

CREACIÓN ARTÍSTICA O INVESTIGACIÓN APLICADA

Por:
Javier M. Reyes Vera
Profesor del Departamento de Diseño
Universidad del Valle
Javier.reyes@correounivalle.edu.co

Resumen:

Este artículo intenta mostrar la Creación Artística como un proceso de Investigación Aplicada considerando la diversidad de conocimientos que se deben tener en cuenta en un proceso de creación, y la rigurosidad que esos conocimientos exigen. Expone el estudio de caso de la creación del proyecto denominado Multimedia Cali Cultura Salsera®, pieza desarrollada en el marco de la Convocatoria de Proyectos de Creación Artística del año 2009, de la Universidad del Valle. Fue presentada en el XI Festival Internacional de la Imagen, dentro de la VII muestra Media Art, del 16 al 20 de abril del año 2012, en la Universidad de Caldas, (Manizales).

Palabras claves: Diseño, ciencias aplicadas, creación artística, investigación aplicada, proceso de creación.

Abstract:

This paper shows the artistic creation as an applied investigation process and the rigurocity that this demand. Exposes a particular case study about creation called Multimedia Cali Cultura Salsera®, which was developed inside call for projects of artistic creation 2009, at Universidad del Valle. This work was presented in the XI Festival Internacional de la Imagen - Muestra Media Art, from 16 to 20 april 2012, at Universidad de Caldas, (Manizales).

Keywords: Design, applied sciences, artistic creation, applied investigation, creation process.

Introducción

Aristóteles en su primer libro de metafísica clasifica el conocimiento entre la ciencia, el arte y la experiencia (Ross, 1923:186). Dice que la ciencia busca el conocimiento a partir de la curiosidad propia del ser humano, es decir, no persigue ninguna utilidad en la búsqueda del conocimiento sino que intenta satisfacer esa curiosidad. A partir de este planteamiento, las ciencias son la filosofía, las matemáticas, la física, la biología, la química, etc.

Por otra parte, afirma que el arte sí persigue una utilidad en la búsqueda del nuevo conocimiento, en este caso se entiende que el arte es una suerte de ciencia aplicada, aquí se encuentran la medicina, las ingenierías, la informática... pero también la música, la poesía, la pintura, etc. ya que lo que procura es entender su aplicabilidad.

Finalmente, expone que la experiencia está relacionada con el conocimiento que se obtiene a partir de los oficios. Este conocimiento no lo subestima, solo comenta que difícilmente se comprenden las razones de muchas cosas, simplemente funciona y ya, por lo que no hay una experimentación profunda ni búsqueda de nuevas alternativas a partir de lo preestablecido.

Esas llamadas Ciencias Aplicadas, hacen parte de la apuesta que Colciencias ha privilegiado en los últimos años en las convocatorias (Gibbons, 1997:3). La entidad ha priorizado las áreas que vayan en consecuencia con ciencia y tecnología, lo cual indica que las artes y las humanidades quedarían por fuera de ese privilegio (aunque no lo afirman de manera categórica en ningún documento oficial).

Sin embargo, el planteamiento de Aristóteles sitúa especialmente la Creación Artística CA frente a esas otras áreas de conocimiento que tradicionalmente se han caracterizado por ocupar un lugar privilegiado frente a la investigación.

No obstante la CA tiene sus particularidades y no se puede ubicar en el mismo nivel de las ingenierías, no porque no tengan el mismo nivel, sino porque sus apuestas son diferentes con respecto al método científico propio de cada disciplina.

Es claro que la CA aborda diversas disciplinas como la música, el diseño, la comunicación, la pintura, la escultura, el teatro... en las que así como ocurre con las Ingenierías, hay diversos campos de especialización y evidentes aplicaciones de conceptos de las ciencias puras. Desde luego, uno de los objetivos de la creación artística es estar cercana a los seres humanos, quizás entendida de manera más formal como la experiencia de los sentidos. Y es allí donde socialmente se menosprecian los retos de la creación en sí misma, pues esta percepción se tiende a confundir con lo que Aristóteles planteaba respecto a su reflexión del conocimiento. De esta forma la CA queda relegada al campo de la experiencia, donde es necesario plantear una relación concreta entre la reflexión teórica y la práctica creativa (Arias, 2010:5).

