



Investigación - creación. Un acercamiento a la investigación en las artes¹

SANDRA LILIANA DAZA CUARTAS²

Resumen

La investigación - creación en las artes hoy es un método muy utilizado por las instituciones académicas de artes; este documento pretende dar algunas luces sobre las principales características de la investigación creación, tomando como referencia el documento "La naturaleza de la investigación" del autor Bruce Archer. El documento inicia con un análisis de la triada que conforma el arte, artista, obra, espectador, y de sus implicaciones en la investigación creación, para terminar ofreciendo algunas características que debe poseer un creador como investigador.

Palabras clave: Investigación – creación, artes, método investigativo, sujeto, imaginación y creatividad.

Research - creation.

An approach to research in the arts

Abstract

The research - creation in the arts today is a widely used by academic institutions in arts, this document aims to give some light on the main features of the research establishment, with reference to the document "The nature of the investigation," the author Bruce Archer. The document begins with an analysis of the triad that makes art, artist, work, audience, and their implications for research creation, to conclude by offering some features that must have a creator as a researcher.

Key words: Research - development, arts, investigative method, subject, imagination and creativity.

1 Recibido: Septiembre 30 del 2009. Aprobado octubre 17 del 2009.

2 Nacionalidad, colombiana. Maestra en Artes plásticas. Estudiante de Maestría en Diseño y Creación Interactiva Universidad de Caldas, Facultad de Artes y Humanidades Departamento de Diseño Visual, Manizales, Colombia. Correo electrónico: sldaza@yahoo.es

Introducción

Este documento pretende hacer un análisis de lo que significa la investigación- creación en las artes, partiendo de la propuesta sobre la investigación que hace el autor Bruce Archer en su documento, *“La naturaleza de la investigación”*³. Es bueno aclarar de entrada que la investigación – creación es un discurso nuevo en el ámbito de las artes y de las academias de artes. Este es un intento por tratar de aportar y comprender este fenómeno.

Teniendo en cuenta que la investigación – creación aún no es considerado un método investigativo propio del ámbito de las artes, a nuestro modo de ver es una manera a través de la cual el campo del arte pretende: a) estar al nivel de la comunidad académica y científica frente al debate sobre la generación de conocimiento desde el campo de las artes, b) consolidar una comunidad académica artística para las artes, tarea ardua y difícil, por el pensamiento generalizado de que el artista es individualista, y solitario, y por esta razón se le dificulta crear comunidad y c) Esta forma investigativa toma prestados métodos de investigación de las Ciencias Sociales, hecho que ha traído consigo que la comunidad artística asuma la investigación - creación como un método investigativo propio.

Frente a lo anterior se plantea la pregunta ¿La investigación creación puede ser considerada un método de investigación generadora de conocimiento? Para dar respuesta a lo anterior trataremos de dar una mirada general a lo que ha significado la triada del arte: el creador, la obra de arte y el espectador; y de sus implicaciones en la investigación creación; posteriormente se hace una

aproximación a las características que debe poseer el creador para ser investigador y finalmente un acercamiento a las principales características de la investigación creación desde la teoría de Bruce Archer.

La triada creador, obra, espectador

Para poder realizar un análisis de lo que sucede con la investigación – creación en el arte, tendremos que mencionar tres elementos que han estado presentes en el acontecer del Arte, sin ellos el arte no habría podido ser y existir durante la historia. Ellos son el sujeto creador o artista, el objeto o práctica artística y el espectador o público quien recibe la obra o propuesta artística. Hay que aclarar que estos términos han cambiado dependiendo de la época en la que se desarrollan. Sin embargo es claro que esta triada no puede ser apartada y dependen los unos de los otros para poder ser, no hay obra sin creador, no hay obra sin espectador pero no hay creador sin obra.

Estos tres elementos a lo largo de la historia, ha prevalecido uno u otro sobre los demás, y se han tejido relaciones, que han dado relevancia a lo que conocemos como arte en términos generales. De lo que se trata aquí es de sentar algunas bases para la comprensión y formalización respecto a la investigación – creación, para lo cual entender estos tres elementos es indispensable además de comprender su unidad.

