

LA INVESTIGACIÓN BASADA EN LA PRÁCTICA DE LAS ARTES Y LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

PERLA CARRILLO QUIROGA

Resumen:

La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales es un género metodológico que se utiliza principalmente en Europa y Estados Unidos en disciplinas que cuentan con un componente práctico o de producción, como las artes visuales, los medios de comunicación, el diseño, la arquitectura y los estudios cinematográficos. Este artículo analiza esa vía de investigación y sus metodologías, explorando su validación e implementación en un contexto latinoamericano. La discusión aborda algunos de los retos a los que dicha vía se enfrenta en relación con los métodos dominantes de la investigación científica, el discurso positivista y el lugar de la subjetividad y la autobiografía como nociones fundamentales en la investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales. Asimismo, el trabajo discute algunas de las direcciones epistemológicas que surgen de esta vía de investigación en un marco contemporáneo.

Abstract:

Research based on participation in art and audiovisual media is a methodological genre used primarily in Europe and the United States in disciplines that have a practical or productive component, such as the visual arts, communication media, design, architecture, and cinema. This article analyzes such research and its methodologies, exploring its validation and implementation in a Latin American context. The discussion addresses some of the challenges that such research faces in relation to the dominant methods of scientific research, positivist discourse, and the place of subjectivity and autobiography as fundamental notions in research based on participation in art and audiovisual media. The paper also discusses some of the epistemological directions that arise from this sort of research in a contemporary framework.

Palabras clave: investigación, medios audiovisuales, artes visuales, comunicación, metodologías.

Keywords: research, audiovisual media, visual art, communication, methodologies, Mexico.

Perla Carrillo Quiroga es profesora en la Unidad Académica de Derecho y Ciencias Sociales de la Universidad Autónoma de Tamaulipas. Edificio CAUCE, 2° piso, Centro Universitario Victoria, Ciudad Victoria, 87149, Tamaulipas, México. CE: perlacquiroga@hotmail.com

Introducción

En mi experiencia como docente y directora de tesis de maestría en Comunicación de la Universidad Autónoma de Tamaulipas, he encontrado que existe una necesidad de proveer a los alumnos interesados en la investigación sobre la producción de medios audiovisuales, con herramientas metodológicas diseñadas específicamente para la investigación basada en la práctica de los medios de comunicación, una disciplina que converge con las artes visuales y la tecnología. Esta necesidad es prevalente en las universidades mexicanas que ofrecen posgrados en comunicación y medios, aunque también se presenta en programas dedicados al diseño, la arquitectura, las artes, así como a las industrias creativas y culturales. La necesidad de ofrecer a los estudiantes lineamientos claros en términos de metodologías de investigación basadas en la práctica de las artes y los medios audiovisuales es aún más significativa en la vía de titulación conocida como proyecto terminal de práctica profesional. Asimismo, es imperativo que este género metodológico se incluya en programas doctorales dedicados a la investigación referente a las industrias creativas, culturales y medios de comunicación.

El creciente desarrollo de tecnologías digitales para la producción de medios y de las artes ha generado nuevas necesidades en su estudio y se enfrenta a problemáticas que surgen de la relación entre tecnología, arte y producción de medios. Este tipo de investigación representa un interés creciente en el panorama académico global y un reto para las universidades mexicanas que imparten estos programas académicos. Si bien parece que cuando hablamos de comunicación y arte nos referimos a campos disciplinares separados e independientes, en la práctica se mezclan creando lazos interdisciplinarios, sobre todo en relación con los procesos de producción de las industrias culturales.

Por un lado, el estudio del arte así como su investigación analiza la producción artística dentro de contextos históricos y corrientes de pensamiento. Por otro lado, cuando hablamos del estudio de la comunicación, nos referimos a un vasto engranaje de teorías y prácticas relevantes a la facultad humana comunicativa. El lado práctico de la comunicación, se refiere a los medios, a las industrias culturales y a los procesos de producción de dichos medios. En México, como en muchos otros países, los estudios de comunicación se componen tanto de partes teóricas como prácticas. Es decir, las universidades que imparten programas académicos dedicados a

la temática, generalmente ofrecen materias de teoría de la comunicación así como otras prácticas en donde se desarrollan habilidades técnicas y tecnológicas. Sin embargo, la investigación de los medios de comunicación en México tiende a los aspectos teóricos, interpretativos, de carácter social y cuantitativo de la comunicación y sus medios, sin duda imprescindible pero que deja fuera un vasto campo de conocimiento: la práctica misma de los medios de comunicación como procesos de producción y reflexión artística.

Históricamente, el arte y la investigación científica han sido consideradas como categorías separadas aunque actualmente esta división se encuentra bajo una revisión. Durante las últimas décadas ha surgido un nuevo género metodológico que une la investigación social con las artes creativas, se le conoce como investigación basada en las artes, en inglés *arts-based research* (Leavy, 2009), también *practice-based research* o *practice-led research*. Este género metodológico se introduce en la producción de medios digitales, artes electrónicas, video y cine por lo que en este artículo utilizo las siglas IBAPAMA para referirme a la investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales. La práctica de las industrias culturales integra las disciplinas de la comunicación y las artes; por ejemplo, la investigación en el campo de los estudios cinematográficos se nutre de la intersección entre la tradición de las artes visuales y las comunicaciones. Los estudios de cine surgieron a mitad del siglo pasado como resultado del interés de los críticos de la revista francesa *Cahiers Du Cinema*. Si bien es cierto que, al principio, los estudios de cine tuvieron que tomar prestado conceptos de otras disciplinas como las artes visuales y la pintura, con el tiempo fueron evolucionando a través de la apropiación de conceptos tomados del psicoanálisis, la semiótica, el estructuralismo y post-estructuralismo, la fenomenología, la antropología y la etnografía, entre otras disciplinas y corrientes de pensamiento.

