

LA INVESTIGACIÓN - CREACIÓN EN LA UNAD: UNA RUTA PARA LA EXPANSIÓN DE LAS ARTES EN LA VIRTUALIDAD

RESEARCH - CREATION AT UNAD: A ROUTE FOR THE EXPANSION OF THE ARTS IN VIRTUALITY

Raúl Alejandro Martínez

Líder nacional programa de artes visuales, Escuela de Ciencias Sociales Artes y Humanidades ECSAH, Universidad Nacional Abierta y a Distancia

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1601-0361>
raul.martinez@unad.edu.co

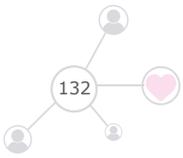
Tatiana Martínez Santis

Magíster en Comunicación, Líder Sistema de Gestión Investigación Ciencias Sociales Artes y Humanidades

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7954-0709>
tatiana.martinez@unad.edu.co

RESUMEN

La investigación creación es una estrategia metodológica que está ligada a la producción de obras de arte en contextos educativos, académicos y experimentales. Desde el programa de Artes Visuales y el grupo de investigación Intersecciones digitales se ha comenzado a desarrollar una ruta para la implementación de dichas comprensiones en la UNAD, lo cual ha permitido el ensanchamiento de nuevas comprensiones acerca del conocimiento derivado de la obra y la expansión de los procesos del arte en los ambientes virtuales de aprendizaje. Estos procesos han permitido incorporar estrategias de divulgación, circulación e impacto de la producción de obra a través del MUNAD y revistas de divulgación como Back Projection para de esta forma generar un ecosistema que integra a los actores del circuito académico y el semillero con el sector externo, las redes de investigación, los proyectos de investigación y la vida académica a través de exposiciones, medios y mediaciones.



Palabras claves: Investigación-creación, artes, virtualidad, creación artística, museo virtual, transmedia.

ABSTRACT

Creation research is a methodological strategy that is linked to the production of works of art in educational, academic and experimental contexts. The Visual Arts program and the Digital Intersections research group have begun to develop a route for the implementation of these understandings at UNAD, which has allowed the broadening of new understandings about the knowledge derived from the work and the expansion of the processes of art in virtual learning environments. These processes have made it possible to incorporate strategies for the dissemination, circulation and impact of the production of the work through MUNAD and dissemination magazines such as Back Projection in order to generate an ecosystem that integrates the actors of the academic circuit and the seedbed with the external sector, research networks, research projects and academic life through exhibitions, media and mediations.

Keywords: Research-creation, arts, virtuality, artistic creation, virtual museum, transmedia

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA INNOVADORA

La enseñanza de las artes en ambientes virtuales de aprendizaje ha requerido ampliar diversas concepciones sobre la investigación que se tenían en la Universidad. Por su naturaleza, la UNAD es una universidad que de manera constante realiza ejercicios de innovación no solo en las mediaciones tecnológicas, sino también en concepciones epistemológicas tanto disciplinares como pedagógicas. Para el año 2016, el Sistema de Gestión de la Investigación, no contaba con un marco sobre la investigación relacionada con procesos del arte. Ligar los procesos creación a la investigación, es un ejercicio que se ha adelantado desde diversas universidades y escuelas de artes. Se parte de una premisa y es que el arte, así como la ciencia, pero con categorías, procedimientos y resultados diferentes, genera nuevo conocimiento.