En ese contexto, este artículo pretende entender la creación artística como un proceso de investigación aplicada en la que se debe involucrar no solo un conjunto de conocimientos evidentes de las ciencias básicas, también, interdisciplinariamente, se deben considerar varias áreas de saber que alimenten las propuestas de investigación. Para ello se expondrá un estudio de caso particular de trabajos al interior de la Facultad de Artes Integradas y de cómo se llevó a cabo su proceso de creación e investigación desde el diseño, teniendo en cuenta los diversos tipos de investigación que se involucraron en el proceso y de qué manera el trabajo se integró con otra u otras áreas de conocimiento.

De acuerdo con los planteamientos de Tamayo (Tamayo, 1997:42), existen diversos tipos de investigaciones que pueden ser utilizados en un proyecto de investigación; en síntesis se pueden enunciar: la histórica, la descriptiva, la experimental, la cuasi-experimental, la correlacional, el estudio de caso, la comparada, la investigación de mercados, la evaluativa, la cualitativa, la investigación acción participativa y la etnográfica. Estos tipos de investigación han reforzado los conceptos que se presentan y han ayudado a estructurar la argumentación de las intenciones que se persiguen en los objetivos de los proyecto de CA.

Proceso de creación de la multimedia Cali Cultura Salsera®

El proceso de creación de la Multimedia Cali Cultura Salsera® se presenta con la finalidad de observar de manera general las diversas particularidades que se consideraron por los investigadores y el grupo de trabajo. Dada la rigurosidad del proceso, no se abordan detalles particulares que quizás sean vistos de manera anecdótica, al contrario lo que se pretende con este estudio de caso particular de CA es dibujar un proceso por medio del cual se comprenda la tesis que ha motivado el desarrollo del presente artículo.

El punto de partida de la creación fue una inquietud inicial que pretendía alimentar conceptualmente a los investigadores y melómanos de la Salsa, fruto de más de 30 años de investigación (Ulloa, 2008), (Ulloa, 2005), (Ulloa, 1994), (Ulloa, 1992), (Ulloa, 1986). Además, existían una serie de archivos distintos a los textos escritos que era importante dar a conocer a nivel mundial. Por esta razón, se decidió realizar un material multimedia que trascendiera las fronteras y pudiera ser accedido por diversos investigadores y estudiosos a nivel mundial.

