

.925

ARTES Y DISEÑO

año 2 número 7 · ago – oct 2015

ISSN: 2395-9894 #7

<http://revista925taxco.fad.unam.mx>



Primer Encuentro sobre Investigación en Artes y Diseño

Primer Encuentro sobre Investigación en Artes y Diseño. Presentación [3]
Por Bertha Alicia Arizpe Pita.

Primer Encuentro sobre Investigación en Artes y Diseño [5]
Por José Francisco Villaseñor.

Investigación-experimentación-producción [7]
Por Adrián Flores Montiel.

Investigación y complejidad disciplinaria en las artes y los diseños [10]
Por Juan Manuel Marentes Cruz.

Investigación en arte y diseño [13]
Por Eugenio Garbuno Aviña.

Recopilación y documentación visual [15]
Por Ambrosio García Ramírez y Miriam Sanabria Colín.

La importancia de la investigación de la visualidad en la creación de imágenes realistas [18]
Por Laura A. Corona Cabrera.

El pez de cuatro ojos. Habitando el linde entre las artes y la ingeniería [21]
Por Joaquín R. Díaz Durán.

Aproximaciones a la investigación en las artes visuales [25]
Por Francisco Javier Tous Olagorta.

Seminario de Investigación Permanente Arte, imagen y realidad: aproximaciones teóricas y metodológicas [28]
Por Marco Antonio Albarrán Chávez.

La escultura sonora en piedra: una perspectiva desde la investigación en artes y ciencias geológicas [31]
Por Hugo Corbí.



FAD UNAM
FACULTAD DE
ARTES Y DISEÑO



.925

ARTES Y DISEÑO

Consejo Editorial

Dra. Elizabeth Fuentes Rojas
Mtra. Bertha Alicia Arizpe Pita
Mtro. Santiago Ortega Hernández
Mtra. Mayra N. Uribe Eguiluz
Lic. Carlos Alberto Salgado Romero
Mtro. Jorge Fanuvy Núñez Aguilera
Lic. Eduardo A. Álvarez del Castillo Sánchez

Corrección y estilo:

Prof. Carlos Alberto Salgado Romero

Desarrollador web

I.S.C. Carlos Ortega Brito

Colaboran en esta edición:

José Francisco Villaseñor
Adrián Flores Montiel
Juan Manuel Marentes Cruz
Eugenio Garbuno Aviña
Ambrosio García Ramírez
Miriam Sanabria Colin
Laura A. Corona Cabrera
Joaquín R. Díaz Durán
Francisco Javier Tous Olagorta
Marco Antonio Albarrán Chávez
Hugo Corbí

.925 Artes y Diseño, Año 2, No. 7, agosto de 2015, es una publicación trimestral editada por la Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad Universitaria, Delegación Coyoacán, Código Postal 04510, México, Distrito Federal, a través de la Facultad de Artes y Diseño Plantel Taxco, Ex Hacienda del Chorrillo s/n Taxco de Alarcón, Guerrero, México. Teléfono (762) 6223690 y 6227869, <http://revista925taxco.fad.unam.mx/>, correo electrónico: revista925.fadtaxco@comunidad.unam.mx. Editor Responsable: Licenciado Eduardo Alberto Álvarez del Castillo Sánchez. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo de difusión vía red de cómputo para esta publicación bajo el número 04-2013-102313522600-203, ISSN: En trámite.

Ambos otorgados por el Instituto Nacional de Derechos de Autor. Responsable de la última actualización de este número, Licenciado Eduardo Alberto Álvarez del Castillo Sánchez, Editor en Jefe, Ex Hacienda del Chorrillo s/n Taxco de Alarcón, Guerrero, México.

La responsabilidad de los textos publicados en la revista electrónica **.925 Artes y Diseño** recae exclusivamente en los autores y su contenido no refleja necesariamente el criterio de la Institución.

Queda prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización escrita del titular de los derechos patrimoniales.

Primer Encuentro sobre Investigación en Artes y Diseño

Presentación

Mtra. Bertha Alicia Arizpe Pita.

La Coordinación de Redes de Investigación y Experimentación para los Diseños y las Artes, CORIEDA, de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM, inició sus actividades a finales del año 2014, y organizó reuniones de trabajo con los coordinadores de centros de investigación que forman parte de la misma, principalmente el Centro de Investigación-Producción y Estudios de la Imagen (CIPEI); el Centro de Investigación en Diseño y Artes Visuales (CIDAV) el Grupo de Investigación Arte y Entorno (GIAE) y el Seminario Permanente de Investigación Arte, Imagen y Realidad. En dichas sesiones se habló de la necesidad de la Facultad de Artes y Diseño de abordar problemas metodológicos, epistemológicos y pragmáticos propios de nuestras disciplinas para debatir en torno a preguntas como ¿En qué consiste la investigación basada en artes y diseño?, ¿Cómo se concibe un proyecto?, ¿Cómo se puede abordar el problema metodológico de la concepción, desarrollo y transmisión escrita de una investigación? Lo anterior entraña una labor compleja e ineludible para la FAD.



.925
ARTES Y DISEÑO

Los coordinadores de los centros convocaron a integrantes de grupos de trabajo a presentar ponencias breves sobre la manera en como se abordan las investigaciones. Ya sea en relación a sus objetos de estudio o reflexionando sobre el tipo de conocimiento que se genera en los espacios de la Facultad, así como a describir los métodos a los cuales recurren en su labor investigativa.

En el mes de enero de 2015 se llevó a cabo el Primer Encuentro sobre Investigación en Artes y Diseño en el plantel Xochimilco, con un programa de veintiún ponencias breves que se efectuaron en dos jornadas. La participación fue entusiasta y el evento resultó enriquecedor cabe destacar: las frecuentes menciones que hubo sobre las ventajas del trabajo colaborativo; el avasallante impacto de las nuevas tecnologías en la creación de imágenes y la definición de modos de trabajo; la necesidad de diferenciar etapas en el acercamiento a la creación, esto es, momentos

de conceptualización, diseño, ejecución y evaluación de proyectos. Inclusive se puso sobre la mesa la relevancia de la socialización de los productos artísticos y de diseño atendiendo a las relaciones que surgen de su circulación en los contextos sociales y económicos. Finalmente, se planteó que resulta primordial definir los alcances de las investigaciones de tesis en cada uno de los niveles de estudios que la Facultad contempla en su oferta educativa.

Agradecemos a todos los académicos que participaron en el encuentro así como a la Revista .925 por la oportunidad de contar con el espacio para la publicación de esta memoria electrónica, e invitamos a la comunidad de la FAD a sumar voluntades para el fortalecimiento de las investigaciones en artes y diseño. ▼

*La autora es responsable de la Coordinación de
Redes de Investigación y Experimentación para
los Diseños y las Artes, CORIEDA.*

Primer Encuentro sobre Investigación en Artes y Diseño

Presentación

Por José Francisco Villaseñor

Este primer encuentro sobre la investigación en artes y diseño, fue significativo en varios sentidos; desde el marco de la reflexión académica era necesario crear un espacio para escuchar a los distintos grupos que dentro de la Facultad de Artes y Diseño están desarrollando investigación en estos campos; la revaloración de los planes de estudios, la creación de una nueva carrera y la implementación de La Coordinación de Redes de Investigación y Experimentación con sus distintos centros de investigación dieron la pauta para reunir en un primer evento: distintas miradas, tendencias y enfoques sobre lo que se entiende por investigar en el campo de las distintas expresiones gráficas y visuales. La diversidad de las ponencias, las diferencias y las similitudes en los planteamientos enriquecieron esta primera experiencia en la que la comunidad de la Facultad de Artes y Diseño fue convocada en un espíritu de inclusión, tolerancia y respeto.

Cada grupo en total libertad expuso lo que para ellos significa en el ámbito académico y profesional la, muchas veces polémica, relación entre crear e investigar,



investigar y producir. Desde la filosofía y la teoría del conocimiento o a partir de la reflexión sobre el trabajo artístico y sus procesos, así como de experiencias concretas de casos aplicados, desde miradas más bien tradicionales o las que incluyen nuevas herramientas y tecnologías para la creación, todas tuvieron la oportunidad de plantear sus criterios y paradigmas, ante la participación abierta de la comunidad y público interesado. El motivo del evento giró en base a preguntarnos ¿Cómo se hace la investigación en la facultad?, ¿Quiénes hacen investigación dentro de nuestra



comunidad?, ¿Cuáles son sus avances y conclusiones a partir de sus experiencias?, ¿Qué líneas de investigación destacan sobre otras? ¿Qué recursos utilizan y cómo se logran los apoyos y financiamientos?, ¿Cuáles son las diferencias fundamentales con la investigación en ciencias y humanidades? En este sentido el encuentro resultó propositivo, pues los participantes compartieron y aportaron ideas y conceptos relevantes para el avance de la comprensión de lo que es investigar en artes y diseño dentro de la facultad.

En un contexto socioeconómico en el que el estar al día significa hablar de creatividad, innovación y talento, tanto a nivel corporativo y empresarial como a nivel de las

esferas académicas y gubernamentales, resulta de gran importancia el que en una facultad donde se forman cuadros profesionales que se deben distinguir precisamente por estas cualidades, como profesionistas altamente competitivos, se promuevan e incentiven proyectos de investigación e innovación del más alto rango.

Agradecemos la participación de los compañeros académicos y de la comunidad en este primer encuentro, así como de la administración en curso que apoyó este primer evento en espera de que existan subsecuentes. ▼

El autor es Coordinador del Centro de Investigación en Artes y Diseño de la FAD-UNAM.

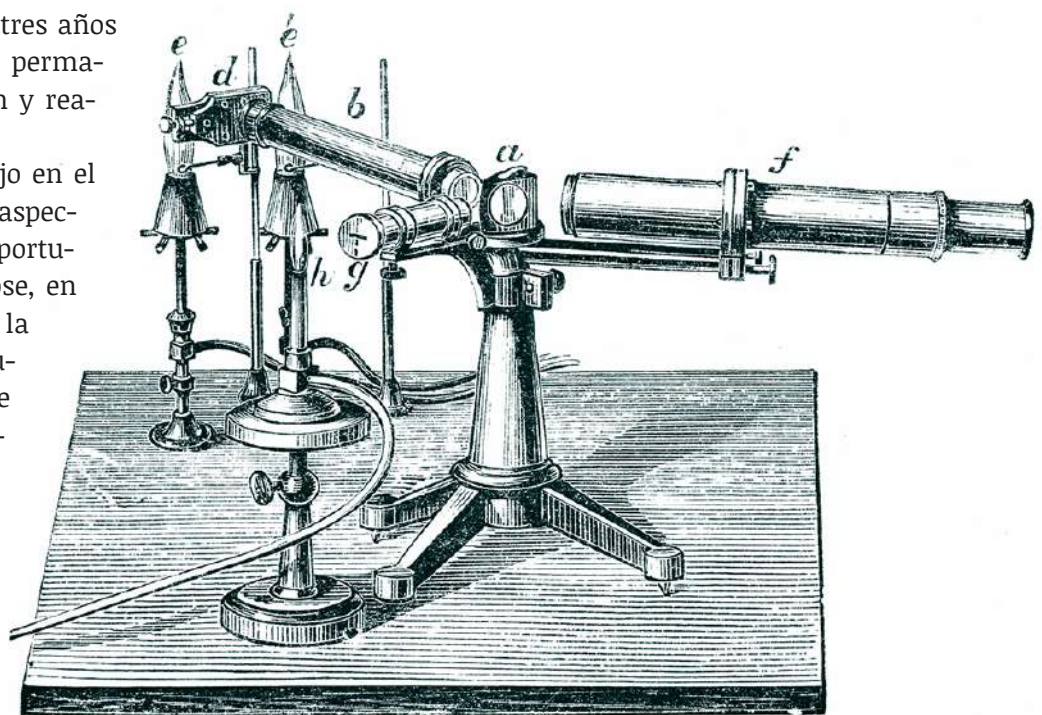
Investigación- experimentación-producción

Por Adrián Flores Montiel.

