en tiempos de globalización*. México, D.F: Fondo de Cultura Económica.

- Ibáñez-Etxeberria, A., Fontal Merillas, O., & Rivero Gracia, P. (2018). Educación patrimonial y TIC en España: marco normativo, variables estructurantes y programas referentes. *Arbor*, 194(788).
- Kirkpatrick, D., & Vidal, M. (2011). *El efecto Facebook: la verdadera historia de la empresa que está conectando el mundo*. Barcelona: Planeta.
- Lasarte Leonet, G., Aristizabal Llorente, P., Zuazagoitia Rey-Baltar, A., & Vizcarra Morales, M. T. (2014). ¿Actores o consumidores de imágenes? *Educatio Siglo XXI*, 32(2).
- Maldonado Esteras, S. (2015). *Educación patrimonial y redes sociales. Análisis y evaluación de acciones en los medios de comunicación social para la definición de una cartografía educativa*. Universidad de Valladolid, Valladolid.
- Maldonado Esteras, S. (2017). *Educación patrimonial y redes sociales. De la investigación a la acción: El proyecto Educación Patrimonial*.
- Martín Cáceres, M. J., & Cuenca López, J. M. (2015). Educomunicación del patrimonio. *Educatio Siglo XXI*, 33(1).
- Martín del Campo Fernández-Paniagua, A. (2019). Las Redes Sociales más utilizadas: cifras y estadísticas. Recuperado de IEBSchool Blog website: <https://www.iebschool.com/blog/medios-sociales-mas-utilizadas-redes-sociales/>
- Martín Prada, J. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. Tres Cantos, Madrid, España: Akal.
- Patiño, A. (2017). *Todas las pantallas encendidas: hacia una resistencia creativa de la mirada*. Madrid: Fórcola Ediciones.
- Rubiano Pinilla, E. (2013). La experiencia sustituida: Hacia la construcción tecnológica de la nostalgia. *Palabra Clave - Revista de Comunicación*, 16(2).
- Sancho Gil, J. M. (2006). Formar lectores y autores en un mundo visual. *Cuadernos de Pedagogía*, (363).
- UNESCO. (2003). *Carta sobre la preservación del patrimonio digital* [UNESCO. General Conference, 32nd]. Recuperado de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000133171_spa.page=85

6. - ANEXOS

6.1 - ANEXO 1 - FIGURAS

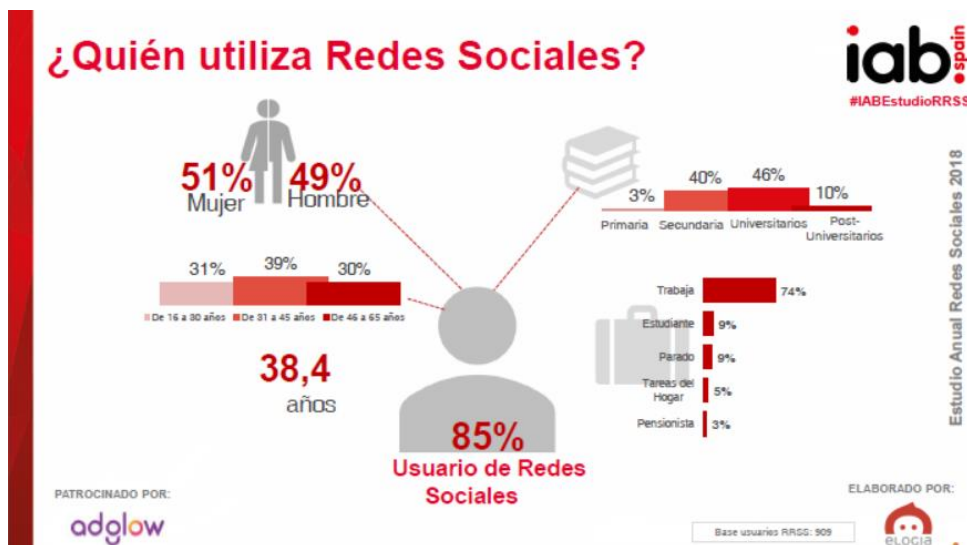


Fig. 1. Perfil de usuario medio de Redes Sociales. Fuente: Estudio anual de Redes Sociales (2018)

