

La formación y conformación de un Cuerpo Académico dedicado a la Investigación y Creación en Imagen Digital

Lorena Noyola Piña

Universidad Autónoma del Estado de Morelos

noyola@uaem.mx

Silvia Iñigo Dehud

Universidad Autónoma del Estado de Morelos

lauartis@hotmail.com

Héctor Cuauhtémoc Ponce de León Ménde

Universidad Autónoma del Estado de Morelos

hektorplm@yahoo.com

Resumen

Desde la aprobación de la Facultad de Artes, UAEM, se incluyó la formación en disciplinas artísticas. Como elemento innovador, fuimos los primeros en incluir disciplinas como animación, documental, multimedia y programación Web. Con el tiempo se incorporaron académicos con esos perfiles, en 2010 constituimos nuestro Grupo de Investigación y se concretó en el CA *Investigación y Creación en Imagen Digital*. Trabajamos la imagen digital y su impacto en arte, cultura y sociedad, sobre soportes que involucran “cambios a partir del momento en que la imagen se transforma en información codificable”, enfocándonos en su impacto social, artístico y cultural en multimedia, documental, editorial, materiales

didácticos, animación digital, fotografía análoga y digital, imagen bidimensional, fija, en movimiento y en internet.

Para nuestro CA, la formación del estudiante representa una prioridad, así mismo nuestra propia conformación como CA dedicado a estudiar de forma novedosa a la imagen. Hemos encontrado académicos que han aportado elementos importantes para un acercamiento trans, multi e inter disciplinario. A través del tiempo hemos consolidado eventos internacionales que aportan y generan conocimiento nuevo en nuestros alumnos y en nosotros, compartir experiencias y retroalimentarnos con otros CA ha fortalecido nuestro crecimiento.

Palabras clave: imagen, digital, arte, sociedad, cultura, cuerpo académico

Introducción

En el devenir humano, la imagen conceptualizada a la usanza tradicional, es decir la representación visual, ha tenido un papel fundamental en la generación de conocimiento, de identidad, de percepción y en el desarrollo tecnológico y de comunicación entre nosotros. En las décadas más recientes y ante la apertura de dicha conceptualización, la imagen ha adquirido la potencia para describir procesos complejos que trascienden lo meramente visual como cuando se habla de la imagen auditiva, tridimensional, olfativa, táctil, sinestésica o mental. Para nuestro CA, a través de los trabajos conjuntos, el reto radica en el estudio del impacto de la imagen, en su conceptualización más amplia, en el arte, la cultura y la sociedad.

La imagen ha sido expuesta mediante diversos soportes. Actualmente casi cualquier imagen es transmitida o almacenada en formatos digitales. Los creadores registran sus procesos y sus imágenes, los publicistas, los cineastas, los documentalistas, y los

generadores de contenidos de la Web. Pero lo más importante es que actualmente todos los que tenemos acceso a tecnología de alto y bajo costo, registramos imágenes de forma constante y cotidiana en formatos digitales, usando desde las cámaras fotográficas digitales hasta los celulares, y generando productos que registran procesos sociales que impactan en los diversos ámbitos de cognición del ser humano. ¿Cómo impacta todo esto en el arte, la cultura y la sociedad? Nosotros nos hemos propuesto estudiar dicho fenómeno.

Desarrollo de contenidos sobre la temática seleccionada (Humanidades y Artes)

I. El proceso de conformación de un Cuerpo Académico cuyo objeto de estudio es la imagen digital.

La aprobación de una Facultad de Artes dentro de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos fue parte de una planeación de ampliación de oferta educativa y de centros de investigación, en su momento comandada por el Rector Mtro. Gerardo Ávila. Fue en 1999 cuando la Facultad abrió sus puertas con dos licenciaturas: Artes Plásticas (LAP) y Artes Visuales (LAV); y tres posgrados: Maestría en Historia del Arte, Doctorado en Historia del Arte y Doctorado directo en Historia del Arte. Tanto en la LAP como la LAV se incorporaron contenidos innovadores, a los artistas plásticos se les impartían materias como medios electrónicos, y a los artistas visuales se les impartían materias de diseño y programación Web, televisión y animación tradicional y digital. En 2006, tras una evaluación de los CIEES, se reestructuraron los programas de licenciatura para dar paso a la licenciatura en Artes, plan 2006, que permitía que los alumnos ejercieran cierto grado de autonomía en la elección de materias que combinaban lo plástico con lo visual. Dicha licenciatura daba paso a un acercamiento a lo que sucedía en el terreno profesional de las artes: el arte contemporáneo, que mezcla diversos modos de producción con una

conceptualización particular. Posteriormente también se reformaron los posgrados, en especial intervenimos e impulsamos la adición de un plan de estudio de nivel maestría y doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad (IMACS), que surgió con la participación de diversas IES pero que finalmente se consolidó en nuestra Facultad. Este posgrado es el que nos da un espacio de investigación, creación y desarrollo particulares. Cabe decir que la maestría está incluida en el Padrón de Calidad de Conacyt.

