

La inteligencia, alfaguara de la creatividad

Actas de Diseño (2013, Julio),
Vol. 15, pp. 103-107. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: marzo 2011
Fecha de aceptación: julio 2012
Versión final: mayo 2013

Luz del Carmen Vilchis Esquivel (*)

Resumen: La creación se ha considerado un arcano que presenta etapas y estados que no es posible presenciar. Desde esta visión, cada creador actúa de manera muy particular. Este pensamiento procede de la tradición del misticismo y la espiritualidad. En una visión racionalista, se habla de creatividad cuando a partir de la realidad y sus vínculos con la inteligencia se genera un ente original. En este sentido, fantasía e invención se basan en el conocimiento, en experiencias que relacionan, de maneras distintas, informaciones precedentes y establecen realidades donde el pensamiento creador implica la adopción de un punto de vista inteligente.

Palabras clave: Creación - Creatividad - Inteligencia - Innovación - Imaginación.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en pp. 106-107]

Introducción

Stefan Zweig considerando que la creación es resultado de un arcano que presenta etapas y estados que no es posible presenciar, afirmó que la génesis artística de una u otra forma tiene momentos ocultos y diversos. Cada creador actúa de manera muy particular. Es, a decir del autor "su misterio propio, particular [...] cada uno tiene su propio método, su propia rapidez, sus propias dificultades, su propia facilidad" todo ello aglutinado en un estado del ser que rebasa las determinantes sobre el espacio y el tiempo (Zweig, 2007:38).

Crear, en su acepción básica, es 'producir algo de la nada', en consecuencia resulta evidente que es impropio y erróneo hablar de la creatividad del hombre cuyas obras no parten de lo inexistente, pero este pensamiento procede de la tradición del misticismo y la espiritualidad.

En una visión racionalista, se habla de creatividad cuando a partir de la realidad y de sus vínculos con la inteligencia se genera un ser original y nuevo. André Ricard afirma que crear es aportar algo imprevisto, que:

Sólo se puede hablar de creación cuando la obra es innovadora, cuando ofrece una alternativa original y congruente... la creatividad es factible porque el hombre, además de su racionalidad, posee también esa afectividad que le permite captar aquello que escapa a su razón (Vilchis, 1999:57).

En este sentido, la creatividad, parece ser considerada una extraña mezcla de fantasía e invención, pero necesariamente basada en el conocimiento, en experiencias que permiten relacionar de maneras distintas informaciones precedentes y establecer así realidades nuevas. De donde se sigue que el pensamiento creador implica la adopción de un punto de vista inteligente.

Tudor Powell define la creatividad como:

Una combinación de flexibilidad, originalidad y sensibilidad orientada hacia ideas que permiten a la persona creativa desprenderse de las secuencias comunes de pensamiento y producir otras secuencias

de pensamiento, diferentes y productivas, cuyo resultado ocasiona satisfacción a ella misma y tal vez a otros" (Ibid.:58).

En efecto, toda creación es siempre una elaborada y compleja síntesis de lo que analizamos racionalmente con lo que sugiere la intuición resultante de la tendencia innata del hombre a buscar por el placer que ello produce.

Estudios sobre creatividad

Cabe entonces el interrogante acerca de la motivación por entender la creatividad. El interés en el tema se inició en los 50s cuando se creó una serie de institutos vinculados con la investigación de la creatividad. Al paso de los años se volvió un tópico marginal para la psicología, así lo demuestra el 0.5% de los artículos que la mencionan y fueron presentados a la American Psychological Association entre 1975 y 1994. Institución que no considera actualmente posturas académicas sobre el estudio de la creatividad desde esta disciplina.

Lo anterior se basa en gran medida en el hecho de que la creatividad es considerada innata a la condición humana y se puede manifestar en cualquier ámbito de su quehacer.

Desde que nace, el hombre registra en su mente, ya sea consciente o inconscientemente, imágenes y datos significativos que guarda en su memoria, condición necesaria para la reflexión que permite la inferencia, esto es, establecer una serie de posibilidades o alternativas diferentes a las ya dadas.

Es así que tanto el psicoanálisis como el positivismo conductista, la psicología humanística, el enfoque diferencialista y la misma visión pragmática no lograron más que traducir este fenómeno en explicaciones fallidas (Romo, 1997:65-115).