Desde la década de los noventa, la investigación en los estudios de cine también abarcó los procesos de producción desde una perspectiva práctica. Algo similar sucede con los medios digitales, en donde han surgido nuevas categorías para explorar la naturaleza interdisciplinaria. En las últimas décadas se han producido categorías teóricas interdisciplinarias que exploran la emergencia de tecnologías digitales en los medios audiovisuales tales como: la imagen en movimiento, la cultura de la imagen, la estética digital, las industrias culturales y la producción de medios como

base de la investigación. Es indudable que la producción de medios digitales ha creado nuevas relaciones entre la tecnología, la comunicación y el arte. La práctica de medios como la creación de espacios multimedia, la producción sonora, el videoarte, el cine experimental, la instalación, la producción de ambientes virtuales e inmersivos, son algunos ejemplos de formas de producción interdisciplinarias. Su investigación requiere no solo comprometerse con el análisis teórico de varias disciplinas sino que trata directamente con la experimentación mediante sus procesos de producción. De este modo, la investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales surge de la necesidad de estudiar por medio de la práctica misma, artefactos que son contextualizados dentro de múltiples disciplinas.

Inicios de la investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales (IBPAMA)

Primero debemos preguntarnos: ¿qué es la investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales? ¿Quién la realiza y cómo se lleva a cabo? La investigación basada en la práctica existe como género metodológico desde los inicios de la década de los noventa y ha sido un fenómeno creciente desde entonces, siendo cada vez más común en las instituciones de enseñanza superior; este modelo ha crecido principalmente en las artes y las humanidades (Lebow, 2008), además, se ha nutrido de la intersección entre la producción de medios digitales y las artes, dentro del marco del arte contemporáneo pero también dentro de un contexto de experimentación con nuevas tecnologías de comunicación.

Uno de los métodos más importantes dentro de este tipo de investigación es la contextualización del tema de estudio desde la perspectiva del sujeto. Es decir, se analiza el proceso de producción de un artefacto mediático (cine, video, fotografía, multimedia, música, teatro, escultura o instalación) desde una postura subjetiva. Podemos definir la investigación basada en la práctica como cualitativa y de carácter interdisciplinario, que utiliza procesos de producción (audiovisuales, artísticos, literarios, performativos, mediáticos) para indagar a través de la práctica y la experiencia humana, problemas que no son revelados a través de otras metodologías (Hernández, 2008:92-93). El objetivo final de una investigación basada en la práctica es producir un artefacto mediático de carácter audiovisual

en conjunto con una tesis escrita que –además de contextualizar la producción del artefacto dentro de un marco teórico– tenga como objetivo la creación de nuevos conocimientos en el tema, exponiendo una relación simbiótica entre la práctica y la teoría. Un punto importante en el proceso de investigación basada en la práctica es la producción simultánea de conocimiento a través del artefacto; este modelo es especialmente apto para artistas visuales que llevan a cabo una indagación teórica sobre sus propios procesos creativos y de producción, así como para investigadores con experiencia en la producción de medios audiovisuales.

Desde sus inicios, la IBAPAMA se ha enfrentado a un proceso de validación por parte de las instituciones académicas en donde se realiza; una de las condiciones que validan su calidad es que la tesis escrita no sea solo un prefacio a la producción audiovisual y que, al mismo tiempo, el artefacto no tenga un carácter meramente ilustrativo. Es importante mencionar que el proceso de la IBAPAMA no tiene como objetivo ilustrar la teoría relevante al tema de estudio, sino que debe crear a través de la práctica nuevos paradigmas, en un proceso conjunto de producción escrita y de producción audiovisual. Un requisito en aras del rigor en este modelo de investigación es que ambas partes (la teórica y la práctica) se complementen y se informen la una a la otra, y que el proceso de producción sea auto-reflexivo, es decir, que se cuestione a sí mismo. Debemos hacer hincapié en el aspecto de producción artística y mediática, el cual constituye la práctica misma del investigador, un ejemplo del criterio que se utiliza en este tipo de investigación es el caso del Consejo de investigación en las artes y humanidades de Reino Unido (*Arts and Humanities Research Council in the UK*), el cual otorga apoyos para la investigación basada en la práctica con la condición de que los métodos se enfoquen en la práctica del investigador y no únicamente en la historia o la teoría del tema. Este tipo de trabajos debe ser ubicado dentro de un contexto de producción apropiado, además de tener un enfoque claro que lo distinga de la obra de un practicante profesional y debe iluminar o brindar nuevo conocimiento a la disciplina (Kälvemark, 2011:16).

Un aspecto primordial de la investigación basada en la práctica es su auto-reflexividad, es decir, su capacidad para reflexionar sobre sí misma. Este aspecto reconfigura la relación tradicional entre el sujeto investigador y el objeto de estudio porque significa que los primeros requieren involucrarse

a sí mismos en el proceso, trabajando en proyectos que reflejan perspectivas tanto críticas como subjetivas (Leavy, 2009:19). Lo cual, como discutiré más adelante, no resta rigor a la calidad de los resultados de investigación sino que revela aspectos sociales y culturales que no podrían develarse de otra manera. La investigación basada en la práctica es también un grupo de herramientas metodológicas que atraviesan múltiples disciplinas y áreas de estudio y conllevan todas las fases de la investigación social, desde la recolección de datos, análisis, interpretación y representación. Estas herramientas se han adaptado a las artes creativas para responder a preguntas en donde la teoría y la práctica se entremezclan (Leavy, 2009:3-4).

Los inicios de la IBAPAMA

La IBAPAMA comenzó como parte de un giro en la investigación en ciencias sociales a principios de la década de 1980; como un proceso de exploración y validación institucional que daría como resultado la constitución de un nuevo género metodológico una década después (Hernández, 2008). Oficialmente, fue en Reino Unido en donde por primera vez se reconocieron los resultados de la práctica como investigación en 1992, en el *Research Assesment Exercise* (RAE), desde entonces el Consejo de Investigación de Artes y Humanidades (AHRC, por sus siglas en inglés) ha continuado su apoyo y reconocimiento de proyectos de investigación basados en la práctica. El primer investigador que completó su programa doctoral fue Joram ten Brink en 1999 en la Universidad de Westminster en Londres, su tesis tomó como tema el cine-ensayo, y como parte de la misma, produjo en 1996, el filme *The Man Who Couldn't Feel and Other Tales*. Actualmente es el director del *Centre for Research and Education in Arts and Media* (CREAM) que cuenta con un portafolio multidisciplinario en cerámica, artes visuales, fotografía, cine, medios experimentales, música y moda, y ha jugado un papel clave en el debate sobre la investigación basada en la práctica; además, este centro es miembro fundador de la iniciativa *AVPhD* (*Audiovisual PhD*) fundada en 2005, y patrocinada por AHRC, es una red de apoyo para todos aquellos que hacen, supervisan o examinan doctorados basados en práctica. A pesar de que en países como Suecia, España, Reino Unido e Irlanda, esta vía de investigación es un estándar para la titulación de doctorados en comunicación y artes visuales, en otros países aún existe un velo de misterio alrededor de estas metodologías.

