

### Resumen

La Investigación en Arte y Diseño (IeA+D) es una modalidad de investigación que se define como el proceso de búsqueda y producción de conocimiento estético mediante la experiencia creativa. El fin fundamental es producir un objeto estético de arte y diseño, en conjunto con la reflexión correspondiente desde la dinámica universitaria.

El proceso se inicia con el pensar proyectivamente la propuesta a desarrollar, seguido del quehacer, que implica la realización de la obra (de arte) o del proyecto (de diseño), junto con el registro de la misma. El hacer necesita del exponer, esto en espacios adecuados, y ante un público que lo perciba, lo aprecie y lo valore. Por último, el validar la presentación permite garantizar la divulgación de los resultados de la investigación. Con esto se pretende que los artistas-diseñadores-investigadores de la universidad mejoren la docencia y aumenten su producción artística, y que se permita una dinámica interactiva con otras universidades.

Palabras clave: Arte y diseño, estética, experiencia creativa, objeto estético

---

## **Arte y diseño en la Investigación en Arte y Diseño (IeA+D). Particularidades, correspondencias y sentido de una propuesta\***

### **Art and design in research in Art and Design (RiA+D). Particularities, correspondences and sense of a proposal**

Dr. Arq. José Luis Chacón Ramírez\*\*

Recibido: 5 de enero de 2016

Aceptado: 8 de marzo de 2016

---

### Abstract

*Research in Art and Design (RiA+D) is a modality of research that is defined as both quest and production process of aesthetic knowledge through creative experience. This fundamental aim is to produce an art or design aesthetic object, accompanied by a corresponding reflection from within the academic medium.*

*The process begins with thinking, in a projective way, the proposal to be developed; followed by doing, which implies the realization of the work (of art) or the (design) project, along with a record of said process. This doing requires exhibiting, in appropriate spaces, and to an audience that perceives, appreciates and values it. Lastly, to validate the result allows for the divulgation of the whole investigation. This can make artists-designers-researchers from universities improve their teaching background and increase their creative production, as well as allow for dynamics of exchange with other universities.*

**Keywords:** Art and design, aesthetic, creative experience, aesthetic object

\* El presente artículo es una versión ampliada desarrollada sobre la base de una presentación del autor en las VII Jornadas Internacionales de Cultura de la Investigación y el II Encuentro de Investigadores en áreas Artístico – creativas, incluida en el texto inédito "Nuevos Paradigmas de Investigación en Arte y Diseño. El Objeto estético, reflexiones y diálogos".

\*\* Arquitecto y Msc. en Filosofía por la Universidad de Los Andes en Venezuela; Phd. en Composición Arquitectónica en el Politécnico di Milano, Italia. Profesor titular de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de los Andes de Mérida, profesor visitante en universidades de la China y Venezuela. Coordinador del Laboratorio de Investigaciones sobre Arte y Diseño (LISA\_D). Artista plástico contemporáneo con participación y reconocimientos a nivel nacional e internacional, fundador y coordinador del TiA (Taller i+Arte y Arquitectura).

## Presentación

La IeA+D, Investigación en Arte y Diseño, es una propuesta de investigación sui generis. Basada en la “Investigación en Arte”<sup>1</sup>, como se conoce dentro del campo de las artes, la IeA+D se define como el proceso ordenado de búsqueda y producción de **conocimiento estético** mediante la **experiencia creativa**<sup>2</sup> en el ámbito de la realidad universitaria. Como en toda investigación, el punto clave está en qué por cuánto es un proceso ordenado; la intencionalidad es guiada por una fundamentación tanto teórica como técnica. El producto final de esta búsqueda es un **objeto estético** que cuenta con una doble condición: es obra hecha y es reflexión crítica; este producto pretende ser evidencia de un conocimiento estético, es decir, de una comprensión que es tanto sensible como intelectual y práctica. En pocas palabras, es la experiencia de hacer arte y diseño pero dentro de una dinámica propiamente académica.

Arte y diseño son entonces los dos campos de acción en los cuales se desarrolla este tipo de investigación. Aun cuando son diversos y, se podría decir, autónomos, la propuesta los reúne bajo una misma consideración. Es necesario por tanto explicar sus particularidades y correspondencias.