Es prudente comentar como inicio de la presente reflexión, y derivado del título con el que participo en este primer encuentro sobre investigación en artes y diseño, que la participación versará sobre la actividad que durante tres años he realizado con el seminario permanente de investigación: Imagen y realidad.

Y es en este equipo de trabajo en el que he podido observar varios aspectos, sobre los cuales en esta oportunidad quisiera hacer un desglose, en primer lugar la problemática de la investigación en diseño y comunicación visual, que me parece carece de una definición prudente, en otras palabras, no se puede hablar de investigación de forma genérica, es necesario determinar una investigación que por lo menos dividiría en tres áreas: la primera que denomino, “investigación para la producción”, la cual se realiza con la finalidad de contar con toda la información requerida para el desarrollo de un proyecto específico de diseño.

Cabe mencionar que es en esta etapa que se confunde el proceso de diseño (en el que se incluye la fase de investigación),



y la investigación que desde el marco teórico, y el marco referencial, generarán la información y conocimientos requeridos para el desarrollo del proyecto.

La segunda área se establece en la actividad académica, y esta es la que el estudiante realiza, en algún proyecto de tesis (en cualquier nivel académico), o bien en sus proyectos de curso, es habitual que al inicio de un proyecto de tesis se genere la necesidad de definir cuál será el método de investigación que se seguirá en el desarrollo del proyecto, lo que también ocurre en el examen profesional o de grado, que siempre encuentra una respuesta generalizada, “el método científico”, el cual normalmente se desconoce, y naturalmente está fuera del lugar.

Finalmente está una tercera, la cual será el tema central de este trabajo y a la que denomino de “investigación reflexiva” en la que el propósito fundamental está concentrado en indagar sobre la imagen como soporte principal del diseño.

Es la imagen justamente, la que en su participación social construye a la cultura o bien la reproduce, lo que en nuestros días de proliferación, hace urgente su estudio, tanto en su proceso de construcción, así como de las imágenes que forman parte del entorno, en todas sus posibles aplicaciones, impresas, electrónicas y de estas todas sus múltiples variantes.

Se afirma que la sobreproducción de imágenes, como nunca en la historia de la humanidad, paradójicamente ha producido más ceguera.

No basta con afirmar el poder de la imagen, la pregunta es dónde está su poder, cómo lo logra, cómo lo esconde, cómo actúa sobre la sociedad, es entonces en este espacio donde la investigación cobra un importante papel dentro de las instituciones educativas, y mucho más dentro de

aquellas como la Facultad de Artes y Diseño, pues es en las universidades donde se genera la responsabilidad profesional de mantener actividades permanentes de reflexión, análisis y estudio, pues considero que cualquier profesión no puede avanzar si en su práctica, pasada, presente y futura no se observa, reflexiona y establece una actitud crítica y prospectiva.

La investigación en diseño debe considerar el universo complejo que configura a la imagen, ya que ésta es solo la materialización de esa compleja amalgama, de representaciones, la imagen en sí misma no es nada, sin un interlocutor es una simple mancha de líneas, texturas y color. Retomando a Eduardo del Estal, de su libro “Historia de la mirada”, “lo que no se puede decir no se puede pensar, lo que no se puede pensar no se puede ver”.

Parto de la idea de que la imagen es la necesidad humana inevitable de narrar, algo que en la estructura del lenguaje no es suficiente, o no es este el vehículo adecuado de algo que no se quiere decir, sino expresar.

Lo anterior me lleva a suponer que la narrativa de la imagen es un acto que no pretende ser leído como texto lingüístico, pretende activar las emociones, con ello no es solo un acto perceptual, es también cognitivo, cultural e histórico.

La dualidad imagen-sujeto, deja entonces tres campos de tarea en investigación, la del sujeto creador de la narrativa en imagen, la de la narrativa expresada en la imagen y la del sujeto receptor.

La propuesta de experimentación, o a lo que denomino laboratorio experimental, tiene como objetivo experimentar con bases teóricas, derivadas del estudio de las

-
2. Estal, E. del. Historia de la mirada. Buenos Aires. Atuel. 2010.

emociones, y todos aquellos estudios pertinentes de las neurociencias, la de confrontar con grupos sociales de distintos niveles de conocimiento, de cultura, edades y sexo, las posibles respuestas que estos generen, sin que con ello se pretenda obtener conclusiones determinantes, pero sí un mayor acercamiento al conocimiento emocional y perceptual de la imagen.

Es pertinente aclarar que en este complejo universo del conocimiento, que mantiene contacto con el estudio de la imagen en la investigación, nos obliga a mantener una actitud sensible, equilibrada y neutral ante las distintas posturas científicas, filosóficas y espirituales, pero no por ello, hacer un amalgamamiento de estas, es por el contrario, alejar una actitud de descrédito, o apasionamiento radical, sabemos que la ciencia, la filosofía y los valores espirituales albergan verdades, verdades que sabemos se retroalimentan entre sí.

La actividad de investigación entonces, obliga a establecer una definición sobre sus estructuras y recursos metodológicos propios, el diseño no es ciencia, no es hermenéutica, ni teoría de la comunicación, ni tampoco semiótica, se nutre de todas ellas, y muchas más, lo que obliga a man-

tener una óptica periférica, y una actitud multidisciplinaria, tanto en lo teórico como en el contacto con los discípulos de las distintas áreas.

La etapa de producción se deduce, se alimenta de los resultados de las dos fases anteriores, y su aplicación se logrará solo con un buen trabajo de publicación y difusión, lo que de forma paralela pretenderá el intercambio con instituciones nacionales e internacionales, que permitirá el intercambio y la retroalimentación.

Producir entonces no es “hacer”, es generar productos de alta conciencia, con respecto a la honestidad de la experimentación, reflexión y producción ética.

Insistiría en la responsabilidad social que esta profesión tiene frente a la sociedad, y es solo con un profundo trabajo en la investigación, que podemos generar la conciencia, sobre la acción que nuestros productos diseñados tienen, como generadores de cultura. ▼

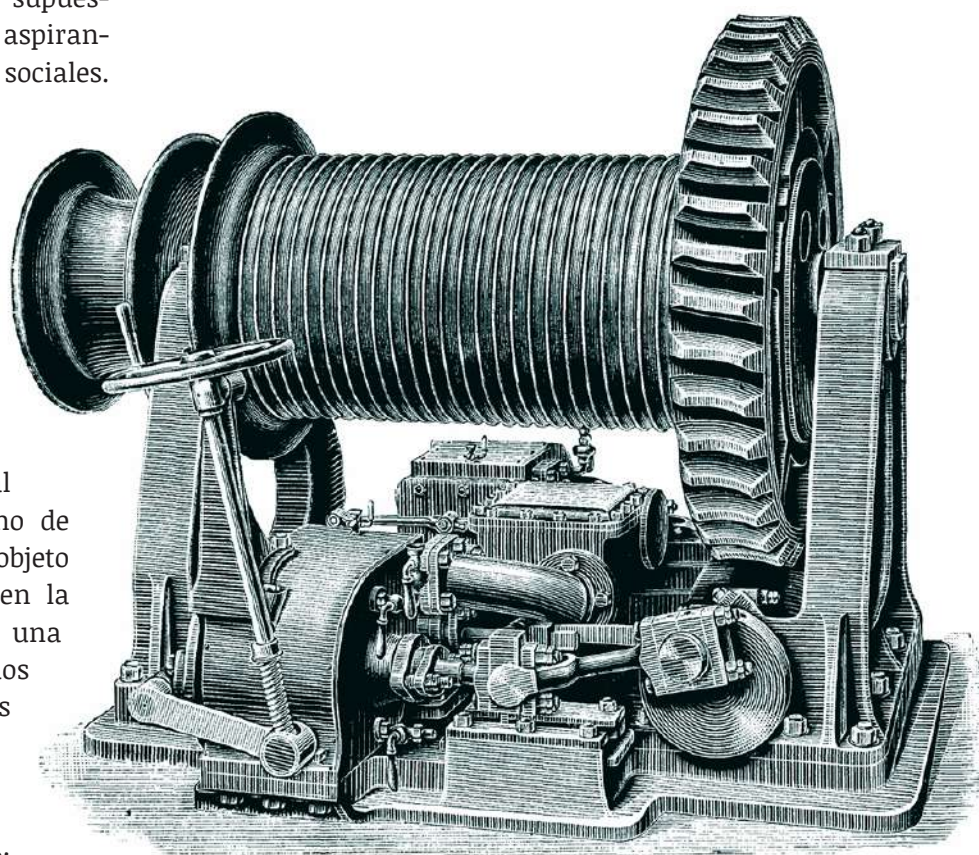
*El autor es Profesor adscrito a la Facultad de Artes
y Diseño Plantel Xochimilco de la UNAM.*

La imagen utilizada en este artículo
sólo es de carácter ilustrativo.

Investigación y complejidad disciplinaria en las artes y los diseños

Por Juan Manuel Marentes Cruz

El artista, el genio, el creador, son epítetos que enaltecen la capacidad de un sujeto para producir belleza y por supuesto seduce al ego del aspirante a ocupar dichas actividades sociales. Pensamos que sólo hace falta la iniciativa de uno, hombre o mujer, que tiene capacidades innatas para que se dé el acto creativo y su producto, el objeto artístico y de diseño. Por supuesto que hay diferencias entre los dos, una se atesora por su originalidad y la otra se consume en el tránsito del intercambio social de bienes y servicios, sin ánimo de generalizar pues la dinámica del objeto visual tiene variantes amplias en la actualidad. Antes de generar una epistemología propia de estas dos disciplinas propongo analizar tres aspectos que generan conflicto si queremos algo de rigor académico. Primero: el sujeto creador como único capaz de serlo; segundo: la iniciativa de creación y por ultimo: el arte como objeto. Ideas que representan obstáculos y que librarlas podría abrir la posibilidad de una propuesta metodológica.