La IBAPAMA en el contexto latinoamericano

América Latina cuenta con una tradición consolidada desde la década de los noventa en cuanto a la producción artística de medios electrónicos, especialmente en México, Argentina, Colombia y Perú (Jasso, 2004). Sin embargo, a pesar de que estas prácticas existen desde hace varias décadas, la investigación sobre las mismas no ha avanzado de igual forma. En países como Brasil y Colombia, la IBAPAMA existe principalmente en instituciones privadas con laboratorios propios, mientras tanto, en Argentina y México, no se destinan suficientes recursos a la investigación en las artes electrónicas, además de que no existe aún una cultura académica consolidada que apunte hacia estas vías. Una de las preocupaciones más importantes al respecto en Latinoamérica es el proceso de legitimación dentro de un marco académico por la cual atraviesan actualmente estas disciplinas. Arlindo Machado, teórico del videoarte brasileño y docente en el posgrado de Comunicación y Semiótica de la Pontificia Universidad Católica de San Pablo, declaró que un paso importante para la legitimación del sector arte y nuevas tecnologías en Brasil fue la creación del grupo de posgrado en la Universidad de Río (Jasso, 2004). Arlindo agregó que en Brasil existen grupos de investigación dedicados a este tema en las universidades de Brasilia que cuenta con un laboratorio de investigación en arte y realidad virtual; la de Caxias do Sul que investiga en nuevas tecnologías en artes visuales y en la de Río, con el Centro de Investigación en Medios Digitales (Jasso, 2004:11).

Asimismo, México tiene una larga trayectoria en la producción audiovisual y de artes electrónicas sobre todo en videoarte, cine, documental y video, esto es significativo si la comparamos con la creación de multimedia o de software. Sin embargo, hay poca producción teórica sobre estos procesos artísticos y tecnológicos. En una entrevista con Rodrigo Alonso, curador de arte y nuevos medios, declara que Latinoamérica es un ámbito con poca producción teórica de este tipo, en donde las universidades no están muy orientadas hacia estos temas. Karla Jasso (2004) argumenta que en México surge un fenómeno durante la década de 1990 en donde se empiezan a crear centros de producción de arte usando nuevas tecnologías. Así, surge el centro multimedia, creado en 1994, del Centro Nacional de las Artes, una de las principales iniciativas en México por promover esta vía de investigación, este centro depende del Consejo Nacional para la

Cultura y las Artes (Conaculta) y está dedicado a fomentar la educación, la investigación y la producción de las artes electrónicas. Su oferta educativa ofrece talleres sobre imágenes en movimiento, interfaces electrónicos y robóticas, realidad virtual, gráfica digital, sistemas interactivos y de investigación. Según la publicación conmemorativa del decimoquinto aniversario del centro multimedia, el taller de investigación “tiene como objetivo generar proyectos de reflexión, formación y divulgación desde un enfoque filosófico acerca de la relación arte-tecnología” (Conaculta, 2009:7). Otro ejemplo es el Laboratorio de Arte Alameda, fundado en noviembre de 2000, también por Conaculta, con el objetivo de ofrecer un espacio de exhibición, documentación, producción e investigación sobre prácticas artísticas-tecnológicas. Cuenta con el centro de documentación *Priamo Lozada*, un acervo que incluye bibliografía especializada sobre artes electrónicas, investigaciones, un archivo de arte sonoro y un archivo audiovisual con una colección de cine experimental y video mexicano.

A pesar de estas iniciativas, en México son muy pocas las universidades que ofrecen programas doctorales dedicados a la investigación en artes visuales y digitales. Es evidente que la investigación y el debate teórico sobre los procesos de producción de medios y artes visuales no son tan extensos como la práctica misma. Esto se debe a dos factores: que las metodologías de la IBAPAMA no han sido formalmente diseminadas en el ámbito académico mexicano; y que requiere un proceso de validación por parte de la misma comunidad académica. Sin embargo, es importante que la producción de medios audiovisuales –como el video y el cine así como de artes electrónicas como la multimedia, la instalación y la creación de software– sean sustentadas en términos de investigación, lo que otorga legitimación y validez a este campo de producción artística dentro de los debates académicos internacionales.

Una parte importante de este proceso de legitimación es la creación de espacios de exhibición y muestra, además de laboratorios de producción e investigación. Por ejemplo, existen diversas instituciones y organismos privados que promueven y dan exposición a la producción de arte y medios, como *VideoBrasil*, el primer festival de artes electrónicas en Latinoamérica, el *Festival FILE (Electronic Language International Festival)* en San Pablo; los premios *Itaú Cultural* de la fundación del mismo nombre de Argentina, Chile, Paraguay y Uruguay y el *Sergio Motta de Arte y Tecnología*, entre otros (Jasso, 2004).