## Investigación ‘en’ arte (o la obra como investigación)

Según Borgdorff (2010), cuya línea sigue Díaz (2012)<sup>3</sup>, existen tres tipos de investigación en el ámbito de las artes, muy diferentes entre sí: investigación sobre arte, investigación para el

arte e investigación en arte. La primera, ‘sobre’, es de carácter crítico, histórico o teórico, y se refiere a la investigación tradicional que toma como objeto una obra de arte en particular y la estudia ‘desde una distancia teórica’, ya sea centrándose en la obra misma, el artífice o el contexto. Se caracteriza, pues, por partir de una ‘perspectiva interpretativa’. La segunda, ‘para’, es de carácter técnico y tiene un fin práctico o aplicativo; esta implica estudiar el proceso de creación artística de manera que pueda ser aplicado y repetido. Se caracteriza por ser una ‘perspectiva instrumental’. La tercera, ‘en’, es la menos tradicional considerada desde la perspectiva de la investigación académica, pero la modalidad más propia en el quehacer artístico. Indiscutiblemente la realización de toda obra de arte conlleva una investigación implícita, pero por lo general esta permanece oculta por el artista; la obra esconde al proceso, y este es develado por el artista después (en entrevistas o reflexiones personales), cuando la obra ha cobrado algún reconocimiento. “Se refiere –entonces, Borgdorff– a la investigación que no asume la separación de sujeto y objeto, y no contempla ninguna distancia entre el investigador y la práctica artística, ya que ésta es, en sí, un componente esencial tanto del proceso de investigación como de los resultados de la investigación”. Y continúa el crítico holandés: “Este acercamiento está basado en la idea de que no existe ninguna separación fundamental entre teoría y práctica en las artes” (Díaz, 2012, p. 10). Se caracteriza entonces por asumir una ‘perspectiva de la acción’ o ‘perspectiva inmanente’.

A esta última perspectiva corresponden dos consideraciones fundamentales a revisar, una de orden epistemológico y la otra de orden ontológico.

En arte el conocimiento que se genera es principalmente estético. Del griego *aisthesis*, este término significa percepción, recepción por medio de los sentidos. Afirmo Borgdorff (2010) lo siguiente:

El conocimiento no conceptual plasmado en el arte ha sido analizado de diferentes maneras: en Baumgarten como ‘*analogon rationis*’, según lo cual el gran arte es capaz de ma-

1 También se conoce como investigación basada en las Artes (IBA), en inglés Arts based Research (ABR). La definición usada se basa en especial en los escritos de Henk Borgdorff de la Escuela de Artes de Amsterdam.

2 Esta definición surge de un compendio de las reflexiones hechas por los distintos autores citados y del trabajo realizado por la Subcomisión de Arte del CD-CHTA. El término utilizado originalmente fue ‘experiencia artística’, pero dada la importancia que se le ha dado al diseño en la IeA+D se ha utilizado más bien ‘experiencia creativa’ para ampliar su connotación.

3 Esta reflexión es muy similar a la realizada por Yonnys Díaz (2012) para las Jornadas de Investigación en Arte, y por tanto precede en originalidad a este trabajo.

nifestar un conocimiento sensorial perfecto; en Immanuel Kant como 'valor cultural' (Kulturwert), la cualidad a través de la cual el arte alimenta el pensamiento y se distingue de la mera gratificación estética de los sentidos; en Friedrich W.J. Schelling como el 'órgano de la filosofía', la experiencia artística que se eleva sobre cualquier marco conceptual y es la única experiencia que puede tocar lo 'absoluto'. (pp. 20-21)

El sentido iluminista, referido a fin de cuentas al gusto y la belleza, queda pues de algún modo asumido dentro de tal etimología. La reflexión filosófica en torno a la estética más reciente, desde Adorno hasta Derrida, pasando por Gadamer, Merleau-Ponty, Deleuze y Lyotard, ha abierto los horizontes de la epistemología del arte desde la hermenéutica y la fenomenología, confiriéndole incluso un orden ontológico. Y no solo desde la filosofía; los estudios psicológicos, iniciados por la Gestalt, y también la neurociencia contemporánea, han definido los confines del conocimiento estético y reconocen la percepción como un acto de cognición.