La producción de obras de arte existe, incluso, antes de la historia. La comprensión del mundo y su aproximación a través de la producción de imágenes es una actividad que se puede evidenciar desde las

cuevas hasta las recientes bienales internacionales de arte. Empero, definir la obra de arte es algo que siempre ha sido difícil y más desde los períodos en que los artistas han expandido las fronteras como en el caso de Fluxus y han puesto a las obras más allá de los objetos tangibles hacia prácticas vivas. A pesar de esta dificultad, en el contexto universitario se ha propuesto una definición lo suficientemente amplia para que se puedan trazar límites sobre la pregunta ¿de qué hablamos cuando hablamos de una obra de arte? Este fue el primer paso de la ruta en la UNAD, y así se estableció en el reglamento estudiantil. *Creación de obra artística, como lo estipula el Artículo 73 del Reglamento Estudiantil (Acuerdo 0029 del 13 de diciembre de 2013).*

"Opción de grado que realiza el estudiante en los programas del campo de las disciplinas artísticas y literarias, orientada a la producción de obra como resultado de un proceso de investigación y creación estética que incluye: objeto, dibujo, pintura, instalación, evento artístico, acción plástica, creación multimedia y ensamble, composición, arreglo, producción musical, intervención compositiva y producción literaria, entre otras".

Esta declaración se planteó antes de que existieran los programas de música y artes visuales y partía de la convicción según la cual todo proceso de formación de un artista debe culminar con la presentación y exposición de una obra de arte. Además, permitió comenzar a pensar que existen diferentes ámbitos de conocimiento y así también lo comprendió Colciencias al proponer una obra de arte o un proceso de creación artística como "nuevo conocimiento" para Colciencias (actual Minciencias) el nuevo conocimiento está constituido por aquellos productos de investigación/creación que culminan con la exposición de una obra.

La Investigación + Creación es descrita por algunos autores como una serie de prácticas investigativas con gran diversidad de aproximaciones creativas y modos de pensar, que vinculan la creación con la generación de conocimiento, desde múltiples motivaciones y reflexiones (académica, cultural, política, científica, etc) (Ballesteros y Beltrán, 2018; López-Cano y San Cristóbal, 2014 citados en citado por Minciencia, 2021).

No obstante, en este mismo ejercicio por generar un marco sobre aquellos procesos que se enmarcan en la investigación creación, también proponen que es importante mencionar que la Investigación + Creación no es un modelo homogéneo que implique un orden o jerarquía específica entre sus términos, o una relación unívoca, sino muchas posibilidades de interacción entre lo creativo y lo investigati-

vo. Por ello, sus aportes fundamentales están en la capacidad renovadora en la educación y su impacto en la sociedad, diferenciándose de los procesos tradicionales, tanto a nivel de prácticas educativas y académicas, como de innovación en el sector productivo y a nivel institucional (Ballesteros y Beltrán, 2018; Hernández, 2014 citado por Minciencia, 2021).

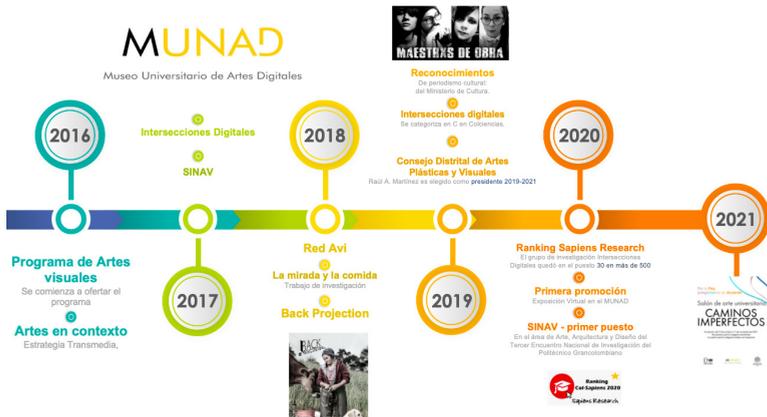
Deleuze y Guatari (2005) en su libro "Qué es la filosofía" proponen tres campos de producción del conocimiento que son irreductibles en la medida que se explican por sí mismos, el arte, la ciencia y la filosofía. Esta comprensión de la producción de conocimiento ha sido un punto de partida para que diversos artistas teóricos Ricardo Toledo Castellanos, apunten al planeamiento de una serie de ámbitos para que en el arte se asuma la creación como un proceso que puede plantear unos modelos propios de investigación. Teóricos como Borgdorff (2006) abordan la cuestión así "Lo esencial de la cuestión es si existe un fenómeno como la investigación en las artes – según el cual la producción artística es en sí misma una parte fundamental del proceso de investigación, y la obra de arte es el resultado de la investigación. (Borgdorff, 2006, p. 2). Es decir, los procesos de creatividad, diseño, recolección de información, planteamiento de problemas plásticos, temáticas y propósitos que implican la producción de una obra de artes, constituyen, en sí mismo un proceso de investigación. Para Ricardo Toledo (2020) Las investigaciones en clave de arte permiten expandir y centrarse en aspectos de frontera y de bordes que resultan irresolubles para campos como las ciencias sociales y requieren metodologías y prácticas que apunten a una comprensión ampliada del mundo y una generación de sentido:

Por eso preguntamos ¿Qué es lo que el arte puede ayudar para alumbrar los aspectos de la vida no alcanzados por las formas institucionalizadas de la investigación hasta ahora dominantes? La respuesta no puede ya provenir de la estética sino del estudio del mundo, donde se entretienen relaciones de sentido entre arte, vida y política. Una investigación artística, si bien compromete bastantes elementos de las prácticas vitales, rebasa los límites de la anécdota biográfica y vivencial.

Toledo Castellanos, R. B. (2012).

Una vez la Vicerrectoría Académica y de investigación - VIACI - y el Sistema de Gestión de la investigación - SIGI - incorporaron la investigación creación en los procesos relacionados con la investigación - creación, se comenzó desde la Escuela de Ciencias Sociales, Artes y

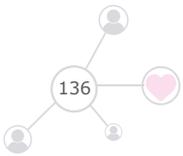
Humanidades - ECSAH - un trabajo para adecuar los procedimientos de opción de grado y de convocatorias de investigación a las artes y la creación. Este comienzo de la ruta que surgió desde el año 2016 ha permitido incorporar modelos propios sobre el sentido de la investigación creación en la vida académica y universitaria del metasistema UNAD.



Elaboración propia. Ruta estratégica para la creación en el metasistema UNAD

Las artes en la era digital

El marco general para la operacionalización de los diversos ejercicios de investigación que el programa de Artes Visuales comenzó a realizar en el año 2016 (cuando empezó a ofertarse) fue la línea de investigación. El objetivo principal de la línea abordaba el problema de las artes y su producción, enseñanza y circulación en el contexto de la era digital. Para ese momento, aún no se había ahondado en nociones como virtualidad, pero desde luego que "lo digital" abarcaba estos ámbitos. La línea supuso plantear las condiciones generales de lo que sería la investigación-creación. El nombre de la línea se determinó como Las artes en la era digital. Este documento se ha constituido en el eje articulador de la estrategia de investigación en el programa de Artes Visuales y más recientemente en el programa de Música. En este documento se establecen dos sublíneas de investigación que determinan los ejes de actuación para la estrategia: La expresión artística y los medios en la era digital, (con problemáticas ligadas a la producción de obra en el contexto virtual) y Pensamiento artístico, identidad y transformación de la expresión visual y cultural (con temáticas centradas en la historia y teoría del arte) El objetivo central de estas sublíneas específicas del programa de artes visuales apunta a "fomentar la investigación y creación teórica, metodológica



y artística sobre la producción de imagen visual, la producción de obra, y otras expresiones culturales en la sociedad contemporánea a partir de los siguientes ejes temáticos: la expresión digital y prácticas de artes mediales; arte, identidad y saber ancestral y la enseñanza de las artes en ambientes virtuales de aprendizaje”.