El Instituto Sergio Motta otorga un premio para estimular la producción artística que utiliza nuevas tecnologías. La premiación funciona también como un espacio de exposición y como una fuente de presupuesto para realizar proyectos de este tipo, además hay un foro de debate en donde se discuten temas relacionados. Cabe mencionar que en Brasil, los centros de investigación de artes electrónicas son, en su mayoría, privados, mientras que en México son principalmente de iniciativa gubernamental. El Centro Multimedia y el *Festival Transitio_MX*, así como el Laboratorio de Arte Alameda, el *Cyberlounge* del Museo Rufino Tamayo, son parte de la iniciativa del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes y del Instituto Nacional de Bellas Artes. Según Jasso (2004), en México existe cierto recelo en cuanto a la literatura sobre la relación arte y tecnología. En realidad, no solo en México sino en Latinoamérica, la proliferación de festivales de artes electrónicas no ha sido equivalente a una producción teórica sobre las mismas. Esto ha ido cambiando en la última década, por ejemplo, en Colombia se celebra anualmente el *Festival Internacional de la Imagen* que inicia en 1997 y es realizado por el Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas. Está dedicado al diseño interactivo, las artes mediáticas, la creación audiovisual, la producción sonora y, en general, a las nuevas relaciones entre arte, diseño, ciencia y tecnología. Durante este festival, se celebra el Foro Académico de Diseño, donde se realizan debates en mesas de trabajo dedicadas a temas como el diseño y desarrollo de productos interactivos, la gestión y transmisión de conocimiento, la comunicación, memoria, patrimonio y sostenibilidad social y medio ambiental en las dinámicas urbanas actuales. La Universidad de Caldas ofrece también el programa doctoral Diseño y Creación, el cual tiene como objetivo el estudio de procesos interdisciplinarios entre el diseño, el arte, las ciencias y la tecnología.

En México existe sin duda una larga trayectoria por recorrer en términos de innovaciones metodológicas en la investigación de medios audiovisuales. Es importante que estos debates lleguen a los círculos académicos mexicanos para que se abra paso no solo a proyectos aislados de investigación basada en la práctica, sino a inversiones a largo plazo para que, tanto las instituciones de arte como los programas académicos de producción de medios, puedan ser transformados de una “cultura de taller” a futuros laboratorios de investigación en las artes (Kälvemark, 2011:22). En dichos laboratorios no solo se producen artes visuales y mediáticas sino que

también se analiza y se transforman las realidades sociales por medio de la producción audiovisual.

Según Lizzaralde Gómez (2014), en Colombia, la creación de *Media-Labs* o “laboratorios de medios” genera prácticas artísticas que resultan transformadoras a nivel social, los *MediaLabs* son “interfaces sociales de resistencia” en donde por medio de la apropiación crítica de los medios y las tecnologías, se logra un cambio en el tejido social al crear espacios abiertos de participación para los ciudadanos. Un punto clave en la implementación de laboratorios de medios es la investigación interdisciplinaria, que ha sido uno de los objetivos del *MediaLab* del Centro Multimedia, en donde la investigación y la experimentación buscan fortalecer las líneas del mismo centro y “generar nuevos campos de conocimiento a partir de cruces disciplinarios” (Jasso, 2004:9). Este cruce interdisciplinario es un campo fértil para la reflexión y exploración de problemáticas sociales específicas a nuestro propio entorno, las que pueden ser expresadas por la producción audiovisual y teorizadas por medio de la investigación.

Los retos de la IBAPAMA

Torsten Källemark (2011:22) escribe que en algunos países la investigación basada en la práctica no es una prioridad debido a que aún existe la idea de que el arte está separado del discurso científico y afirma que en estos países hay una reflexión intelectual sobre el arte y la práctica pero ciertamente no son muy visibles en términos de investigación; en muchos aún existe el prejuicio que separa la investigación científica de la práctica tanto artística como de producción mediática y audiovisual; en el ámbito académico la hegemonía del discurso moderno privilegia modos de pensamiento objetivos y abstractos sobre la subjetividad de la experiencia humana. Según John Hartley (2009:140), este discurso tiene su base en la Revolución Industrial en donde se inicia una clara diferenciación entre el trabajo manual y el del pensamiento.¹ Aunque desde la Edad Media, las artes se dividieron entre “liberales” y “mecánicas”, las primeras eran disciplinas intelectuales que se enseñaban en universidades mientras que las segundas eran habilidades manuales aprendidas en talleres artesanales (Burgin, 2006:102). Si revisamos los antecedentes históricos y discursivos que han validado la generación del conocimiento como un proceso textual y escrito, nos encontramos con el modelo positivista que es base de la investigación científica.

La ciencia positivista, también conocida como empirismo, surge en las últimas décadas de 1800. Este modelo primero se estableció en las Ciencias Naturales y fue basado en el “método científico”, el cual sirvió como base para la perspectiva de las Ciencias Sociales en la producción del conocimiento (Leavy, 2009:5). Según Patricia Leavy esto se debe en gran parte a la pionera en sociología clásica Emile Durkheim, quien se esforzó por legitimar la sociología como un método modelado a partir de la disciplina de la física, para Durkheim, el mundo social consistía en hechos factuales que se podían estudiar mediante formas objetivas y empíricas. La ciencia positivista atravesó disciplinas y se convirtió en el modelo de toda la investigación científica (Leavy, 2009:5), fue así como se desarrolla la ontología positivista y el enfoque epistemológico. La epistemología positivista se convirtió en la clave del paradigma cuantitativo.

Por su parte, el positivismo sostiene que una realidad conocible existe independientemente del proceso de investigación y que esta realidad consiste en una verdad que puede ser descubierta, medida y controlada por medio de métodos objetivos empleados por investigadores “neutrales”. Se basa en la premisa de que tanto el investigador como la metodología son, o deberían ser, siempre objetivos. Según Leavy, la realidad social es predecible y controlable en la visión positivista (la pregunta ontológica) y el estudio del investigador adquiere un carácter objetivo y autoritario en la producción de conocimiento (la pregunta epistemológica). De este modo, las herramientas diseñadas para medir cuantitativamente el mundo social forman el paradigma cuantitativo (Leavy, 2009).

No solo el pensamiento positivista y científico ha exigido procesos y metodologías observables, medibles y repetibles, sino que además, los estudios en cultura visual, guiados por los intereses de los estudios culturales, han enfatizado la producción social y recepción del arte por encima de la producción material (Bolt, 2009:34). Por otro lado, existen artistas/investigadores que utilizan los estudios culturales como marco teórico en su práctica audiovisual como Fusco, Gómez-Peña, Minh-ha y Kempadoo entre otros. Además, los estudios culturales han servido como plataforma para dar voz a subjetividades que, de otro modo, permanecerían sin ser representadas. Así, artistas que se identifican con grupos e identidades culturales marginadas han abierto paso tanto en la escena del arte como en la teoría a grupos y culturas minoritarias. Teorías con enfoques críticos como los estudios poscoloniales y los de género han funcionado como

metodologías para expresar formas subjetivas de experiencia humana que, de otro modo, serían ocluidas dentro de los cánones de las humanidades y las ciencias sociales.