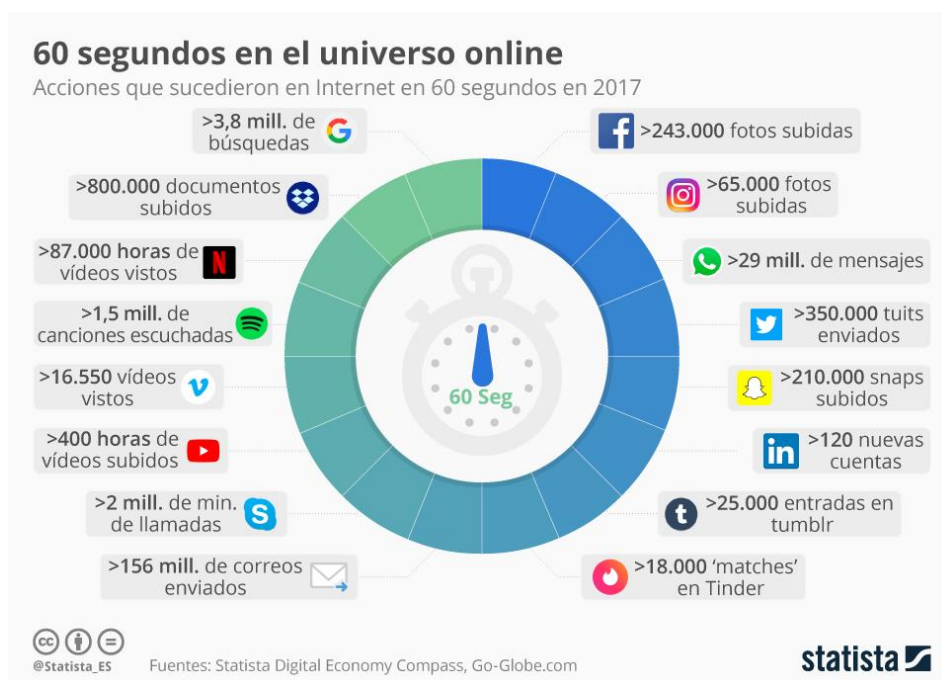


Fig. 2. 60 segundos en el universo online. Fuente: Statista Digital Economy Compass (2018)

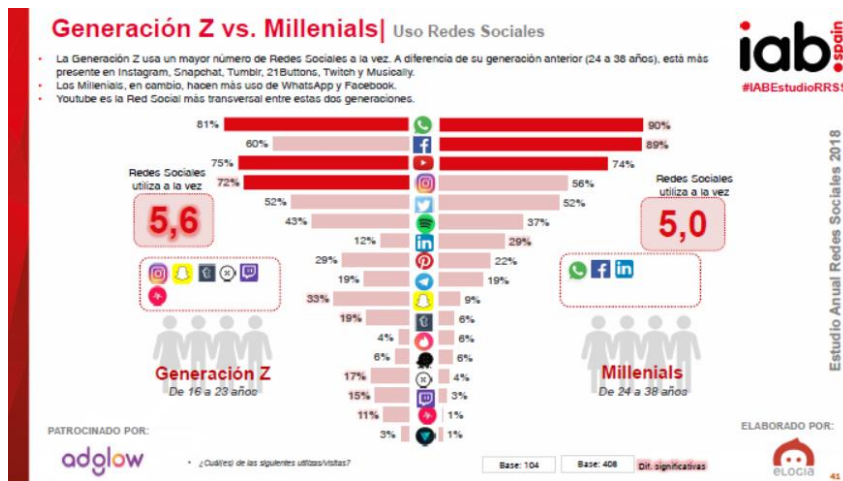


Fig. 3. Comparativa Millennials vs Generación Z en uso de redes sociales. Fuente: Estudio Anual de Redes Sociales (2018)

