

¿INVESTIGAR CREANDO? UNA GUÍA PARA LA INVESTIGACIÓN- CREACIÓN EN LA ACADEMIA

Melissa Ballesteros Mejía
Elsa María Beltrán Luengas



UNIVERSIDAD EL BOSQUE

Facultad de Creación y Comunicación

¿INVESTIGAR CREANDO? UNA GUÍA PARA LA INVESTIGACIÓN- CREACIÓN EN LA ACADEMIA

Melissa Ballesteros Mejía
Elsa María Beltrán Luengas



UNIVERSIDAD EL BOSQUE

Facultad de Creación y Comunicación

153.3 B15i

BALLESTEROS MEJÍA, Melissa.

¿Investigar creando?: una guía para la investigación-creación en la academia
/ Melissa Ballesteros Mejía, Elsa María Beltrán Luengas. -- Bogotá: Universidad
El Bosque, Facultad de Creación y Comunicación, 2018.

76 p.

ISBN: 978-958-739-102-2 (impreso)

ISBN: 978-958-739-103-9 (digital)

1. Comunicación – Investigaciones 2. Experimentación – Científica 3. Creación
– Evolución 4. Investigación – Imaginación I. Beltrán Luengas, Elsa María.

¿Investigar Creando?

Una guía para la investigación-creación en la academia

1ª edición, febrero 2018

© Universidad El Bosque

© Editorial Universidad El Bosque

© Melissa Ballesteros Mejía

© Elsa María Beltrán Luengas

ISBN: 978-958-739-102-2 (impreso)

ISBN: 978-958-739-103-9 (digital)

Rector: **Rafael Sánchez París**

Vicerrectora Académica: **María Clara Rangel**

Vicerrector de Investigaciones: **Miguel Otero Cadena**

Vicerrector Administrativo: **Francisco Falla Carrasco**

Decano Facultad de Creación y Comunicación

Juan Pablo Salcedo Obregón

Concepto didáctico

Melissa Ballesteros, Elsa Beltrán, Alexander Castañeda

Concepto, diseño, diagramación, cubierta e ilustración

Centro de Diseño y Comunicación

Facultad de Creación y Comunicación

Diana Obregón, Alexander Castañeda

Editorial Universidad El Bosque

Av. Cra. 9 N° 131A – 02, Torre D, 4° Piso

Teléfono: + 57(1) 6489000, ext. 1395

Correo electrónico: editorial@unbosque.edu.co

Sitio web: www.uelbosque.edu.co/editorial

Editor jefe: **Gustavo Silva Carrero**

Coordinación editorial: **Miller Alejandro Gallego**

Corrección de estilo: **Liliana Ortiz**

Impresión:

LB Impresos S.A.S

Bogotá, D.C., Colombia

Febrero 2018

© Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser
reproducida total ni parcialmente, ni entregada o transmitida por un
sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por
ningún medio, sin la autorización previa de los titulares del *copyright*.

PRÓ- LOGO

Este libro, resultado de la labor de síntesis desarrollada por las autoras sobre los procesos académicos e investigativos de la Facultad de Creación y Comunicación de la Universidad El Bosque, se constituye en una excelente carta de navegación para el reconocimiento y la apropiación de la investigación-creación como estrategia de generación de conocimiento por parte de los diferentes creadores. Esta guía les permite a nóveles o experimentados abordar investigaciones serias, alternativas, rigurosas e innovadoras, y además desarrollarlas en el ámbito académico de su actividad creativa, de manera que puedan integrarse al escenario investigativo de las instituciones de educación superior.

Hoy día, la acción de crear, como actividad de síntesis del conocimiento, es una frontera a explorar para favorecer el desarrollo de la investigación en general. Su carácter articulador favorece la inter y transdisciplinariedad, la pertinencia social y la innovación. Esta característica se debe fomentar de manera activa en el ámbito académico, para lo cual encontramos aquí una valiosa herramienta que también podría favorecer esta labor en el contexto profesional, al hacer evidentes los aspectos de inserción de la investigación-creación en el sistema de investigación tradicional, o su reconocimiento dentro de los mismos procesos creativos.

Si bien el texto presentado por Melissa Ballesteros y Elsa Beltrán está enfocado expresamente en la academia, los alcances de la observación realizada se superan, entregándonos con *¿Investigar creando?* mucho más que una guía para la investigación-creación en el contexto académico, pues aporta una visión de las posibilidades de la creación como oportunidad de generar nuevo conocimiento e innovación, con la que todos los lectores, incluso aquellos que son ajenos al sistema, podrán comprender cómo desarrollar y formalizar esta clase de procesos.