Veamos como sucede esto, en la historia en la época renacentista Miguel Ángel o Leonardo por mencionar solo dos nombres de artistas de la época, sobresalían por sus habilidades, por sus conocimientos, y por lo que crearon para su época. En este caso su hacer los representaba, pero además de esto también lo era el cúmulo de conocimientos que podía poseer un solo hombre, ellos fueron creadores, inventores y desarrollaron multiplicidad de

3 Archer B. (1995) *“The Nature of Research”*, en Co – design. *Interdisciplinary Journal of Design*, January 1995, pp 6-13



facetas. Estas características permitieron que en esta época el arte se acercara un poco a lo que era la ciencia, además fue considerado como ciencia, por los conocimientos que este podía producir, para mencionar un ejemplo la perspectiva, daba cuenta de la comprensión de la tridimensionalidad del espacio físico en el plano bidimensional. Para hacer claridad, en nuestro tiempo no solo el artista es el creador, también lo son quienes asisten a la obra, esto lo desarrollaremos mas adelante.

Pero un poco más avanzados en la historia en el siglo XX es la obra de arte es la protagonista, el Guernica de Picasso significó mucho para su época, por lo que lograba representar para una cultura como la española en una época de convulsiones y problemáticas civiles. Aquí el valor de la obra está dada por lo que transmitía o comunicaba, no por el nombre de su creador, por los valores culturales que poseía para un contexto en particular. Generaba un tipo de conocimiento sobre el contexto local y aún hoy muchas de las obras de arte nos informan sobre los sucesos de alguna cultura o momento de la historia en particular. La obra de arte producía un tipo de conocimiento desde su materialidad, para quien estaba en frente de ella.

Para nuestra época, me atrevería a decir, el arte ya no interesa por lo que representa, o por lo que puede significar sino por las múltiples relaciones, posibilidades y experiencias que puede ofrecer a quién la percibe, o las conexiones que puede tejer el participante a través de ella. Es decir su corpus significativo, su sintaxis interna, sus cualidades formales y manejos técnicos presenta multiplicidad de caminos, experiencias, interacciones y percepciones para quien participa del evento. Nos referimos exclusivamente a las propuestas con componentes de interactividad, creaciones electrónicas o propuestas digitales, en las que el espectador es quien elabora, termina, complementa,

y vivencia la obra. Ya no es algo para ver y contemplar, las propuestas artísticas presentan momentos, ambientes, eventos, y vivencias tal vez imposibles en la realidad, que activan la presencia de quien está enfrente. En este sentido el arte de nuestra época tiene la capacidad de producir no solo emociones, sino de generar nuevos acontecimientos tanto para quien la crea como para quien la presencia. Es aquí donde el arte es detonante de nuevas experiencias inimaginadas, que le permite a quien las presencia ser co-creador, esto trae consigo nuevos aprendizajes, nuevos conocimientos.

Es por lo anterior que se concluye que asistimos a un momento histórico en el que el arte cambia su sentido, sus maneras de ser, sus técnicas, como resultado de una época con características propias, se transforma y los elementos que lo componen dejan de ser una triada y unidad para dar paso y entrada a otros componentes que le aportan nuevos valores en la sociedad de la información, del conocimiento y de las nuevas tecnologías.

Pero aquí nos asalta una duda, ¿Qué busca el arte con la investigación – creación? Para dar una respuesta inicial, la creación es el ámbito que toma la comunidad de artistas para generar conocimiento desde su propia disciplina. Una cosa si es clara, la comunidad artística (en nuestro contexto apenas en estado de consolidación) ha visto la necesidad de encontrar un “caballito de batalla” para hacer frente a la sociedad del conocimiento; pues parece que en esta época cada disciplina desde sus cuerpos teóricos o prácticos deben aportar en la generación del mismo; y en este caso el arte debe cambiar de sentido y transformarse, como lo ha hecho a lo largo de la historia respondiendo a cada contexto y época diferente, además desde su responsabilidad ética, qué aporta a la sociedad?. Y es aquí donde la academia, la institución universitaria

entra a validar los discursos⁴ originados fuera de ella en la práctica creativa, proponiendo la investigación – creación como método investigativo propio de las artes. Pero surge otra pregunta ¿Puede ser considerado el proceso de creación de una obra artística como producción de conocimiento?