Arte y diseño evidentemente comparten una herencia común, pero la función social que desempeñan es diferenciada por los círculos de intercambio social. El límite puede ser tan sencillo de quebrantar que bastaría con que el generador de la propuesta o el mercado lo decidieran, aunque eso no cambia la función social de alguna (un ave no hace primavera). Entre los aspectos a tratar, algunos más claros para el diseñador y otros para el artista, la investigación es investigación y sus beneficios no deben ser propiedad privada, tanto el quehacer artístico como el diseño toma nuevas posiciones y posibilidades al tomar la investigación como nutriente.

Empecemos con la figura del sujeto con capacidades excepcionales. Tenemos en la historia una gran colección de genios que nos empequeñecen con su espíritu creador y nos hacen sentir a nosotros, simples mortales, incapaces de ponernos a su altura y capacidad para que, de la nada, surjan las grandes propuestas que llenan los museos de ciencias y artes. En el imaginario popular, y obviamente por el gran beneficio ideológico, esto suena convincente y necesario para que el sujeto común tenga un acercamiento comprensible a los productos a los que hacemos referencia, pero en el ambiente de la educación y la investigación es un lastre que cancela muchas de las estrategias de enseñanza y de estudio sobre todo cuando se trata de generar criterios, habilidades y estrategias asertivas. La supuesta genialidad sería nula si no pasara por el proceso de socialización y hasta el menos hábil en la ejecución de propuestas artísticas puede impactar socialmente si es sensible a su entorno. Si nosotros, los profesores de arte, creyéramos en la genialidad deberíamos aclararnos entonces los criterios para

reconocerla ¿es la habilidad manual? ¿La capacidad imaginativa? ¿La sensibilidad? ¿La capacidad heurística? O es un conjunto complejo que no podemos limitar de manera clara en una actitud o capacidad. Si es así, la genialidad es inexistente al no poder aplicarla al sujeto en formación, comúnmente llamamos genio a aquel que ya ha demostrado plenamente que lo es o que la historia ha rescatado como tal.

Segunda cuestión que se plantea «la iniciativa de creación» ¿es ésta propiedad exclusiva del individuo? ¿Cómo surge? ¿Satisface solo la necesidad particular de quien la ejerce? Tal vez estas preguntas quedan sin razón en las actividades que competen al diseño por los parámetros que impone el target¹, pero el arte aparentemente no tiene algo parecido que lo contenga, puede pasarse por alto sin ningún problema todo deseo o necesidad externa a él. Entonces, visto de esta manera el problema del acto artístico se puede reducir a que el espectador deba tomar la decisión entre si le gusta o le disgusta lo que se le presenta, en una especie de darwinismo artístico, claro, si nos permitiéramos pensar en la posibilidad de una supervivencia del arte más apto para la sociedad. La iniciativa está lejos de pertenecer al sujeto pues por formación, institucionalizada o informal, está condicionado consciente o inconscientemente. El salvaje, el extranjero y el marginado son prácticamente incapaces de generar credibilidad en sus propuestas por su condición de alejamiento, a no ser que se atravesase por un período de adaptación disciplinado y profundo, por

1. En el ámbito de la publicidad, los términos mercado objetivo, público objetivo, grupo objetivo y mercado meta, se utiliza el término 'target' para designar al destinatario ideal de una determinada campaña, producto o servicio.

supuesto que me refiero al salvaje completamente aislado, al extranjero que no ha tenido contacto alguno con los valores culturales a los que se inserta y al marginado que no ha tenido acceso a la cultura por problemas económicos, mentales o punitivos, aunque en cada uno de los casos se les puede incluir (como ha sucedido) en actos llamados artísticos más por manipulación de mercado que por el contenido artístico, en pretensiones de exotismo u originalidad, un extremo de esto es el caso de los elefantes que pintan y de los que se cotizan sus obras en el mercado.

Por último, el arte como objeto ha cumplido bien con su función de fetiche económico sujeto a cotización hasta hace muy poco, paulatinamente ha perdido su estatus y ha dado paso a la propuesta artística inmaterial. El acto por sí mismo que en algún tiempo era de competencia exclusiva de las artes escénicas, que desde siempre se han valido de la utilización de instrumentos que apoyan la acción pero que no son el arte en sí mismo, solo el evento es importante.

No solo las artes visuales han tomado este nuevo carácter, también en el sentido inverso, las artes escénicas enfrentan la posibilidad plástica de manera más com-

pleja. Ya en el siglo XIX las grandes producciones de Wagner, Gordon Craig y Adolphe Appia experimentaban con todos los recursos tecnológicos a su disposición hacia un arte total. Casi siglo y medio después las fronteras trazadas por la tradición siguen dificultando el poder insertar nuevas propuestas a uno u otro lado de esas líneas imaginarias. Pareciera entonces que debemos adquirir nuevas habilidades y conocimientos para insertarnos entre esas líneas o fundar unas nuevas fronteras, contribuyendo al bucle infinito de definiciones ociosas. Lo artístico tiene la facultad de tomar todos los recursos que genera la cultura para su interés y si el artista o diseñador no domina esos recursos puede y debe trabajar en equipo. Solo los conjuntos creativos, iniciativas consensuadas y sucesos artísticos son capaces de acabar con el lastre del individuo excepcional, la idea original y la materialidad sagrada en el arte. Claro, por el mismo origen de la investigación, está es solo una manera y una ruta en el proceso. ▼

El autor es Profesor adscrito a la Unidad de Posgrado de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM.

La imagen utilizada en este artículo sólo es de carácter ilustrativo.

Investigación en arte y diseño

Por Eugenio Garbuno Aviña

La investigación en arte y diseño debe estar orientada a generar conocimientos en estas áreas para su respectiva aplicación en el mundo real o entorno inmediato. A través de una *heurística libre* que oriente el proceso creativo y posibilite conocer a través de él. La epistemología del arte y el diseño, desde una *teoría anarquista del conocimiento*¹ (Feyerabend), un pensamiento complejo y un pensamiento crítico, reforzados por un paradigma epistémico interdisciplinario, que se integre por la multidisciplina y se realice en la transdisciplina.

La investigación en arte y diseño abarca el proceso de indagación sobre un problema de la realidad, al cual convierte en su objeto de estudio, llevando a cabo la experimentación con la forma al manipular el material mediante la técnica, con el uso de herramientas tanto teóricas y conceptuales, como físicas, y así de la experimentación al proceso de producción e incluso más allá, a la post-producción, donde el producto u objeto cultural entra en circulación en los medios de comunicación masiva y de lleno en las esferas de lo cultural y lo social, incluso de lo político.

Para pasar de una *estética de laboratorio* -en la que el pensamiento filosófico ha cedido paso al pensamiento científico (Olea, 1977)-, a una *estética hermenéutica*,

en un retorno al pensamiento filosófico y a la interpretación como conocimiento.

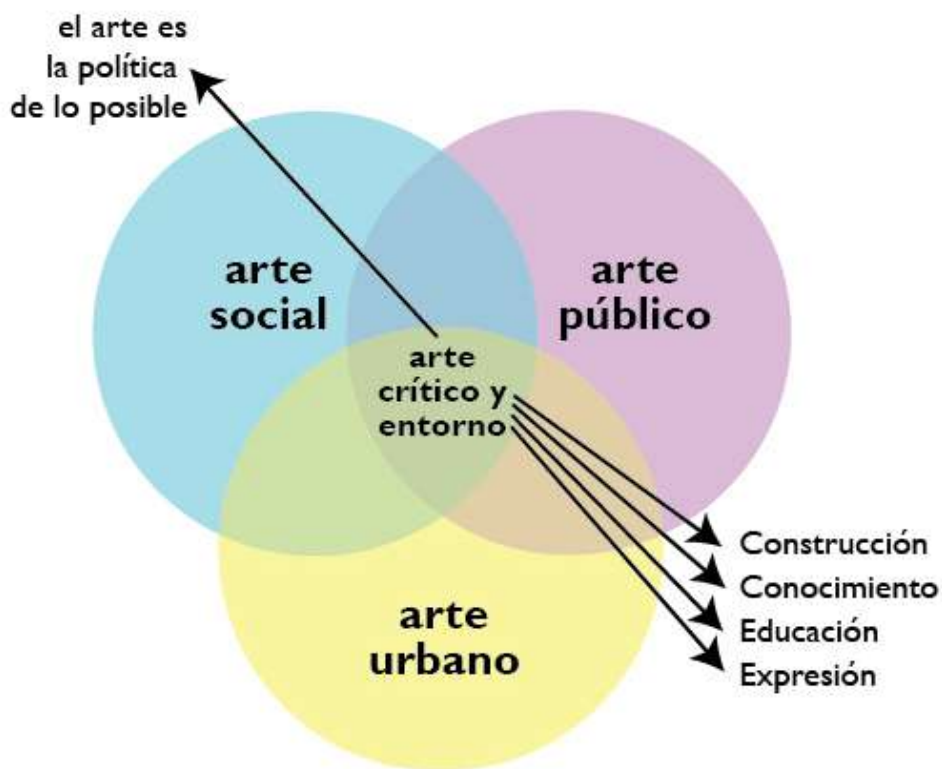
¿Qué es en concreto, la investigación en arte y diseño? Es distinta a la que se realiza en el ámbito de la ciencia, más cercana a la que corresponde a las ciencias humanas y sociales, sin embargo es diferente a ambas y se nutre de los conocimientos y métodos de los dos campos de conocimiento. La diferencia básica entre el pensamiento científico, el pensamiento humanístico y social y el pensamiento artístico está en que éste último se caracteriza por el *pensamiento divergente*. El diseño está más cerca de la técnica y la industria, por tanto del ámbito económico político, en ese sentido es racional y pragmático. El *pensamiento divergente* no busca la verdad ni certezas, tampoco pretende formular axiomas ni leyes, es un pensamiento no *reificado*², que explora el espacio de lo posible en la realidad; como la epistemología bachelardiana, de la *filosofía del no*, nunca da nada por cierto ni como verdad definitiva, en una especie de epistemología crítica, que sin

-
1. Feyerabend, P. Tratado contra el método (Esquema de una teoría anarquista del conocimiento) Madrid, Ed. Tecnos. 1981.
 2. Considerar (algo abstracto) como si tuviera existencia material o concreta.

caer en el escepticismo ni en el nihilismo, busca liberar al pensamiento de un saber institucional y un conocimiento parcial e ideologizado. Cuando el diseño adopta el modelo del *pensamiento divergente* se transforma en arte. Cuando el arte se inscribe como mercancía en el mercado del arte o en la esfera del espectáculo, se acerca al diseño como publicidad e ideología del capitalismo. Solamente cuando el arte se guía por el *pensamiento divergente* es crítico de la realidad.

