



LA CREACIÓN COMO UNA FORMA DE INVESTIGACIÓN (?)

ALEJANDRO VALENCIA-TOBÓN*

Investigador posdoctoral,
Departamento de Ciencias Biológicas

La posmodernidad es una idea basada en el texto. El conocimiento académico se disemina en formas textuales y poca atención se suele prestar a las formas no-textuales para producir o hacer investigación. Bastaría pensar en que la reputación académica se fundamenta en la calidad y cantidad de artículos o libros publicados. Sin embargo, para quienes trabajan con imágenes, videos o creaciones artísticas, un texto suele ser insuficiente o incapaz de hacer el mismo trabajo que hacen sus obras, pues estas tienen el poder de expresar algo que no podría ser expresado en términos textuales.

En otras palabras, las imágenes agencian por sí mismas y por esto se debería reconocer que el valor de dichas obras, videos, exposiciones o prácticas artísticas radica en el hecho de superar los límites descriptivos del texto. Este ha sido un argumento suficiente para convencer a muchos y, de hecho, se ha convertido en la forma en la que se ha estructurado la defensa de la creación artística como un modo de expresión.

Pero, ¿es realmente productivo defenderse con un argumento que no cuestiona de manera crítica el hecho de

crear imágenes, videos o instalaciones artísticas? Es decir, en lugar de afirmar que es necesario ir *más allá del texto*, ¿no deberíamos preguntarnos en qué escenarios se debería desarrollar un trabajo cuyo formato va *más allá del texto*? Esta fue la idea inicial que propuso discutir Rupert Cox, director del Granada Centre for Visual Anthropology de la Universidad de Manchester en el Reino Unido, durante su visita a la Universidad EAFIT el pasado 21 de mayo de 2019.

En la conferencia *Beyond text: contemporary research-creation practices* (<https://bit.ly/33SICVb>), Cox sugiere que, para pensar en la creación como una forma de investigación, primero tendríamos que aceptar la necesidad (o incomodidad) de hacernos preguntas a nivel conceptual, técnico, social, material y público: ¿cuál es el problema?,

¿qué está en juego durante el trabajo?, ¿por qué voy a usar fotografía, video o prácticas artísticas?, ¿voy a analizar documentos físicos o material digital?, ¿cuáles son las relaciones

En la investigación-creación se busca generar un valor agregado a la investigación clásica disciplinar o interdisciplinar, a partir de la conexión de reflexiones teóricas en diálogo con prácticas artísticas.

colaborativas que estoy creando?, ¿cuál es el público objetivo y a dónde va dirigido todo esto?, ¿en qué tipo de formatos voy a presentar los resultados?

En esencia, lo que sugirió en la conferencia es que la clave de toda esta discusión radica en la pertinencia de hacernos preguntas y elecciones críticas desde el inicio del trabajo, de manera que podamos reconocer que ir más allá del texto no es una cuestión que sea aplicable a todos los proyectos de investigación.

La existencia del signo de interrogación nos debería movilizar a reflexiones en torno a que el término "crear" no quiere decir hacer cosas "lindas" mientras se trabaja, sino que, como sugiere Cox, se debe analizar críticamente en qué medida la inclusión de imágenes, videos, sonidos, objetos, instalaciones o exposiciones conlleva a responder preguntas que no se podrían responder por otros medios. Solo en dicho momento cobra sentido hablar de *investigación-creación* como una actividad académica que busca desarrollar proyectos basados en procesos, técnicas y prácticas creativas que incentiven el pensamiento crítico a partir de la convergencia de las artes y las humanidades con otras áreas del conocimiento.

Este enfoque implica pensar en las prácticas artísticas como un medio para generar investigación académica. Su origen se da en Canadá (www.hexagram.ca) pero responde a un campo más amplio de conceptos y actividades relacionadas, como es el caso de la "práctica como investigación" e investigación con "impacto" en el Reino Unido. Para Cox, esta forma de trabajo significa que la creación debe tener dirección, estructura y propósito, pues no es lo mismo pensar en la creación como investigación, que simplemente presentar de manera creativa una investigación.

En la investigación-creación se busca generar un valor agregado a la investigación clásica disciplinar o interdisciplinar, a partir de la conexión de reflexiones teóricas en diálogo con prácticas artísticas, con el objetivo de

producir experimentos emergentes cuya totalidad se sale de los cánones preestablecidos por cada disciplina.

La investigación-creación parte de la idea según la cual el proceso y la integración de los diferentes elementos es necesaria para que la investigación emerja con el objetivo de crear algo diferente (innovación) que no podría desarrollarse usando otros mecanismos. Así, los proyectos de investigación-creación deberían estar basados en procesos, es decir, el proceso es tan importante como el tipo de resultado obtenido, pues se parte de suponer que un proyecto de investigación-creación genera los principales conceptos en el transcurso de su

Se debe analizar en qué medida la inclusión de imágenes, videos, sonidos, objetos, instalaciones o exposiciones conlleva a responder preguntas que no se podrían responder por otros medios.

ejecución. Igualmente, el énfasis metodológico debe estar centrado en la colaboración y en la posibilidad de crear ejercicios que tengan un poder catalítico, por su capacidad de impactar de manera directa en el dominio público.

Ahora bien, si queremos que todo esto tenga sentido a largo plazo, también es importante embeber las ideas de investigación-creación en el currículo académico de las diferentes carreras, de modo que los estudiantes puedan interactuar de forma tangible con una discusión teórica que podría parecer abstracta. Tal vez así podamos determinar mejor el valor de este tipo de iniciativas. ■

* Consultor de la Vicerrectoría de Descubrimiento y Creación de la Universidad EAFIT.