Características del creador - investigador

Dos características principales que se presentan en el creador - investigador son la imaginación, elemento conductor de la creatividad. Elementos difusos para el método científico, ya que estas son sinónimo de desorden y parten de la irracionalidad; respecto a lo anterior nos dice Víctor Alvarado Dávila⁵ “a pesar de que muchos teóricos reconocen el papel de la experimentación en las artes, algunos de ellos no están satisfechos con que tal experimentación sea movida principalmente por la intuición, o la imaginación o la creatividad, porque tales recursos responden a un proceder desordenado o irracional”⁶, poco o nada se han tenido en cuenta la imaginación y la creatividad en el proceso investigativo, pero no podemos olvidar que de estas se nutre el investigador para dar rienda suelta a su deseo de conocimiento, se potencia la creación. Pero finalmente la imaginación termina siendo una cualidad indispensable tanto al momento de crear como en el proceso investigativo. La imaginación y la creatividad aparecen en estos procesos pero no de manera explícita, ya que como son de carácter

difuso, inestable e incontrolable, no es posible esquematizarlas, simplemente fluctúan en el proceso investigativo. Aquí se aboga porque estas características deben ser alimentadas y deben tener más relevancia al momento de abordar una investigación.

La imaginación le da la posibilidad al creador de proyectar o vivenciar mundos fantasiosos para finalmente crear; en palabras de Dávila “Los artistas son peligrosos porque le dan rienda suelta a su imaginación y porque nos contagian con sus historias irreales, de mundos que no existen ni existirán jamás”⁷ contrario a lo que plantea el autor, esta puede ser percibida en ocasiones como visiones apocalípticas de lo que puede suceder a futuro, por solo poner un ejemplo la obra de Julio Verne. Por ello un creador – investigador que imagina o proyecta no puede dejar de hacerlo y para que estos procesos de imaginación y creatividad se presenten es necesario un rompimiento de paradigmas, pues debe ir en contra de lo que él mismo ha sido, es decir un sujeto creador investigador, debe tener la capacidad de re-crearse a si mismo, constantemente, cambiar o mutar sus formas de ser, transformarse, saber hacer uso y experimentación de nuevas técnicas, trascenderlas hasta llegar a inaugurar el por – venir. Es decir, el primer reto que tiene el creador - investigador es romper con sus propios esquemas para proponer unos nuevos y diferentes. Principal característica en la investigación el rompimiento de paradigmas.

Los métodos de investigación en las ciencias y humanidades no han tomado esta cualidad como fundamental a la hora de investigar, es por ello que consideramos que la historia de la humanidad ha estado tan marcada por la razón, que ansiamos otras formas de conocimiento del mundo. El uso de la imaginación como parte de estas nuevas formas es un ele-

-
- 4 Huertas, M. (2008). “Notas sobre la relación entre prácticas artísticas e institución universitaria”. *Moderno Contemporáneo: un debate de horizontes*. Medellín: la carreta Editores.
 - 5 Magíster en filosofía. Profesor adjunto de filosofía en la Escuela de Estudios Generales de la Universidad de Costa Rica. Esteta y ensayista.
 - 6 Dávila, V. A. “*Cuestiones Estéticas de la Investigación en Artes*”. <http://encontrarte.aporrea.org/media/66/enlasartes.pdf> recuperado: el 9 de marzo de 2009

7 Ibid.



mento que toma el creador - investigador, ya que el ser humano necesita dar rienda suelta a la sin razón, para despertar en él deseos, instintos, intuiciones, esta es una de las principales herramientas del investigador.