Juan Pablo Salcedo Obregón

Decano de la Facultad de Creación y Comunicación
Universidad El Bosque

AGRA- DECI- MIEN- TOS

La investigación de la cual derivó este documento fue realizada gracias a la financiación de la **Vicerrectoría de Investigaciones de la Universidad El Bosque**, a través de su Sexta Convocatoria Interna, y de los programas de **Diseño Industrial y Arte Dramático** de la misma universidad.

Las autoras agradecen de manera muy especial a **Felipe Andrés Rendón**, quien acompañó todo el proceso investigativo y **contribuyó significativamente** al desarrollo del proyecto. Sus aportes fueron **valiosos insumos** para adelantar las discusiones y establecer importantes propuestas.

De igual manera este proyecto fue posible gracias a los **docentes y estudiantes de la actual Facultad de Creación y Comunicación**, quienes compartieron sus opiniones y experiencias como investigadores y creadores en el contexto académico. Agradecemos por sus esenciales aportes a:

Juan Pablo Salcedo, Alejandro Villaneda, Leonardo Morales, Fabio Forero, Tania Delgado, Mariana Vásquez, Rómulo Polo, Ana Margarita Giraldo, Francisco Cabanzo, Robert Fernando Brijaldo, María Angélica Madero, Carlos A. Dicelys, Carlos García, César Padilla, Sandra Ortega, Fabián Forero, Violeta Joubert, Julián Rodríguez, Javier Pérez, David Carrillo, Glenda Torrado, Fabián Scarpetta, María Ximena de Valdenebro, Luis Hernando Espinel, Fabián Herrera, Javier Espitia y Anyela Reyes.

SOBRE ESTA GUÍA

Las exigencias establecidas por las entidades administrativas nacionales para que las instituciones de educación superior alcancen estándares relacionados con las capacidades de su talento humano, incrementen los indicadores de innovación en el país y atiendan los procesos de acreditación de los programas de formación profesional han hecho que, hoy por hoy, la investigación sea un tema de gran relevancia para las comunidades académicas en Colombia. Sin embargo, como el sistema que regula los procesos de investigación demanda el cumplimiento de una gran cantidad de condiciones para la valoración de los productos, se han generado confusiones sobre su gestión y las desigualdades entre grupos de investigación se agudizaron, causando resistencia por parte de los investigadores.

Si a estas circunstancias se suma que la sociedad del siglo XXI presenta nuevos retos que cuestionan el modo en el que se venía investigando, se puede decir que el escenario de la investigación en Colombia está atravesando por un momento fundamental en la definición de nuevas maneras con las que será posible enfrentar las exigencias del futuro. Es en ese contexto que aparece el concepto de “investigación-creación”, un modelo que desde 2013 comenzó a retumbar en las discusiones del Ministerio de Educación Nacional y que finalmente en 2014 fue reconocido por Colciencias.

Esto abrió posibilidades para que otras maneras de generar nuevo conocimiento se encuentren disponibles y sean validadas como formas para aportar al desarrollo de la sociedad colombiana. No obstante, este nuevo concepto dejó al descubierto un espectro complejo y desconocido, no solo para las entidades nacionales, sino también para las instituciones que comprenden áreas de conocimiento relacionadas con el diseño, el arte y la arquitectura, pues supone un esfuerzo adicional por identificar y gestionar sus productos de investigación según nuevos parámetros que se encuentran en pleno debate.

Esta guía es el resultado de un proceso de investigación adelantado en la Universidad El Bosque que busca plantear la postura de sus autoras sobre el concepto de investigación-creación, de acuerdo con lo que los docentes experimentan en su quehacer investigativo-creativo. Se debe resaltar que el presente documento corresponde específicamente a un contexto académico y colombiano, y que no pretende invalidar sus antecedentes ni convertirse en una fórmula secreta; simplemente busca concretar y aclarar algunos aspectos y condiciones específicas que separan la práctica profesional artística fuera de la academia, pues esta no presenta las mismas exigencias, intereses o requerimientos que la práctica en el entorno académico-investigativo de la creación.

Así mismo, por medio de las tensiones que pueda suscitar, busca incentivar el diálogo e invitar a profundizar su conocimiento sobre este tema, pues su disponibilidad para escrutinio y discusión por parte de los interesados pretende fomentar el compromiso en la participación sobre las reflexiones tanto internas como externas al respecto.

¿A QUIÉN VA DIRIGIDA?