Ante la emergencia de un área de investigación del posgrado que vino a reemplazar a Arte urbano, fue necesario concebir un modelo *ex profeso* de arte que se teorice, se enseñe y produzca en la actual área de Arte y entorno. El *arte crítico* es el modelo de arte que se propone como paradigma de la relación arte y entorno. La primera definición de *arte crítico* es como la política de lo posible; la segunda, es como construcción, conocimiento, educación y expresión.

Asimismo, cuando se creó el Laboratorio de Arte-Diseño y Entorno, el modelo del arte crítico se hizo más sólido teóricamente, en el cual a su vez convergen otras tres líneas de investigación: el arte social, el arte público y el arte urbano. ▼



El autor es Profesor adscrito a la Facultad de Artes y Diseño Plantel Xochimilco de la UNAM.

La imagen que ilustra este artículo es propiedad del autor.

.925
ARTES Y DISEÑO

Recopilación y documentación visual

Por **Ambrosio García Ramírez**
y **Miriam Sanabria Colin.**

El Seminario Permanente de Investigación y Creatividad no sólo se involucra en el estudio de lo visual sino también en aspectos que tienen que ver con el carácter social y cultural del entorno en el que se inscribe la Facultad de Artes y Diseño, sus líneas de investigación se ciñen en la experiencia y a la práctica per se, guiándose por diferentes intereses que abordan la búsqueda de nuevos incentivos en la creación visual así como la difusión del patrimonio cultural y el desarrollo comunitario.

Es importante saber que los proyectos se originan por la necesidad de obtener información específica sobre una situación y para permitir estudiar una problemática desde un nuevo punto de vista, donde el objeto de estudio se sitúa en un contexto real cuyo proceder se lleva a cabo con un enfoque práctico en el cual la información se obtiene por medio de la experiencia así como otras herramientas propias de la investigación de campo como la recopilación y documentación fotográfica, orillando al profesional del arte y el diseño a moverse de la zona de confort que puede suponer la institución y salir a la esfera pública para alcanzar los objetivos de la investigación.

Carole Gray en su ponencia sobre “La indagación a través de la práctica creativa” propone el cuestionamiento constante

como apoyo metodológico a la investigación¹. Los proyectos en los cuales se involucran aspectos no solo visuales sino también sociales y culturales suponen trabajar en un entorno en constante cambio y de carácter cualitativo que puede confundir y desviar la línea de investigación hacia datos azarosos y poco concretos; para poder lidiar con la confusión de un entorno cambiante, el trabajo del investigador debe someterse a cuestionamientos recurrentes que permitan detectar un posible desvío de los objetivos y saturación innecesaria de información.

El ¿Qué? a partir de la concepción del objeto de investigación.

El ¿Por qué? que nace del contexto de la investigación y los intereses del investigador.

El ¿Cómo? enfocando las herramientas disponibles a los propósitos de la investigación.

El ¿Y entonces? Los resultados visuales y tangibles que se sujetan a la reflexión crítica cuyo impacto va más allá del profesional.

-
1. GRAY, Carole. 2006. La indagación a través de la práctica creativa ¿Una forma diferente de saber? En: GUTIÉRREZ Hilda. I Simposio de Estudios Visuales: producción como investigación. Eds Universidad Autónoma de Nuevo León, Facultad de Artes Visuales. Pp. 103-123.

Si bien la documentación fotográfica se conformó como componente primordial del ¿Cómo? en las investigaciones llevadas a cabo por el seminario, ésta ha cumplido diferentes propósitos metodológicos en la investigación que generaron representaciones visuales nuevas y estudiaron otras ya existentes. Así la documentación fotográfica actúa en diferentes niveles y no sólo como herramienta de investigación; para el Seminario de Creatividad e investigación la documentación fotográfica ha actuado con tres propósitos concretos:

Como Referencia: analizando pasados históricos, organizaciones sociales, hechos políticos, religiosos en primera instancia de carácter individual y posteriormente como tipologías que apoyaran los objetivos de la investigación.

Como representación: haciendo el registro de las situaciones que interesan al objeto de estudio y que se apoya de otras herramientas como la entrevista.

Como autorepresentación: donde se le pide a las personas que están inmersas en el contexto social que es objeto de estudio que tomen sus propias fotografías, esto permitirá tener un panorama de cómo se ven los habitantes en su entorno y sus principales problemáticas e intereses.

Recopilación

La recopilación documental es un instrumento o técnica de investigación cuya finalidad está encaminada a obtener datos e información a partir de documentos escritos y no escritos, susceptibles de ser uti-



"Muestras de devoción". Calles de Stgo. Tepalcatlalpan. Fotógrafo Gustavo Vicente Nieto Pérez. 2012

lizados dentro de los propósitos de una investigación en concreto, teniendo siempre presente los objetivos de la investigación, pues ello permitirá separar lo que es aprovechable y lo que no, así como orientar hacia otras fuentes de información.

En este caso la recopilación hecha para los proyectos del Seminario Permanente de Creatividad e Investigación ha permitido constituir una estrategia metodológica para realizar la revisión de antecedentes del pueblo de Santiago Tepalcatlalpan, Delegación Xochimilco, D.F. para reconstruirlo conceptualmente volviendo la mirada hacia un tiempo pasado para poder comprender e interpretar su realidad actual. La información se empezó a generar a partir del contacto con los distintos personajes del pueblo como el coordinador territorial del conjunto cultural, el Profesor Mayo García Rayón, el comité de padres de familia de la secundaria y los guardabosques de la zona comunal. Posteriormente se llevó a cabo la búsqueda de datos, documentos e imágenes ya existentes y la producción de nuevo material visual.

Gracias al trabajo de recopilación y de acuerdo a las temáticas de interés del seminario que abarcan el pasado revolucionario de la comunidad de Santiago Tepalcatlalpan, la biodiversidad local y las tradiciones de la población se acopiaron diferentes tipos de documentos que sirvieron a distintos propósitos y de los cuales los más importantes son:

- Cartográficos: Mapas territoriales y planos.
- Iconográficos: Códice de la Cruz Badiano, Códice Sahagún y fotografías históricas.
- Orales: Leyendas (nahualismo).
- Documentos objetos: Ídolos, molcajetes, metates, espuelas, instrumentos de labranza, armamento, sombreros, monedas, etc.

Los resultados han sido expuestos en la zona conocida como la Vereda Digital en la Facultad de Artes y Diseño a través de tres exposiciones: “Santiago Tepalcatlalpan. Raíz y Razón”, “Santa Cruz. Historias de resistencia y devoción” y “Biodiversidad. Flora y Fauna de Santiago”. Los proyectos y el trabajo del Seminario Permanente de Creatividad e investigación pueden ser vistos en <http://enap-investigacionycreatividad.blogspot.mx>. ▼



"Una vida de tradición". Iglesia de Stgo. Tepalcatlalpan. Fotógrafa Tania Ocampo Salgado. 2012



"Camuflaje natural", autora Maleny Cedillo Indán, 2012

Los autores son Profesores adscritos a la Facultad de Artes y Diseño Plantel Xochimilco de la UNAM.

Las imágenes que ilustran este artículo son propiedad de quien se indica.

La importancia de la investigación de la visualidad en la creación de imágenes realistas

"Que mi obra brote de forma natural, como el canto de un pájaro o la música de Mozart. Sin esfuerzo aparente pero largamente meditada y trabajada desde mi interior".

Extracto de un cuaderno de notas de Joan Miró, 1940-1941

Por Laura A. Corona Cabrera.

Para los fines de este encuentro académico en el que se estudia en qué consiste la investigación basada en las artes y el diseño, partiré del hecho de que la producción artística también puede ser considerada como un tipo de investigación, y haré referencia al hecho de la creación artística desde una perspectiva relacionada con el quehacer del artista que trabaja en solitario, elaborando una pintura tradicional, con óleo, lienzo y frente a un caballete, como herramientas de su investigación.

Para llevar a cabo esta reflexión, como decía el Mtro. Melquiades Herrera: "*yo le pregunto al más pintado*" si en esta escuela le enseñaron a pintar, ¿habrá alguien a quien si le hayan enseñado a pintar? Posiblemente, pero a mí no. Y creo que nadie le enseñan a pintar, y es que no es algo que se pueda enseñar así de simple, porque

pintar (por lo menos de manera realista) es un proceso complejo, elaborado, personalizado y que para cada individuo suele ser diferente. Por lo común se enseña a pintar como una tradición oral que pasa de persona a persona, como en las antiguas cofradías, se debe estar cerca de un maestro y ese maestro más bien enseña a ver, y a entender cómo está construido el mundo, cómo decodificarlo para poder representarlo.

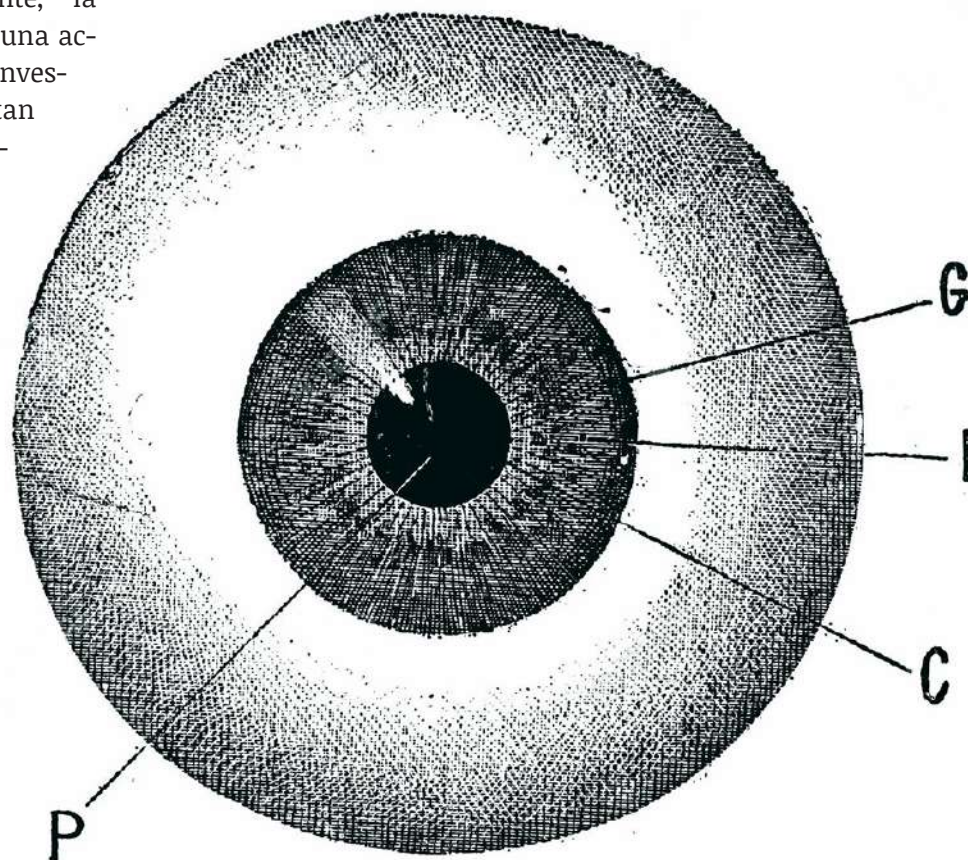
Entonces ¿de qué forma se logra aprender a pintar? La única manera es equivocándose mucho, repitiendo insistentemente las formas, hasta conseguir representarlas fidedignamente, pero sobre todo, haciendo una investigación de la visualidad.

