



## Investigación en Arte y Diseño (IeA+D). Propuesta para la Universidad de Los Andes

**José Luis Chacón** – Prof. Arquitectura ULA

VII Jornadas de la Cultura de la Investigación y II Encuentro de Investigadores en Áreas Artístico Creativas  
27, 28 y 29 de noviembre de 2014. Facultad de Arte, Universidad de los Andes

### Resumen

La Investigación en Arte y Diseño, IeA+D, es una modalidad de investigación «en» arte, y se define como el proceso de búsqueda y producción de conocimiento estético por vía de la experiencia artística. Este proceso tiene como fin producir una obra de arte en conjunto a su propia reflexión. Es la experiencia de hacer arte pero al interno de la dinámica universitaria. La misma aplica igualmente para el diseño por cuanto éste se fundamenta en un proceso, sensible, intelectual y práctico, que produce un proyecto.

Siguiendo a Borgdorff (2006/2010) la investigación «en» arte devela la «investigación» implícita en toda obra de arte, por cuanto no concibe la separación entre teoría y práctica. Esta idea se apoya en que, epistemológicamente, el arte utiliza y genera conocimiento estético. Y, ontológicamente, la experiencia artística se define por experticia técnica y razonamiento práctico. Al interno del campo académico, todo esto conlleva a que el artista-investigador realice su experiencia artística como investigación que genera conocimiento de orden estético.

En la IeA+D el proceso se inicia con **el pensar** proyectivamente la propuesta a desarrollar. A éste sigue **el hacer**, que implica la realización de la obra (de arte o proyecto de diseño) junto al registro de la misma. El hacer necesita **del exponer**, en espacios adecuados ante un público que la perciba, la aprecie y la valore. Por último, **el validar** la presentación es el modo de garantizar que los resultados de una investigación sean divulgados.

Con la propuesta de la IeA+D se pretende que los artistas-investigadores de la Universidad de Los Andes con sus proyectos mejoren la docencia y aumenten su producción artística, y además que permita una dinámica interactiva con otras universidades nacionales e internacionales.

**Palabras clave:** *investigación en arte y diseño, conocimiento estético, experiencia artística, universidad.*

## Investigación en Arte y Diseño (IeA+D). Propuesta para la Universidad de Los Andes

**José Luis Chacón**

### Definiciones fundamentales

La IeA+D, Investigación en Arte y Diseño, es una modalidad de investigación *sui generis*. Basada en la "Investigación en Arte"<sup>1</sup>, como se conoce dentro de las artes, la IeA+D viene aquí definida como el proceso ordenado de búsqueda y producción de **conocimiento estético** por vía de la **experiencia artística**<sup>2</sup>.

Como en toda investigación, el que sea un proceso ordenado indica que la intencionalidad es guiada por una fundamentación teórica y técnica. El producto final de esta búsqueda es un objeto estético con una doble condición: es obra de arte y es reflexión en torno a ella (que explica su sentido, su proceso, su experiencia); este producto es evidencia de un conocimiento estético, es decir, de una comprensión que es tanto sensible así como también intelectual y práctica. Es la experiencia de hacer arte pero al interno de la dinámica académica (universitaria).



La Investigación en Arte aplica además para el diseño sin causar reducciones ni tergiversaciones. El producto final del diseño es el proyecto (aunque eventualmente es la obra construida o manufacturada), el cual está fundamentado en un proceso; tal producto manifiesta igualmente un conocimiento sensible, intelectual y práctico. Por ello, en este caso, la acepción de investigación en arte ha sido ampliada al diseño (de allí que sea IeA+D) la cual aplica tanto para una como para la otra.

La investigación<sup>3</sup> en las ciencias y humanidades se caracteriza, a pesar del surgimiento de nuevos paradigmas críticos, por seguir un esquema positivista:

---

<sup>1</sup> También se conoce como investigación basada en las Artes (IBA); en inglés *Arts based Research* -ABR. Nuestra definición se basa en especial en los escritos de Henk Borgdorff de la Escuela de Artes de Amsterdam.

<sup>2</sup> Esta definición surge de un compendio de las reflexiones hechas por los distintos autores citados y del trabajo realizado por la Subcomisión de Arte del CDCHTA.