El comienzo de la investigación en el programa de Artes, una vez aprobada la línea de investigación, inició con dos proyectos definitivos que marcarían las tendencias de la investigación en clave de arte. Por una parte, el proyecto Estrategia de evaluación para el mejoramiento continuo de cursos de un programa de Artes Visuales en modalidad virtual y a distancia y por otra el proyecto Diseño y producción del Museo Universitario de Artes Digitales (Munad). El primero fue clave para decantar en estrategias didácticas y pedagógicas como la red de primera matrícula o el Protocolo de Atención Focalizada, y el segundo, se constituyó en eje central de la circulación, divulgación y expansión de prácticas artísticas en el programa que tenían como eje central la problematización de la virtualidad como medio, mediación y soporte.

Asumir los procesos pedagógicos y didácticos del programa como objeto de investigación permitió comprender que “La enseñanza de las artes contrae entonces una estrecha relación entre el docente y los estudiantes mediante el taller presencial, empero, gracias a las TIC, es posible que esta relación se de a través de una mediación virtual. Por tratarse del primer programa en esta modalidad que se oferta en Colombia, es necesario indagar en el aprendizaje significativo en cursos teórico-prácticos, es decir, aquellos cursos que en la tradición de la enseñanza en artes se han desarrollado de manera presencial.” Martínez, R. A., Martínez, T. & Hernández, D. (2018) Esta claridad ha requerido vincular a la virtualidad no sólo como medio sino también como escenario de mediación para avanzar en los procesos de creación artística. El taller como elemento central en la formación de artistas supuso un reto fundamental y es transpolar este escenario de experimentación a los ambientes virtuales de aprendizaje. Vincular a la virtualidad desde un enfoque de medio, pero también de mediación y de obra.

La investigación formativa

Desde este panorama se gestan nuevos y productivos escenarios para las Artes en UNAD. La creación en 2016 del semillero de investigación SINAV manifiesta el interés de docentes y estudiantes para fomentar la investigación formativa del programa y por ende las múltiples formas de hacer investigación relacionada con las artes. La investigación formativa se estructuró a partir de una ruta curricular de cursos

que inician con los fundamentos y generalidades de la investigación y continúa con investigación de procesos artísticos como un curso específico dedicado a las artes y su relación con la investigación la finaliza con taller integral I y II cursos durante los cuales los estudiantes desarrollan su opción de grado "creación de obra". Asimismo, los estudiantes participan en procesos de investigación a través del semillero SINAV cuyos procesos abordan aspectos de investigación, pero fundamentalmente procesos relacionados con la creación es decir ligados al taller como el escenario propicio para experimentación y desarrollo de prácticas artísticas.

El semillero tiene como misión la producción de diferentes proyectos relacionados con el arte desde la perspectiva de los problemas de creación circulación y promoción con énfasis en estrategias tecnológicas y digitales de la producción visual. El objetivo principal es brindar competencias investigativas a los estudiantes para contribuir con su formación integral a través de la realización de actividades en investigación y desarrollo de proyectos Asimismo el estudio de temas particulares y el intercambio de experiencias académicas con los miembros del grupo. Hasta la fecha los estudiantes del SINAV han presentado más de doce ponencias en diferentes escenarios y obtenido diferentes distinciones tanto en Colombia como en el exterior dentro de las cuales se destacan el primer puesto en el Tercer encuentro tercer Encuentro Nacional de investigación nacional de investigación creación organizado por el Politécnico Grancolombiano en el año 2020. Finalmente es importante destacar que en el semillero se incorporaron laboratorios de creación para que los estudiantes se vinculen a ejercicios de creación que están en marcha por parte de los profesores como las Máquinas de dibujo o el Diccionario de señas.

Intersecciones digitales

El grupo de investigación Cibercultura y Territorio está conformado por profesores de diversas disciplinas y programas de la ECSA y fue el escenario desde el cual se comenzaron a proponer los espacios, proyectos y alternativas para la expansión de la investigación creación en la UNAD. No obstante, desde el año 2017 el número de proyectos y sobre todo, los problemas particulares de la creación y la virtualidad, se conformó el grupo de investigación "Intersecciones digitales", que comenzó como un grupo reconocido y al año siguiente fue categorizado en C por Colciencias. Hasta la fecha el grupo de investigadores son en su mayoría profesores del programa de artes y algunos investigadores de la Vicerrectoría de Medios y Mediaciones y el programa

de Música. Dentro de los objetivos que se trazaron en el grupo se destaca:

Promover reflexiones teórico-metodológicas acerca de la producción de imagen visual y las manifestaciones artísticas en la sociedad contemporánea a partir de los ejes temáticos; El pensamiento artístico y transformación de la expresión visual, y, La expresión artística y los medios en la era digital.