Desarrollar **procesos de investigación en la academia nunca ha sido un tema sencillo de abordar**, y con los cambios descritos antes se ha despertado el interés tanto de directivos como de docentes y estudiantes en **discutir sobre las maneras como se financian, se valoran, se exigen resultados y se avanza en el crecimiento profesional por medio de la investigación dentro de la academia.**

Así pues, este documento se elaboró pensando especialmente en los **docentes-investigadores y estudiantes** de los programas de Diseño y Artes de la Universidad El Bosque que se encuentren **interesados en generar nuevo conocimiento a través de su práctica creativa.** Sin embargo a lo discutido aquí también se deben acercar aquellos que se encuentren en otras universidades, en otras áreas del conocimiento, o que desempeñan funciones relacionadas con la investigación, con el ánimo de que, por medio de la **discusión y reflexión abierta**, se puedan seguir construyendo caminos que permitan trabajar en conjunto para solventar las problemáticas de la sociedad actual.

ASÍ ES LA GUÍA

SUS CARACTERÍSTICAS:

- La guía se constituye en una **herramienta de apoyo** para quienes se encuentren interesados en este tema dentro de la academia.
- Se centra en **aspectos esenciales** para que el investigador aumente sus posibilidades de éxito en su trabajo.
- Aunque no comprende todas las visiones al respecto, sí se constituye en una **recopilación de acuerdos generales** tácitos entre profesionales de estas áreas y de la realidad de su práctica investigativa.
- Se encuentra formulada según un **enfoque práctico y utiliza un lenguaje sencillo** para minimizar el temor y las dificultades de los investigadores cuando inician esta clase de procesos.

Soporte teórico: muestra las conclusiones teóricas alcanzadas durante el proyecto de investigación que dio lugar a esta guía, estas se derivan de la comparación entre los antecedentes teóricos y las opiniones de la población analizada. Este soporte está escrito en pequeños párrafos de resumen y se basa en presentarle al lector la idea esencial sobre la cual puede apoyarse para argumentar sus procesos. Además se encontrarán referencias a fuentes bibliográficas o normatividad relevante que le permitirán profundizar en el conocimiento que allí se encuentra resumido y continuar con sus reflexiones sobre subtemas particulares.

LOS CUATRO CAPÍTULOS

- 1 Investigación y creación: las dos caras de una misma moneda;** reconocimiento del contexto político, histórico, económico y social de la investigación en el mundo contemporáneo. Concepto de conocimiento y sus inscripciones.
- 2 Estructuración del proceso de investigación-creación;** caracterización del proceso de investigación-creación como modelo de generación de nuevo conocimiento. Postura frente a definiciones actuales y equiparamiento con la investigación clásica.
- 3 La multi, inter y transdisciplina: la creación de nuevo conocimiento tejiendo redes;** posibilidades de la investigación-creación en la articulación con otras disciplinas y modos de generación de nuevo conocimiento.
- 4 Un sistema de valoración por construir;** reflexión para la estructuración futura del sistema de valoración de la investigación-creación.



Los cuatro capítulos están constituidos por dos tipos de soportes que le permiten al lector utilizar la información resultante de los análisis y síntesis del proyecto de una manera práctica según sus necesidades particulares.

El nuevo modo de generación de conocimiento y la investigación-creación

Actualmente nos encontramos en la **transición** de un modo de producción de nuevo conocimiento con **orientación disciplinar** a un modo de **orientación transdisciplinaria**, lo que quiere decir que se pasa de un proceso de investigación conducido por una disciplina particular y sus preguntas específicas, a uno que busca que el conocimiento generado se distribuya socialmente. Por tanto, sus resultados están sujetos a múltiples procesos de evaluación sobre su efectividad y calidad, que incluye la acogida del público general y no se limitan a la valoración de pares expertos.

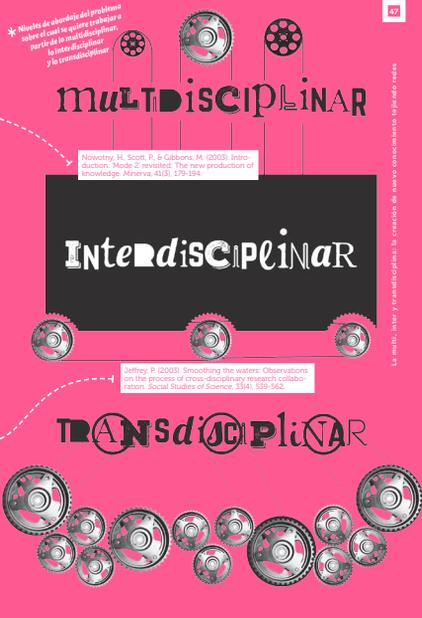
En ese contexto, este nuevo modo de generación de nuevo conocimiento, llamado Modo 2, busca **superar la restricción de la investigación al mundo académico y proveer soluciones a los problemas académicos** que aquejan a nuestras sociedades. Estos no suelen encontrarse "encasillados" dentro de los paradigmas específicos de las disciplinas, sino que incluyen elementos de varias de ellas exigiendo el trabajo articulado entre distintas áreas de conocimiento.