<sup>3</sup> Investigación, para la Research Assessment Exercise (RAE), es entendida como "investigación original emprendida con la intención de obtener conocimiento y entendimiento. Ello incluye trabajos de relevancia directa para las necesidades del comercio, la industria y para los sectores públicos y de voluntariado; becas; la

## Investigación en Arte y Diseño (IeA+D). Propuesta para la Universidad de Los Andes

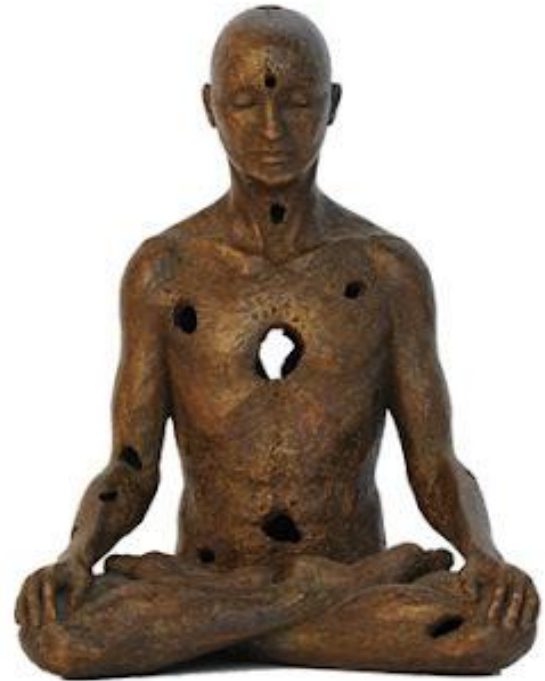
**José Luis Chacón**

una pregunta hipotética, enmarcada por un marco teórico y metodológico, se pone a prueba hasta llegar a una respuesta –por lo general– confirmativa. Según Gadamer (1960/1991) la dignidad del método científico reposa precisamente en la confirmación y por tanto en la reproductibilidad de la respuesta. Esta investigación sigue un esquema riguroso y aceptado universalmente, el cual viene finalmente legitimado por medio de publicaciones académicas que certifican la eficacia de la investigación. En otras palabras, la investigación académica positivista se despliega al interno de un sistema de validación tanto de una epistemología racionalista como de un procedimiento objetivista.

Las artes, al igual que el diseño, se encuentran en pleno conflicto con tal sistema. Son muchos autores que sostienen que el arte, a pesar de las nuevas propuestas del arte contemporáneo, apunta a la sensibilidad y se caracteriza por ser subjetivo<sup>4</sup>. Entonces, ¿está el arte (y el diseño) excluido de ser objeto de la investigación académica?

Afortunadamente la postmodernidad ha hecho mella y ha permitido ampliar los horizontes del

pensamiento en general; la investigación no es ya solamente unívoca y unidireccional. Según señala Hernández Hernández (2008), Eisner y Barone plantean que la investigación científica es sólo un tipo de investigación entre tantas posibles, especialmente si se trata de investigar fenómenos relacionados con comportamientos humanos, relaciones sociales o representaciones simbólicas (p.89). Diversas investigaciones tanto en etnología como en astrofísica han cuestionado el valor de la objetividad en el proceso



---

invención y generación de ideas, imágenes, actuaciones, artefactos que incluyen diseño, donde estos llevan a descubrimientos nuevos y sustancialmente mejorados; y el uso de conocimiento existente en el desarrollo experimental para producir materiales, mecanismos, productos y procesos nuevos y sustancialmente mejorados, incluyendo el diseño y la construcción.” (Borgdorff, 2006/2010).

<sup>4</sup> Como se constató en las Jornadas sobre Investigación en Arte, organizadas por la Sub-comisión de Arte del CDCHTA en 2012.

## Investigación en Arte y Diseño (IeA+D). Propuesta para la Universidad de Los Andes

**José Luis Chacón**

investigativo; otras, en imagenología y en filosofía (estética) han indicado y definido la primacía del conocimiento sensible. Según Sullivan, agrega Hernández Hernández (2008), "la práctica del arte puede reconocerse como una forma legítima de investigación y que la indagación puede localizarse en la experiencia del taller" (pp.90-91), las cuales pueden situarse en relación a tres paradigmas: el interpretativo, el empirista y el crítico. Esto señala que la investigación académica en torno a las artes no es sólo posible sino que es un hecho –aún reciente – que ha sido ampliamente indagado y discutido en otros contextos<sup>5</sup>. Para explicar este hecho es necesario sin embargo aclarar algunos preceptos básicos.