El asunto no es el marco teórico utilizado en relación con la práctica sino que el propio conocimiento creativo –generado a través de la práctica– resulta problemático para el discurso positivista y, por lo tanto, para el método científico. Una razón es que el conocimiento creativo se basa en un saber derivado de la experiencia humana, y puede verse como una restauración de lo que tanto tardó en erradicarse en el dominio del conocimiento, es decir, la subjetividad (Hartley, 2009:141). El concepto de la experiencia humana es considerado como un término demasiado suave, y difícil de definir dentro de la investigación académica (Sobchack, 2004:XIV). La experiencia parece referirse a un momento pre-conceptual, pre-lingüístico, pre-epistemológico en donde un sujeto o individuo entra en contacto con el mundo; y su estudio desde la percepción hasta la constitución del sujeto y la conciencia son temas clave en la filosofía sobre todo en la corriente fenomenológica.

La fenomenología es un movimiento que inicia durante la década de 1920 y ha legado su actitud protectora hacia el punto de vista subjetivo de la experiencia humana, está concebido como una pieza clave en el entendimiento de la naturaleza del conocimiento (Moran, 2000:21). Su aplicación al estudio de las artes visuales enfrentó una crítica severa después de 1968, cuando la diseminación del proyecto estructuralista cobra una relevancia importante en las ciencias sociales y las humanidades. En parte, debido al clima político a nivel internacional; era un momento de grandes cambios en donde fue necesario contextualizar el análisis de las artes y las humanidades dentro de un marco político y social, dejando a un lado el análisis estético. Por su parte, la fenomenología fue criticada por cargar con los enfoques esencialistas e idealistas del humanismo liberal. La idea fenomenológica de que la realidad era percibida directamente en la experiencia humana resultó problemática para el enfoque estructuralista. El concepto de la “experiencia humana” confronta el análisis externo porque sugiere un mundo interior que no puede ser conocido fuera del marco perceptual del sujeto mismo.

De cualquier modo en las últimas décadas, se ha presentado un retorno a la estética, a la ontología y, asimismo, a la fenomenología como marcos

relevantes en el análisis de la experiencia humana (Rutherford, 1998). Estos enfoques dan prioridad no solo al sujeto, sino al cuerpo mismo como sitio de percepción y significado. En la investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales, la intervención del sujeto y su cuerpo como elementos clave en la producción de conocimiento ha resultado en una metodología productiva que logra contextualizar la práctica creativa dentro de un marco teórico y filosófico.

Existe una tendencia dominante a considerar la investigación cuantitativa y el enfoque positivista en la evaluación como el máximo estándar de investigación. Sin embargo la investigación cualitativa, que abarca la basada en la práctica, provee nuevos enfoques y respuestas a problemas de investigación social (Leavy, 2009:4). Abarca una amplia gama de métodos y metodologías prácticas informadas por diversas teorías y epistemologías. Por ejemplo, la imagen y su potencial como un medio epistémico es un tema central en la investigación de las artes visuales, la historia del arte y otras disciplinas dentro de las humanidades, pero también dentro de las ciencias naturales. Este campo se conoce como “epistemología visual” (Klinke, 2014); las imágenes epistémicas son las que contienen algo más allá de lo visible, es decir, un entendimiento más complejo del mundo. Se ha debatido por siglos el potencial de la imagen para comunicar ideas (Klinke, 2014:1). La tarea de la epistemología visual es determinar lo que es posible conocer a través de las imágenes y se ha convertido en un área de investigación multidisciplinaria, en donde se incluyen la percepción visual y los procesos de retroalimentación y los cognitivos, las imágenes mentales, la transformación de imágenes externas, el pensamiento visual, la lógica pictórica y el potencial epistémico de las imágenes. La filosofía, neurología, psicología, los estudios visuales así como la historia y la teoría del arte pueden contribuir ampliamente a esta área del conocimiento (Klinke, 2014:6).

La subjetividad y la autobiografía

La IBAPAMA utiliza nociones como el ser, la subjetividad y la autobiografía como herramientas metodológicas. Éstas incluyen la práctica reflexiva, la auto-etnografía, los estudios de *performance* y la investigación documental, entre otros. Estos métodos pueden ubicarse dentro de diversos marcos teóricos, feministas, poscoloniales, *queer*, fenomenológicos, antirracistas,

deconstructivos, experimentales, etc. Podemos afirmar que toma como recurso la narrativa propia del sujeto, es decir la autobiografía como una manera de explicar fenómenos sociales, artísticos y culturales más amplios. Además, la subjetividad de la experiencia humana ha resultado significativa en metodologías como la etnográfica, biográfica, histórica, narrativa y performativa.

El pensamiento occidental de los últimos trecientos años ha sido marcado por la corriente dualista, que divide el sujeto que observa e investiga del objeto de investigación (Hernández, 2008:88). Esta premisa ha resultado en una preferencia por los resultados de investigación en formas matemáticas, traducibles a términos numéricos, lo cual le adscribe a la investigación una mayor confiabilidad y fiabilidad. En las humanidades, algunas disciplinas se identifican como ciencias: de la educación, de la comunicación o sociales, lo que establece un carácter de legitimación a sus respectivos campos disciplinares. Sin embargo, la adición del término “ciencia” a dichos campos no garantiza que sus modelos de investigación sean necesariamente de carácter científico.

El método científico que es resultado de la práctica de investigación en laboratorios y es difundido en las áreas médicas y biológicas, no siempre resulta adecuado o aplicable en la investigación de las humanidades, esto es aún más notable en las áreas que involucran el análisis y la producción de medios visuales; a pesar de involucrar métodos cualitativos en esta investigación la evidencia que puede resultar del proceso de producción no siempre es medible por metodologías convencionales. Existe, sin embargo, un balance entre el pragmatismo de la experiencia humana y su lógica, análisis y observación empírica. Para Fernando Hernández (2008), estas ideas impactan la investigación de modo que descubren áreas del conocimiento previamente ocluidas por un interés objetivista. Esto es de vital importancia en las humanidades, en donde se tratan temas relacionados con el comportamiento, las relaciones sociales y las representaciones simbólicas.