Una segunda cualidad tiene que ver con lo que en su intimidad el proceso creador le aporta al sujeto creador, el autoconocimiento, tomado de la mano de la autorregulación o "Autopoiesis"⁸. A lo largo, este proceso le permite cambiar, mutar constantemente, pero a su vez volver a reflexionar sobre lo sucedido. El proceso creador en el arte, por ser una práctica que se lleva a cabo desde el conocimiento técnico práctico, posibilita al ser humano reflexionar sobre sus propios procesos internos, y así mismo propiciar en el sujeto una especie de reflejo del ser, de lo que es, de sus debilidades y sus cualidades, de sus emociones y sus sentires, de sus oscuridades y deseos a través del objeto creado y de la reflexión constante de sus procesos creativos.

Nos aventuramos a proponer aquí que en los procesos creativos que el arte proporciona al creador, se desarrolla una cierta capacidad de transformación del ser, a partir del conocimiento de sí mismo, y en esta medida podremos afirmar que la investigación - creación podría proporcionar conocimiento para otros. Para lo anterior es indispensable tener en cuenta la propuesta que hace Archer que la investigación, inicialmente debe "responder a un objetivo el conocimiento, y segundo debe ser un proceso sistematizado"⁹. Si el proceso creativo se sistematiza rigurosamente, además de esto posee como objetivo la producción de conocimiento que pueda ser reutilizado por otros investigadores,

que estos métodos puedan ser aplicados por otros investigadores, además de estar conformada la comunidad artística que los valide podría el arte declarar que posee un método de investigación - creación, validado.

La investigación creación y sus características

En un primer paso la investigación - creación puede apostar al conocimiento del ser por sí mismo a través de la exploración técnica artística. En las ciencias y las humanidades el objeto de estudio está alejado o fuera del sujeto, y Esto alejamiento es necesario para poder comprenderlo. Pero, ¿Qué pasa si el objeto de conocimiento es el mismo ser, sujeto y objeto a la vez?. En algún momento alguien citó que el ser humano no ha podido trascender o cambiar sus formas ancestrales de convivencia entre seres humanos, hacia nuevas formas que le hagan la vida más fácil y llevadera con los suyos, con los de su misma especie, y en esa ocasión mencionó que no existe ninguna diferencia entre un hombre de las cavernas que arrastra del pelo a una hembra de su misma especie y un hombre de nuestra época que trata a golpes a su mujer, porque no existe una disciplina que le ayude a trascender al ser humano en su desarrollo interno y en sus relaciones con los demás?

La propuesta que se hace aquí un tanto atrevida será por la posibilidad que presenta la creación en el arte como forma de investigación y generación de conocimiento del propio accionar humano, desde una nueva forma de investigar en donde el sujeto sea objeto de estudio y sujeto investigador a la vez, es decir, arte y parte del problema a investigar. En donde no es solo el producto (obra de arte, práctica artística), sea lo relevante, sino también el proceso de transformación que sufre el creador y los sucesos que se presentan a través de la investigación.

8 Maturana, H. y Varela J. F. (1998) *"De máquinas y seres vivos. Autopoiesis: la organización de lo vivo"*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria S.A

9 Archer B. (1995) *"The Nature of Research"*, en Co - design. Interdisciplinary Journal of Design, January 1995. pp 6-13



Sabemos que esta ha sido la búsqueda en oriente, y que las ciencias sociales y humanas han enfocado su visión a este objeto de estudio, en disciplinas como la sociología y la antropología pero “Sus investigaciones han sido regidas por el argumento lógico”¹⁰ los siguientes autores han aportado algunos elementos diferentes como lo dice Fatina Saikaly “la ciencia ha colectado un cuerpo de conocimiento teórico, las humanidades un cuerpo interpretativo, la tercer área la diseñística ha recogido un cuerpo de conocimiento práctico basado en la sensibilidad, invención, validación e implementación”¹¹, y Archer nos dice que para mirar la naturaleza subjetiva de las actividades artísticas es necesario que el autor haga claridad de su punto de vista teórico es decir su ideología, “la ideología es un sistema global de explicación o interpretativo que sirve para hacer que el mundo sea mas inteligible para los que se inscriben el él”¹². Este es un punto de partida que Archer propone, a nuestro modo de ver para que un creador – investigador pueda fundamentar sus investigaciones desde la subjetividad.