Hoy en día el cognitivismo es un paradigma cuyos principios epistemológicos muestran tal flexibilidad que finalmente se puede referir como un estudio que requiere de la interdisciplinariedad, en este grupo se in-

cluyen importantes pensadores como Gardner, Weisberg, Csikszentmihalyi, Gruber, Boden y Marina entre otros. Estos estudios amalgaman la idea de creatividad con una red conceptual que incluye términos que abarcan desde la inteligencia hasta las emociones. Particularmente en el ámbito de las artes y el diseño donde la creatividad, como una actividad de la mente “involucra el uso y la transformación de diversas clases de símbolos y de sistemas de símbolos” (Gardner, 1994: 30) y se requiere de una alfabetización particular que permita leer y representar estos lenguajes.

En este proceso destaca el papel que juega la analogía, forma de razonamiento lógico inductivo que por medio de la abstracción permite encontrar semejanzas en las diferencias y es reconocida como uno de los factores principales de la capacidad creativa. Sin embargo, los resortes de la creatividad aún no han sido explicados y no puede ser de otro modo, pues de ser así, se descubre un método para la creación y su esencia misma que es la originalidad desaparece y se tendría en lugar de creación, reproducción.

Asimismo, trasciende en este proceso la capacidad humana de simbolización de las acciones que cobran sentido en una cultura y un contexto determinados.

[...] Según Cassirer nuestra construcción de la realidad se basa en la disponibilidad de una vasta colección de concepciones mentales o formas simbólicas [...] es imposible concebir a la actividad de simbolizar como algo separado de la imaginación y la creatividad humanas [...] (Gardner, 1982: 64).

La imposibilidad de establecer un método para la creatividad no impide sin embargo reconocer un conjunto de habilidades que la hacen posible:

- Sensibilidad ante los problemas.
- Fluidez, o facilidad para el uso de conocimientos ante situaciones nuevas o inesperadas: verbales, ideativas, figurativas, semánticas, simbólicas, asociativas y expresivas.
- Flexibilidad para abordar de maneras diferentes un mismo problema.
- Originalidad referida a un estilo personal de hacer y pensar resuelto en respuestas imprevisibles.
- Capacidad de realización, pues no basta generar ideas nuevas sino que es necesario desarrollarlas y llevarlas a cabo.
- Disciplina consistente en la capacidad de orden y persistencia en el trabajo.
- El factor X o el imponderable de la creatividad.

Proceso creativo

El proceso creativo supone la elección entre opciones. En él confluyen la razón y la imaginación para materializarse de manera específica en lo creado. Su complejidad es tal que no siempre resulta cognoscible aún para el propio creador. Son innumerables los ejemplos en el arte y en la ciencia en que la creación no resulta comprensible para su autor, aún tomando en cuenta el azar que muchas veces juega un papel importante.

Al respecto, el testimonio de Bertrand Russell es elocuente:

[...] tenía necesidad de un período de incubación inconsciente que no debía ser forzado por nada, ni obstaculizado de algún modo por un pensamiento deliberado... después de haberlo analizado en mi inconsciente, mediante un esfuerzo de concentración, el problema germinaba de manera subterránea hasta que, de súbito, la solución surgía con una evidencia encefalecedora [...] (Vilchis, Op. cit.: 60).

Destaca de este testimonio el momento de la iluminación surgida de repente y sin explicación después de periodos de confusión en los que las hipótesis y los esfuerzos resultan estériles hasta que las ideas se aclaran repentinamente.

Einstein, por su parte, reconocía que la imaginación era más importante que el conocimiento pero que sin la inteligencia y el conocimiento no se da aquélla.

Debe quedar claro que la iluminación no es gratuita y que si bien no ha sido objeto de explicación precisa siempre se presenta como el resultado de factores intelectuales y emotivos que ponen en juego las experiencias y los conocimientos adquiridos y un cierto dominio en el ámbito de la actividad en que se da la creación.

La capacidad creativa opera de manera similar en todas las épocas de la historia y las áreas de la cultura, las variantes se dan, en todo caso, en razón de los contenidos materiales y finalidades.

