

¿SUEÑOS O PESADILLAS?

Proyecto de composición fotográfica digital surrealista basado en sueños o pesadillas reales de los alumnos de Y12 Artístico

Mag. Enrique Cederbaum

Ficha técnica

Nivel educativo: Educación Secundaria - Año 12 - Orientación Artística.

Institución: The British Schools, Montevideo, Uruguay

Asignatura: Lenguaje, comunicación y medios audiovisuales.

Nivel Y12, Bachillerato Artístico

Áreas o unidades curriculares que integran el proyecto o la experiencia:

Narrativa visual e introducción a la fotografía, composición fotográfica y desarrollo de competencias digitales aplicadas en arte digital, Fotografía, Estudio del Surrealismo.

Participantes: 15 estudiantes de Y12 Artístico.

Autoría del relato de la experiencia: Mag. Enrique Cederbaum

Contacto: ecederbaum@british.edu.uy

Modalidad de presentación: Narrativa visual fija con la muestra de las fotografías originales producidas por los alumnos, y video narrativo documental con relatos del proceso y análisis metacognitivos de los estudiantes.

Resumen

La propuesta «¿Sueños o pesadillas?» es un proyecto de composición fotográfica digital surrealista desarrollado con los alumnos de Y12 Artístico. Basado en sueños y pesadillas reales, este proyecto permite a los estudiantes explorar y expresar sus experiencias personales a través de técnicas digitales avanzadas. Alineado con el enfoque del IB en virtud de ser un colegio cuyo bachillerato es homologado e integrado, el proyecto fomenta el pensamiento crítico y el pensamiento creativo, permitiendo a los alumnos indagar en sus propias experiencias y traducirlas en arte digital surrealista.

Introducción. Contexto y justificación

El surrealismo, un movimiento artístico que desafía la lógica y la realidad, ha sido explorado creativamente por nuestros estudiantes. Han reinterpretado sus sueños y pesadillas fusionando elementos cotidianos con elementos fantásticos para crear imágenes impactantes y evocadoras. Este proyecto permite a los estudiantes sumergirse en un universo donde lo imposible se convierte en posible, donde los sueños y las emociones se entrelazan para dar vida a nuevas realidades. Cada fotografía es una ventana a la mente y la imaginación de los alumnos de Y12 Artístico, quienes han utilizado técnicas de composición, iluminación y edición para transmitir sus ideas de manera única y personal. Se han puesto en juego múltiples habilidades y se han potenciado atributos del IB, como lo son ser alumnos indagadores, de mente abierta, reflexivos, comunicadores y que asumen tomar riesgos a la hora de generar un proyecto de estas características.

Objetivos

Objetivos: Fomentar la indagación personal y la creatividad a través de la composición fotográfica digital, permitiendo a los estudiantes investigar y reflejar sus experiencias subjetivas.

Impacto esperado: Desarrollar habilidades en la técnica de composición fotográfica digital y en la expresión artística, mientras se profundiza en el entendimiento del surrealismo y sus aplicaciones en el arte.

Desarrollo

Parte 1. Descripción de la experiencia, contexto y plan de acción

Lugar y contexto. El proyecto se desarrolló en el aula de Lenguaje Com. y Medios Audiovisuales y fuera de esta, en un entorno de aprendizaje colaborativo y creativo.

Situación inicial. Identificación del interés y la necesidad de una expresión artística más personal y subjetiva, basada en experiencias individuales de los estudiantes.

Plan de acción. Los estudiantes realizaron una indagación del tema surrealismo, lo fusionaron con los conocimientos de fotografía trabajados en el módulo anterior y lo integraron a la exploración inicial de sus sueños y pesadillas. Luego, aplicaron técnicas de composición fotográfica digital para crear obras surrealistas que reflejan sus experiencias.

Parte 2. Proceso y actividades

Parte del trabajo fue desarrollado en el aula, pero gran parte en sus casas armando los sets e involucrando amigos y familiares en las composiciones como modelos humanos o personajes caracterizados.

Investigación inicial: Análisis del surrealismo y ejemplos de composiciones fotográficas digitales.

Exploración personal: Reflexión individual sobre sueños y pesadillas, seguido de la creación de bocetos y conceptos.

Composición digital: Uso de herramientas digitales para transformar bocetos en composiciones fotográficas surrealistas.

Presentación y reflexión: Exhibición de las obras finales y discusión sobre el proceso creativo y el impacto personal.