Si la experiencia artística genera conocimiento estético, ¿qué es el arte? Cattani (2001, citado por Fajardo, 2010) lo define así:

El arte no es discurso, es acto. La obra artística se elabora a través de gestos, procedimientos, procesos que no pasan por lo verbal y no dependen de él. Su instrumento es plástico, soportes, materiales, colores, líneas, formas, volumen. Lo que resulta es un objeto presente en su condición física, independiente de todo y cualquier discurso, inclusive aquel del propio artista. (p. 3)

El hacer del artista es por consiguiente una actividad que requiere de experticia técnica y de razonamiento práctico, que se sintetizan en la obra. Por una parte el artista debe adquirir un largo entrenamiento para dominar el uso de instrumentos y técnicas de trabajo; esto viene incluso determinado por el talento y la disposición física adecuada de cada sujeto. Por otra parte, cada artista desarrolla una inteligencia particular, la cual relaciona la técnica con un modo, con una forma que permite hacer más significativa su ejecución. Lo que se establece y evidencia en la obra es una especie de correspondencia

íntima y personal entre el instrumento y el artista. Es lo que Hegel define como la manifestación sensorial de la idea a través del artista. La materialidad del arte hace posible lo inmaterial, y la inmaterialidad del arte está alojada en el material artístico (Borgdorff, 2010, p. 19). Es por ello que el *theos* del arte se comprende como un trascendente, que algunos han definido como belleza, otros como asombro, y más recientemente como impacto. Todo el problema final del arte desemboca en lo indefinible, aquello que Baumgarten llamó el *je ne sais quoi*: un juicio que escapa toda definición o determinación<sup>4</sup>.

### Investigación 'en' Diseño (o el proyecto como investigación)

La discusión sobre la investigación 'en' Arte aplica también para el diseño, sin que ello implique reducciones ni tergiversaciones. Por una parte, aunque eventualmente el producto final del diseño es la obra construida o manufacturada, se puede considerar al proyecto como el fin fundamental del proceso de diseño; el proyecto entendido como producto manifiesta por consiguiente, así como la obra de arte, un conocimiento sensible, intelectual y práctico. Por otra parte, el proyecto se logra por medio de un proceso, heurístico y racional a la vez, comúnmente llamado 'de diseño'. Ahora bien, si en la Investigación en Arte el objeto es la obra de arte –que surge como parte de una experiencia artística– se puede bien decir que en la Investigación en Diseño lo es el proyecto de diseño –fundamentado por un proceso análogamente creativo. Pero, ¿cómo es posible considerar esta analogía? Siguiendo el mismo proceder anterior, una manera es por la vía ontológica (definición de proyecto), y la otra por la vía epistemológica (explicación del proceso de creación o generación).

En primer lugar el diseño, contrario al arte, responde siempre a una solicitud, al pedido que hace un ente exterior llamado 'cliente'.

4 García Belén (2011) afirma que "la experiencia estética es entendida, entonces, como un conocimiento, pero exclusivamente sensible; por lo tanto, se trata –en el marco del pensamiento ilustrado– de un conocimiento inferior del que la razón no puede dar cuenta" (p. 11).

Se puede entonces pensar, siguiendo a Borgdoff, que cualquier investigación relacionada al diseño es siempre una investigación 'para' diseño. Un proyecto se hace para un cliente, y por tanto con una utilidad específica. Este tipo de investigación es definida por Hurtado (2010) como 'proyectiva'; en este caso el proyecto se concibe "como solución a un problema o necesidad de tipo práctico" (p. 567). Esto se evidencia en todos los tipos de diseño: gráfico, industrial, objetual, arquitectónico, urbanístico, etc.