### Investigación «en» arte

Al igual que hace Díaz (2012)<sup>6</sup>, siguiendo a Borgdorff (2006/2010)<sup>7</sup>, existen tres tipos de investigación en el ámbito de las artes, muy diferentes entre sí: investigación **sobre** arte, investigación **para** el arte, e investigación **en** arte. La primera, «sobre», es de carácter crítico, histórico o teórico y se refiere a la investigación tradicional que toma como objeto una obra de arte en particular y la estudia "desde una distancia teórica", la cual puede ser desde la obra misma, desde el artífice o desde el contexto. Se caracteriza pues, por partir de una "perspectiva interpretativa" (pp.8-9). La segunda, «para», es de carácter técnico



### Investigación en Arte y Diseño

<sup>5</sup>Este debate en torno a la práctica artística-como-investigación y los programas de grado en los que pueden desarrollarse este tipo de investigaciones, ha recibido un impulso significativo a partir de las reformas universitarias llevadas a cabo durante la década de los noventa en el Reino Unido y los países escandinavos. Por lo tanto, los debates académicos y políticos en torno a la investigación en las artes han tenido lugar, sobre todo, en esos países (Borgdorff, 2006/2010).

<sup>6</sup> Esta reflexión es muy similar a la realizada por Yonnys Díaz (2012) para las Jornadas de Investigación en Arte, y por tanto da crédito a la originalidad de dicho trabajo.

<sup>7</sup> Quien a su vez se basa en Christopher Frayling (1993) y Herbert Read (1944).

**(IeA+D). Propuesta para la Universidad de Los Andes****José Luis Chacón**

y tiene un fin práctico o aplicativo; en ésta se estudia el proceso de creación artística de manera que pueda ser aplicado y repetido. Se caracteriza por ser una "perspectiva instrumental" (p.9). La tercera, «en», es la menos tradicional vista desde la investigación académica, pero la modalidad más propia del quehacer artístico. Indiscutiblemente la realización de toda obra de arte conlleva una investigación implícita, pero por lo general ésta permanece oculta por el artista; la obra esconde al proceso, y éste es develado por el artista después (en entrevistas o reflexiones personales), cuando la obra ha cobrado algún reconocimiento. "Se refiere –entonces– a la investigación que no asume la separación de sujeto y objeto, y no contempla ninguna distancia entre el investigador y la práctica artística, ya que ésta es, en sí, un componente esencial tanto del proceso de investigación como de los resultados de la investigación. Este acercamiento está basado en la idea de que no existe ninguna separación fundamental entre teoría y práctica en las artes". Se caracteriza entonces por asumir una "perspectiva de la acción" o "perspectiva inmanente" (p.10).

En este tipo de investigación son dos los conceptos fundamentales a considerar, uno de orden epistemológico, el otro ontológico. En arte el conocimiento que se utiliza y genera es principalmente estético. Del griego *aisthesis*, este término significa percepción, recepción por medio de los sentidos. Afirma Borgdorff (2006/2010) "el conocimiento no conceptual plasmado en el arte ha sido analizado de diferentes maneras: en Baumgarten como '*analogon rationis*', según lo cual el gran arte es capaz de manifestar un conocimiento sensorial perfecto; en Immanuel Kant como '*valor cultural*' (*Kulturwert*), la cualidad a través de la cual el arte alimenta el pensamiento y se distingue de la mera gratificación estética de los sentidos; en Friedrich W.J. Schelling como el '*órgano de la filosofía*', la experiencia artística que se eleva sobre cualquier marco conceptual y es la única experiencia que puede tocar lo '*absoluto*'"(pp.20-21). El sentido iluminista,



## Investigación en Arte y Diseño (IeA+D). Propuesta para la Universidad de Los Andes

**José Luis Chacón**

referido a fin de cuentas al gusto y la belleza, queda pues de algún modo asumido dentro de la etimología general. La reflexión filosófica en torno a la estética más reciente, desde Adorno hasta Derrida, pasando por Gadamer, Merleau-Ponty, Deleuze y Lyotard, ha abierto los horizontes de la epistemología del arte desde la hermenéutica y la fenomenología, confiriéndole incluso un orden ontológico. Y no sólo desde la filosofía, los estudios psicológicos, iniciados por la Gestalt, y también de la neurociencia contemporánea han definido los confines del conocimiento (estético) y reconocen la percepción como cognición<sup>8</sup>.