Ventajas	Inconvenientes
<ul style="list-style-type: none"> Difusión de la información y el conocimiento Actualización instantánea de la información Contribución a la pluralidad Facilidad de acceso universal a la cultura y al patrimonio histórico Conservación del patrimonio Acercamiento a las personas con discapacidad Promoción del turismo Nuevo espacio para la creación artística 	<ul style="list-style-type: none"> Dificultades técnicas para la digitalización Información menos rigurosa o voluntariamente falsa La inmensidad de información podría resultar inabordable Diferencia de oportunidades para acceder al progreso Conservación de la documentación (en formato) digital Propiedad intelectual Las lenguas y culturas minoritarias

Fig. 4. Ventajas e inconvenientes de las aplicaciones tecnológicas. Fuente: Abad, Gil y Alzua-Sorazabal (2009)

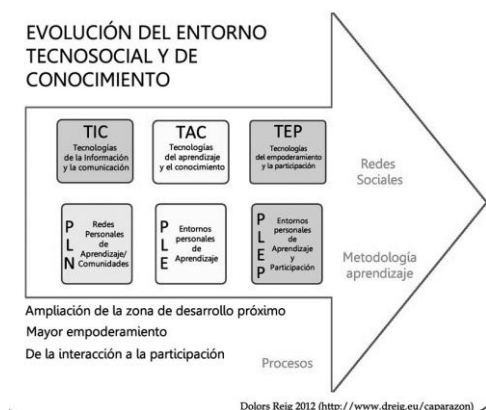


Fig. 5. Evolución del entorno tecnosocial y del conocimiento. Fuente: Dolors Reig (2012)

6.2 - ANEXO 2 - PA-TA-TA

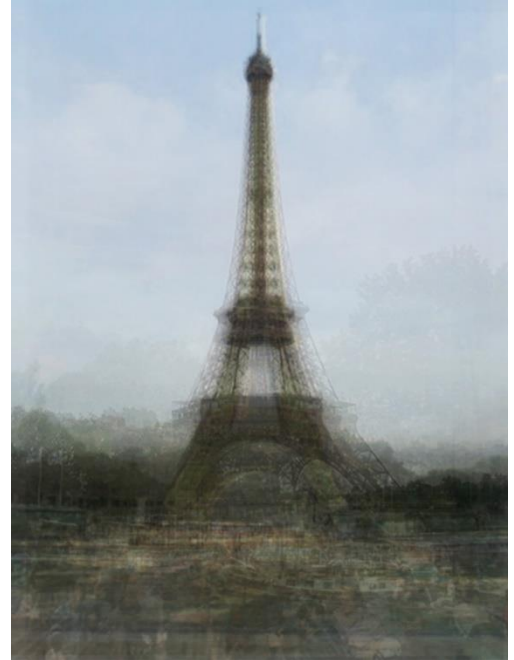
Checklist de objetivos a lograr

- Fotografía donde algo en movimiento salga movido.
- Fotografía donde algo en movimiento salga completamente quieto
- Fotografía con primer plano y fondo nítido.
- Fotografía con primer plano y fondo desenfocado
- Barrido.
- Fotografía de larga exposición
- Fotografía de doble exposición.