En ese escenario es que la Facultad de Artes desde 2006, gestionó plazas de Profesor de Tiempo Completo con perfiles diversos, entre los que se encuentran los de nuestro Cuerpo Académico: una diseñadora-programadora orientada a objetos con estudios de museografía, diseñadora editorial y fotógrafa; un pintor-diseñador, diseñador editorial, fotógrafo y cartelista; una diseñadora, animadora tradicional y digital, diseñadora editorial e ilustradora; y un documentalista, sociólogo, fotógrafo en movimiento, editor y productor. Al inicio conformamos un Grupo de Investigación que rápidamente se relacionó con un Grupo de Investigación en Sociología Visual de la Universidad de Barcelona y en el que participan también investigadores de la UNAM, de la UAEMex, y de la UAEH, e iniciamos con actividades internacionales relacionadas básicamente al cine de ficción y documental. Cuando nuestro grupo tuvo la oportunidad de registrar el Cuerpo Académico ante PROMEP lo hizo con una línea de investigación que abarcaba las aristas de toda nuestra producción como investigadores individuales: Investigación y Creación en Imagen Digital. Fuimos clasificados como *en consolidación* gracias a la producción que habíamos tenido antes del registro oficial.

Gracias también a eso es que fuimos interactuando con Cuerpos Académicos formales cuyos intereses se relacionaban con los nuestros, y pronto pudimos pertenecer a una Red de Cuerpos Académicos liderada por la UAM-X, denominada Red CACINE. A través de esta red hemos tenido contacto con diversos Cuerpos Académicos Nacionales, hemos participado en eventos de trascendencia nacional y también establecido contactos

internacionales. Todo eso nos ha permitido ofrecer a nuestros estudiantes foros inter y multi disciplinarios, lo que también nos ha permitido ir construyendo la transdisciplina, concepto que ha sido objeto de un amplio análisis debido a la dificultad pragmática de explicarlo.

Sin embargo no todo ha sido sencillo. El reconocimiento a nuestra labor como investigadores y como creadores ha sido complejo, ya que a la vista de los artistas tradicionales no cumplimos con las características exactas de los creadores artísticos, y a la de los investigadores de ciencias duras no cumplimos tampoco. Estos años han sido de trabajar en el posicionamiento de nuestro quehacer, de su reconocimiento y de su validación como forma de generación y creación de conocimiento. Cabe decir que toda la creación que realizamos efectivamente se engloba en lo artístico en su concepción amplia e incluyente, y que nuestra producción teórica está sustentada con metodología y teoría cualitativa y social. Esperamos que pronto, y a través de la interacción con grupos académicos cuyos intereses son similares y que se encuentran con la misma problemática que nosotros, pueda ser debidamente posicionada la imagen digital y el beneficio que los estudiantes obtienen del acercamiento a la misma, así como nuestro quehacer académico y creativo. Finalmente, la imagen digital forma parte de un entorno cotidiano, su creación y uso suceden diariamente en la vida de cualquier individuo, y su impacto en el arte, la cultura y la sociedad debe ser estudiada desde un punto de vista académico que permita tanto la teorización como la generación de productos artísticos que continúen produciendo conocimiento a distintos niveles socio-culturales.

II. La imagen y sus alrededores.

Desde siempre la imagen ha sido producida y estudiada a través de diferentes ángulos según la época, por ejemplo, están las corrientes historicistas, las semiológicas, las deconstructivistas, las iconológicas o las simbólicas, todas han sido aplicadas y re-aplicadas una y otra vez, cada vez que hay innovaciones teóricas, a las imágenes (fijas, en movimiento, auditivas...) que ha producido el hombre a través del tiempo. Sin embargo, cuando surgen las tecnologías que permiten la manipulación de la imagen por medios digitales (cuando se vuelve pixel inaprehensible, bit o líquida), la generación, producción, edición y difusión de la misma ha ido cambiando y modificando la manera en que ésta impacta al arte, la cultura y la sociedad.