Pero dentro del ámbito de la IeA+D, cuyo lugar de acción es la universidad (que no busca otra cosa que generar conocimiento), la investigación ha de ser 'en' diseño. En tal sentido el proyecto se concibe y comprende como investigación. Es lo que Chacón (2015) define como el 'Proyecto como Investigación': este "consiste en plantear un proyecto -industrial, gráfico o arquitectónico- que se desarrolle como proceso de investigación, sin que éste sea necesariamente una aplicación (de una cierta técnica), ni la fundamentación (de preceptos teóricos). Su objetivo es que la investigación coincida con el proyecto mismo" (p. 10). Se considera pues como un "proceso de generación de conocimiento (arquitectónico y universal) sin nunca dejar de lado la preponderancia de su condición proyectiva" (p. 10). Superando esa limitación pragmática que existe en el término 'proyectivo', este tipo de investigación se describe como 'proyectual', es decir, que no responde a una solicitud externa (de un cliente), sino a una intencionalidad por parte del diseñador (investigador). Por cuanto "el proyecto comprende una doble realidad, integrada por la idea y su proyección", entonces "el proceso de proyectar no es solamente proyectivo, es ante y sobre todo «proyectual»" (p. 12). Es decir, como una condición general, precisamente proyectual, que describe y define el proceso de investigación, en cuanto pensamiento y representación de una idea.

Pero ¿qué es el proyecto? "Más que solución, el proyecto es una propuesta, algo que se propone en el presente pero que se refiere al futuro", afirma Chacón (2015). "Proyectar,

de hecho, significa lanzar, dirigir hacia adelante, del latín *proiectare*, «lanzar adelante». El proyecto «lanza» una idea presente al futuro para su concreción" (p. 11). Por tanto, aun cuando el proyecto "es algo incompleto y logra su realización en el momento en que se convierte en hecho" (p. 11), este llega a ser un "producto material de gran elaboración", definido por un *thelos* inmanente, que sintetiza todo un proceso de investigación proyectual. Un 'objeto' precisamente, el cual para el Proyecto como Investigación es el punto clave.

En segundo lugar, el diseño arquitectónico, como agrega Salas (1986, citado por Chacón, 2015), "es básicamente una disciplina intelectual de creación cuyo centro de interés supone la materialización de la práctica arquitectónica" (p. 4). El proceso de diseño implica una experiencia creativa, que genera un producto; como tal, define una modalidad de conocimiento que es tanto estético como práctico. En rasgos muy generales, siguiendo de nuevo a Chacón (2004), todo proyecto de diseño nace de una **intencionalidad**, por lo común objetiva y externa, pero que puede ser subjetiva y personal. Una vez determinada la intención inicial, el diseñador comienza una etapa **exploratoria** en la cual recoge información vital, y luego realiza ensayos preliminares en forma de borradores o bosquejos. Esto toma lugar hasta que el mismo siente que está listo para preparar la **versión definitiva**, hecho que puede tomar diversas extensiones de tiempo. Cuando el proyecto se finaliza, luego de un gran esfuerzo, por una parte queda un registro del proceso seguido, una memoria -secreta- que describe y da razón de lo realizado (pp. 26-29). Por otra parte, el proyecto viene **presentado y expuesto** (ante el solicitante, o a un jurado de valoración). Según sea la situación, es por medio de esta presentación que el proyecto viene **valorado**, bien a través de la opinión del público especializado, de un ensayo crítico, de una premiación (por un jurado designado por alguna institución) o inclusive de la adquisición del mismo (para construirse, manufacturarse, imprimirse, etc.).

## Sentido de la IeA+D

La propuesta de investigación 'en' arte y diseño es una consecuencia de lo anteriormente expuesto en función del contexto universitario en el cual se desarrolla. La IeA+D es entonces una modalidad de investigación académica en la cual artista y diseñador se convierten esencialmente en investigadores, cuya actividad se lleva a cabo como experiencia creativa, que genera así conocimiento por medio del objeto, ambos de naturaleza estética, precisamente desde y en los ámbitos propios del arte, y del diseño. En arte el producto es una obra (de arte), mientras que en diseño es un proyecto (de diseño).

Vicente (2006, citado por García & Belén, 2011) afirma que si investigar es producir conocimientos, la investigación artística es aquella que tiene por objeto "la producción de conocimientos desde el arte" (p. 103). El objeto de estudio es, entonces, "el arte mirado desde el arte". A esto podemos sumar lo que sostiene Borgdorff (2010): "el núcleo de la investigación en las artes debe estar en el trabajo artístico mismo o en el proceso creativo o productivo, y, en ambos casos, el contexto que dota de significado también desempeña un papel" (p. 26). Lo mismo se puede decir respecto al diseño, como se expuso anteriormente. El protagonista de la IeA+D es por consiguiente el artista-diseñador-investigador cuyo taller o estudio de trabajo es el espacio universitario mismo, llamado también 'laboratorio'<sup>5</sup>.