Así como el hacer creativo se da en dos niveles, la inspiración y la reflexión, que suponen el control de la razón sobre la intuición, se puede hablar también de los grados en que aquél se manifiesta:

- Expresión, primer nivel, caracterizado por su espontaneidad e independencia de estereotipos o convencionalismos.
- Producción, relativo a la concreción del proceso de realización que pone de manifiesto el dominio del autor sobre su materia.
- Descubrimiento o invención, consistente en la novedad que aporta lo creado, o en su caso la innovación, si el resultado es obra de una reestructuración de los elementos conocidos, de manera que lo ya dado se renueva mediante un proceso y un método originales. En esta categoría queda incluido lo que Thomas Kuhn denomina revolución del conocimiento por el cambio de paradigmas.
- Emersión, atribuida a la creación considerada genial como la que aporta algo radicalmente nuevo y desconocido, capaz de modificar los parámetros de la cultura en una época determinada, tal sería el caso de la teoría de la relatividad de Einstein.

De todo esto se puede concluir que la capacidad creativa se manifiesta como:

- Asociación de ideas o proceso mental, una combinación nueva de ideas
- Actividad en la que queda ligado el proceso ideativo a la inspiración.
- Habilidad para reestructurar de manera novedosa patrones de relación.

La capacidad creativa como todas las aptitudes humanas tiene sus propios límites tanto de orden personal como social, biológicos y culturales, de manera que no se puede separar de las condiciones históricas ni de las relaciones materiales de existencia.

Ámbitos creativos

Todos estos principios y criterios valen para las artes y el diseño. Estos no pueden ser producto de la mera intuición, la imaginación o la sensibilidad desordenadas, requieren siempre de orden metodológico, reflexión y conocimientos. La capacidad creativa no surge del vacío ni de la ignorancia, se da sólo ahí donde hay razón e imaginación integradas por los fines que la persona creativa persiga y la coherencia que muestre en el empleo de los medios y recursos de que disponga según la naturaleza misma de su objetos y las necesidades que ha de satisfacer. Expresa Xavier Rubert de Ventós:

[...] ¿cómo pretenden que dé lo que no es lícito tener ni casi buscar? Tener ideas es rendírseles en vez de querer hacerlas rendir. Tener ideas es hacerse de ellas en vez de querer hacerse con ellas. Tener ideas es seguirlas en vez de querer conducir las. Tener ideas es no atreverse a buscarlas, quizá ni a deseñarlas [...] no es pues una experiencia de nuestra imaginación, sino de su ruptura; del exceso de realidad o del arte sobre nuestra capacidad de asimilarlo [...] (Rubert de Ventós, 2008: 86 y 72).

A pesar de que, según se ha afirmado, ninguna norma metodológica puede explicar como se da el momento creativo, pues éste en su trazo y en sí mismo es irrepetible, las condiciones que hacen posible la creatividad exigen una especificidad propia proporcionada por la metodología dado que su resultado implica al hombre y sus necesidades, lo que conlleva una compleja red de requerimientos funcionales.

Cuando el artista o el diseñador se formulan un problema, como en toda disciplina, debe ser también un investigador: para estudiar si el problema tiene solución debe saber que exigencias debe satisfacer, porque el mundo contemporáneo altamente tecnificado requiere del conocimiento de los resultados del saber indispensables para generar mejores proyectos.

Nelson Goodman (Gardner, 1982: 81), filósofo, propone los siguientes atributos como lo que él denomina “síntomas” de los mundos creados:

- La densidad sintáctica que constituye la diferenciación entre símbolos.
- La densidad semántica donde los referentes de los símbolos se comprenden aunque sea sutilmente.
- La plenitud relativa que se refiere al cumplimiento de la polisemia
- La ejemplificación, donde un símbolo muestra literalmente sus propiedades, esto se relaciona con la denotación.
- La referencia múltiple y compleja que implica el cumplimiento de funciones diversas por parte del símbolo

ya sea en forma directa o por intermedio de símbolos alternos.

Todo acto creativo requiere de conocimientos suficientes para comprender sus consecuencias. Por eso el diseñador debe satisfacer las exigencias del quehacer científico. Sentido de la observación, gusto por la precisión, imaginación, curiosidad, imparcialidad, y todas aquellas actitudes requeridas por la objetividad.

Aún cuando el proceso de creación es irreductible a fórmulas puede afirmarse la necesidad de investigación, al artista y al diseñador ésta les proporciona la posibilidad de prever distintas interpretaciones según los elementos objetivos y subjetivos que queden involucrados en ella. Los creadores propician el cambio mental (Gardner, 1995: 141) a partir de la inmersión en ideas diferentes, nuevas técnicas y prácticas alternativas, logrando interacciones con elementos asociados, implicando la realización de analogías entre elementos mentales previos y los nuevos detalles que surgen de la observación del mundo.