Articular procesos de investigación y creación con la plataforma MUNAD Museo Universitario de Artes Digitales; con el fin de fortalecer el espacio virtual como una alternativa para la circulación teórica y de obra de arte en Colombia.

Este trabajo articulado entre la estrategia de investigación del programa de Artes visuales y escenarios de circulación como el MUNAD ha producido hasta la fecha quince proyectos de investigación, 10 productos de nuevo conocimiento creación de obra y publicaciones de artículos entre otros, más de 30 productos de apropiación social del conocimiento y ha jalonado la creación de dos procedimientos dentro de la Universidad en el lado la expansión de la creación de obra como una opción de grados dentro del reglamento y la segunda la incorporación de la investigación creación dentro del sistema de gestión de la investigación sí estos productos consolida y permiten la visibilidad de la investigación creación como un campo de conocimiento de producción de conocimiento y de expansión de la comprensión y el sentido de lo que implica investigar en artes. El grupo se estableció desde esa fecha como el centro de una serie de acciones que se incorporan año a año a lo que se ha denominado ecosistema de la investigación-creación.



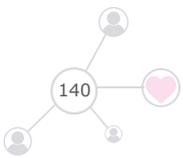
Elaboración propia. Ecosistema investigación - Creación

Escenarios, dispositivos y estrategias de divulgación y circulación

Como se puede apreciar en la figura 2, la divulgación constituye un campo destacado dentro del ecosistema de investigación creación en la UNAD. La plataforma por excelencia para la divulgación de la investigación creación es el Museo Universitario de Artes Digitales, MUNAD, en esta plataforma se articulan no sólo exposiciones de artistas y trabajos de grado de estudiantes, sino también, la revista electrónica Back Projection, que surgió como una iniciativa editorial para promover los trabajos más destacados de los estudiantes, las estrategias pedagógicas taller virtual y artes en contexto, espacios que albergan productos comunicativos realizados por profesores del programa de artes visuales y artistas invitados a las conferencias. Finalmente, dos espacios de circulación de gran impacto en la comunidad universitaria, que abordan la temática del arte en espacio y el arte público, los proyectos wiki y Jawa.

Las redes

Otra de las acciones que ha permitido la consolidación de la creación en la Universidad ha sido el establecimiento de alianzas con el sector externo desde el año 2018 el programa de artes fundó la red de arte virtualidad e investigación en conjunto con otros programas de otras universidades que abordan el problema de la enseñanza de las artes en la virtualidad la red avi ha permitido expandir los problemas de investigación en otros escenarios y de esta manera consolidar espacios para la reflexión sobre la investigación creación y la formación en investigación formativa en eventos como mediática o el encuentro de tutores y de artes en virtualidad. Producto de esta red de investigación que lidera el programa de artes se logró establecer la Cátedra Internacional De Pensamiento Artístico y Virtualidad cuya base teórica y académica se formuló a partir de uno de los seminarios del programa de artes visuales esta cátedra ha permitido la consolidación de una puesta por fundamentar el constructo de pensamiento artístico y cómo ópera la teoría y la filosofía del arte, asimismo las prácticas en escenarios académicos más allá de los campus de cada universidad miembro. La última alianza del programa de Artes es la conformación de la red "Por la paz pongámonos de acuerdo" juntamente con otras universidades como la Universidad de Los Andes y la Universidad Javeriana, con quienes se ha logrado lanzar el Salón de Arte Universitario "Cambios imperfectos" que aborda reflexiones desde el arte sobre los acuerdos de paz y contará con una exposición Virtual en MUNAD y



otras itinerancias en espacios físicos. En esta instancia se encuentra la ruta que desde hace cinco años expandió las comprensiones de la investigación en la UNAD como una forma efectiva de integración del metasisistema con las regiones y el país.