En el contexto más cercano, el cambio de visión sobre el arte y el diseño, entre otros procesos sociales, proviene de una perspectiva del mundo que se conformó a partir de mediados de la década de los cuarenta del siglo XX, al terminar la Segunda Guerra Mundial, y que está directamente relacionada con los acontecimientos políticos y económicos que sucedieron posteriormente. Las consecuencias sociales de la Segunda Guerra Mundial y de la Guerra Fría se reflejan en el cambio de valores de la sociedad. Durante la Guerra Fría los medios de comunicación se globalizaron como resultado de los avances tecnológicos y definen características de la sociedad en el ámbito de la complejidad. Las teorías e investigaciones desarrolladas veinte años después por los postestructuralistas nos permiten entender el cambio en la manera de aproximarse al arte-diseño contemporáneo. Son el resultado de haber vivido experiencias extremas de discriminación, racismo, tortura, desilusión del hombre y del cuestionamiento de la propuesta teórica de la dialéctica que se basa en la negación. Así se consolida toda una nueva visión del arte y el diseño, mismo que se va a conocer como contemporáneo, en donde la ética permea a los procesos creativos y la producción final. Los postestructuralistas revalorizan la ética y la moral en el arte contemporáneo y son parte

de las transformaciones significativas que se generan en la vida individual y colectiva. Ante todo anuncian la necesidad de la toma de una postura ética responsable, siendo ésta la posibilidad de que cada ser humano desarrolle una visión del otro con respeto y tolerancia.

Cuando se asume la ética de responsabilidad, el arte y el diseño se convierten en un espacio de iniciativa, de responsabilidad, en “una dimensión de evasión” de la sombra (Levinas, 2001:63). Es así que, cuando el creador de imágenes la asume, crea un producto donde refleja al otro, que aparece como su reflejo, y en esa dimensión de evasión, que siempre intentará oscurecerlo. Toda realidad social viene acompañada de su sombra, no hay nadie, según Levinas, que pueda desprenderse de ella, pues es parte de su realidad para generar una imagen de sí mismo y convencerse para aceptarse.

Así, las obras significativas son las que tienen la capacidad de hacernos ver con claridad los procesos sociales y culturales que caracterizan a su época, que visualizan las fuerzas invisibles de ella y que toman una posición describiendo la situación del mundo actual. El artista ve el presente y evoca al futuro, ve debajo de las realidades en las que vive para ligarse al futuro. La imagen cumple con un papel fundamental en el desarrollo del conocimiento al hacer posible la liberación de todo lo vivo, de las fuerzas vivas en el que hace la obra y quien la recibe. Es una liberación permanente de una estructura subjetiva que está sujeta a una sociedad. Esas imágenes, esas obras son las que nos interesa estudiar, son las que nos interesa producir. Nuestro Cuerpo Académico tiene la intención de analizar cómo es que la imagen se vincula con el desarrollo socio-cultural y político-económico, y cómo lo impacta.

III. El ámbito de nuestro Cuerpo Académico

Con la relevancia que ya referimos de la imagen, es necesario que se estudie en un ámbito combinado: la generación de la imagen, el impacto de la imagen en corto, mediano y largo plazo, y las modificaciones que a través de ella sufre la sociedad, la cultura, el arte y el individuo. Así, con toda la inquietud de cómo es que la imagen digital, en particular, afecta y modifica nuestra concepción de arte, cultura y sociedad, en 2010 nos reunimos cuatro catedráticos de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos que coincidíamos en que la imagen no era solamente una experiencia estética aislada, sino que se encuentra inmersa en un contexto social y cultural que la clasifica como arte, o no, y que le confiere significados y pesos diferentes.

Durante un año, estuvimos asistiendo a reuniones, organizando eventos conjuntos y teniendo juntas concentradas en estos temas. Al cabo de este lapso de tiempo, decidimos aplicar para el registro oficial de un Cuerpo Académico nuevo llamado *Investigación y Creación en Imagen Digital*, al que afortunadamente se le otorgó el grado de *En Consolidación* debido al trabajo conjunto que existía, como hemos referido en la parte inicial del artículo.