-
1. Joan Punyet Miró, El taller de Miró, Madrid, As-souline, 2000, p. 76.

Como mencioné anteriormente, la creación artística es en sí misma una actividad en la que se involucra la investigación, porque en ella se conjuntan estrategias de indagación, métodos de observación, reflexión y análisis de datos para llegar a conclusiones, que se aplicarán en la construcción del objeto artístico. Y en este sentido es interesante considerar que paradójicamente, las artes visuales comparten con la ciencia -ni siquiera con las humanidades- la noción del laboratorio, es decir, el lugar idóneo para la experimentación. El sitio en el que surgen los hallazgos, y en el que se pueden observar y analizar las diferentes etapas del proceso creativo y dar cuenta de los aciertos. Sin embargo, también es importante considerar que a diferencia del laboratorio de ciencias, en el que no hay cabida a la especulación, sino que todo debe ser perfectamente controlado, en el laboratorio de artes es aceptable el uso del azar y el error como sistemas de experimentación.

Por ello, dentro del laboratorio-taller, es posible delimitar el proceso de investigación-producción y el proceso creativo para la construcción del objeto artístico en tres fases:

- Primera fase: elaboración de bocetos, apuntes, dibujos, análisis de gamas cromáticas, se hacen ejercicios y pruebas de composición, etc.
- Segunda fase: ejecución de la obra, a través de la continuidad en la experimentación y aplicación de los resultados de la investigación; toma de decisiones con el fin de conformar el objeto



de la creación artística, de acuerdo al plan previsto

- Tercera fase: en la que se concluye el producto final como resultado de la investigación y experimentación visual, cognitiva y de materiales

El artista visual además de productor de objetos, es un generador de imágenes, y para producirlas debe hacer una serie de ejercicios visuales, decidir a partir de los dilemas estilísticos, encontrar el punto específico de equilibrio compositivo, etc. Ahora bien, el artista visual, siempre trabaja con una serie de certezas, por ejemplo una de esas certezas es la forma, otra el color, la composición o la técnica, es de-

cir, no se trabaja con especulaciones, sino con la convicción de lo que se va a obtener, en relación a los aspectos formales. Éstos, son evidencias de determinadas conjeturas que previamente se han reflexionado hasta llegar a ser convicciones.

La investigación en artes visuales constituye el hecho de encontrar sentido a esas convicciones y depositarlas en el objeto artístico. En el caso de la pintura de caballete de tipo realista, que es el ejemplo al que se está haciendo referencia, se trabaja con imágenes fotográficas producidas especialmente para servir de base a una pintura. Por lo anterior, es necesario poseer conocimientos básicos sobre procesos y fundamentos de las artes visuales, tanto fotográficos, como de dibujo. En este sentido, se pueden considerar los siguientes pasos como un método, alcanzado después de años de experimentación del comportamiento de los materiales e investigación de los resultados:

1. Nunca pintar sobre el fondo blanco del lienzo.
2. Usar siempre un color base en un tono medio, ocre o amarillo siena (a este procedimiento se le conoce como *técnica Rubens*).
3. Decidir el orden de los objetos (a partir de que tan lejanos o cercanos se visualizan).

4. Trabajar en 'capas' desde el plano de fondo borroso, hasta el primer plano claro y definido. Es importante usar un plano de fondo borroso con el fin de reproducir el efecto fotográfico que hace la lejanía en el lente de la cámara, difícil de distinguir por el ojo humano porque éste aclara todos los planos simultáneamente.
5. Pintar en relación con la gama tonal, de lo más oscuro a lo más claro evitando usar el negro, que en la naturaleza no existe, sino buscar una opción cromática mezclada.

Habiendo planteado estas conjeturas ¿Qué se puede decir que es la investigación-producción en artes visuales? Es un depurado proceso de aplicación y ejecución de estrategias en el laboratorio-taller, para obtener conocimientos.

Con lo anteriormente expuesto, me refiero a que el método descrito forma parte de la investigación que cada artista debe llevar a cabo de su medio y de la técnica, porque sin ello, es prácticamente imposible lograr con éxito la creación artística. ▼

*La autora es Profesora adscrita a la Unidad de
Posgrado de la Facultad de Artes y Diseño de la
UNAM.*

La imagen utilizada en este artículo
sólo es de carácter ilustrativo.

El pez de cuatro ojos. Habitando el linde entre las artes y la ingeniería

Por Joaquín R. Díaz Durán.

El Anableps Anableps o pez cuatro ojos vive en la superficie del agua, sin bajar al lecho o salir. Siempre en el linde, necesita de un órgano que le permita ver al mismo tiempo dentro y fuera del agua. Cada uno de sus ojos posee dos pupilas, esta visión dividida le da una imagen del exterior y del interior. En esa forma veo la relación del arte-ciencia, hay que ver aquí y allí simultáneamente.

El propósito de este encuentro es abordar las preguntas en torno a la investigación en el arte. Este no es un tema trivial, ya que implica resolver otras preguntas antes:

¿Qué es la investigación? ¿Cómo se investiga en el arte? ¿Qué tipo de conocimientos y productos se obtienen de estas investigaciones?

Si nuestros alcances fueran más amplios nos plantearíamos la pregunta ¿Qué semejanzas hay entre la investigación en ciencias y la investigación en artes?

Es inevitable al tratar de entender lo



Ilustración 1. Sesión de Multifonía Plástica en el CASLPC.

que implica la investigación en arte preguntarnos: ¿Qué es el arte? ¿Qué es una obra de arte? Así como preguntarnos ¿Qué es la ciencia? y ¿Qué es el conocimiento científico?

Son preguntas demasiado generales y no podríamos dar una sola respuesta, ya que dejaría, sin duda alguna, fuera obras de arte y descubrimientos científicos. Sea cual fuese la respuesta.

La pregunta que puede darnos rumbo es una mucho más sencilla ¿Qué es investigar? Según la RAE (RAE, 2015) investigar es:

Realizar actividades intelectuales y experimentales de modo sistemático con el propósito de aumentar los conocimientos sobre una determinada materia.

El diccionario Cambridge nos muestra prácticamente la misma definición pero con algunas sutiles y útiles diferencias.

Research (Cambridge Dictionaries, Online, 2015): Un estudio detallado de un tema especialmente para descubrir nueva información o alcanzar un nuevo entendimiento de él.

Inquiry (Cambridge Dictionaries, Online): El proceso de realizar una pregunta.

La diferencia que nos interesa es: descubrir nueva información o alcanzar un nuevo entendimiento así como el acto de preguntar.

Teniendo claro lo que significa investigar podemos olvidar por el momento las espinosas preguntas realizadas hace unas líneas.

Me gustaría citar al filósofo Xavier Zubiri que mira como un ave sobre este gran campo y se aventura a hacer una primera diferenciación en los tipos de investigación:

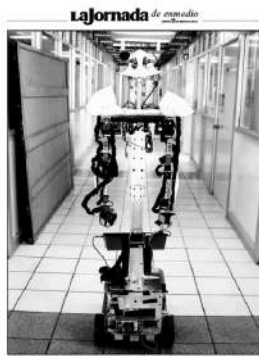
...Investigar lo que algo es en la realidad es una faena inacabable porque lo real mismo nunca está acabado. Pero además de abierta la realidad es múltiple y lo es por lo menos en dos aspectos. En primer lugar porque hay muchas cosas reales

JUSTINA Serie 2

En el 2013-2014 Justina vivió un rediseño en su estructura y fuselaje.

El primero fue diseñado y producido de manera manual en su totalidad.

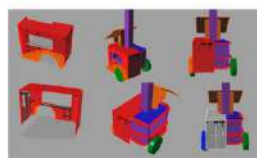
En la serie 2 el fuselaje de la base se diseñó en un programa CAD y se produjo en corte laser de acrílico, la máscara y las pinzas de la mano se modelaron a mano y vaciaron en plástico uretano.



La Jornada de enmedio, 23 de mayo del 2013



Justina Interactuando con un humano



Diseño del fuselaje de la base



Ingenieros de Biorobotics preparando una prueba del robot

cada una con sus caracteres propios. Investigar las notas o caracteres propios de cada cosa real es justo lo que constituye la investigación científica, lo que constituye las distintas ciencias. Ciencia es la investigación de lo que las cosas son en realidad. Pero en segundo lugar lo real es múltiple... porque lo que es abierto es su propio carácter de realidad y esto arrastra a la investigación no de las propiedades de lo real, sino a la investigación del carácter mismo de realidad. Esta investigación es un saber de tipo distinto: es justo lo que pienso que es la filosofía. Es la investigación de en qué consiste ser real.

¿La investigación en arte se centra en observaciones de la realidad o en preguntas acerca de las cualidades de lo real?

Aventurándome a errar, afirmaré que gran parte de las obras de arte centran su atención en cosas reales observables y en sus efectos. Pero sus resultados no se mi-

Ilustración
2. Sesión de
Multifonía
Plástica en
el CASLPC.

.925
ARTES Y DISEÑO

den habitualmente de forma numérica. Son perceptibles y válidos desde la experiencia. Contrario a lo que generalmente se piensa desde las ciencias físico matemáticas que construyen su conocimiento sobre un lenguaje formal (lógico matemático) que contrasta fuertemente con los productos del arte cuya valoración y apreciación puede variar de persona a persona.

Graeme Sullivan cita a Artur C. Danto (Danto, 2010) al respecto:

“En arte cada nueva interpretación es una revolución copernicana, en este sentido cada interpretación constituye una nueva obra” pero nos recuerda “Tu puedes llamar a una pintura en la forma en que deseas, pero no puedes interpretar en cualquier forma, si sostenemos que los límites del conocimiento son los límites de la interpretación”.

Aun así existe una coherencia en lo presentado en una obra de arte desde el lenguaje de sus formas, su composición, los símbolos y significados contenidos en las diferentes partes de la obra. La obra es un contenedor de significados que pueden obtenerse si vamos mas allá de la impresión primaria, si conocemos los códigos podemos acceder a esa información.

Si la investigación es algo que se realiza para alcanzar nuevos conocimientos o un nuevo entendimiento en un área. La investigación en artes no solo estaría ligada al desarrollo de técnicas o a la investigación sobre la creación de una obra, también estaría ligada a la expansión de su práctica, explorando nuevas formas del hacer artístico, nuevas posibilidades de la obra en sí y aun nuevos ámbitos donde el hacer artístico podría incidir.