El otro concepto clave es la experiencia artística, igualmente estudiada en profundidad por la filosofía y la teoría del arte. Fajardo (s/f) cita la definición de arte de Cattani: "El arte no es discurso, es acto. La obra artística se elabora a través de gestos, procedimientos, procesos que no pasan por lo verbal y no dependen de él. Su instrumento es plástico, soportes, materiales, colores, líneas, formas, volumen. Lo que resulta es un objeto presente en su condición física, independiente de todo y cualquier discurso, inclusive aquel del propio artista" (p.3). El hacer del artista es por consiguiente una actividad que requiere de experticia técnica y de razonamiento práctico. Por una parte el artista debe adquirir un largo entrenamiento para el uso de instrumentos y técnicas de trabajo; esto viene incluso determinado por el talento y la disposición física adecuada de cada sujeto. Por otra parte, cada artista desarrolla una inteligencia particular, la cual relaciona la técnica con un modo, con una forma que permite hacer más significativa su ejecución. Lo que se establece es una especie de correspondencia íntima y personal entre el instrumento y el artista. Es lo que Hegel define como la manifestación sensorial de la idea a través del artista. La materialidad del



<sup>8</sup> Algunas teorías de arte, por ejemplo, están basadas en la psicología como las de Francastel y Arnheim.



## Investigación en Arte y Diseño (IeA+D). Propuesta para la Universidad de Los Andes

**José Luis Chacón**

arte hace posible lo inmaterial, y la inmaterialidad del arte está alojada en el material artístico (Borgdorff, 2006/2010, p.19). El *thelos* del arte se convierte en un trascendente, que algunos pensadores han señalado como belleza, otros como asombro, y otros más como impacto. Al final, todo el problema del arte desemboca en algo indefinible, tanto que Baumgarten lo llamó el *je ne sais quoi*, el juicio que escapa toda definición o determinación<sup>9</sup>.

Expresado todo esto es necesario delinear el proceso creativo aunque sea de manera sintética. En rasgos muy generales, siguiendo los esbozos iniciales de Chacón (2004/2010), toda obra de arte o proyecto de diseño nace de una **intencionalidad**, por lo común subjetiva y personal en arte, y objetiva y externa en diseño, es decir, la obra nace de un deseo de hacer. Una vez determinada la intención inicial, el artista comienza una etapa **exploratoria** en la cual recoge información vital seguida de ensayos preliminares en forma de borradores o bosquejos. Esto, y dependiendo del artista o de su modalidad, toma lugar hasta que el mismo siente que está listo para preparar la **versión definitiva**, hecho que puede tomar diversas extensiones de tiempo. Cuando la obra se finaliza, luego de un gran esfuerzo, por una parte queda junto a ella un registro del proceso seguido, una memoria –secreta– que da razón de lo realizado. Por otra parte, la obra viene **presentada y expuesta** (en la pared de un museo, en una sala de exhibición, en un teatro, en un cine, etc.) ante un público general o especializado. Según sea la situación, es por medio de esta presentación que la obra viene **valorada**, bien a través de la opinión del público, de un ensayo crítico (publicado en algún medio de divulgación), de una premiación (por un jurado especializado designado por alguna institución), o inclusive de la adquisición de la obra (para formar parte de una colección privada o pública).

Según Fajardo (s/f), Zamboni siguiendo la filosofía de la ciencia de Kuhn, ha formulado un paralelo entre ciencia y arte por cuanto ambas están sometidas a un orden establecido por una sucesión de paradigmas que explican el sentir y

<sup>9</sup> García & Belén (2011) afirman que “la experiencia estética es entendida, entonces, como un conocimiento, pero exclusivamente sensible; por lo tanto, se trata –en el marco del pensamiento ilustrado– de un conocimiento inferior del que la razón no puede dar cuenta”.

## Investigación en Arte y Diseño (IeA+D). Propuesta para la Universidad de Los Andes

**José Luis Chacón**

el devenir de ambas actividades humanas. En tal sentido, el proceso de creación en arte puede traducirse a la investigación académica (es decir que a pesar de las diferencias, el proceso de creación del arte en efecto corresponde con la investigación académica) de la siguiente manera: la intencionalidad es análoga al planteamiento del problema a investigar; la exploración preliminar a la documentación; la versión definitiva a la comprobación; la presentación a la publicación de los resultados; y la valoración, por último a la legitimación y divulgación del conocimiento logrado. Igualmente, en esta analogía, el artista corresponde al investigador<sup>10</sup>.