Producciones y resultados: Presentación de las obras finales en una exposición, acompañadas de una reflexión oral sobre el proceso creativo y el significado personal de cada pieza.

Avances y motivación

Motivación de los alumnos: El proyecto ha incrementado la motivación y el interés de los estudiantes al permitirles explorar sus propias experiencias y expresarlas de manera creativa.

Dispositivos de enseñanza: Uso de *software* de edición fotográfica y técnicas avanzadas de composición digital para apoyar el aprendizaje práctico y la creatividad.

Reflexión y preguntas

Preguntas iniciales: ¿Cómo pueden los sueños y las pesadillas inspirar el arte? ¿Qué técnicas de composición digital son más efectivas para expresar estas experiencias?

Sorpresas y dificultades: Aspectos inesperados en el proceso creativo y desafíos técnicos en el uso del software de edición, y cómo se resolvieron.

Voz de los participantes

Se presenta un video con los estudiantes hablando de sus procesos y sus comentarios y valoraciones: Testimonios de los estudiantes sobre cómo el proyecto ha impactado su comprensión del surrealismo y su habilidad para expresar experiencias personales a través del arte digital.

A su vez, la muestra fue presentada en el colegio frente a todos los que circulaban por el hall central y ha causado grandes impresiones en los docentes y en los estudiantes, generando curiosidad, incomodidad e interés por conocer cómo se ha llegado a este producto visual.

Parte 3. Valoración de la experiencia y reflexión

Éxitos y logros: La evaluación de los logros alcanzados en términos de creatividad, técnica y expresión personal han sido muy buenos, destacando cómo el proyecto se alineó con los objetivos del IB y del curso.

Áreas de mejora: En futuras reiteraciones del proyecto se podría mejorar la calidad de entrega en papel fotográfico y a nivel académico se podrían desarrollar las

reflexiones metacognitivas por escrito y no solamente en defensa oral, así se generaría un documento compartido que retroalimentaría más al grupo.

Reflexión final

Impacto en la práctica educativa

Este proyecto ha enriquecido la experiencia educativa en el curso y puede ser un modelo para futuros proyectos basados en la indagación personal. A su vez, es una buena puerta para generar una apertura a la integración de otras asignaturas como podría ser Teoría del Conocimiento (TOK) del IBDP.

Aprendizajes y recomendaciones

La implementación del enfoque surrealista y la integración de experiencias personales en la fotografía y en el arte digital deben ser desarrollados con un buen ejercicio del aula invertida, fomentando de ese modo el involucramiento real de los estudiantes en la propuesta. Por tratarse de temas muy personales y emocionales, se debe dejar que los alumnos desarrollen un proceso natural de generación de sus ideas y que desarrollen sus bocetos preliminares con total comodidad y confianza para que luego logren una creación auténtica y genuina que refleje sus pensamientos e ideas surrealistas basadas en sus propios sueños o pesadillas.

Es muy importante acompañar los procesos individuales de cada alumno preguntando, escuchando sus ideas. Y entender que, en este caso, somos guías facilitadores pero la creación es totalmente personal, y cada alumno le dará el giro que considere adecuado para expresar sus ideas y comunicar con sus propias imágenes.

Quiero cerrar con esta cita de María Acaso, que resume perfectamente la idea de mi proyecto en el aula:

«La educación artística debe permitir a los estudiantes explorar su creatividad sin restricciones, fomentando un ambiente en el que los sueños y la imaginación se integren en el proceso de aprendizaje. La creatividad se convierte en una herramienta esencial para desarrollar una visión personal y única del mundo» (Acaso, 2013, p. 29)

Referencias bibliográficas

ACASO, M. (2013). La creatividad en el aula: La necesidad de repensar la educación artística.

Revista de Educación Artística, 2(1), 23-40.

INTERNATIONAL BACCALAUREATE ORGANIZATION. (2020). *The IB Diploma Programme: A guide for teachers*. IB Publications.

INTERNATIONAL BACCALAUREATE ORGANIZATION. (2021). *Arts Guide: IB Diploma Programme*. IB Publications

SALVATORE, L. (2016). The Role of Dreams in Surrealist Art. *Art History Review*, 23(4), 112-130.

TRIADÓ, J.R., y PERERA, M. (2000). *Colección Genios del Arte*, vol. «Dalí». Susaeta.

Enlace a las imágenes del proyecto realizado

[«¿Sueños o pesadillas?»](#)