En este ámbito, la investigación creativa del artista-diseñador-investigador es ante todo "una operación de confrontación entre la propia producción y una reflexión, una sistematización del conocimiento que se caracteriza por una connotación metodológica y científica" (Fajardo, 2010, p. 4). Es de este modo que la Investigación en Arte y Diseño se explicita en cuanto proceso, es decir, en cuanto un proceder por fases. Según Díaz (2012), son tres los

elementos característicos que marcan las instancias del proceso creativo: objeto, proceso y contexto: "Objeto representa la obra de arte [...] Proceso representa la producción del arte [...] Contexto representa el mundo del arte"; y señala por último el rol de la evaluación a diferencia de la observación (pp. 4-8). La IeA+D plantea en cambio cuatro fases, las cuales se basan en las actividades fundamentales de la propuesta de Chacón (2004). Estas son Pensar, Hacer, Exponer y Validar<sup>6</sup>. Estas cuatro actividades, o fases, representan, en síntesis, el núcleo metodológico para la investigación desde 'dentro' del arte y el diseño.

El proceso se inicia con una actividad intelectual, de reflexión inicial: **el pensar**. Esta actividad interna de carácter proyectiva se manifiesta y concretiza en la propuesta bien de la obra o del proyecto. Como en toda formulación de este tipo, la propuesta es una explicación preliminar de la investigación, de sus intenciones, sus basamentos, sus autores, sus fases y los resultados esperados. Algunos autores sostienen que el lenguaje no puede ser definido solo en función de su estructura verbal, que las posibilidades de expresión no son solo un atributo del lenguaje como tal; en el arte, afirma Fabris (1991, citado por Fajardo, 2010), el "Pensamiento Visual" es un sistema cognitivamente coherente (p. 5). Por consiguiente, la propuesta se presenta como una mediación entre lenguaje y dibujo, que delinea sintéticamente el camino de la investigación creativa.

La ejecución del proyecto desemboca en un trabajo de orden práctico que desarrolla lo pensado. **El hacer** en la IeA+D implica entonces la realización del objeto estético, la obra (de arte) o el proyecto (de diseño), junto con un registro del proceso de creación del mismo. Dado el énfasis del arte contemporáneo durante las últimas en el proceso de creación y elaboración, el producto de la IeA+D es doble: es obra y es registro; esto permite un paráme-

<sup>5</sup> De allí que se pueda utilizar el término 'laboratorio' para nombrar un lugar de creación. Es un planteamiento que se hace en el trabajo *Laboratorio de investigaciones sobre arte y diseño* de Chacón (2011).

<sup>6</sup> Las tres primeras corresponden a un planteamiento conceptual de Chacón para el IV Seminario Nacional de Estética organizado por el Centro de Investigaciones Estéticas (CIE), cuya temática fue precisamente Pensar, Hacer, Exponer.

tro, implícito al producto mismo, de valoración (y evaluación). Por tanto, la organización del trabajo según un procedimiento y una metodología de acuerdo al tipo de obra o proyecto, y a las técnicas a utilizar, es fundamental. Sin tal organización, el proceso deja de ser una investigación. De igual manera la ejecución depende de las destrezas y habilidades de los artistas-diseñadores-investigadores involucrados. Esto se apoya en Borgdorff (2010), por ejemplo, quien afirma que la investigación ar-

tística se centra en productos artísticos y procesos productivos (p. 25). También en Barros (1993, citado por Fajardo, 2010) y su propuesta de la experimentación como investigación en la cual iluminación (*insight*) e intuición son dos caracteres fundamentales: “En el acto generador de la obra artística –expone este autor– aquello que se quiere está contenido en el propio acto y su relevancia y naturaleza respecta esta condición” (p. 6).