La inserción del sujeto y la subjetividad en las metodologías basadas en la práctica también reflejan una tendencia global hacia los enfoques autobiográficos. La proliferación de enfoques autobiográficos es una tendencia en la cultura audiovisual contemporánea. La expresión de la subjetividad, desde los blogs personales en internet, la *reality-tv*, la transmisión de videos personales en *youtube*, son parte de esta misma tendencia (Rascaroli,

2009) y escribe que las formas autobiográficas como el diario son afines a la contingencia y se relacionan con el tiempo privado y personal de cada individuo, al tiempo de la experiencia humana. Por lo tanto, son formas mejor situadas para producir micro-historias (Rascaroli, 2009:120). Al mismo tiempo, son modos que expresan un contexto cultural y social, es decir, son plurales en primera persona. Sobre este punto, Fernando Hernández (2008) argumenta que las aportaciones principales de la investigación basada en las artes son su reflexividad y su forma de auto-expresión artística, el modo en que captura estéticas que dan sentido a la experiencia humana y la forma en que nos exige que involucremos nuestros sentidos, emociones e intelecto con el objeto de estudio. Es decir, este tipo de investigación involucra respuestas corporeizadas, de este modo, convierte la experiencia personal en social y lo privado en público (Hernández, 2008:107). Morwenna Griffiths (2010) agrega que cuando el investigador es parte del contexto o del enfoque de la investigación, como en el caso de la auto-etnografía, él o ella es la única con acceso al tipo de conocimiento que se requiere. Es evidente que el enfoque subjetivo así como la autobiografía y la auto-reflexividad son métodos necesarios y productivos en la investigación basada en la práctica.

La crítica que recibe este tipo de métodos generalmente se basa en la idea de que la participación humana evita que seamos objetivos o imparciales. Este tipo de premisas cuestionan la participación del investigador y su efecto en los resultados de la investigación. Es decir, ponen en tela de juicio la fiabilidad de los resultados, así como su nivel de validez y confiabilidad. Sin embargo, este tipo de criterios de evaluación fueron diseñados desde la perspectiva de las ciencias positivistas. Patricia Leavy (2009) argumenta que la investigación cualitativa es erróneamente juzgada en términos cuantitativos y la legitimidad de las técnicas de evaluación sigue siendo criticada con mayor escrutinio que los métodos cuantitativos. Las razones de este escrutinio están ligadas a la producción del conocimiento científico y a los estándares del mismo carácter (Leavy, 2009). El problema aquí, no es que las artes y las ciencias no puedan o deban ser medidas dentro de los mismos sistemas de evaluación. Si hablamos estrictamente de los resultados de investigación, debemos revisar cuidadosamente los métodos cualitativos empleados en la investigación basada en las artes, para demostrar que la misma no es sinónimo de un ocultismo metodológico.

Según Alisa Lebow (2008), la resistencia por parte de los investigadores basados en práctica a delinear un único camino en el proceso de investigación no es casualidad. La razón por la cual los criterios metodológicos varían de una institución a otra se deben más bien a una frágil, pero bastante válida flexibilidad, sobre la manera en que esta área de investigación académica se define y se lleva a cabo. Lebow (2008:202) afirma que en el Reino Unido, existe un temor justificable en el clima académico contemporáneo a una creciente burocratización y estandarización de la investigación basada en las artes. Sobre todo, que las regulaciones por medio de las cuales se evalúa este tipo de investigación terminen delimitando innecesariamente la práctica.

Según Griffiths (2011:180), la crítica dirigida hacia la subjetividad de los resultados de la investigación basada en la práctica generalmente asume que únicamente un observador ajeno al fenómeno de estudio puede ser parcial y neutral y que ambas características son en todo caso deseables en la investigación. Griffiths asegura que, en primer lugar, es imposible investigar cualquier fenómeno o contexto humano desinteresadamente. La participación del investigador como parte del sujeto de estudio presenta, evidentemente, un problema epistemológico. La pregunta no es si somos capaces de producir conocimiento verdadero partiendo de nuestra propia experiencia subjetiva. Es evidente que cualquier investigación que tome en cuenta aspectos humanos, sociales o culturales debe considerar la experiencia humana como un punto de partida importante. Esta forma de mezclar la dicotomía racional-emocional y sujeto-objeto es un reto para el positivismo, que enseña a los investigadores a descartar sus propios sentimientos. Pero, según Leavy (2009:19), las emociones juegan un papel importante en la expresión artística y también pueden servir como señales en la práctica de la investigación.

La invención de metodologías para la IBAPAMA: direcciones y lineamientos

Aparentemente, los criterios que definen el rigor y la calidad de la IBAPAMA dependen en gran medida de las instituciones educativas así como del contexto social y cultural del país en donde se lleva a cabo la investigación. Sin embargo, podemos observar que, en la última década, ha existido una serie de debates y simposios de carácter académico que han tenido como objetivo sentar las bases metodológicas de esta vía de investigación. Así, en

octubre de 2004 se celebró el simposio *Supervising and Examining Practice-based PhDs in the Moving Image* (Supervisando y examinando doctorados basados en la práctica de la imagen en movimiento) en la Universidad de Westminster, en Londres, según Thomas y Dowmunt (2005), en este simposio se mencionó que esta investigación genera formas de conocimiento intuitivas y empíricas, las cuales deben ser integradas al campo de las humanidades. Además, se sugirieron algunas estrategias para lidiar con la bifurcación entre la práctica y la teoría. Primero, se recomienda una preparación epistemológica para clarificar el estatus de la investigación en una vía de práctica creativa. Segundo, se exhorta a los practicantes a crear alianzas con otras disciplinas basadas en la práctica, de modo que se logre una relación contextual. Tercero, se recomendó compartir la práctica y gestionar la creación de archivos para su futuro acceso. Y, por último, tratar de relacionar el trabajo doctoral a la investigación de los miembros de las facultades (Thomas y Dowmunt, 2005:125).