* Entonces, para asumir esta transición, es importante decir que existen **diferentes niveles** de abordaje del problema, libre el cual se quiere trabajar, en términos de las interacciones que se pueden establecer entre las diferentes disciplinas que van a intervenir.

Toda abierta, todos los mundos y perspectivas son bienvenidas.

El mismo se es un proyecto de investigación creado. El público es muy importante; el conocimiento debe llegar a él.

Sobre las interacciones entre disciplinas y como establecerlas, hay mucho confusión.



Soporte experiencial: está compuesto por dos elementos: por un lado, muestra imágenes representativas de los textos que dinamizan la lectura y se comportan como un resumen visual de las conclusiones realizadas sobre los temas relevantes; y por el otro, resalta aspectos importantes sobre el soporte teórico y hace una serie de "apuntes" que intentan representar el trabajo que un lector haría sobre la guía. Estos elementos visuales presentan de manera dinámica la síntesis de las expresiones y vivencias narradas por los participantes del proyecto respecto a los procesos que involucra la investigación-creación. Esta forma de presentación de las evidencias cualitativas de la investigación se utiliza a manera de ejemplificación de la vida cotidiana de los investigadores cuando se adentran en el modelo de investigación-creación. En este soporte se recogen elementos de interés común que suscitan la reflexión interna y la identificación con lo presentado en el documento para permitirles a los lectores enriquecer sus procesos de generación de nuevo conocimiento.

Listado de ilustraciones

Las ilustraciones que se presentan a lo largo del documento fueron desarrolladas por la diseñadora gráfica **Diana Obregón**, quien a través de las discusiones con las autoras logró **concretar en un elemento visual las reflexiones teóricas** sobre los diferentes temas tratados en el libro.

- Las interconexiones del conocimiento | **Portada**
- Las dos caras de la moneda | **Pág. 14**
- Las líneas que demarcan los antecedentes | **Pág. 17**
- La creación rigurosa | **Pág. 18**
- Las diferentes inscripciones del conocimiento | **Pág. 21**
- Las características de la investigación-creación | **Pág. 26**
- El proceso de la investigación-creación | **Pág. 37**
- Las conexiones del conocimiento | **Pág. 44**
- Las distintas relaciones disciplinares | **Pág. 47**
- Tejiendo redes de conocimiento | **Pág. 51**
- Las reconfiguraciones del conocimiento | **Pág. 52**
- El árbol y el rizoma | **Pág. 55**
- Un sistema de valoración por construir | **Pág. 56**
- Lo que queda por hacer... | **Pág. 72**

CON- TENI- DO

SOBRE ESTA GUÍA

¿A quién va dirigida?
Así es la guía

15

CAPÍTULO 1

Investigación y creación:
las dos caras de una misma moneda

31

CAPÍTULO 2

Estructuración del proceso
de investigación-creación

45

CAPÍTULO 3

La multi, inter y transdisciplina:
la creación de nuevo conocimiento tejiendo redes

57

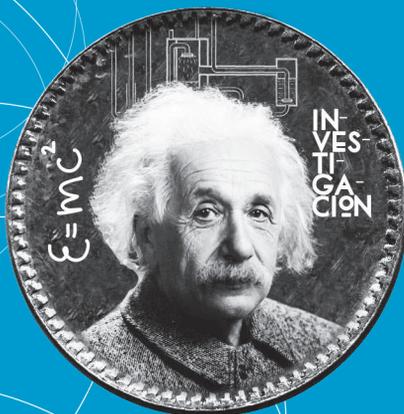
CAPÍTULO 4

Un sistema de valoración por construir

73

CONCLUSIONES

Lo que queda por hacer...



CAPÍTULO 1

INVESTI- GACIÓN Y CREA- CIÓN: LAS DOS CARAS DE UNA MISMA MONEDA

Ciencias y artes: ¿y dónde está la frontera?

Hoy en día se tiende a enfrentar las ciencias y las artes argumentando que los **procesos de investigación y de creación** son opuestos. Esto se debe a que el **antagonismo** entre estas dos formas del conocimiento es **milenario**.