### Esquema síntesis

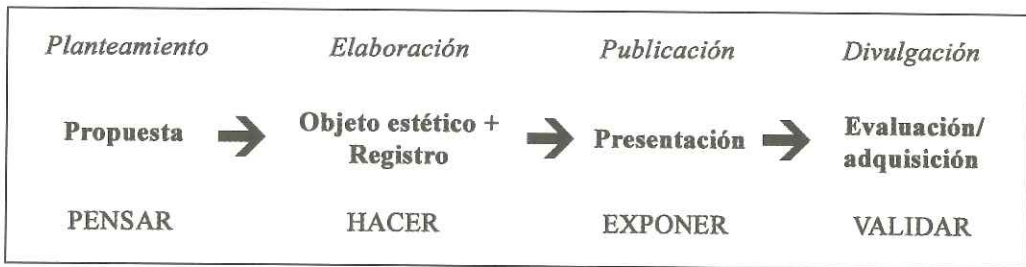


Figura 1. Investigación en Arte y Diseño (IeA+D)  
 Elaborada por el autor

#### Leyenda

**Propuesta:** Planteamiento de investigación en arte y diseño

- Título
- Tipo y área de investigación
- Resumen
- Autores (Artistas investigadores)
- Descripción del sustento teórico, técnico y metodológico
- Resultados esperados

**Producto:** Producto final según dimensión espacial o temporal

- Obra de Arte: visual, musical, audiovisual, escenográfico, y mixto
- Proyecto de Diseño: gráfico, industrial, arquitectónico, paisajista, urbanístico.

**Registro:** Documentación o memoria del proceso de investigación creativa (Libro de artista/de proyecto, portafolio, dossier, otros)

- Sustento teórico, técnico y metodológico;
- Registro del proceso y su resultado.

**Presentación:** Curada y/o examinada

- En espacios nacionales/internacionales
- En eventos nacionales/internacionales

**Evaluación:**

- Por Jurado de Selección y/o Premiación (salón, bienal, festival, concurso, etc.);
- Por especialistas: en catálogo (divulgativo o crítico), reseña divulgativa, o artículo crítico

**Adquisición:**

- En colecciones (públicas y/o privadas)
- Otras instituciones nacionales o internacionales
- Registro público: ISBN, ISSN o Depósito Legal

El hacer la obra (de arte) o el proyecto (de diseño) necesita **del exponer**: es decir, ser presentada o exhibida en espacios o situaciones adecuadas (o adaptadas) ante un público que percibe, aprecia y, en fin, valora. Guiado por su poética, el artista-diseñador-investigador (mientras al científico lo orienta el método científico) aspira al reconocimiento de su trabajo en las comunidades que lo aloja, a través de salones, salas de exhibición, museos, mercados, etc. (García & Belén, 2010, p. 103). Esta actividad fundamental en el proceso creativo, por lo general de índole efímera, en la IeA+D requiere de una cierta legitimación que perdure en el tiempo. Por eso, en primer lugar la presentación debe ser curada, o examinada, por un grupo de personas con rango institucional, especialistas en el área, así como sucede en todo acto académico.

En segundo lugar, la presentación debe dar paso a posibilidades que puedan garantizar que los resultados de una IeA+D sean divulgados a nivel global y a lo largo del tiempo. **El validar** la exposición del objeto es la respuesta. Una vez concluido, el objeto abre un camino de “conocimiento, que es ante todo reconocimiento, imagen humana, signo estético de la distancia que media entre lo que somos y lo que quizá podríamos llegar a ser” (García & Belén, 2010, p. 104). Aunque la curaduría es ya un primer acto de evaluación, existen otros modos que procuran una mayor validación: un primer modo, extrínseco al objeto, lo constituye las publicaciones de terceros: reseñas, críticas, o inclusión en catálogos de exposición; un segundo, intrínseco, tiene lugar por medio de la publicación del objeto en formatos no convencionales (tales y como el registro legal de la propiedad intelectual en las bibliotecas públicas nacionales o internacionales, CD, páginas web, etc.); y un tercer modo, idóneo para la perdurabilidad del objeto, se lleva a cabo por medio de la adquisición o incorporación del mismo a una colección, pública o privada, de carácter institucional nacional o internacional.