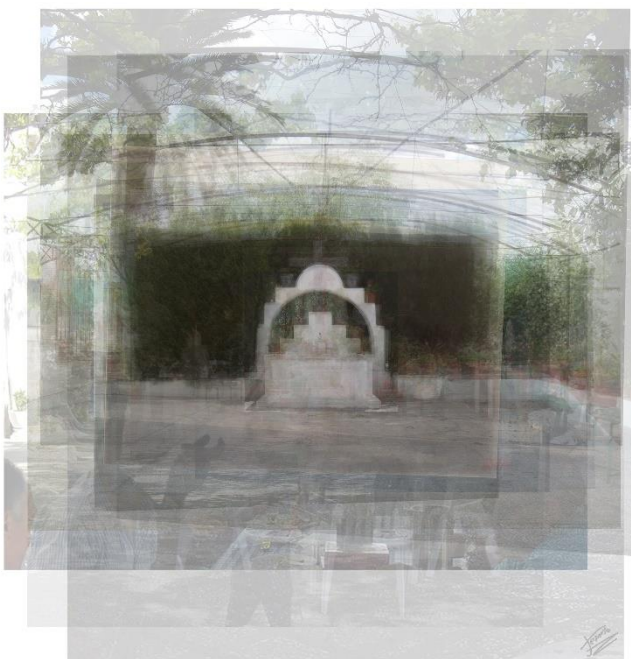


6.3 - ANEXO 3 - PALIMPSESTOS FOTOGRÁFICOS

¿Conoces estos lugares? ¿Sabes cómo están hechas estas fotografías?



¿Qué piensas acerca de la forma en que están realizadas?