Un año después, en junio de 2005 se celebró el simposio *Articulating Media Practice as Research* (Articulando la práctica de los medios como investigación) en la Universidad London South Bank. Sobre éste, Mica Nava (2005:3) escribe que, en el futuro, la práctica será solo una forma más de acercarse al objeto de estudio y de hacer investigación, otras formas incluyen la historia, el análisis textual, la teoría y la investigación empírica. Ese mismo año, el gobierno sueco aprobó una ley que ampliaba el rango de investigación (*Vetenskapsrådet*) para incluir a las artes creativas y performativas. La legislación de 2005 *Research for a Better Life* (investigación para una vida mejor) fue la respuesta de un periodo experimental de tres años de financiamiento en áreas de interés nacional. Un año después este periodo experimental fue sujeto de una evaluación de calidad que incluía asesores internacionales y profesores visitantes financiados por *Vetenskapsrådet* (Biggs y Büchler, 2007:64). En marzo de 2007 se celebró el simposio *Lens-Based Research Practice Training: New Directions* (Entrenamiento para la investigación basada en la lente: nuevas direcciones) en Dublín, Irlanda, donde se discutieron problemas teóricos, conceptuales e históricos en este tipo de investigación que se refiere a estudios de fotografía, cine y multimedia. Los temas principales fueron las políticas de representación y culturas materiales, la construcción y exploración de archivos y el reto epistemológico de representar conocimiento corporizado² (*embodied*), la memoria y los sentidos.

El Consortium on Creative and Critical Practice (Consortio para la práctica creativa y crítica) une a las siguientes instituciones: Film and Imaging Studies de la Queen's University, Huston Film and Digital Media School, National University of Ireland; Media Research Institute de la University of Ulster y el Centre for Transcultural Research and Media Practice en el Dublin Institute of Technology. Todas estas instituciones ofrecen programas doctorales en cine y medios de comunicación basados en metodologías para la práctica. En general los estudiantes doctorales que optan por la ruta de la práctica creativa producen un cuerpo de trabajo visual, supervisado, diseñado para exhibición y acompañado de una disertación de 50 mil palabras en las cuales se contextualiza el trabajo de la práctica dentro de un marco más amplio en la cultura visual.

El rigor es uno de los puntos más importantes en la investigación académica de alta calidad. Por ejemplo, el *UK Research Assessment Exercise 2008* (RAE) describe el más alto nivel de investigación al que tenga "calidad líder a nivel mundial en términos de originalidad, significado y rigor" (Biggs y Büchler, 2007:62). Existen debates que tratan de determinar si la investigación basada en la práctica es diferente a la basada en otras disciplinas. Algunos de estos debates se originan en el Reino Unido como resultado de la fusión, en 1992, entre politécnicos y universidades, donde el criterio que establecía lo que constituye y define la investigación en cualquier área se convirtió en un tema de debate y discusión abierta. Debido a la autonomía intelectual de las universidades, comenzaron las divergencias (Biggs y Büchler, 2007:62). Según Mica Nava, en el mundo de la IBAPAMA no existe un consenso general de lo que constituye una metodología válida. Porque, según esto, el arte no puede ser organizado por parámetros limitantes o exclusivos, aunque existan criterios dentro de la práctica del arte. Según Nava (2005), el arte crítico propone nuevos métodos pero no están ligados a una disciplina específica, por lo tanto el método es contingente porque no existen parámetros disciplinares. Muchos de los criterios invertidos en la investigación basada en las artes son personales y contextualizados dentro de la práctica contemporánea en campos similares. Podemos decir que un estándar dentro de toda práctica artística, es la ruptura con las formas tradicionales y la búsqueda de posiciones críticas contra los discursos hegemónicos, de este modo, se producen nuevas posibilidades dentro de la práctica creativa (Nava, 2005).

Si bien es cierto, como continúa Nava, que sería contraproducente limitar la práctica artística dentro de parámetros exclusivos, es evidente que sí existe un consenso sobre los criterios metodológicos de la IBAPAMA. Esto puede observarse en el desarrollo que ha tenido este modelo de investigación en la última década. Existen marcos teóricos recurrentes así como disciplinas que sirven como metodologías: la auto-etnografía, los estudios performativos, la narrativa autobiográfica, la fenomenología aplicada a las artes visuales, los estudios de género, la teoría *queer* o la crítica poscolonial. También hay, muchas formas de contextualizar la práctica, así como combinaciones entre corrientes de pensamiento y movimientos artísticos. En relación con los criterios metodológicos, podemos concluir que es primordial la revisión de un marco teórico y literario. Además, es importante especificar qué es lo que se pretende encontrar por medio del proceso de producción, y cómo es que la práctica refleja sobre la teoría en ese ámbito de estudio. En ese sentido, la investigación basada en la práctica involucra todas las etapas del proceso de investigación, desde la recolección de datos, análisis, interpretación y representación (Leavy, 2009). Se recomienda que la tesis sea comparable en longitud y profundidad teórica e histórica a cualquier otra de humanidades, exhortando al investigador doctoral a darle un enfoque inter-disciplinario a su tesis (Burgin, 2006).

Para satisfacer los requerimientos de un grado doctoral, el alumno debe producir una tesis escrita y un cuerpo sustancial de trabajo práctico. El trabajo escrito debe contextualizar, ofreciendo puntos de vista críticos en la historia de la práctica del arte en cuestión (Burgin, 2006:108). El contexto del artefacto es de suma importancia, se recomienda ubicarlo dentro de la producción; es decir, trazar, si es necesario, una historia o contexto de prácticas similares al artefacto que se produce. Además, determinar un criterio para la selección de casos de estudio que sirvan como marco para la investigación. Por ejemplo, si se pretende realizar un video o una instalación multimedia, se recomienda buscar una serie de artefactos aproximados al tema de estudio que puedan otorgar un contexto histórico, social o cultural de producción. Toda producción cultural emerge desde ciertos ámbitos históricos, intelectuales, estéticos, políticos y biográficos, asimismo todo artefacto adhiere o rompe con ciertas convenciones y tiene o no un contenido analítico (Nava, 2005). De este modo, cualquier

artefacto mediático o audiovisual es capaz de producir significado y de afectar a los espectadores por medio de su diseminación (Nava, 2005:4), debe sustentar una propuesta crítica, que emerja de un contexto multidisciplinario, situado dentro de un marco histórico, lo que le otorga rigor metodológico a la investigación.