Ya en el campo de la creación artística, ésta recurre a las diferentes artes, sus

tradiciones, lenguajes e historia para generar marcos de trabajo¹. Basados en estos recursos el artista se puede adherir a una práctica, o expandirla con operaciones de transformación, rotación, deformación o intersectandolas con otras artes o ciencias. O realizando una multi-intersección.

Hablando sobre una expansión de la práctica artística, más precisamente de los modelos de creación que se podrían posibilitar desde una reflexión desde el hacer, Rafael Lozano-Hemmer (Espacio Fundación Telefónica, 2014) habla de cómo su trabajo tiene una herencia más fuerte del teatro que de las artes visuales. De allí la forma que toman sus obras y su misma praxis siempre más grupal: Su equipo de trabajo mantiene el rostro descubierto, no son ocultados bajo la sombra del gran artista. Ellos se organizan como un estudio.

En este sentido la investigación en artes podría estudiar procesos creadores, analizarlos y plantear nuevas estructuras, que acarrearían nuevos significados no solo en las obras sino en su ejecución.

Con todo lo anterior, presente y pasado en la intersección, ¿Qué pasa cuando haces el cruce de las artes en su ámbito espacial-tridimensional con la robótica que es un espacio interdisciplinar en las ciencias donde se conjugan: matemáticas, electrónica, control, computación, lingüística, diseño, escultura...?

Cuando dos formas diferentes de hacer investigación se unen (como en el arte electrónico) aparece un híbrido extraño que busca fines de ambas áreas. Se busca un sustrato signico, formas, composición... A la búsqueda se suman el desarrollo de un

1. En este punto hablaré del guiño cinematográfico. Se reproduce una escena de otra película de la manera más fiel posible. Esto es a manera de homenaje o cita.

algoritmo, un circuito, un comportamiento y posiblemente un modelo matemático que sirva para definir la interactividad de la obra, su conducta automática o su generatividad.

En el caso del arte electrónico, donde se inscriben casos como el proyecto Arduino, Processing o el estudio Rafael Lozano-Hemmer y Onformative. Se transforma la manera de agruparse para hacer arte, el producto, que no siempre es una obra (puede ser una herramienta para hacer obras) la forma en la que se leen y cómo se participa de las obras.

Todo esto es materia de trabajo en la investigación en artes ya que hay que asumir una nueva sensibilidad, romper estructuras, generar nuevas. Desde la forma de bocetar, adquirir información, dividir el trabajo, obtener recursos, concebir la obra, maquetarla, programarla, realizarla o encargarla...

Para cerrar me gustaría hablar del proyecto, Multifonía Plástica, laboratorio de producción inspirado en el modelo de organización del movimiento Free Software y el laboratorio de Biorrobótica (Ilustración 1. Sesión de Multifonía Plástica en el CASLPC). Se planteó una estructura de trabajo abierta, de compartir conocimiento y trabajar en conjunto, esta no se pensaba como una obra de arte, si acaso como la posibilidad de investigar sobre el quehacer artístico desde otra perspectiva. No sabía a donde quería que llegáramos, era solo una intuición, pero si sabía lo que no quería, el trabajo individual en solitario y protagonista. El proyecto Multifonía Plástica (Ilustración 1. Sesión de Multifonía Plástica en el CASLPC) vivió durante un semestre en el Centro de las Artes de San Luis Potosí, en

él se integraron, ingenieros, titiriteros, diseñadores, músicos, escultores y fotógrafos. Logramos concretar en esa búsqueda particular y grupal en un concierto electroacústico en línea con la OSO de España, para el cual los integrantes del laboratorio creamos nuestros propios instrumentos.

Mi conclusión sería, que el acto de investigar en las artes abre la puerta a la transformación consciente de nuestra práctica y nos da la posibilidad de incidir con mayor fuerza en nuestra época ya que así no seríamos arrastrados por ella, seríamos en cambio un mecanismo que podría modificar su gran flujo.

Desviar una trayectoria por un milímetro a lo largo de un metro no tiene importancia, pero en un kilómetro o en cien, se podría apreciar la magnitud de ese pequeño gesto. ▼

El autor es egresado del Posgrado de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM.

Fuentes de consulta

Cambridge Dictionaries, Online. (2015). Research.

Obtenido de <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/british/research>

Cambridge Dictionaries, Online. (s.f.). inquiry. Obtenido

de <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/british/inquiry>

Danto, A. C. (2010). En G. Sullivan, Art Practice as Research (pág. 103). Pennsylvania, Estados Unidos de América: SAGE Publications, Inc.

Espacio Fundacion Telefonica. (14 de Mayo de 2014).

Inauguración de la exposición "Rafael Loza-

no-Hemmer: Abstracción Biométrica". Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=zla4dGZgaGI>

RAE. (29 de Enero de 2015). Investigar. Obtenido de <http://lema.rae.es/drae/?val=investigar>

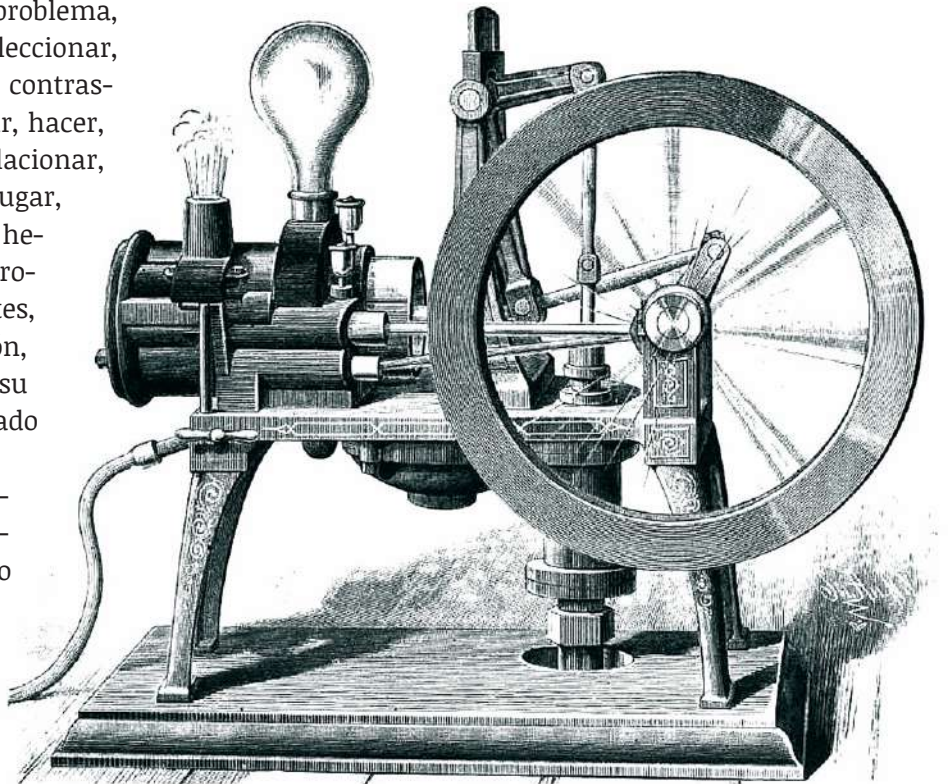
Las imágenes que ilustran este artículo son propiedad del autor.

Aproximaciones a la investigación en las artes visuales

Por Francisco Javier Tous Olagorta.

Algunas palabras y conceptos relacionados con la investigación y con la experimentación en las artes, son apuntados a continuación a modo de lluvia de ideas: Buscar, tema, problema, concepto, referencia, leer, seleccionar, analizar, citar, comparar datos, contrastar, relacionar, describir, explicar, hacer, experimentar, separar, interrelacionar, encontrar, descubrir, ordenar, jugar, clasificar, materiales, técnicas, herramientas, ideas, conceptos, propuestas, antecedentes, fuentes, método, adaptación, exposición, conclusiones..., cada una tiene su razón de ser, su uso y significado son importantes.

Queda claro desde la perspectiva de muchos artistas actuales, que la investigación es algo incluido, de por sí, en la creación y producción de la obra, sobre todo en los últimos años. Hay que resaltar que la investigación en las artes, dentro de una economía de mercado, es una manera de financiar un trabajo complejo y necesario dentro de la sociedad consumista. Plantear una investigación convincente y ordenada, acompañada de la documentación correspondiente, es la manera



La imagen utilizada en este artículo sólo es de carácter ilustrativo.

de acceder a becas y financiamientos institucionales.

En el ámbito universitario donde actualmente están incluidas la mayoría de las instituciones de enseñanza superior, incluyendo las de artes visuales, todo lo relacionado con la investigación artística, ha de ser asumido como propio y natural, definido con claridad, argumentado convincentemente y con métodos adecuados, que muestre rigor académico, ya sea para desarrollar: documentos escritos (como artículos, ensayos, tesinas o tesis de maestría o doctorado), solicitar financiamientos, formar grupos de investigación sólidos y reconocidos que presenta sus resultados para ser evaluados..., todo ello es tan importante como lo es el producto artístico que es lo natural.

El trabajo profesional y productivo de la obra artística, puede llegar a ser por sí misma, una línea de investigación personalizada, puede también tener objetivos sociales o pretender resolver problemas técnicos o estéticos con nuevos materiales y conceptos, etc., pero no se puede pretender que únicamente, por el mero acto de crear obra plástica se está haciendo investigación, ni que un trabajo artístico mostrado en un “portafolio artístico” o en una exposición, necesariamente tenga que ser explicado con palabras escritas; en realidad no son lo mismo pero pueden complementarse sin anularse.

La creatividad y la libertad de expresión experimental y zigzagueante, que se encuentra en la producción artística, puede distraerse, alienarse y condicionarse si se trata de establecer a priori, reglas rígidas para documentar, describir, ordenar, seguir un método que no sea propio. Crear y reflexionar, reflexionar y crear se suceden.

Surgen muchas preguntas, desde las artes visuales, por ejemplo: ¿hay que definir

objetivos a priori?, ¿hay que buscar resultados concretos delimitados por reglas?, ¿será realizar una exposición con un gran número de obras y con una temática específica una investigación o es únicamente el producto de la investigación?, ¿se corre el riesgo de perder la espontaneidad, la frescura, o lo azaroso que suele estar implicado en lo creativo?, ¿basta solo con documentar por medio de cuadernos de artista, bitácoras, diario, fotografías, etc. el desarrollo de un proceso para llamarlo investigación?, ¿hay que utilizar únicamente métodos no convencionales?... Las preguntas deben plantearse y responderse objetivamente para definir que es o no investigación. No todos los artistas o los investigadores son iguales, como individuos particulares hay una gran diversidad de opiniones y de opciones para resolver los problemas planteados.