Para darle claridad al asunto traeremos dos preguntas que hace el autor Findel A. sobre el objeto de estudio en que deben centrarse las disciplinas “¿Cuales son los fenómenos del mundo que nosotros estamos interesados en observar y entender que no son ya “propiedad” de otras disciplinas? Y ¿Qué intentamos decir acerca de ese fenómeno que es desconocido aún y las otras disciplinas no conocen y que al menos el diseño cla-

ma por conocer mejor?”¹³. En este caso centraríamos las preguntas en el campo de las artes, preguntas muy pertinentes, pues a través del proceso creativo en un trabajo artístico, existen pasos a seguir que pueden ser considerados estrategias metodológicas de la investigación acción, es decir, el accionar humano interviene sobre la investigación.

Según Bruce Archer existen los siguientes grados de investigación en las artes:

1. La expresión a través de los medios adecuados.
2. La reflexión creativa sobre la experiencia humana.
3. Interpretación cualitativa del pensamiento humano en la expresión.
4. Los juicios de valor
5. La exploración de valores de verdad en el texto.
6. La clasificación de ideas, personas, casos y eventos.
7. La identificación de la procedencia de comentarios sobre las ideas las personas, las cosas y los sucesos.¹⁴

Pero para que la práctica del arte sea considerada investigación debe cumplir con una sistematización rigurosa, los resultados deben ser publicados y compartidos por la comunidad artística, pero es necesario mencionar que esto sucede pocas veces dentro de la comunidad artística, pues por ser el arte de naturaleza práctica se ha generalizado el pensamiento que los artistas no deben escribir o argumentar lo que se hace en la práctica del arte. A nuestro modo de ver esta es una verdadera limitante, aunque este pensamiento está empezando a cambiar en

10 Ibid.

11 Saikaly, F. (2005) “Approaches to Design Research: Towards the Designerly Way” en Design System Evolution: 6th European Academy of Design Conference, Bremen, 29 – 31 March 2005, (en línea), dsiponible en: http://www.verhaag.net/ead06/fullpapers/ead06_id187_2.pdf recuperado: el 29 de septiembre de 2007

12 Archer B. (1995) “The Nature of Research”, en Co – design. Interdisciplinary Journal of Design, January 1995

13 Findeli, A. et al. (2008) “Research Through Design and transdisciplinarity: A tentative Contribution to the methodology of Desing Research”. En Swiss Design network symposium, 2008 pp. 67/91.

14 Archer B. (1995) “The Nature of Research”, en Co – design. Interdisciplinary Journal of Design, January 1995

nuestro contexto. Archer también concluye en el documento mencionado que pocos casos se han presentado como exitosos con estos criterios.

Quedamos en deuda de abordar el método a seguir en la investigación – creación.

Bibliografía

Archer B. (1995). “*The Nature of Research*”, en Co – design. *Interdisciplinary Journal of Design*, January 1995, pp 6-13

Dávila, V. A. “*Cuestiones Estéticas de la Investigación en Artes*”. <http://encontrarte.aporrea.org/media/66/enlasartes.pdf> recuperado: el 9 de marzo de 2009

Findeli, A. (2008). “*Research Through Design and transdisciplinarity: A tentative Contribution to the methodology of Design Research*”. En *Swiss Design network symposium*, 2008 pp. 67/91.

Huertas, M. (2008). “Notas sobre la relación entre prácticas artísticas e institución universitaria”. *Moderno Contemporáneo: un debate de horizontes*. Medellín: la carreta Editores.

Maturana, H. y Varela J. F. (1998). “*De máquinas y seres vivos. Autopoiesis: la organización de lo vivo*”. Santiago de Chile: Editorial Universitaria S.A

Saikaly, F. (2005). “*Approaches to Design Research: Towards the Designerly Way*” en *Design System Evolution: 6th European Academy of Design Conference*, Bremen, 29 – 31 March 2005, (en línea), disponible en: http://www.verhaag.net/ead06/fullpapers/ead06_id187_2.pdf recuperado: el 29 de septiembre de 2007.