Desde entonces hemos ido acumulando experiencias y contactado colegas con los que nos hemos identificado. Estamos convencidos de que el papel de la imagen es mucho más relevante de lo que en un simple análisis puede pensarse, pero también de que el concepto de imagen no debe quedar atado o limitado únicamente a la representación visual, mucho menos si ésta se acota a la imagen bidimensional sin movimiento. Nuestro Cuerpo Académico considera que la imagen tiene que ser conceptualizada ampliamente, desde la cinematografía muda y sonora, el sonido, la interactividad, el hipertexto y los productos de diseño, y por supuesto el arte no validado por las instituciones reconocidas gubernamentales (sobra decir que incluimos a la imagen fija bidimensional y al arte

institucional). Todo eso conforma, según nuestra percepción, a la sociedad, a la cultura y al arte, esa es la imagen que nos ha reunido y que nos mantiene en activo como investigadores y creadores.

Conclusión

Nuestra experiencia ha sido positiva. Pensamos que el mayor acierto es la conjunción de intereses comunes y un diálogo abierto y franco que procura un beneficio cognitivo y creativo para nuestros estudiantes y para nosotros mismos. Estamos interesados en hacer un trabajo que beneficie a la sociedad mexicana en específico, al tratar, estudiar y producir imagen desde y para la modificación de la cultura, el arte y la sociedad. Estamos interesados por la forma en que la imagen digital es manipulada y expuesta a la gente, y en cómo se reacciona ante ello. Trabajando en conjunto, con todo el interés de aportar y debatir las ideas, el grupo de investigación se transformó en un Cuerpo Académico con registro oficial y grado de en Consolidación, lo que nos permitió acceder a la Red CACINE y a recursos financieros que han sido utilizados para fortalecer y difundir nuestros resultados de investigación y creación.

Nuestro interés es cómo, cuándo, porqué y a quiénes afecta la imagen digital y su difusión. Creemos que estudiar y teorizar sobre la imagen y sus efectos permitirá que los creadores sean más conscientes de sus obras y sus consecuencias, que los productores y difusores masivos de la imagen puedan tener como opción una postura ética responsable y fundamentada, y que la gente tenga una visión crítica y una postura enérgica hacia los difusores y productores de imagen.

Bibliografía

Deleuze, Gilles, (2002), *Francis Bacon, lógica de sensación*, Ed. Arena, Madrid, pp. 63-78, 101-112.

Derridá, Jacques, (1999), *No escribo sin luz artificial*, Cuatro ed., Madrid, pp. 133-147.

Ediciones Dolmen, S.L., (2001), *Cultura y religión en tiempos bélicos*, [Online], Ediciones Dolmen, S. L., Madrid. Disponible en: <http://www.artehistoria.com/historia/ponframes.htm>. Consultada el 29 de marzo de 2006.

Ediciones Dolmen, S.L., (2001), *El Holocausto*, [Online], Ediciones Dolmen, S. L., Madrid. Disponible en: <http://www.artehistoria.com/historia/ponframes.htm>. Consultada el 29 de marzo de 2006.

Ediciones Dolmen, S.L., (2001), *El nacimiento de la ONU*, [Online], Ediciones Dolmen, S. L., Madrid. Disponible en: <http://www.artehistoria.com/historia/ponframes.htm>. Consultada el 29 de marzo de 2006.

Ediciones Dolmen, S.L., (2001), *Inicios de la guerra fría*, [Online], Ediciones Dolmen, S. L., Madrid. Disponible en: <http://www.artehistoria.com/historia/ponframes.htm>. Consultada el 29 de marzo de 2006.

Ediciones Dolmen, S.L., (2001), *Mihail, Gorbachov*, [Online], Ediciones Dolmen, S. L., Madrid. Disponible en: <http://www.artehistoria.com/historia/ponframes.htm>. Consultada el 29 de marzo de 2006.

Ediciones Dolmen, S.L., (2001), *Revolución de terciopelo en Europa del Este*, [Online], Ediciones Dolmen, S. L., Madrid. Disponible en: <http://www.artehistoria.com/historia/ponframes.htm>. Consultada el 29 de marzo de 2006.

Ficacci, L. (2003), *Bacon*, ed. Taschen, Barcelona, pp. 31-55, 71-79.

Goldschmit, M., (2003), *Jaques Derridá*, ed. Nueva Visión, Buenos Aires, pp. 97-121.

Levinás, E, (2001), *La realidad y su sombra*, Ed. Trotta. Madrid, pp. 43-166.

Levinás, E., (2000), *Sobre Maurice Blanchot*, Ed. Trotta, Madrid, pp. 29-46.

López Blázquez, (1996), *Jean Dubuffet*, Ed. Polígrafa, Barcelona.

Vattimo, G. (1990), *En torno a la posmodernidad*, ed. Anthropos, Barcelona, p. 169.