### La propuesta de la IeA+D: sentido e implementación

Nuestra propuesta para una investigación en arte y diseño es una consecuencia lógica a lo anteriormente expuesto y necesaria para nuestro contexto. La IeA+D es entonces una modalidad de investigación académica en la cual el artista-investigador realiza su experiencia artística y genera conocimiento estético «**en**» arte. García & Belén (2011) citan a Vicente quien afirma que si investigar es producir conocimientos, la investigación artística es aquella que tiene por objeto “la producción de conocimientos desde el arte”. El objeto de estudio es, entonces “el arte mirado desde el arte” (p.103). Y a esto podemos sumar lo que dice Borgdorff (2006/2010): “el núcleo de la investigación en las artes debe estar en el trabajo artístico mismo o en el proceso creativo o productivo, y, en ambos casos, el contexto que dota de significado también desempeña un papel” (p.26). El protagonista de tal contexto es el artista-investigador cuyo taller de trabajo es el espacio universitario mismo.

En este ámbito, la investigación del artista-investigador es ante todo creativa y se presenta, según Fajardo (s/f), “como una operación de confrontación entre

<sup>10</sup> Afirma Fajardo (s/f) que “el artista contemporáneo y en especial el artista adjunto al sistema universitario, se ve impelido a desarrollar un campo de conocimiento que sin ser contrario a lo que hace como arte, sí es necesariamente y parcialmente —extraño a la intimidad de su operación poética”.

## Investigación en Arte y Diseño (IeA+D). Propuesta para la Universidad de Los Andes

**José Luis Chacón**

la propia producción y una reflexión, una sistematización del conocimiento que se caracteriza por una connotación metodológica y científica” (p.4). Es de este modo que la Investigación en Arte y Diseño, considerada como investigación creativa, sigue un proceso constituido por cuatro fases correspondientes a cuatro actividades fundamentales, basadas en la propuesta de Chacón (2004/2010): Pensar, Hacer, Exponer y Validar<sup>11</sup>. Díaz (2012) habla de tres elementos característicos que marcan las instancias del proceso creativo: objeto, proceso y contexto. “Objeto representa la obra de arte [...] Proceso representa la producción del arte [...] Contexto representa el mundo del arte”; y señala por último el rol de la evaluación a diferencia de la observación (s/p). Las cuatro actividades que se plantean en la IeA+D representan, en síntesis, el núcleo metodológico de nuestra propuesta para la investigación “desde adentro” de las artes.

El proceso se inicia con una actividad intelectual, de reflexión inicial: **el pensar**. Esta actividad interna de carácter proyectiva se manifiesta y concretiza en la propuesta del Proyecto de Investigación. Como en toda formulación de este tipo, el proyecto debe ser una explicación preliminar de la investigación, de sus intenciones, sus basamentos, sus autores, sus fases y los resultados esperados. Algunos autores sostienen que el lenguaje no puede ser definido solo en función de su estructura verbal, las posibilidades de expresión no son solo un atributo del lenguaje como tal; en el arte el “Pensamiento Visual” –según Fabris– es un sistema cognitivamente coherente (Fajardo, s/f, p.5). Por consiguiente el proyecto será una mediación entre lenguaje y dibujo, que delinee sintéticamente el camino de la investigación creativa.

---

90

90

---

La ejecución del proyecto desemboca en un trabajo de orden práctico que desarrolla lo pensado. **El hacer** en la IeA+D implica entonces la realización de la obra (de arte y/o diseño) junto al registro de la misma. Dado el hecho introducido por el Arte Contemporáneo en las últimas décadas de enfatizar el proceso de creación y elaboración, el producto de la IeA+D es doble (la obra y

---

<sup>11</sup> Las tres primeras corresponden al planteamiento de Chacón (2004).