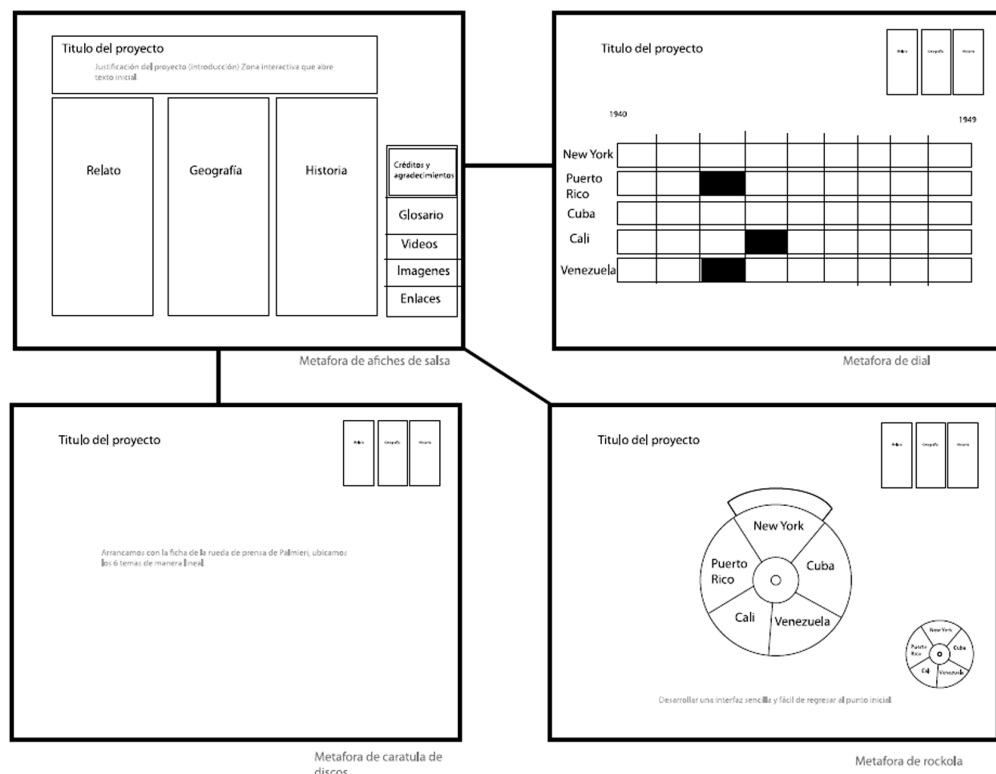


Figura 1. Esquema base de contenidos.

Estos elementos eran videos inéditos que contienen entrevistas, presentaciones musicales, documentales, simposios, audiciones... también se tenían una serie de archivos de audio entre los que se destacaban entrevistas con personajes representativos y personas particulares, programas radiales y música salsa. La consecución o creación de ese material, se dio a partir de un proceso de investigación histórica con base en fuentes primarias y secundarias que soportaban la calidad y robustez de los contenidos. Además de ese material, se contaba con una serie de fotografías que fueron tomadas por personas diversas entre los que destacaron algunos fotógrafos, estudiosos, coleccionistas y aficionados. Estas fotografías eran de algunos artistas de la salsa en un entorno cotidiano, aparecían realizando presentaciones o en reuniones sociales. Todas las fotografías que se tenían y aquellas que se fueron adquiriendo posteriormente durante el desarrollo del proyecto eran totalmente desconocidas por el público general, lo que lo convertía en un valioso material documental, no solo para reforzar el discurso presentado en la multimedia, sino como insumo para el desarrollo y creación de los personajes.

Como ya se tenía una gran cantidad de material, fue necesario pensar un esquema o estructura base que pudiera contener de manera acertada estos elementos (Ver Figura 1).

Fruto de las diversas reuniones y de la lectura de algunos textos de la salsa, se propuso la realización de un mapa conceptual, el cual serviría de base para comprender la magnitud del trabajo y estructurar de mejor manera los contenidos, gracias a las relaciones que allí se encontraban.

Ese mapa fungió como detonante para plantear, luego de una serie de reuniones con el grupo de trabajo, un boceto inicial basado en la metáfora de los discos de vinilo. La finalidad de este boceto, que fue denominado maqueta, fue generar un cierto orden y jerarquía a los elementos enunciados líneas arriba. La idea de utilizar la metáfora del disco de vinilo, surgió luego de la revisión de más de 300 carátulas de discos de diversas épocas (relacionadas con lo que se concibió en el proyecto como *la presalsa (1930-1960)*, *la salsa (1960-2000)* y *el siglo XXI*, esta última posteriormente se determinó *Actualidad*).

Esta revisión de las carátulas estuvo acompañada de una cuidadosa sesión fotográfica, cuya finalidad fue documentar visualmente las imágenes presentadas en las carátulas, que no solamente se referían a las épocas sino que daban cuenta de las técnicas utilizadas por los artistas e ilustradores.

Posterior a ese primer boceto, el grupo de trabajo de diseño, decidió realizar un guión inicial de navegación en los contenidos, intentando reflejar en él la estructura comunicacional planteada en las idas y vueltas por Nueva York, Puerto Rico, la Habana y Cali. (Ver Figura 2).



