# Editorial



En la publicación *Dibujo* (2008), el docente y artista colombiano Juan Mejía presentó una libreta de dibujos de lo más inusual que pueda imaginarse. Aunque tiene la apariencia del clásico cuaderno para aprender a dibujar, por dentro, sus hojas blancas solo contienen manuscritos sobre cómo los estudiantes exploraron las diversas posibilidades que les permitieron llegar, finalmente, al dibujo expandido. Por ejemplo: «Una estudiante se maquilló antes de dormir y al día siguiente presentó su almohada como un autorretrato»; «Una estudiante iba tapando con *liquid paper* todo el texto de *El coronel no tiene quien le escriba*, hasta dejar visibles solamente los puntos». Los dibujos no estaban en las páginas; con suerte, aparecían en la mente del lector. Igualmente, lo que importaba para Mejía —reconocido como un gran dibujante— no eran los resultados, sino la experiencia de sus estudiantes con los materiales, el ejercicio gráfico y la capacidad de estos de comprender el dibujo y el arte más allá de las convenciones.

Hay algo potente en que una institución intente medir el peso de un gesto. Durante mucho tiempo, las disciplinas creativas —las artes, el diseño y la arquitectura— operaron en una suerte de clandestinidad metodológica respecto al sistema educativo formal. Ocurrieron en la fricción directa con la calle, los talleres y los territorios, hasta gestar un saber vivo que no pedía permiso para existir. Con la profesionalización de estas prácticas, llegaron los parámetros de evaluación y medición y, con ellos, la necesidad de incluir aquello que se entiende con el cuerpo, con la praxis, con el otro y con lo otro. La llegada de la figura de la «investigación-creación» y su reconocimiento por parte de Minciencias en 2017 no fueron una simple concesión burocrática, sino la victoria de un hecho innegable: el gesto creativo produce conocimiento y ese conocimiento tiene la fuerza suficiente para sacudir las rígidas estructuras de la ciencia tradicional.

Para cumplir con los estándares curriculares, el artista o el diseñador sometía su intuición a la coreografía de la plantilla: llenar formularios de metodologías cuantitativas o cualitativas, inflar justificaciones de impacto y redactar tesis que analizaban el entorno como un agente externo. Las artes, el diseño y las humanidades no producen conocimiento del mismo modo en que lo hacen las ciencias, puesto que las tecnologías afectivas y prácticas son capaces de responder a complejidades que la teoría pura no alcanza a nombrar; el saber encarnado, digestivo, sensible ocurre en la superficie del material y en las capas del contexto. La integración de estos saberes al terreno de la educación superior comenzó a legitimar la existencia de múltiples maneras de pensar el país, en las que el error y el proceso de reflexión sobre el mundo y sobre uno mismo quedan incluidos.

La irrupción de esta categoría ha permitido que la academia afloje sus costuras y se vuelva un espacio poroso. Sin embargo, el valor de esta apertura depende de que la conversación no quede atrapada en la lógica del mero expediente ni en el circuito cerrado del aula. La investigación-creación es un puente de doble vía: alimenta el pensamiento universitario con la fuerza instintiva del afuera y, al mismo tiempo, devuelve a la esfera pública formas de saber sensibles, críticas y transformadoras. Abrirle la puerta a la creación en la universidad es reconocer que el pensamiento también ocurre cuando la materia se desplaza, se ensambla y cobra vida.

**Cristina Vasco**
Artista y magíster en Estudios Socioespaciales
Curadora del Museo de Arte Moderno de Medellín
Docente de cátedra de Diseño y Gestión de Espacios en la Universidad de Medellín