## Investigación en Arte y Diseño (IeA+D). Propuesta para la Universidad de Los Andes

**José Luis Chacón**

el registro); esto permitiría un parámetro, implícito a la obra misma, de valoración (y evaluación). Por tanto, esto conlleva a una organización del trabajo según un procedimiento y una metodología de acuerdo al tipo de obra y a la técnica a utilizar. De igual manera la ejecución dependerá de las destrezas y habilidades de los artistas-investigadores involucrados. Esto se apoya en Borgdorff por ejemplo, quien afirma que la investigación artística se centra en productos artísticos y procesos productivos (p.25). También en Barros, citado por Fajardo, y su propuesta de la experimentación como investigación en la cual iluminación (*insight*) e intuición son dos caracteres fundamentales. "En el acto generador de la obra artística –expone este autor– aquello que se quiere está contenido en el propio acto y su relevancia y naturaleza respeta esta condición" (p.6). Es por ello que tanto la obra como su registro son los objetos de la investigación creativa.

El hacer la obra (de arte y/o diseño) necesita **del exponer**: es decir de presentarla o exhibirla en espacios adecuados (o adaptados) ante un público que la perciba, la aprecie y en fin la valore. Guiado por su poética, el artista investigador (mientras al científico lo orienta su concepción del método de la ciencia) aspira al reconocimiento de su trabajo en las comunidades que lo aloja, a través de salones, salas de exhibición, museos, mercados, etc. (García & Belén, 2010, p.103). Esta actividad fundamental en el proceso creativo, por lo general de índole efímera, en la IeA+D requiere de una cierta legitimación que perdure en el tiempo. Por eso, en primer lugar la presentación debe ser curada, o examinada, por un grupo de personas, con rango institucional, especialistas en el área, así como sucede en todo acto académico.

En segundo lugar, la presentación debe dar paso a posibilidades que puedan garantizar que los resultados de una IeA+D sean divulgados a nivel global y a lo largo del tiempo. **El validar** la exposición de la obra es la respuesta. La obra, una vez concluida, abre un camino de "conocimiento, que es ante todo reconocimiento, imagen humana, signo estético de la distancia que media entre lo que somos y lo que quizá podríamos llegar a ser" (García & Belén, 2010, p.104). Aunque la curaduría es ya un primer acto de evaluación, existen otros modos que procuran una mayor validación: un primer modo, extrínseco a la obra, lo constituye las publicaciones de terceros: reseñas, críticas, o inclusión en catálogos de exposición; un segundo, intrínseco a la obra misma, es por medio de la publicación de la obra en formatos no convencionales (tales

## Investigación en Arte y Diseño (IeA+D). Propuesta para la Universidad de Los Andes

*José Luis Chacón*

y como el registro legal de la propiedad intelectual en las bibliotecas pública



nacionales o internacionales, CD, páginas web, etc.); y un tercer modo, idóneo para la perdurabilidad de la obra, se lleva a cabo por medio de la adquisición o incorporación de la obra misma a una colección, pública o privada, de carácter institucional nacional o internacional.

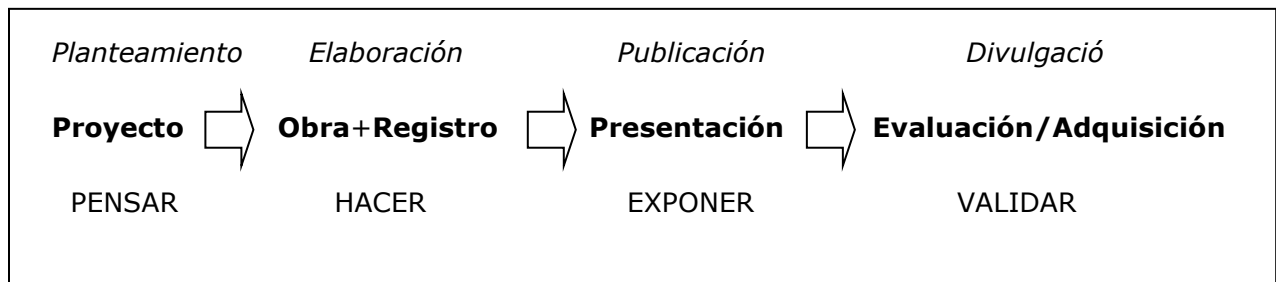
Finalmente, la IeA+D vendrá evaluada, así como igualmente promovida y guiada, por la Sub-comisión Técnica de Arte del CDCHTA. “Teniendo en cuenta además que los artistas investigadores también son docentes – exponen García & Belén– el impacto de sus proyectos de investigación debe orientarse a mejorar la calidad educativa y a producir saberes que tengan presente el entramado de concepciones, percepciones e imaginarios que definen tanto a la realidad como a los actores que participan en ella (p.105). El rol de la Sub-comisión es por tanto vital dentro de la universidad. La promoción será entonces por medio de foros y jornadas organizadas en las facultades y espacios relacionadas al arte y diseño. La guía será concretizada en un manual publicado y distribuido ampliamente en la universidad. Y por último la evaluación se hará utilizando una planilla alternativa a la del CDCHTA y aplicando los criterios formulados tanto en los foros como en el manual de la Sub-comisión. Con todo esto se espera que la IeA+D se consolide como una