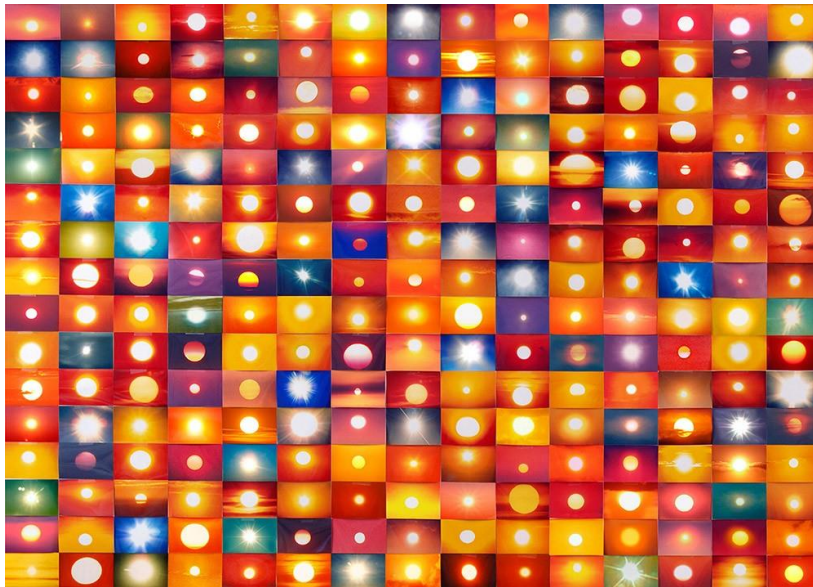


Juan José Tenorio Feixas

Máster en Profesorado de ESO y Bachillerato, FP y Enseñanza de Idiomas

6.4 - ANEXO 4 - DIÓGENES DIGITAL

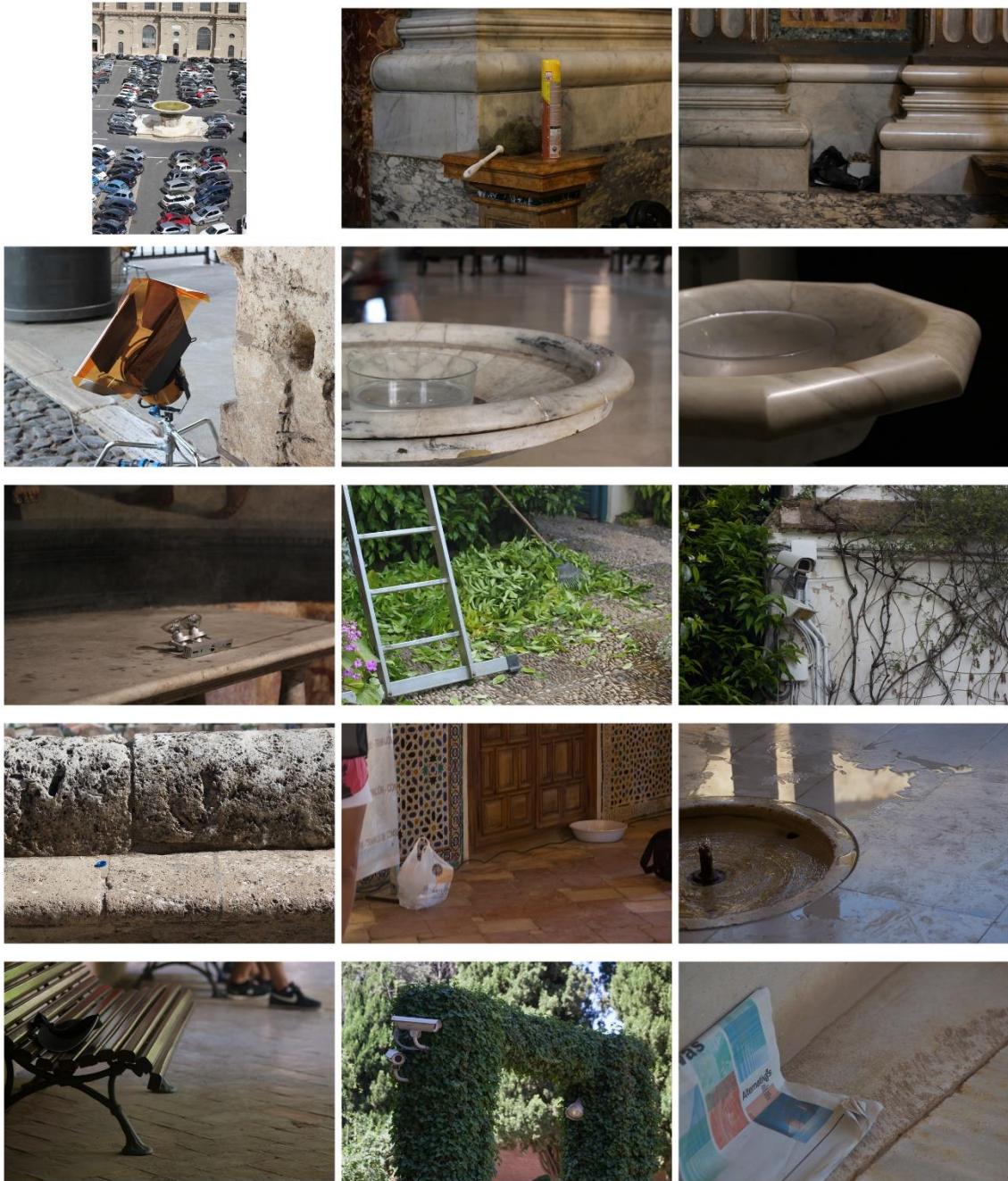
¿Tienes alguna colección? ¿Te gusta
conservar cosas? ¿Te has preguntado
alguna vez si la foto que estás haciendo
la ha hecho otra persona antes que tú?



Surfer: *Algunos patrones en la casa*

6.5 - ANEXO 5 - FOTOMISIONES

¿Y si intentamos fotografiar otra alhambra? Agua, azulejos, sombras, texturas, techos, suelos, personas, huellas del turista, huellas, mantenimiento, naturaleza vegetal, naturaleza animal...



6.6 - ANEXO 6 - VACACIONES EN EL GOOGLE MAPS



¿Has utilizado Google Maps alguna vez?
¿para qué? ¿Qué piensas de estas imágenes? ¿Sabes cómo están producidas? ¿Te parecen interesantes? ¿Imaginas qué historias están contando? ¿Serías capaz de realizar algo parecido?