En las facultades de arte, se debe diferenciar los trabajos realizados como ejercicios de carácter artístico, de las “obras artísticas” realizadas como profesional, ya sea desde el ámbito de la docencia o como artista independiente. Es sabido y aceptado que un título universitario no te hace artista, aunque si te forma y capacita como profesional con cierta cantidad de conocimientos que te ayudarán a insertarte en la sociedad desde muy diversos lugares. El reconocimiento como artista será el resultado de las exposiciones, las ventas de obras, los apoyos institucionales, las subvenciones o las becas que el individuo pueda obtener.

En cambio, un investigador universitario en el área de las artes será reconocido si da, dentro de una institución, una respuesta validada, en donde se muestren aportaciones útiles y necesarias que puedan ser aplicadas a “los campos de la docencia, de la investigación y de la cultura”

(Tolosa.1998. “Modelos de investigación en Bellas Artes. p. 59 en: La investigación en Bellas Artes). Se piden resultados productivos a estas acciones y las tesis doctorales son el mejor ejemplo a partir de diferentes enfoques, ya sean de tipo históricas, interdisciplinarias o específicas; “el valor de una tesis teórica no está en función de la importancia de las obras que estudia. [...] su mérito depende de lo que el texto dice sobre esas imágenes, no de la calidad de las mismas.” (Marín. 1998. “¿Qué es la investigación en arte?” p. 90 en: La investigación en Bellas Artes). No olvidemos que estamos sumergidos en una economía de mercado que necesita justificar los gastos y las inversiones, el tiempo es dinero.

“Retratar al artista como investigador no es nada más, aunque sobre todo no es nada menos, que una súplica para dar al artista el tiempo improductivo que necesita para llegar a ser productivo de una forma innovadora. (Lesage. 2011.

“Portafolio y suplemento” P.74 en: Verwoert y otros: En torno a la investigación artística. Pensar y enseñar arte: entre la práctica y la especulación teórica)

Un último punto a señalar en esta breve aproximación, es la propuesta del Dr. Benjamín Valdivia de la Universidad de Guanajuato, sobre las “fases de la aplicación general del método” (Valdivia. 2011. en Del Villar. pp. 9 – 20), en este ensayo muestra cómo se puede dividir en cuatro apartados la investigación, “para avanzar, paso a paso, hacia la resolución”: “Fase de estudio” donde se busca el problema base; la “Fase de investigación” donde se argumenta para resolver el problema, la hipótesis y la tesis; la “Fase de sistematización” que “Consiste en insertar en el interior del sistema del saber lo que se ha concluido de la investigación” (id. p. 16) y por último la “Fase de exposición”, el modo en que se

comunica a los demás de todo lo realizado. Esta propuesta del desarrollo del método es una manera práctica de resolver el planteamiento inicial y la estructura teórica a desarrollar para resolver una tesis.

A modo de conclusión se puede señalar que en las facultades la investigación es necesaria, que las artes no están excluidas de la necesidad de investigar y que hay que entender esta investigación en las artes como un proceso de análisis y reflexión realizado con método y orden, que ha de encontrar su desarrollo natural dentro de las características que le son propias y que conlleva la experimentación artística en su aspecto creativo. La idea de la investigación en las artes es compleja y conlleva múltiples conceptos y posiciones al respecto. ▼

El autor es Profesor adscrito a la Unidad de Posgrado de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM.

Fuentes de consulta:

DEL VILLAR, Pedro (coordinador). (2011). Metodología en las artes; División de Arquitectura, Arte y Diseño; Campus Guanajuato Universidad de Guanajuato; Ed. Libros a Cielo Abierto Azafrán y Cinabrio; 115 pág

MARÍN Viadel, Ricardo; Juan Fernando de Laiglesia González de Peredo y José Luis Tolosa Marín. (1998): La investigación en Bellas Artes. Tres aproximaciones a un debate; Grupo Editorial Universitario; España, 328 pág.

VERWOERT, Jan; SADR Haghighian, Natascha; ECHEVARRIA, Guadalupe; GARCÍA, Dora; LE-SAGE, Dieter y BROWN, Tony. (2011): “En torno a la investigación artística. Pensar y enseñar arte: entre la práctica y la especulación teórica; Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona y Universidad Autónoma de Barcelona (Bellaterra)

Seminario de Investigación Permanente

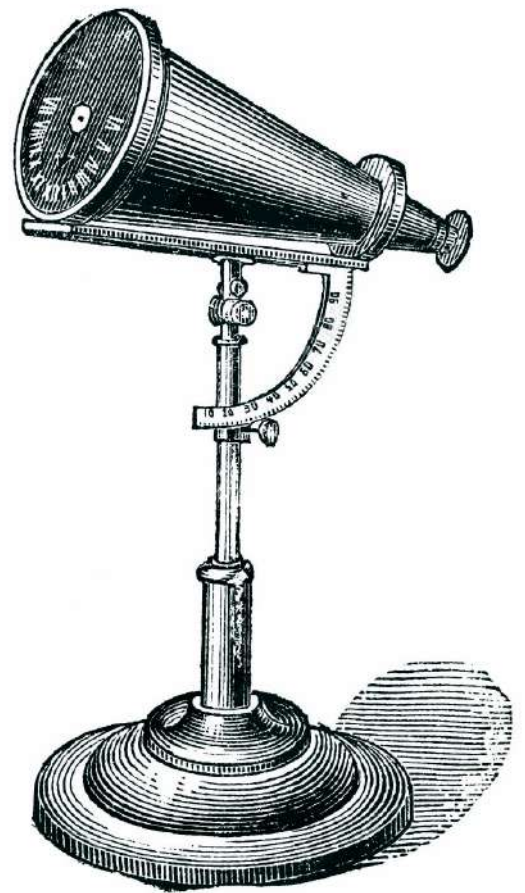
Arte, imagen y realidad: aproximaciones teóricas y metodológicas

Por Marco Antonio Albarrán Chávez.

En el Seminario de Investigación Permanente Arte, Imagen y Realidad: Aproximaciones Teóricas y Metodológicas, consideramos muy importante el considerar los dos tipos generales de investigación que se manejan en las diferentes disciplinas de conocimiento que cubre nuestra institución, es decir, la investigación teóricamente orientada y la investigación experimental. La primera considerada como aquella que establece una hipótesis como punto de partida para dar paso a la recopilación regularmente de carácter bibliográfica, su ordenamiento y organización a partir de presupuestos lógico-deductivos, su asentamiento en argumentos escritos avalados por expertos en las disciplinas de conocimiento correspondientes, para finalizar en una comprobación, o no, de la hipótesis planteada. Y por otra parte, la segunda forma de investigación, es decir la experimental, que parte de la estructuración de experimentos con el afán de indagar a través de un esquema lógico-inductivo, cuál o cuáles pueden ser las causas que motivan la aparición de ciertos fenómenos con características específicas en la realidad. De los datos obtenidos se especulan las conclusiones y se hacen evidentes sus reglas o normas sobre el modo en el que el fenómeno se suscita.

En el caso de la Facultad de Artes y Di-

seño, ambas formas de investigación son susceptibles de llevarse a cabo, la primera con el afán de lograr construir un acervo de posibles teorías en relación al arte y cuáles han sido sus formas de comportamiento así como de sus aportaciones a la producción de conocimiento; mientras que la segunda, consideramos, se adapta mejor al terreno de la produc-



ción de obras estéticas tanto en el área de artes visuales como en la del diseño. No quedan fuera, mediante la aplicación de estas dos formas de investigación aquellas inquietudes de indagar sobre los aspectos técnicos e instrumentales de ambas áreas.

En nuestra opinión, es importante el mantener un espacio dentro de la investigación para la teorización acerca de aspectos ligados a la historia, conceptualización e interpretación variada de las corrientes estéticas que se han presentado y se siguen presentando en la realidad, pues dichas teorías nos permitirán analizar y llegar a conclusiones que nutran el espectro de producción de conocimiento acerca de lo que el arte fue, ha sido y eventualmente puede ser para nuestra sociedad. De igual manera consideramos muy importante que se mantenga ese espacio de respeto a la producción de objetos y obras estéticas en ambas disciplinas de conocimiento: arte y diseño, pues constituyen un bastión en las muestras de producción de cultura de cualquier nación.

Sin embargo, existen una serie de situaciones que ameritan resolver en torno a nuestra área de conocimiento en relación con la producción artística, la más importante, pues de ella pende todo el aparato de justificación y legitimación de nuestra producción, es el hecho de que a partir del siglo XVIII a raíz del establecimiento de una conceptualización de que el arte pertenece al dominio de lo meramente sensorial y de la imaginación, como lo muestra el cuadro del conocimiento publicado en la *Encyclopedie* de 1751 elaborado por Denis Diderot y Jean le Rond D'Alembert, a propiamente todas las disciplinas artísticas se les ha despojado de la posibilidad de reconocimiento de la intervención de valores intelectivos para su ejercicio. Lo que ha traído como consecuencia que se observen

los productos artísticos como resultado de un sentido meramente sensorialista y/o emocional.

Si bien este cuadro permitió avanzar en la organización del conocimiento a partir de áreas específicas, en un contexto del surgimiento de un concepto nuevo de organización social –el de los estados nación capitalistas–, también debe observarse que una de las consecuencias ha sido que el sector del conocimiento de las disciplinas científicas se han erigido como el preponderante a partir de entonces, desplazando a otras áreas de conocimiento, obviamente entre ellas las artes y las humanidades. Actualmente podemos ver que los protocolos de investigación que demanda la institución para legitimar la veracidad y pertinencia de la producción de conocimiento se apegan a los protocolos originados por el método científico, es decir: observación, inducción, elaboración de una hipótesis, probar la hipótesis por experimentación, demostración o refutación y la estructuración de una tesis o teoría científica, por lo que aquellos conocimientos que no se ajusten a este marco no son considerados como demostrables. Por otra parte como ha hecho notar Thomas S. Kuhn en su texto *La Estructura de las Revoluciones Científicas*, todo conocimiento producido debe quedar asentado por escrito en reportes que trasvasen las particularidades metodológicas contempladas y utilizadas en el caso, con su consecuente teoría propuesta. De estas dos características de la convalidación de conocimiento a nivel institucional se deriva que nuestro campo de conocimiento se encuentre en continuas dificultades a la hora de legitimar su trabajo.

Consideramos que es ingente la toma de posición con respecto a este panorama, particularmente en aquello que tiene que ver con la producción de obra artística,

pues esta no puede regirse bajo ningún sentido en la aplicación de esquemas basados en la lógica sean estos los inductivos o los deductivos. Al momento del inicio de la producción de un objeto de arte o de diseño, el productor no tiene ningún elemento “objetivo” que le permita elaborar una hipótesis de cómo resultará su obra, pues es estrictamente sobre el desarrollo y desempeño técnico que la forma se irá adecuando a la función buscada. Consideramos que estamos en un momento crucial para la definición de lo que deseamos nosotros mismos convalidar como investigación y producción de y en las artes, por lo que se requiere de la propuesta de un esquema que permita encausar al productor hacia la descripción, organización, conceptualización y dirección intencionada de su trabajo, pero no bajo un planteamiento que no corresponda a las particularidades de su quehacer. Si en este momento no logramos avanzar en la estructuración de una base aunque sea elemental de cuál será el o los protocolos bajo los cuales se regirá nuestra investigación y producción, continuaremos arrastrando modos que no nos son propios y orientando equivocadamente nuestras metodologías.