Figura 2. Boceto Inicial de la Multimedia.

Ese primer esquema junto con el mapa planteado inicialmente y algunas salidas de campo a las discotecas de la ciudad (las salidas de campo intentaban documentar visualmente los elementos pictóricos encontrados en las discotecas, dichos insumos fueron la base para la creación de la ilustración realizada por el diseñador Edier Becerra) (Ver Figura 3), ayudaron a pensar en una estructura discursiva que pudiera contener lo que se planteó a nivel del esquema de las interfaces. En ese momento, ya se empezaba a observar con más claridad, la apuesta de diseño. Por esta razón fue que se empezó a pensar en cómo debería ser la representación visual de los escenarios más representativos, lugares donde se gesta y desarrolla la salsa a nivel mundial.



Figura 3. Ilustración de Inicio

Luego de ese proceso, el grupo de trabajo de diseño, planteó una serie de bocetos, que se fueron depurando gradualmente. Se buscaba no solo la mejor manera de representar los escenarios técnicamente, sino que dicha representación tuviera inmerso en los escenarios toda la justificación de cada uno de sus elementos, razón por la cual fue necesario realizar una serie de indagaciones al respecto, desde elementos objetuales (vehículos, enseres) hasta moda y representación arquitectónica de las ciudades.

Esos bocetos se basaron en diversos referentes como fotografías, vídeos (inéditos y comerciales) y narraciones propias encontradas en literatura que ayudaron a conceptualizar la creación en los contextos de cada época. (Ver Figura 4)



Figura 4. Boceto Inicial de los Escenarios (El Barrio Nueva York)

De ese modo, los bocetos fueron adquiriendo personalidad propia, a partir de unas intenciones iniciales evolucionaron gradualmente hasta obtener unos resultados favorables que fueron evaluados por el grupo de trabajo completo. Esta evaluación se dio inicialmente de manera empírica, es decir, no se utilizó una técnica en especial de aceptación con el público, sino que al interior del grupo se hicieron las respectivas discusiones que dieron cuenta de todas las cosas que podían mejorarse a nivel simbólico.

Al mismo tiempo que se desarrollaron estos escenarios, se fueron creando los personajes principales. (Reyes, 2011:190). (Ver Figura 5). Es importante destacar que esa creación de personajes y escenarios, fue el esqueleto de la propuesta de diseño de información que ya se tenía. De esta forma se empezó a pensar la interfaz de la multimedia de tal forma que pudiera ser accedida por un público diverso y con características particulares.

No se trataba de crear una multimedia enriquecida con una gran cantidad de ventanas y elementos de interacción y animaciones, sino de un material que tuviera facilidades didácticas, sin descuidar desde luego los elementos estéticos, en la que primara la estructuración de la información y la relación adecuada de los contenidos (Arias, 2010:5). Desde el punto de vista tecnológico, *Adobe Flash* fue una herramienta que facilitó la creación. La multimedia se estructuró con la finalidad de ser soportada en la web. Se realizó una maqueta, cuya finalidad era realizar una serie de pruebas no solamente de la estructuración de los contenidos, sino de orden técnico, lo cual garantizaba que efectivamente el planteamiento que se tenía pensado generaría los resultados esperados.

Finalmente, se desarrollaron y depuraron los escenarios y los personajes, se buscaba garantizar que cada uno de los elementos presentes en los escenarios tuviera una justificación en el escenario representado y en su propio contenido (que podría ser una galería fotográfica, un video, un texto o un archivo de audio) a manera de enlace o link.