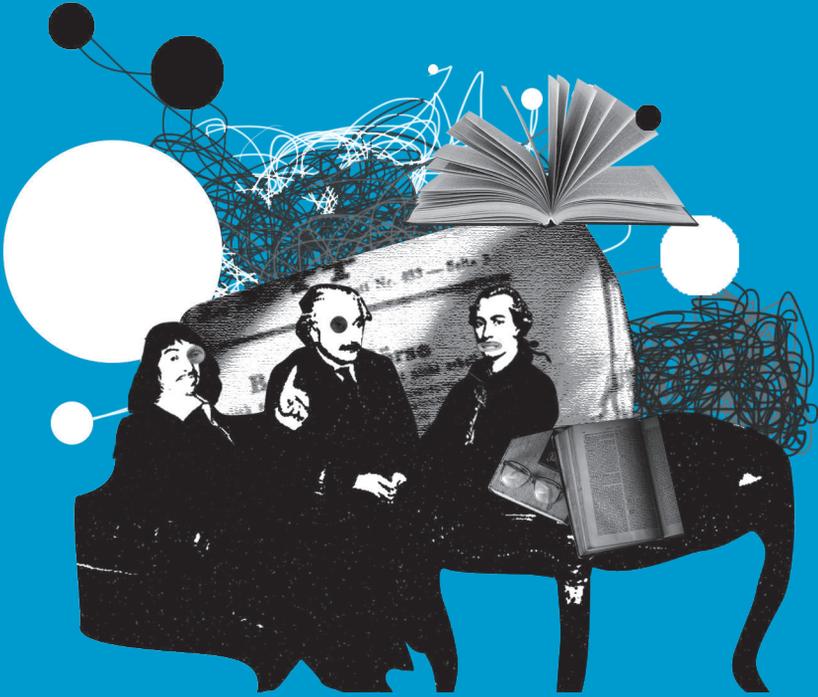
¡Es que no las puedes separar, la una depende de la otra!!

Para ilustrar esta divergencia, se puede decir que desde la Antigüedad se diferenció la teoría de la práctica, y que la ciencia se asoció con la primera porque buscaba generar conocimientos abstractos que fueran independientes de cualquier aplicación. Más adelante, a partir del siglo XVII, se proclamó la importancia de la objetividad en la búsqueda de conocimiento, que se consolida con el modelo de la racionalidad humana y de la razón científica.

No obstante, ese tipo de **pensamiento científico clásico hace crisis en el siglo XX**, pues las ciencias comienzan a introducir elementos que evidencian la relatividad, la incertidumbre y la idea de que la universalidad de las leyes en la ciencia está limitada.

Actualmente, documentaciones sobre las prácticas de investigación en los laboratorios científicos han mostrado que el quehacer cotidiano de generación de nuevo conocimiento en las ciencias está supeditado a las condiciones históricas, políticas, sociales, económicas y culturales del contexto. Por lo tanto, **los resultados de la ciencia**, lejos de ser objetivos, son **contingentes, oportunistas** y están **condicionados** a elementos como la época, la ubicación geográfica, e incluso la subjetividad del científico.

¡y es que ahora que lo pienso no somos tan diferentes!



* El nuevo conocimiento se construye en relación con el conocimiento antiguo, pues lo rebate.

Latour, B. (1987). *Science in Action*. Cambridge: Harvard University Press.
Knorr-Cetina, K. (1981). *The Manufacture of Knowledge*. Oxford: Pergamon Press.

Delgado, T., Beltrán, E. M., Ballesteros, M., y Salcedo, J. P. (2015). La investigación-creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento. *Iconofacto*, 11(17), 10-28.



* Procesos realizados durante la práctica creativa

La investigación es un proceso que busca la generación de nuevo conocimiento, en términos de contribuciones significativas al estado del arte de un área del conocimiento. Según esta premisa, se han reconocido los aportes de las ciencias. Pero, ¿acaso no hay creaciones artísticas que han sido reconocidas como contribuciones significativas al mundo estético para el disfrute de los seres humanos?

La creación busca el desarrollo sensible del ser humano.

En ese orden de ideas, la creación artística no solo implica un proceso de generación de nuevo conocimiento a partir de la práctica creativa, sino que su producto incorpora, en sí mismo, nuevo conocimiento, que más allá de intentar explicar el mundo que nos rodea, lo transforma. *

Además, hoy por hoy la experimentación es reconocida como fundamental tanto en la investigación científica como en la práctica creativa, porque es a través de los sentidos y de la interpretación de los estímulos externos que el ser humano conoce, construye el mundo y propone nuevos conocimientos. Por eso la experimentación y la exploración son procesos que han sido apropiados tanto por las ciencias como por las disciplinas creativas, y que se desarrollan, en cada una, de acuerdo con sus especificidades de búsqueda y propósitos.

¡Experiencia y experimentación tienen el mismo origen etimológico!

Así, por un lado, hacer investigación en ciencias no solo incluye el ensayo y error en ciertas fases, sino que necesita imaginación, pasión y creatividad. Por otro lado, la práctica en la creación también ha evidenciado procesos estructurados, rigurosos y con altos niveles de conceptualización.

Lakatos, I. (1989). *La metodología de los programas de investigación científica*. Madrid: Alianza Editorial. p.103.