Un individuo creativo es capaz de alternar en su pensamiento procesos primarios de asociación libre con procesos secundarios de abstracción, pensamiento lógico y acción consciente.

Hay razones teóricas para suponer que la creatividad está vinculada con la excitación generalizada de la corteza cerebral por lo que el cuerpo pasa de estados de aletargamiento a estados de tensión, alerta y vigilia con gran rapidez, aún así, los estudios sobre estos vínculos no permiten determinar en terrenos teóricos la ubicación del momento creativo entre los estados de alta y baja excitación (Sternberg, 1999: 139).

Lo que sí ha sido posible identificar son las etapas de estos estados:

- Preparación, que implica el pensamiento o aprendizaje de los elementos mentales que se consideran relevantes en relación con un problema
- Incubación, período de espera en el que se inicia el desarrollo de las nuevas ideas sin lograr su manifestación. Este es el punto nodal que se pretende racionalizar cuando está más vinculado a la mixtura que la inteligencia hace con las emociones. Diferentes autores han denominado a esta etapa: lluvia de ideas, diseño del pensamiento, momento de hipótesis, flujo de imágenes, imaginación, innovación, pensamiento lateral, los seis sombreros del pensamiento, el acto discursivo o el monólogo interior.
- Iluminación o inspiración, momento en el que la solución simplemente ocurre, no hay espacialidad, temporalidad o estado físico que lo defina, sólo acontece
- Elaboración, proceso en el que las nuevas ideas son sujetas al escrutinio lógico y puestas o fijadas en su forma final.

Conclusiones

Lo cierto es que tanto en las artes como en el diseño las actitudes convencionales, entendidas como lugares comunes o acomodaticios nunca propician un estado creativo. Se requiere concentración, perseverancia y la capacidad de pensar de una manera particular, enfrentando riesgos, rompiendo esquemas, transgrediendo

modelos establecidos no sin antes haberlos aprendido y comprendido profundamente. Todo lo anterior se sustenta en los dominios del conocimiento y de la inteligencia.

La inteligencia desempeña tres papeles clave en la creatividad: un papel sintético, otro analítico y uno, finalmente práctico. El primer papel de la inteligencia consiste en ayudar a ver un problema de una nueva manera o a redefinir un problema en general [...] el segundo papel de la inteligencia consiste en reconocer cuáles de las nuevas ideas es también una idea buena para realizar otros fundamentos [el tercer aspecto] es la capacidad de presentar efectivamente el propio trabajo ante un público [...] (Sternberg, 1997:20-21).

Una persona que desarrolla su talento (Csikszentmihalyi, 1998: 45) para transformarlo en acciones de creatividad simultáneamente evoluciona en su aprehensión de la cultura. Csikszentmihalyi afirma que el talento, si bien precede a la creatividad, difiere de ella en que se concentra en una destreza innata para hacer algo notablemente diferente a los demás. La persona creativa trasciende inteligentemente las destrezas, modifica el rumbo y estructura su propia independencia.

Reitero la importancia de considerar que la persona creativa debe hacer esfuerzos de desarrollo personal, fomentando, propone Lilian Dabdoub, el pensamiento crítico sin transmitir estereotipos ni moldes rígidos o tabúes, favoreciendo el desarrollo de una imagen propia, David del Prado, con la misma autora, sugiere que para evolucionar creativamente se requiere aprender a alterar el estado de las cosas, cambiar continuamente, entender que se debe oscilar entre ensayo y error para transitar estadios de superioridad

[...] aprender a interrogarse, a explorar territorios y temas por descubrir; aprender a soñar y fantasear; aprender a comparar y valorar, a elegir por sí mismo; aprender a tener ideas, iniciativas e ilusiones; aprender a expresarse en todos los lenguajes [...] para que el hemisferio derecho produzca sus frutos: innovación transformadora, viveza imaginativa, visión mental, apertura y tolerancia, flexibilidad, respeto y aceptación de las diferencias y originalidad, es necesario cultivarlo [...] (Dabdoub, 2008: 5-9).