## Validez del conocimiento estético

La investigación<sup>7</sup> en las ciencias y humanidades se caracteriza, a pesar del surgimiento de nuevos paradigmas críticos, por seguir un esquema positivista: una pregunta hipotética, enmarcada por un marco teórico y metodológico, se pone a prueba hasta llegar a una respuesta –por lo general– confirmativa. Para Gadamer la dignidad del método científico reposa precisamente en la confirmación y, por tanto, en la reproducibilidad de la respuesta. Esta investigación sigue un esquema riguroso y aceptado universalmente, el cual finalmente está legitimado por medio de publicaciones académicas que certifican la eficacia de la investigación. En otras palabras, la investigación académica positivista se despliega al interno de un sistema de validación tanto de una epistemología racionalista como de un procedimiento objetivista.

Las artes, al igual que el diseño, se encuentran en pleno conflicto con tal sistema. Son muchos autores los que sostienen que el arte, a pesar de las nuevas propuestas del arte contemporáneo, apunta a la sensibilidad y se caracteriza por ser subjetivo<sup>8</sup>. Entonces, ¿están el arte y el diseño excluidos de ser objeto de la investigación académica? Afortunadamente la posmodernidad, como se ha señalado, ha hecho mella y ha permitido ampliar los horizontes del pensamiento en general; la investigación no es ya solamente unívoca y unidireccional. Eisner y Barone (1998 y 2001,

7 Investigación, para la Research Assessment Exercise (RAE), es entendida como “investigación original emprendida con la intención de obtener conocimiento y entendimiento. Ello incluye trabajos de relevancia directa para las necesidades del comercio, la industria y para los sectores públicos y de voluntariado; becas; la invención y generación de ideas, imágenes, actuaciones, artefactos que incluyen diseño, donde estos llevan a descubrimientos nuevos y sustancialmente mejorados; y el uso de conocimiento existente en el desarrollo experimental para producir materiales, mecanismos, productos y procesos nuevos y sustancialmente mejorados, incluyendo el diseño y la construcción” (Borgdorff, 2010, p. 7).

8 Como se constató en las Jornadas sobre Investigación en Arte, organizadas por la sub-comisión de Arte del CDCHTA en 2012.

citados por Hernández, 2008) plantean que la investigación científica es solo “un tipo de investigación entre tantas posibles, especialmente si se trata de investigar fenómenos relacionados con comportamientos humanos, relaciones sociales o representaciones simbólicas” (p. 89). Diversas investigaciones tanto en etnología como en astrofísica han cuestionado el valor de la objetividad en el proceso investigativo; otras, en imagenología y en filosofía (estética), han indicado y definido la primacía del conocimiento sensible. Según Sullivan (2004, citado por Hernández, 2008), “la práctica del arte puede reconocerse como una forma legítima de investigación y que la indagación puede localizarse en la experiencia del taller” (pp. 90-91), las cuales pueden situarse en relación a tres paradigmas: el interpretativo, el empirista y el crítico. Esto señala que la investigación académica en torno a las artes no es solo posible sino que es un hecho –aún reciente– que ha sido ampliamente indagado y discutido en otros contextos<sup>9</sup>.

Zamboni (1998, citado por Fajardo, 2010), siguiendo la filosofía de la ciencia de Kuhn, ha formulado un paralelo entre ciencia y arte, por cuanto ambas están sometidas a un orden establecido por una sucesión de paradigmas que explican el sentir y el devenir de ambas actividades humanas. En tal sentido, el proceso de creación en arte y diseño puede traducirse a la investigación académica (es decir, que a pesar de las diferencias, el proceso de creación en efecto corresponde con la investigación académica) de la siguiente manera: la intencionalidad es análoga al planteamiento del problema a investigar; la exploración preliminar a la documentación; la versión definitiva a la comprobación; la presentación a la publicación de los resultados; y la valoración, por último, a la legitimación y divul-

gación del conocimiento logrado. Es por ello que en esta analogía el artista y el diseñador corresponden plenamente al investigador<sup>10</sup>.