Una opción es que sea tomado el planteamiento aristotélico de la producción artística que la observa bajo la mirada de las cuatro causas: La causa material (que básicamente hace referencia a los materiales que se plantea utilizar en la producción); la causa formal (que implicaría el o los modos de hacer utilizados en la producción, y que sean los que vayan a generar la forma o las formas en la que se incluye la obra); el agente (que es en este caso el artista con sus experiencias acumuladas, su trayectoria, sus logros anteriores y lo que eventualmente desea producir); y la causa final (que es aquello por lo cual o

para lo cual todo lo anterior se desea hacer). En este planteamiento se toma en consideración que el conocimiento técnico si bien tiene un momento de aplicación instrumental, también se acepta que presenta una condición de transitividad hacia la materia, es decir, por una parte sí es considerado un conocimiento de carácter intelectual (no meramente sensorial) y que además, es susceptible de pasar, y en ese sentido, objetivarse en la materia. Si bien, al iniciar su trabajo, el propio artista no tiene idea, de cómo finalizará éste, pues existe un grado de indeterminación que está implícito tanto en los materiales que utiliza como en su propia capacidad de darle forma al objeto, es posible constatar que en la medida en que sea continua su práctica, esta tenderá a mejorar cada vez más y por lo tanto a desarrollar su capacidad artística. En el caso de las artes es absolutamente fundamental el ubicar que es un trabajo cuya base es la práctica y que las reflexiones sobre el trabajo artístico solo pueden darse cuando éste está terminado, no se puede reflexionar sobre lo que no existe aún.

Consideramos que existen elementos en este planteamiento que pueden trabajarse y perfeccionarse a fin de que sean útiles para la determinación de un protocolo adecuado a las circunstancias y particularidades de la producción en el arte y el diseño y que eventualmente dicho protocolo debe ser el resultado de un trabajo colegiado entre los miembros de la comunidad de la Facultad. ▼

*El autor es Profesor adscrito a la Facultad de Artes
y Diseño Plantel Xochimilco de la UNAM.*

La imagen utilizada en este artículo
sólo es de carácter ilustrativo.

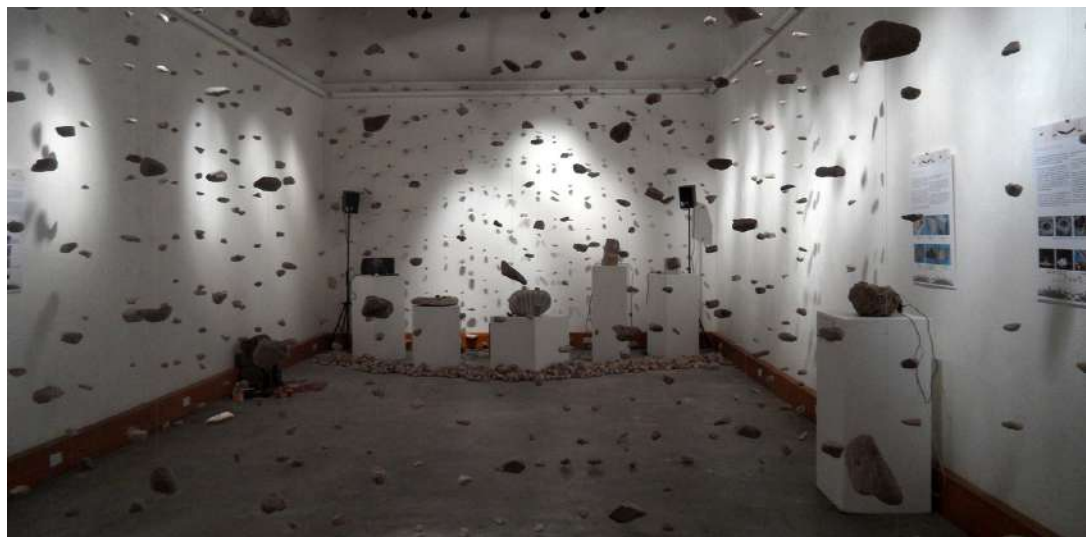
La escultura sonora en piedra: una perspectiva desde la investigación en artes y ciencias geológicas

Por Hugo Corbí.

Investigar supone realizar actividades intelectuales y experimentales con el propósito de avanzar en el conocimiento sobre determinada materia ya sea dentro del ámbito artístico o científico. Relacionar y buscar puntos de encuentro entre dos disciplinas, en principio, muy alejadas, como la geología y la escultura permite explorar de modo sinérgico nuevas posibilidades en la investigación en Artes y Ciencias.

El propósito de esta comunicación es presentar parte de las líneas de investigación llevadas a cabo en el ámbito del grupo Interdisciplinario de Experimentación e Investigación de Escultura Sonora (GIEIES) de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM. Se mostrarán algunos ejemplos de las actividades de investigación realizadas, así como los trabajos actualmente en curso, todos ellos englobados en el ámbito de la escultura sonora en piedra.

Desde un punto de vista conceptual, tanto el proceso inicial de esculpir y dar forma a una escultura como el proceso de



El Sonido de las Piedras: Escultura Sonora Expandida (Academia San Carlos, 2013)

Las imágenes que ilustran este artículo son propiedad del autor.

percutirla para hacerla sonar (Escultura Sonora), pueden ser integrados dentro del concepto geológico denominado “ciclo de las rocas”. El proceso escultórico provoca la alteración y el desgaste de un material inicial que en el caso de que se trate de esculturas en piedra suele tratarse de una roca de distinta naturaleza, ya sea sedimentaria, metamórfica o ígnea. Por su parte, el concepto del “ciclo de las rocas” expone que las rocas están en continua transformación permitiendo que a lo largo del tiempo geológico toda roca pueda transformarse en uno de los tres tipos comentados inicialmente. Así, por ejemplo, el magma proveniente del interior de la Tierra es expulsado a través de un volcán, lo cual puede dar origen a la formación de una colada de lava, un manto de lava fluida, que finalmente acaba enfriándose y solidificándose. Debido a las inclemencias del tiempo, esta nueva roca, denominada basalto, va progresivamente desgastándose, de forma que las partículas que la componen, son arrastradas a través de los ríos hasta el mar formando finalmente la arena de las playas. La arena, con el paso del tiempo geológico, acaba compactándose y formando una nueva roca, en este caso, una arenisca. Por tanto, con el paso del tiempo geológico (millones de años), una roca ígnea, un basalto, se transforma en otra roca, una arenisca. Atendiendo a esta perspectiva, el proceso escultórico y de representación sonora, que implica la transformación de un material escultórico, de alteración y desgaste de una roca inicial, puede considerarse



“Los Sonidos de las Piedras” - Bienal de la IX Mostra Sonora i Visual del Convent de San Agustí de Barcelona (2014).

como integrado dentro de este “ciclo de las rocas”.

Dentro de este ámbito, el de la escultura sonora en piedra, se pueden explorar conceptos geológicos y aplicar metodologías que suponen claros ejemplos de interacción en investigación en Artes y Ciencias. Las principales actividades desarrolladas hasta el momento, se encuentran enmarcadas dentro de la producción artística de Yoliztli Villanueva Marañón que desarrolla el proyecto “El sonido de las piedras: Escultura Sonora Expandida”. Dentro de estas actividades, hay que destacar la caracterización geológica y petrofísica (minerales constituyentes, densidad, resistencia, fracturación, porosidad, color, etc.) de los materiales escultóricos. Para examinar estos materiales se han utilizado diversas técnicas geológicas, entre las que destacan la realización de “láminas delgadas” que permiten obtener los componentes minerales que conforman la roca. Estas “secciones o láminas delgadas” de roca

son obtenidas en laboratorio y son tan finas (unas pocas micras) que la luz puede atravesarlas permitiendo que puedan ser observadas por el microscopio de luz transmitida. Además, esta línea de actuación geológica, permite generar materiales visuales (fotografías con microscopio) que los propios artistas pueden incorporar a sus obras e instalaciones interactivas. En la actualidad toda esta información geológica está siendo empleada para examinar las propiedades acústicas de las esculturas sonoras en piedra.

En la producción artística de la autora comentada previamente, destaca como ejemplo de interacción Arte y Ciencia la conformación de una instalación que incluía piedras pómez flotantes a modo de cortinas que rodeaban a todas las esculturas sonoras (obra presentada en la Academia de San Carlos, 2013). La piedra pómez presenta la particularidad de ser una roca muy porosa; de hecho es la única roca que flota en el agua. En su origen, la lava proyectada al aire a través de una erupción volcánica explosiva y violenta (lluvia de piedra pómez) sufre una gran descompresión, la cual produce una rápida desgasificación que lleva a la formación de una gran cantidad de espacios vacíos en la propia roca (huecos o poros). Por tanto, y desde un punto de vista conceptual, la instalación con piedras pómez flotantes refleja desde un punto de vista artístico y científico (geológico) el origen de la propia roca.

Actualmente las líneas de investigación están focalizadas en analizar desde

una perspectiva metodológica el desarrollo de litófonos, instrumentos contruidos a base de piedras, en este caso, de dimensiones equivalentes a los empleados en marimbas, xilófonos o instrumentos equivalentes. Dentro del proyecto, se están considerando las siguientes variables: i) propiedades geológicas de los distintos tipos de materiales pétreos empleados (sedimentarios, metamórficos e ígneos); ii) longitud, anchura y espesor de los litófonos; iii) tipos de micrófonos de contacto (piezoeléctricos); y iv) tipos de percutores (madera, metal, piedra, etc.). Dentro de esta línea, hay que señalar el litófono experimental desarrollado recientemente e incluido en la instalación “Los Sonidos de las Piedras”, obra seleccionada en la bienal de la IX Mostra Sonora i Visual del Convent de San Agustí de Barcelona (2014).

A modo de conclusión final, consideramos que interrelacionar y buscar lugares de encuentro entre disciplinas de Arte y Ciencias, en este caso permite una ampliación del concepto de escultura no solo por la integración del sonido como elemento primordial de ésta, sino también debido a los conceptos geológicos que pueden implicarse dentro de la escultura en piedra. ▼

El autor es colaborador, miembro externo, invitado e integrado al Grupo GIEIES (CIPEI – CO-RIEDA) y está adscrito al Departamento de la Tierra y del Medio Ambiente de la Universidad de Alicante, España.

925

ARTES Y DISEÑO