"La dirección de la ciencia está determinada fundamentalmente por la imaginación humana creadora y no por el universo de hechos que nos rodea".

Se propone entonces que el concepto de investigación-creación sirva como posibilidad para que **las ciencias y las artes** puedan **coexistir y complementarse** en los procesos de generación de nuevo conocimiento, pues no son tan diferentes como lo ha hecho parecer el peso histórico que las ha separado.

* Del conocimiento y sus inscripciones

En términos generales, por **"conocimiento"** se entiende una creencia que se asume, de manera colectiva, como cierta. Desde una visión tradicional, el nuevo conocimiento se constituye como un hecho. Sin embargo, actualmente se reconocen dos tipos de conocimiento: primero el explícito, que corresponde a un conocimiento comunicable vía verbal y es el que encontramos en los textos de investigación tradicional como los artículos o los libros. Y segundo el conocimiento tácito, que es práctico y no encuentra expresión discursiva o conceptual directa; es fuertemente experiencial y procedimental. Así, es un **conocimiento no proposicional que se deriva de la experiencia**. Este tipo de nuevo conocimiento es el que producen las disciplinas creativas, y es lo que le daría un rol central en el **escenario de las experiencias estéticas y sensitivas del ser humano**. Así mismo, es el que lo distingue de otras formas de conocimiento.

Ahora bien: el interés del creador es la transformación de una situación, por medio de una acción concreta, con el fin de impactar la cotidianidad de las personas en su cultura.

Scrivener, S. (2000). *Reflection in and on action and practice in creative-production doctoral projects in art and design*. [Working Papers in Art and Design 1].

El conocimiento que producen las disciplinas creativas es práctico y experiencial.

El conocimiento que se produce en las artes transforma las relaciones ser humano-contexto.

* Declaraciones, artículos académicos, instrumentos, máquinas u otras creaciones.



Latour, B. (1987). *Science in action*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

Niederer, K. (2013). Explorative materiality and knowledge. The role of creative exploration and artefacts in design research. *FORMakademisk*, 6(2), 1-20.



Borgdorff, H. (2007). The debate on research in the arts. *Dutch Journal of Music Theory*, 12(1), 1-17.



Callon, M. (1994). Is science a public good? *Science, Technology and Human Values*, 19(4), 395-424.

En ese orden de ideas, **el conocimiento puede inscribirse en diferentes formas materiales**: declaraciones, artículos académicos, instrumentos, máquinas u otras creaciones. También se puede inscribir en cuerpos humanos, a manera de habilidades o de “saber hacer”.

Necesidad de transferencia y sostenibilidad del sistema de investigación.

Por eso el conocimiento se caracteriza por tener una naturaleza física y, por lo tanto, **se puede considerar como un bien, en la medida en que puede circular o ser intercambiado**. Así, se puede decidir que para cierto conocimiento considerado como valioso, se reserve su confidencialidad para convertirse en objeto de transacciones económicas y comerciales.

Manzini, E. (2009). Viewpoint. *New Design Knowledge. Design Studies*, 30(1), 4-12.

De otra parte, los resultados que se esperan de la práctica creativa son, especialmente, de tipo plástico/sensorial, constituidos como artefactos que inscriben conocimiento y que tienen diferentes propósitos.

Las áreas creativas, al generar nuevo conocimiento, producen creaciones en las que el **aspecto tangible suele ser más evidente** que en otras áreas del conocimiento, diferenciándose de los productos conformados por declaraciones sucesivas que resultan en un texto técnico publicado, y que se encuentra dirigido a un público especializado.

Scrivener, S. (2000). *Reflection in and on action and practice in creative-production doctoral projects in art and design*. [Working Papers in Art and Design 1].

En consecuencia, las disciplinas creativas le buscan una forma de reconocimiento a la investigación que le dé **mucha relevancia tanto al artefacto, como al proceso de creación**. El artefacto se constituye en la evidencia de un saber hacer, pero también tiene valor como forma de expresión y objeto material de experiencia que se inserta en la sociedad y, por lo tanto,

“El problema del constructor de “hechos” es el mismo que el del constructor de “objetos”: (...) cómo hacer que la declaración del hecho o el objeto se propague en el tiempo y en el espacio. En ambos casos son los otros los que tienen el poder de transformar la declaración o el objeto en un todo durable”.

Latour, B. (1987). *Science in action*. Cambridge: Harvard University Press. p.131 [traducción libre]

Arrigoni, G. (2016). Epistemologies of prototyping: knowing in artistic research. *Digital Creativity*, 27(2), 99-112.