6. Valoración de impactos desde los ejes temáticos. Realice un análisis del impacto de la experiencia y su contribución a las prácticas pedagógicas, responsabilidades sustantivas y proyección institucional.

La ruta para la expansión de las artes en la virtualidad ha permitido impactar al metasisistema UNAD desde la investigación creación no solo con la apropiación operativa de procesos como la opción de grado "creación de obra" y las convocatorias de financiación del SIGI sino también en el impulso de nociones como "el pensamiento artístico" y la conformación de un ecosistema de creación en donde se involucra procesos centrados en una plataforma para la circulación de conocimiento de alto impacto como el MUNAD lo cual permite expandir contribuciones con el sector externo y la internacionalización a través del afianzamiento de redes académicas y de investigación, eventos y exposiciones en diversos circuitos y ámbitos del arte. En paralelo, otro de los dispositivos de circulación de conocimiento derivado de la creación artística derivada de procesos investigativos es la revista de divulgación Back Projection, esta ha sido un referente para la visibilidad de trabajos académicos de estudiantes de artes en la Universidad con una fuerte pretensión de articulación con el currículo académico del programa, puesto que, desde cursos como Antropología Visual, Fotografía entre otros los trabajos destacados tienen la oportunidad de ser publicados en la revista formativa antes mencionada. En complemento, los libros de ensayo y de artista editados o compilados por el programa tal como: "Abrir Mundo" fueron los más consultados en la UNAD para el año 2020.

Todo esto es posible no solo por el apalancamiento que brinda la Universidad para el fomento a la investigación, también es así por el talento humano presente en el cuerpo docente del programa quienes con dedicación, compromiso y un espíritu creativo e innovador disponen para el grupo de investigación Intersecciones Digitales, su productividad y desarrollos artísticos que permitieron la obtención de del reconocimiento Sapiens Research como uno de los 30 grupos entre más de 500 en la categoría de ASC. Así también el MUNAD fue reconocido por el laboratorio de Innovación del MEN en Innovación Educativa y Transformación Digital en las Instituciones de Educación Superior 2021 como una de las mejores prácticas en la categoría de Transformación Digital colombiaaprende.edu.co

BIBLIOGRAFÍA

Deleuze F. y Guattari, F (2005) ¿Qué es la filosofía? Ed. Anagrama.

Martínez R.A. y Roldan J (2020). Línea de investigación las artes en la era digital. V3. Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades.

Martínez R.A. Hernández, R. y Aguillón, V (2020) Lineamientos para la opción de grado en el programa de artes visuales de la UNAD

Martínez, R. A., Martínez, T. & Hernández, D. (2018) Estrategia de Evaluación para el mejoramiento continuo de cursos de un programa de Artes Visuales en modalidad virtual y a distancia: Estudio de Caso. Hamut'ay, 5 (2), 64-77. <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v5i2.1621>

Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación - MinCiencias. Dirección de Generación de Conocimiento (2021) Modelo de Medición de Grupos de Investigación, Desarrollo Tecnológico o de Innovación y de Reconocimiento de Investigadores del SNCTI https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/convocatoria/anexo_1_-_documento_conceptual_2021.pdf

Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación - MinCiencias. Dirección de Generación de Conocimiento (2021). La Investigación + Creación: Definiciones y Reflexiones https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/convocatoria/anexo_3_-_la_investigacion_creacion_-_definiciones_y_reflexiones.pdf

Toledo Castellanos, R. B. (2012) Las investigaciones artísticas, investigaciones de contexto. Praxis & Saber, 3(6), 43-88. <https://doi.org/10.19053/22160159.2003>