Conclusiones

Podemos concluir que la investigación basada en la práctica es una vía necesaria dentro de las artes visuales y los medios de comunicación. A pesar de que este modelo no ha sido institucionalizado en México, la adición de este género metodológico como vía de titulación doctoral sería una buena estrategia para responder a las inquietudes de artistas y practicantes de los medios audiovisuales que están planeando incursionar en la investigación doctoral. Con esto, cambiaríamos las posibilidades de las nuevas generaciones de investigadores en estas áreas del conocimiento. Será posible generar laboratorios de práctica creativa en cada una de nuestras universidades y producir investigación tanto teórica como creativa.

La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales, además, presenta nuevas direcciones epistemológicas para producir conocimiento en áreas innovadoras dentro de las industrias culturales y la práctica creativa. Es primordial combatir los viejos prejuicios hacia los enfoques subjetivos dentro de las humanidades y despertar el interés de los investigadores para ampliar el abanico de posibilidades metodológicas disponibles en las instituciones de enseñanza superior en México. Además, como académicos, es importante abrir nuestro criterio hacia las nuevas corrientes de pensamiento y tendencias en investigación educativa en las artes visuales y la comunicación, de otro modo estaríamos condenando tanto la producción cultural como la investigación en estas disciplinas a la obsolescencia.

Como una nota final me gustaría agregar que, al terminar de escribir este artículo, me encuentro desarrollando parte del programa académico de un nuevo doctorado en Comunicación que será impartido en la Universidad Autónoma de Tamaulipas, el cual incluirá una línea de investigación en industrias creativas y culturales que ofrece como vía metodológica la investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales.

Notas

¹ John Hartley escribe que, desde tiempos feudales, en Europa, los medios impresos se posicionaron como una tecnología social para la difusión del conocimiento. En ese tiempo, la prensa estaba al servicio de la industria y, sobre todo, de los intereses religiosos y más tarde se convertiría en uno de los sistemas textuales realistas más importantes de la modernidad, tales como la ciencia, el periodismo y la novela (2009:140).

² El término *embodiment* no tiene una traducción directa al español. Literalmente, significa “corporización”. Es un concepto en fenomenología que surge de la obra de Maurice Merleau-Ponty. Se refiere al cuerpo como la base de la experiencia subjetiva, el centro de los procesos de percepción y de la conciencia. Es una forma de cognición corporizada. El término ha ganado aceptación en las últimas décadas en las humanidades y las artes como parte de la teoría del cuerpo (*body theory*).

Referencias

- Biggs, Michael y Büchler, Daniela (2007). “Rigor and practice-based research”, *Design Issues*, vol. 23, núm. 3, pp. 62-69.
- Bolt, Barbara (2009). “The magic is in handling” en Barret, Estelle y Bolt, Barbara (editores), *Practice as Research: Context, Method, Knowledge*, Londres: I.B. Tauris & Co. Ltd.
- Burgin, Victor (2006). “Thoughts on ‘research’ degrees in visual arts departments”, *Journal of Media Practice* (Reino Unido), vol. 7, núm. 2, noviembre, pp. 101-108.
- Conaculta (2009). *Centro Multimedia. Centro Nacional de las Artes, quince años*, México: Conaculta.
- Griffiths, Morweena (2010). “Research and the self” en Michael Biggs y Henrik Karlsson (editores), *The Routledge Companion to Research in the Arts*, Reino Unido: Routledge, pp. 167-185.
- Hartley, John (2009). “Digital scholarship and pedagogy, the next step: Cultural science”, *Society for Cinema & Media Studies*, (Estados Unidos) vol. 48, núm. 2, pp.138-145.
- Hernández, Fernando (2008). “La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación”, *Educatio Siglo XXI* (España), núm. 26, pp. 85-118.
- Jasso, Karla (2004). *Centros y festivales de artes electrónicas en América Latina*, México: Programa de Apoyo a la Producción e Investigación en Arte y Medios del Centro Multimedia del Conaculta.
- Källemark, Torsten (2010). “University politics and practice-based research” en Michael Biggs y Henrik Karlsson (editores), *The Routledge Companion to Research in the Arts*, Reino Unido: Routledge, pp. 3-23.
- Klinke, Harald (2014) (ed.). *Art Theory as Visual Epistemology*, Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
- Leavy, Patricia (2009). *Method Meets Art*, Nueva York: The Guilford Press.
- Lebow, Alisa (2008). “AVPHD: supervising in the dark”, *Journal of Media Practice* (Reino Unido) vol. 9, núm. 3, pp. 201- 213.
- Lizarralde Gómez, Cristian Felipe (2014). *Los laboratorios de medios: hacia la construcción de interfaces sociales de resistencia*, coloquio doctoral del XI Foro Académico del Diseño, 13 Festival Internacional de la Imagen, 5-9 mayo, Centro Cultural y de Convenciones, Manizales, Colombia.

- Moran, Dermot (2000). *Introduction to Phenomenology*, Londres: Routledge.
- Nava, Mica (2005). "Thoughts on contextualizing practice", *Journal of Media Practice* (Reino Unido) vol. 6, núm. 3, pp.179-184.
- Rascaroli, Laura (2009). *The Personal Camera, Subjective Cinema and The Essay Film*, Londres: Wallflower Press.
- Rutherford, Anne (1998). "Cinema and embodied affect", *Senses of Cinema*, núm. 25 (en línea). Disponible en http://sensesofcinema.com/2003/feature-articles/embodied_affect/
- Sobchack, Vivian (2004). *Carnal Thoughts, Embodiment and Moving Image Culture*, Berkeley: University of California Press.
- Thomas, Rosie y Dowmunt, Tony (2005). "Supervising and examining practice-based PhDs in the moving image, a report of one-day symposium on Friday 1st October 2004 at the University of Westminster, Regent Street", *Journal of Media Practice* (Reino Unido) vol. 6, núm. 2, pp. 121-126.

Artículo recibido: 4 de febrero de 2014
Dictaminado: 26 de junio de 2014
Segunda versión: 13 de agosto de 2014
Comentarios: 22 de agosto de 2014
Aceptado: 25 de agosto de 2014