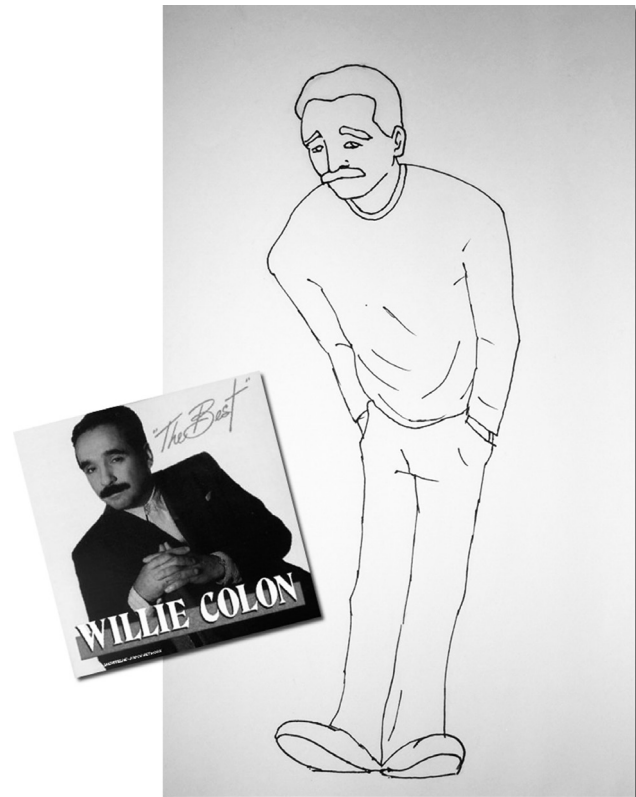


Figura 5. Bocetos de los personajes.

Conclusión

Como se observa, el trabajo de creación artística Multimedia Cali Cultura Salsera, estuvo permeado por un proceso riguroso que llevó a unos resultados finales perfectamente justificables. La multimedia en sí, quizás pueda ser vista como un producto del trabajo, y tal vez sea medible y evidente las apuestas de orden técnico, sin embargo para lograr la estructura que va desde los contenidos hasta la creación de escenarios y personajes fue necesario contextualizar su desarrollo con base en estudios previos y procesos de investigación previamente desarrollados. Fue necesaria además una observación de contexto en donde convergen varios tipos de investigación enunciados en la introducción de este artículo.

Referencias

- Arias, Juan Carlos. (2010). La investigación en artes: El problema de la escritura y el “método”. *Cuadernos de música, artes visuales y artes escénicas* (pp 5-8). Volumen 5 - Número 2 / Julio - Diciembre de 2010. Bogotá (Colombia).
- Gibbons, Michael; Limoges, Camille; Nowotny, Helga; Schwartzman, Simon; Scott, Peter y Trow, Martin. (1997). *La nueva producción de conocimiento. La dinámica de la ciencia y la investigación en las sociedades contemporáneas*. Barcelona: Ediciones Pomares - Corredor, S.A.
- Reyes Vera, Javier y Becerra, Edier (2011). Escenarios y personajes de la Multimedia “Cali Cultura Salsera”. *Revista Nexus Comunicación*, edición 10. Escuela de Comunicación Social: Universidad del Valle. Cali, Colombia.
- Ross, W. D. (1923). Aristóteles. Capítulo VI – Metafísica (pp 186-224). Editorial Charcas Buenos Aires. Segunda Edición.
- Tamayo, Mario (1987). Serie Aprender a Investigar Módulo 2. *Investigación ICFES*.
- Ulloa Sanmiguel, Alejandro. (2008). *La Salsa en discusión. Música Popular e Historia Cultural*. Santiago de Cali - Colombia: Programa Editorial de la Universidad del Valle.
- _____ (2005). *El Baile un Lenguaje del Cuerpo*. Cali: Imprenta Departamental.
- _____ (1994). *El viejo Willy, una historia contra el olvido*. Cali: Centro Editorial Universidad del Valle.
- _____ (1992). *La Salsa en Cali*. Segunda Edición. Cali: Centro Editorial Universidad del Valle.
- _____ (1986). *Recuerdos de mi barrio. Historia del Barrio San Carlos*. Cali: Feriva.

Recibido: abril 20

Aprobado: mayo 22 de 2012