Manzini, E. (2009). Viewpoint. New Design Knowledge. *Design Studies*, 30(1), 4-12.

tiene una naturaleza de comunicabilidad y aplicabilidad que permite que el conocimiento se haga **discutible, transferible y acumulable** desde su expresión plástica, pues permite un intercambio de opiniones, una aplicación práctica por parte de otros, y construye un reservorio de conocimiento que se constituye como punto de partida para seguir produciendo nuevo conocimiento.

Para concretar una creación se utilizan ciertas herramientas características como dibujos, bocetos, fotos, planos, etc., que evidencian el proceso creativo y que pueden ser equivalentes a los procesos metodológicos descritos en los artículos académicos.

Así, se considera que el **conocimiento** que generan las **disciplinas creativas** tiene **tres características fundamentales**:

1. Es práctico, porque a través del contacto constante con las técnicas y los materiales emergen nuevas posibilidades para su manejo.
2. Es experiencial, porque tiene una narrativa intrínseca en la que el espectador o usuario se sumerge para vivir una experiencia determinada.
3. Es cognitivo-afectivo, porque propicia la construcción de conocimiento personal y colectivo acerca de las emociones que generan ciertas situaciones.

Las tres, definen el escenario del conocimiento de la creación.

Macneil, P. (2014). Ethics and the arts: a critical review of the new moralisms. En P. Macneil (Ed.), *Ethics and the arts* (pp. 167-177). Nueva York - Londres: Springer.

En la creación se da un proceso riguroso para producir la obra.

Grupos de investigación, grupos sociales y creación: ¿qué se gana investigando?

Los **grupos de investigación** pueden ser entendidos como pequeños sistemas sociales, pues en ellos es posible identificar y documentar **lógicas específicas de las prácticas sociales de la investigación.**

Por ejemplo, existen **jerarquías marcadas entre disciplinas, productos e investigadores.** Estos últimos buscan, activamente, **posicionarse** mediante la acumulación de un tipo particular de capital social que **les otorga prestigio, autoridad y credibilidad** en su área de conocimiento. Este capital puede ser acumulado, transmitido y convertido en otros tipos de capital. Así, un investigador con un **alto nivel de este capital es más susceptible de conseguir recursos** para sus proyectos, además de recibir un mejor salario.

Por esta razón, en el **sistema de la investigación** se presentan constantes luchas políticas que buscan la **participación en la distribución del poder.** De ahí que se presenten **dificultades a la hora de estructurar lineamientos equitativos que rijan el sistema general.**

Uno de los resultados de estas luchas es el reciente reconocimiento de la investigación-creación como modelo de generación de nuevo conocimiento por parte del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación (SNCTI), gestionado en Colombia por Colciencias.

A partir de 2013, la Mesa Nacional de Artes, Arquitectura y Diseño viene trabajando en conjunto con Colciencias en el **reconocimiento de los procesos de creación**

Este sistema es lo que diferencia la creación fuera de la academia.

Para trabajar en ello primero se debe conocer este sistema.

Hernández Salgar, O. (2014). La creación y la investigación artística en instituciones colombianas de educación superior. *Revista Digital A Contratiempo*, 23.

Asprilla, L. I. (2014). La producción de conocimiento desde las artes Propuesta para un Programa Nacional de las Artes adscrito a Colciencias. *Revista Digital A Contratiempo*, 23.

como generadores de nuevo conocimiento y de los **productos característicos de las disciplinas creativas** en las mediciones de grupos de investigación, desarrollo tecnológico e innovación y de los investigadores adscritos a ellos.

Un primer fruto de este trabajo fue la inclusión de la pestaña para registrar productos de artes, arquitectura y diseño en la plataforma del SNCTI durante la Convocatoria 693 de 2014 que realizó Colciencias para medir los grupos de investigación y reconocer sus investigadores. El objetivo fue realizar un mapeo inicial, sin medición, para identificar qué productos estaban resultando de los procesos de creación según su naturaleza en relación con el tiempo: obra o creación efímera, permanente o procesual, clasificación que se mantiene hasta el momento.

Existen elementos epistemológicos que permiten hacer una mejor caracterización de estos resultados.

Ya para la convocatoria 737 de 2015, y dada la experiencia del año anterior, esta vez se decidió medir los productos resultado de la creación en artes, arquitectura y diseño frente a esas categorías, de manera que impactara tanto clasificación de los grupos en estas áreas como el reconocimiento de sus investigadores. Por su peso relativo en el modelo de medición de Colciencias, una parte importante de esos productos pertenece a los **resultados de actividades de generación de nuevo conocimiento**; para artes, arquitectura y diseño, estos corresponden, a partir de las convocatorias mencionadas, a obras o productos de investigación-creación, o creación.

Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación [Colciencias]. (2017). *Modelo de medición de grupos de investigación, desarrollo tecnológico o de innovación y de reconocimiento de investigadores del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación*. Bogotá: Colciencias.