### Un tentativo de implementación

Finalmente, la IeA+D se propone como un instrumento de orientación y evaluación para la Sub-comisión Técnica de Arte<sup>11</sup> del CDCHTA de la Universidad de Los Andes. Así como exponen García & Belén (2011), “teniendo en cuenta además que los artistas investigadores también son docentes, el impacto de sus proyectos de investigación debe orientarse a mejorar la calidad educativa y a producir saberes que tengan presente el entramado de concepciones, percepciones e imaginarios que definen tanto a la realidad como a los actores que participan en ella” (p. 105). El rol de la Sub-comisión será por tanto vital dentro de la universidad. Se espera que se dé una promoción por medio de foros y jornadas organizadas en las facultades, y en espacios relacionadas al arte y el diseño, así como a través de una guía en la forma de un manual publicado y distribuido ampliamente. Y, por último, la evaluación se llevará a cabo utilizando una planilla alternativa a la del CDCHTA y aplicando los criterios formulados tanto en los foros como en el manual de la sub-comisión. Con todo esto se espera que la IeA+D se consolide como una realidad concreta y pujante en el interior del espacio académico, que a su vez permita una dinámica interactiva con otras investigaciones en arte realizadas en otras universidades nacionales e internacionales.

9 Este debate en torno a la práctica artística-como-investigación y los programas de grado en los que pueden desarrollarse este tipo de investigaciones, ha recibido un impulso significativo a partir de las reformas universitarias llevadas a cabo durante la década de los noventa en el Reino Unido y los países escandinavos. Por lo tanto, los debates académicos y políticos en torno a la investigación en las artes han tenido lugar, sobre todo, en esos países (Borgdorff, 2010).

10 Afirma Fajardo (2010) que “el artista contemporáneo y en especial el artista adjunto al sistema universitario, se ve impelido a desarrollar un campo de conocimiento que sin ser contrario a lo que hace como arte, sí es necesariamente y parcialmente extraño a la intimidad de su operación poética” (p. 5).

11 La instancia que evalúa los proyectos de investigación que entran al CDCHTA.



## Referencias

- Borgdorff, H. (2006/2010). The debate on research in the Arts. *Sensuous Knowledge*, (6), National Academy of the Arts, Bergen, 2006. Traducción (revisada por el autor el 31-1-2006): El debate sobre la investigación en las artes. *Cairon: revista de ciencias de la danza*, Universidad de Alcalá, (13). Recuperado de [http://www.pol.gu.se/digitalAssets/1322/1322713\\_the\\_debate\\_on\\_research\\_in\\_the\\_arts.pdf](http://www.pol.gu.se/digitalAssets/1322/1322713_the_debate_on_research_in_the_arts.pdf) el 25-10-16.
- Chacón, J. L. (2013). Bases teóricas del proyecto como investigación en la enseñanza universitaria de Arquitectura. Propuesta y ejemplo de implementación en la Escuela de Arquitectura de la ULA. *Revista M, Revista de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Santo Tomás*, 10 (2), Julio-Diciembre, 6-21.
- Chacón, J. L. (2010). *Laboratorio de investigaciones sobre arte y diseño*, (proyecto de investigación). Mérida: CDCHTA, Universidad de Los Andes.
- Chacón, J. L. (2004), El Proceso de Diseño Arquitectónico. Guía para estudiantes de Taller de Diseño Arquitectónico. *Cuadernos de Arquitectura de la FAAULA*, (1), 26-29.
- Díaz, Y. (2012) *Arte e investigación universitaria*, en (Aixa Eljuri, presidente) ponencia presentada en las I Jornadas sobre Investigación en Arte, CDCHTA, Mérida: Universidad de Los Andes.
- Fajardo, R. (2010). *La investigación en el campo de las Artes Visuales y el ámbito académico universitario (Hacia una perspectiva semiótica)*. Navarra: GEP Universidad de Navarra. Recuperado de <http://www.unav.es/gep/InvestigacionArtesFajardo.pdf> el 25-10-16.
- García, S. & Belén, P. (2011). Perspectivas ontológicas, epistemológicas y metodológicas de la investigación artística. *Paradigmas, Revista del Centro de Publicaciones Académicas de la Unitec*, 3(2), 89-107.
- Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio Siglo XXI, Revista de la Facultad de Educación, Universidad de Murcia*, (26), 2008, 85-118.
- Hurtado, J. (2010). *Metodología de la investigación, una comprensión holística*. Caracas, Venezuela: Quirón-Sypal.