O Campo, de Joachim Schmid. | I...
ivasfot.com



O Campo, de Joachim Schmid. | IV...
ivasfot.com



O Campo, de Joachim Schmid. | IVAS...
ivasfot.com



Joachim Schmid: "O Campo", "O R...
blogs.deia.eus



O Campo, de Joachim Schmid. | I...
ivasfot.com



O Campo, de Joachim Schmid. | I...
ivasfot.com



Joachim Schmid: "O Campo", "O Rei",...
blogs.deia.eus



O Campo, de Joachim Schmid. | I...
ivasfot.com



Joachim Schmid | i like this art
@ikethisart.net



O Campo, de Joachim Schmid. | I...
ivasfot.com

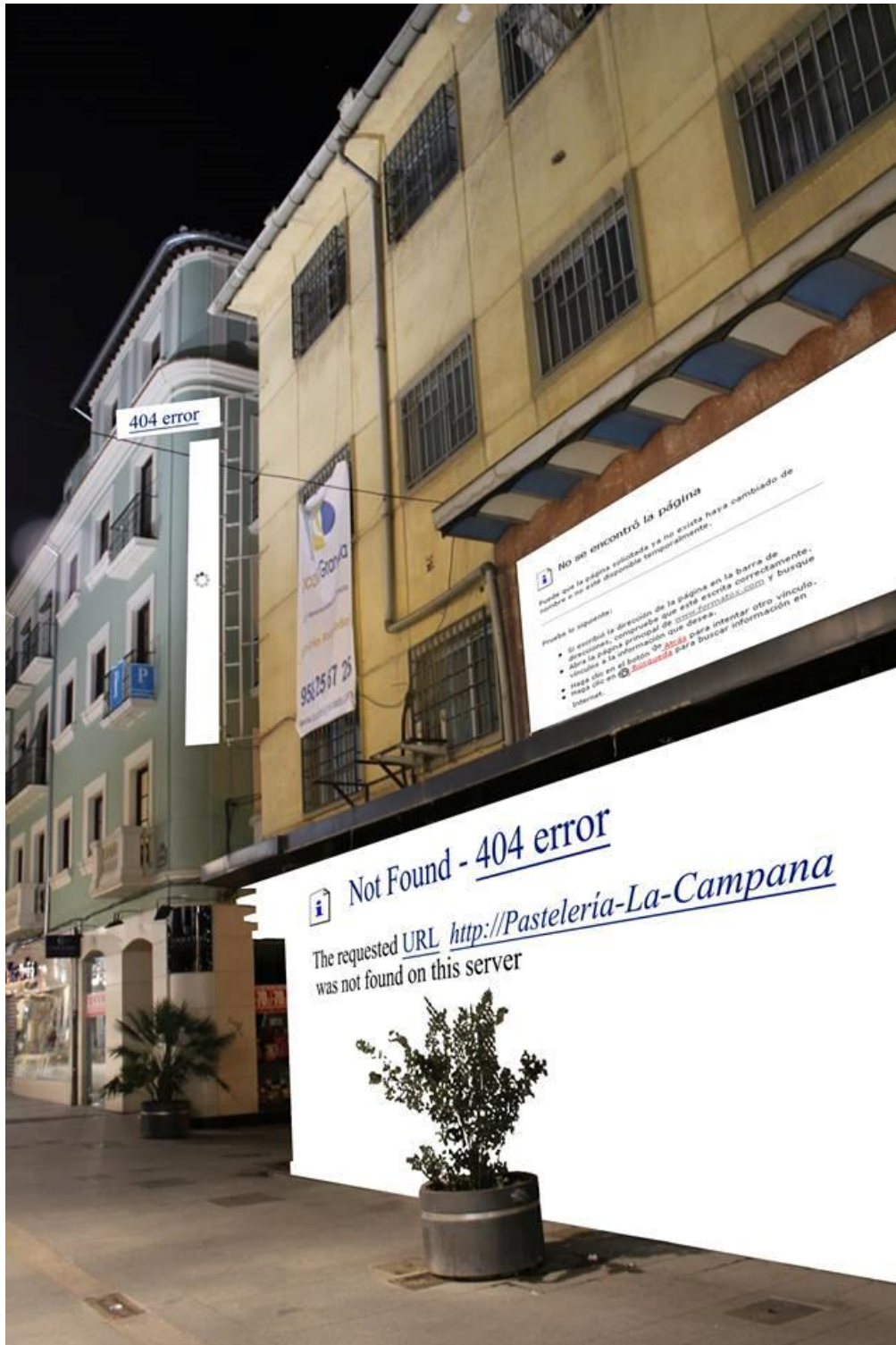
6.7 - ANEXO 7 - INDIANA JONES WAS HERE

¿Sabías que la película de Indiana Jones en busca del arca perdida se rodó en parte en este mismo edificio? ¿Serías capaz de encontrar los mismos encuadres y reproducirlos a modo de homenaje?



6.8 - ANEXO 8 - QR GUERRILLA

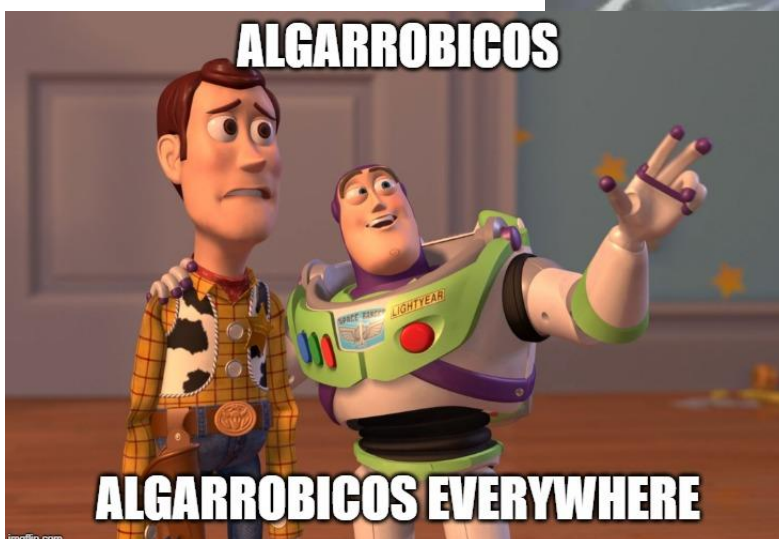
¿Sabes lo que es un código QR? ¿Para qué los has usado? ¿Crees que pueden tener potencial artístico? ¿Pueden ser el comienzo de la realidad aumentada?



Juan José Tenorio Feixas

6.9 - ANEXO 9 - MEMEVALUACIÓN

¿Sabrías explicar lo que es un meme? ¿Para qué se utilizan? ¿Serías capaz de hacer uno?



6.10 - ANEXO 10 – MATERIALES WEB

PA-TA-TA		
Recurso	Enlace (URL)	Accedido el
Conceptos básicos de fotografía.	https://www.dzoom.org.es/category/conceptos-basicos/	03/06/2019
Pro Photograhper vs Cheap Camera	https://www.youtube.com/playlist?list=PL7ECB90D96DF59DE5	29/05/2019
Generador de rostros ficticios	https://thispersondoesnotexist.com/	02/06/2019
Anuncio Iphone	https://youtu.be/P2NIZ1cQ3LM	15/06/2019

PALIMPSESTOS FOTOGRÁFICOS		
Recurso	Enlace (URL)	Accedido el
Obtención del programa Gimp de forma Gratuita y libre	https://gimp.es/	03/06/2019
Tutorial Gimp – Superposición de Imágenes	https://youtu.be/Ys1lrOCWmBs	03/06/2019
Corinne Vionnet – Photo Opportunities (2011)	http://www.corinnevionnet.com/photoopportunities.html	02/06/2019