Colciencias. (2017). *Modelo de medición de grupos de investigación, desarrollo tecnológico o de innovación y de reconocimiento de investigadores del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación*. Bogotá: Colciencias.

Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco). (2010). *Políticas para la creatividad. Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas*. España: Gráfica Latina.

Conferencia de las Naciones Unidas para el Comercio y el Desarrollo [UNCTAD]. (2008). *Informe sobre economía creativa 2008*. Ginebra: UNCTAD/DITC.

Frayling, C. (1993). *Research in Art and Design*. *Royal College of Arts Research Papers* 1(1), 1-5.

Hoy en día, en Colombia se reconocen los productos de generación de nuevo conocimiento propios de las áreas creativas.

Se incluyen las obras, los objetos, procesos o eventos que han sido reconocidos como un aporte significativo a su campo de conocimiento, a través de su valoración y presentación en público en instancias de validación que cuenten con un mecanismo visible de selección con alto reconocimiento en el medio artístico o creativo correspondiente.

De otra parte, además del prestigio social, los procesos de investigación hoy deben, en principio, producir un retorno económico, social y cultural, de forma que contribuyan al desarrollo de los países y al bienestar de sus poblaciones. Esta es una oportunidad importante para las creaciones, por su capacidad de incorporar nuevo conocimiento en sí mismas, ya que, en el contexto de las industrias creativas y culturales se busca la creación de bienes y servicios que tengan su origen en la creatividad y el intelecto humano, para producir ingresos y empleo por medio de la explotación de la propiedad intelectual, a la vez que se promueva la diversidad cultural y el desarrollo humano.

Si no es así, ¿qué sentido tendría el sistema de investigación?

La diferencia entre creación e investigación-creación

Así como en la ciencia, en la creación existe una práctica cotidiana y otra estructurada. Esta última es la que puede considerarse como investigación. La primera es el acto indiscriminado de preguntarse y buscar respuestas. En cambio la segunda denota el trabajo dirigido hacia la innovación y hacia el mejoramiento de productos y procesos, que normalmente se encuentra en los entornos académicos. Además, este tipo de práctica estructurada requiere de legitimación, dado que define validaciones y estatus académicos en el marco de un sistema político.

Borgdorff, H. (2007). The debate on research in the arts. *Dutch Journal of Music Theory*, 12(1), 1-17.

Ahora bien: el propósito de la práctica creativa como investigación es ampliar nuestro conocimiento a partir de un planteamiento original que, por medio de procedimientos apropiados, revele y articule el conocimiento tácito que se inscribe en los artefactos y procesos de la creación para generar transformaciones en el entorno actual del ser humano. Así mismo, debe responder a preguntas pertinentes para el ámbito de la investigación en el mundo de la creación en un contexto político y académico.

El conocimiento está inserto en un contexto político.

Por estas razones, aunque la práctica creativa puede resultar en la generación de nuevo conocimiento en un sistema externo a las universidades o centros de investigación, se hace muy difícil identificar lo que lo determina como investigación-creación, en particular en relación con su compromiso con la **articulación y diseminación del conocimiento**, dado que los escenarios ajenos a lo académico no poseen las mismas **condiciones de verificación y validación** que se necesitan para el funcionamiento de los sistemas nacionales de ciencia, tecnología e innovación.

El sistema de la investigación busca qué se evidencie el proceso de generación de nuevo conocimiento. Los creadores que no están en la academia no buscan, necesariamente, esta trazabilidad.

Así, la evaluación de los procesos de investigación-creación debe tener parámetros más allá de la autoidentificación por parte de los creadores en la creación misma, pues uno de los requisitos para el reconocimiento es que se hagan **aportes originales al estado del arte de las disciplinas**.

Arrigoni, G. (2016). Epistemologies of prototyping: knowing in artistic research. *Digital Creativity*, 27(2), 99-112.

Siguiendo esta línea de pensamiento, para que a un proyecto de generación de nuevo conocimiento en el entorno investigativo de la práctica creativa se le pueda dar el título de **"investigación-creación"**, debe colaborar con instituciones académicas o centros de investigación; tener tanto un proceso creativo riguroso como retroalimentación por parte del público; contribuir a la experiencia humana y, como elemento principal, producir una creación.

Scrivener, S. (2000). *Reflection in and on action and practice in creative-production doctoral projects in art and design*. [Working Papers in Art and Design 1].

**¿INVESTIGAR
CREANDO?
UNA GUÍA PARA LA
INVESTIGACIÓN-
CREACIÓN EN LA
ACADEMIA**

Editado y publicado por la Universidad El Bosque.
1ª edición, febrero de 2018, Bogotá, D.C., Colombia