En otras palabras, la persona creativa es consciente del significado de cada una de sus acciones y se asume en un sentido en el que la autonomía y la humildad estarán por encima de la sumisión y los prejuicios. Es la acción de la inteligencia que, coincidiendo con José Antonio Marina, aleja de la estupidez, la confusión y la ignorancia “es nuestro gran recurso, nuestro gran riesgo y nuestra gran esperanza” (Marina, 2005: 130-195). No claudicar en adjudicarle la importancia debida a la inteligencia personal y a la inteligencia social Creatividad es sinónimo de conocimiento, anticipación, transformación, decisión, posibilidad, acción, comunicación, valores y por encima de todo ello, la inteligencia creativa significa ética porque implica saber mirar al mundo a través de la razón.

Referencias bibliográficas

- Csikszentmihalyi, Mihaly. *Creatividad. El Fluir y la Psicología del Descubrimiento y la Invención*. Paidós. Barcelona. 1998. (Colección Transiciones, 9).
- Dabdoub Alvarado, Lilian. *Desarrollo de la creatividad para el docente*. Editorial Esfinge, Estado de México, 2008.
- De Sánchez, Margarita A. *Creatividad: desarrollo de habilidades del pensamiento*. Editorial Trillas, México, 1991.
- Gardner, Howard. *Arte, mente y cerebro*. Paidós, Barcelona, 1982 (Colección Paidós Básica, 39).
- Gardner, Howard. *Educación artística y desarrollo humano*. Paidós. Barcelona. 1994. (Colección Paidós Educador, 114).
- Gardner, Howard. *Inteligencias múltiples*. Paidós. Barcelona. 2005. (Colección Surcos, 16).
- Gardner, Howard. *Mentes Creativas. Una Anatomía de la Creatividad*. Paidós. Barcelona. 1995.
- López Pérez, Ricardo. *Diccionario de la Creatividad. Conceptos y Expresiones Habituales de los Estudios Sobre Creatividad*. UDP, Santiago de Chile, 2001.
- Marina, José Antonio. *El vuelo de la inteligencia*. Debolsillo. Barcelona, 2005 (Colección Ensayo - Filosofía).
- Romo, Manuela. *Psicología de la Creatividad*. Paidós. Barcelona. 1997. (Colección Temas de Psicología, 1).
- Rubert de Ventós, Xavier. *El cortesano y su fantasma*. Sexto Piso, Madrid, 2008.
- Sternberg, Robert. *Handbook of Creativity*. Cambridge University Press, Reino Unido, 1999.
- Sternberg, Robert y Lubart, Todd. *La Creatividad en una Cultura Conformista*. Paidós. Barcelona. 1997.
- Vilchis Esquivel, Luz del Carmen. *Metodología del Diseño*. UNAM. Editorial Claves Latinoamericanas, México, 1999.
- Zweig, Stefan. *El misterio de la creación artística*. Sequitur, Madrid, 2007.

Abstract: Creativity is considered a mystery with stages and states that is possible to witness, from this view, each creator acts very particularly, this thought comes from the tradition of mysticism and spirituality. In a rationalist view, the creativity has its origin in reality and in its links with intelligence, so it is generated an original entity. In this sense, imagination and invention are based on knowledge, also in the different ways to relate information and establish precedents and realities with experience basis where creative thinking involves an intelligent point of view.

Key words: Creation - Creativity - Intelligence - Innovation - Imagination.

Resumo: A criação foi considerada um mistério que tem etapas e estados que não é possível presenciar. Desde este ponto de vista, cada criador atua de maneira particular. Este pensamento vem da tradição do misticismo e da espiritualidade. Numa visão racionalista, se fala de criatividade quando a partir da realidade e seus vínculos com a inteligência gera-se um ente original. Nesse sentido, a imaginação e a invenção são baseadas no conhecimento, na experiência que relacionam, de diferentes maneiras, informações precedentes e estabelecem realidades onde o pensamento criador implica a adoção de um ponto de vista inteligente.

Palavras chave: Criação - Criatividade - Inteligência - Inovação - Imaginação.

(*) **Luz del Carmen Vilchis Esquivel.** Profesora de Carrera en la Universidad Nacional Autónoma de México desde 1979. Primera diseñadora gráfica en ingresar al Sistema Nacional de Investigadores / CONACYT. Licenciaturas en Diseño Gráfico y Filosofía; Maestría en Comunicación y Diseño Gráfico; Doctora en Bellas Artes, Universidad Politécnica de Valencia, España; Doctora en Filosofía, UNAM, México. Autora de 19 libros, 27 capítulos en textos y 81 artículos internacionales.