DIÓGENES DIGITAL		
Recurso	Enlace (URL)	Accedido el
Publicidad Coca-Cola	https://youtu.be/e4VNf9JtBeo	03/06/2019
Fotografías de gente bebiendo agua -	https://twitter.com/gentebebiendo?lang=es	03/06/2019
Fotografías de gente bebiendo agua mal -	https://twitter.com/bebiendomal	03/06/2019
Fotografías de gente haciendo fotos con un iPad	https://lookstupidtakingphotoswithanipad.tumblr.com/	03/06/2019
Flyers de magos africanos	https://www.instagram.com/papelillos_de_mago/?hl=es	28/05/2019
Fotografías de arias cañete comiendo	https://ariascanetecomiendo.tumblr.com/	03/06/2019
Palmeras de chocolate	https://www.instagram.com/palmeradchocolate/?hl=es	03/06/2019
Lettering de Tebeos	https://www.instagram.com/tebeolettering/?hl=es	03/06/2019
Servilletas de bar	https://www.instagram.com/servilletas_/?hl=es	03/06/2019
Fotografías similares	https://www.instagram.com/insta_repeat/?hl=es	03/06/2019
Afectos formales.	https://www.instagram.com/hoy_tal/?hl=es	03/06/2019
Portales de La	https://www.instagram.com/albertovazquez.foto/?hl=es	03/06/2019

Coruña		
Aproximación a la iconografía del bajonazo a través del comic.	https://www.instagram.com/bajonasso/?hl=es	08/06/2019
Recortes de fotogramas de los Simpson	https://www.instagram.com/scenic_simpsons/?hl=es	12/06/2019
Follow Me	https://www.instagram.com/muradosmann/?hl=es	12/06/2019
Joaquim Schmidt – The Missing Picture 2010	http://www.lumpenfotografie.de/2010/02/23/the-missing-pictures-2010/	30/05/2019

VACACIONES EN EL GOOGLE MAPS		
Recurso	Enlace (URL)	Accedido el
Lory Money – Vacaciones en el Google Maps	https://youtu.be/Gxgwizczm48	29/05/2019
Geoguessr	https://geoguessr.com/	30/05/2019
MapCrunch	http://www.mapcrunch.com/	30/05/2019
Instant StreetView:	https://www.instantstreetview.com/	30/05/2019
Michael Wolf – A series of unfortunate events	http://photomichaelwolf.com/#asoue/1	25/05/2019
Joaquim Schmidt – O Campo 2010	http://www.lumpenfotografie.de/2010/07/22/o-campo-2010/	08/06/2019
Mishka Henner – Dutch Landscapes (2011)	https://mishkahenner.com/Dutch-Landscapes	08/06/2019

INDIANA JONES WAS HERE		
Recurso	Enlace (URL)	Accedido el
Indiana Jones en la escuela de Artes de Almería	https://youtu.be/oMRRzYjOw4	01/06/2019
Malkovich, Malkovich, Malkovich	http://www.sandrofilm.com/story/malkovich-malkovich-malkovich-homage-to-photographic-masters	08/06/2019

QR GUERRILLA		
Recurso	Enlace (URL)	Accedido el
PACO GRACO – Patrimonio común de gráfica comercial	http://www.rtve.es/alcarta/videos/la-aventura-del-saber/aventura-del-saber-proyecto-paco-graco/5246358/	29/05/2019
Generador de	https://es.qr-code-generator.com/	30/05/2019

códigos qr		
Mapas invisibles	https://twitter.com/invisible_maps	09/06/2019
Documental sobre mapas invisibles	https://vimeo.com/29595752	15/06/2019
Portadas de discos escondidas en nuestras ciudades	https://www.theguardian.com/cities/gallery/2014/apr/07/classic-album-covers-in-google-street-view-in-pictures	08/06/2019
Unos tipos Duros	https://www.unostiposduros.com/category/cuadratinas/	10/06/2019

MEMEVALUACIÓN		
Recurso	Enlace (URL)	Accedido el
Memes de Almería	https://almeriatrending.com/los-mejores-memes-de-almeria-que-nos-hemos-marcado	03/06/2019
Generador de memes	https://www.memegenerator.es/	29/05/2019
Generador de memes 2	https://imgflip.com/memegenerator/Distracted-Boyfriend	02/06/2019