## Investigación en Arte y Diseño (IeA+D). Propuesta para la Universidad de Los Andes

*José Luis Chacón*

realidad concreta y pujante al interno de la Universidad de Los Andes, pero que a su vez permita una dinámica interactiva con otras investigaciones en arte realizadas en diversas universidades de carácter nacional e internacional.

### Investigación en arte y diseño (IeA+D)



- Proyecto:** Propuesta de investigación en arte y/o diseño
- Título
  - Tipo y área de investigación
  - Resumen
  - Autores (Artistas investigadores)
  - Descripción del sustento teórico, técnico y metodológico
  - Resultados esperados
- Obra:** Producto final según dimensión espacial o temporal
- \*De Arte: visual, musical, audiovisual, escenográfico, y mixto;
  - \*De Diseño: gráfico, industrial, arquitectónico, paisajista.
- Registro:** Documentación o memoria del proceso de investigación

## Investigación en Arte y Diseño (IeA+D). Propuesta para la Universidad de Los Andes

**José Luis Chacón**

creativa

(Libro de artista/de proyecto, portafolio, dossier, otros)

\*Sustento teórico, técnico y metodológico;

\*Registro del proceso y su resultado.

**Presentación:** Curada y/o examinada

\*En espacios nacionales/internacionales

\*En eventos nacionales/internacionales

**Evaluación:** \*Por Jurado de Selección y/o Premiación (salón, bienal, festival, concurso, etc.);

\*Por especialistas: en catalogo (divulgativo o crítico), reseña divulgativa, o artículo crítico

**Adquisición:** \*En colecciones (públicas y/o privadas)

\*ULA: GalOB, Alma Mater, FdA, FADULA, FHyE, MAPSV;

\*Otras instituciones nacionales o internacionales

\*Registro público: ISBN, ISSN o Depósito Legal

### Referencias

Borgdorff, Henk, *The Debate on Research in the Arts*, en «Sensous Knowledge» N° 6, National Academy of the Arts, Bergen, 2006. Traducción (revisada por el autor el 31-1-2006): *El debate sobre la investigación en las artes*, en «Cairon : revista de ciencias de la danza», Universidad de Alcalá, N°13, 2010; consultada en <http://www.gridspinoza.net/sites/gridspinoza.net/files/el-debate-sobre-la-investigacion-en-las-artes.pdf> el 30-08-14.

## Investigación en Arte y Diseño (IeA+D). Propuesta para la Universidad de Los Andes

**José Luis Chacón**

Chacón, José Luis, *Laboratorio de investigaciones sobre arte y diseño*, proyecto de investigación presentado al CDCHTA, Universidad de Los Andes, Mérida, 2004; ponencia expuesta en las 1er Encuentro de Investigación en las Artes, Facultad de Arte, Universidad de Los Andes, Mérida, 2010.

Díaz, Yonnys, *Arte e Investigación universitaria*, papel presentado en las Jornadas sobre Investigación en Arte, Sub-comisión de Arte CDCHTA, Universidad de Los Andes, Mérida, 2012.

Fajardo González, Roberto, *La investigación en el campo de las Artes Visuales y el ámbito académico universitario (Hacia una perspectiva semiótica)*. Consultado en <http://www.unav.es/gep/InvestigacionArtesFajardo.pdf> el 30-08-14.

García, Silvia Susana y Belén, Paola Sabrina, *Perspectivas ontológicas, epistemológicas y metodológicas de la investigación artística*, en «Paradigmas», Revista del Centro de Publicaciones Académicas de la Unitec, Bogotá, Vol.3, N°2, 2011.

Hernández Hernández, Fernando, *La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación*, en «Educatio Siglo XXI», Revista de la Facultad de Educación, Universidad de Murcia, N°26, 2008.

