

## REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

**Método de agilización de la creatividad visual**

**Autor: Victor Emiliano Solorio Reyes**

**Tesis presentada para obtener el título de:  
Lic. En Diseño gráfico**

**Nombre del asesor:  
María Lorena D' Santiago Tiburcio**

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar, organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación "Dr. Silvio Zavala" que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo "Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada", se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.



Presenta:

**Victor Emiliano Solorio Reyes**

Tesis para obtener el grado de  
Licenciatura en Diseño Gráfico

// Directora de Tesis:

Mtra. María Lorena D'Santiago Tiburcio



**UVAQ**

UNIVERSIDAD VASCO DE QUIROGA

Escuela de Diseño Gráfico

Titulo de la tesis :

Método de agilización de la

**CREATIVIDAD**

Registro de  
validez oficial

I6PSU0010U

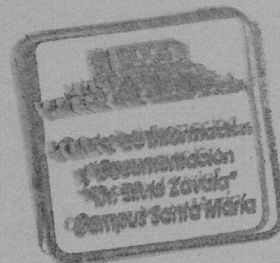
visual



Método de agilización de la

**CREATIVIDAD**

visual



## //Agradecimientos

---

### A mis padres:

por su apoyo incondicional en todo momento. Por inculcarme la curiosidad y el hábito del trabajo. En dos palabras, por su amor y respeto.

### A mi familia:

A mi hermano, tías, tíos, primas y primos. Demasiados para mencionarlos aquí, pero muy queridos para agradecerles de manera tan impersonal.

### A Ana Rocío Reyes Zamudio:

Por permitirme abrir un poco mi corta visión panorámica de la realidad.

### A Blanca Guerrero:

Por apoyar a esta investigación más allá de la obligación docente.

# Índice //

---

## Capítulo 1

### Historia, fisiología y Modalidades de pensamiento

1.	Historia	15
1.1	La antigüedad	16
1.2	El modernismo	17
1.3	El posmodernismo	18
1.4	Diferencia entre mente y cerebro	21
1.5	El cerebro	22
1.6	La fisiología	23
1.7	Las inteligencias del ser humano	28

## Capítulo 2

### Creatividad

2.1	Definición de Creatividad	35
2.2	Valor de la creatividad	36
2.3	Términos afines	37
2.4	¿Por qué el Hombre crea?	38
2.5	Características del Pensamiento Creativo	42

# Índice

2.6	Implicaciones psicológicas de la Creatividad	48
2.7	El proceso mental que conduce a la creatividad	52
2.8	Habilidades requeridas para la creatividad	59
2.9	La personalidad creativa	61
2.10	Campos en los que se puede desarrollar la creatividad	62
2.11	Efectos del pensamiento creativo	65
2.12	La paradoja del pensamiento creativo	66
2.13	Creatividad y diseño	66

## Capítulo 3

### Método propuesto

3.1	Bloqueadores de la creatividad	73
3.2	Destruir los bloqueos creativos	76
3.3	Imaginación como restauradora de la capacidad creativa	77
3.4	Destruir los bloqueos creativos emocionales	81
3.5	Potenciando la creatividad	83
3.6	Actitud de apertura/ sensibilización	84

# Índice //

3.7	Ejercicio propuesto para potenciar esta actitud	85
3.8	Deseo de plasmar la experiencia adquirida/reflexión	87
3.9	Ejercicio propuesto para potenciar esta actitud	88
3.10	Ejercicios propuestos para potenciar las características de esta actitud	88
3.11	Pérdida del contacto con la realidad/compromiso con el crecimiento personal	90
3.12	Ejercicio propuesto para potenciar esta actitud	92
3.13	Jugar combinando y recomblando la experiencia	94
3.14	Ejercicio propuesto para potenciar esta actitud	96
3.15	Ejercicios propuestos para potenciar las características de esta actitud	96
3.16	Relajación momentánea/toma de contacto con la realidad	98
3.17	Análisis Conceptual/autoevaluación	98
3.18	Quietud e introspección/gestación física	96
3.19	Generación/habilidad o conocimiento adquirido	97

# Índice

## Capítulo 4

### Prueba de Campo

4.1	Grupos muestra	101
4.2	Diseño y desarrollo de la prueba	101
4.2.1	Actitud de apertura/sensibilización	103
4.2.2	Actitud de plasmar la experiencia Adquirida/reflexión	104
4.2.3	Actitud de pérdida de la realidad/ compromiso con el crecimiento personal	104
4.2.4	Actitud de combinación y recombinación	104
4.3	Interpretación de resultados	105
4.3.1	Ejercicio de ingenuidad	105
4.3.2	Ejercicio para fomentar la tolerancia a la ambigüedad	106
4.3.3	Ejercicio para la expansión de ideas	121
4.3.4	Ejercicio para fomentar la actitud de pérdida de la realidad	121
4.3.5	Ejercicio para fomentar la fluidez	121
4.3.6	Ejercicio para fomentar la versatilidad	122



Método de agilización de la

# CREATIVIDAD

visual

**Definición del Problema:** ¿Es posible agilizar el proceso creativo-visual en los diseñadores gráficos a través de la aplicación de un método?

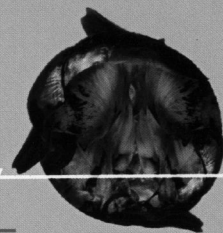
**Hipótesis:** Si se sigue un método de pasos específicos, encaminados a potenciar las habilidades cognitivas propias de la creatividad, entonces el proceso creativo de índole visual será más ágil y rico.

**Objetivo General:** Generar un método que potencie el pensamiento creativo en los diseñadores gráficos.

**Objetivo Particular:** Analizar y comprender la forma de proceder de cada una de las minucias que intervienen en el proceso creativo.



# INTRODUCCIÓN //

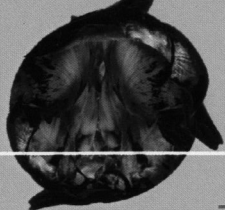


Cuando la vida aún era una novedad en el planeta, las precarias formas biológicas deambulaban sin mayor propósito mas que el de existir; siendo una mera extensión formidable, por supuesto- de las precarias cadenas alimenticias existentes en el *sui generis* modelo físicoquímico presente en la tierra anterior a casi todo.

Aún hoy, una definición coherente e incluyente del concepto de "vivo" se les escapa a los expertos en la materia, sin embargo todos concuerdan en que estas proto-construcciones de vida encontraron -más por inercia que por sentido común- que la energía servía para asegurar y prolongar su existencia, y por consiguiente su deambular plácido en los mares amnióticos del principio del tiempo. La energía (principalmente solar) permitía que estos sistemas vivos crecieran y encontraran nuevas formas de ser. Saltaron de unicelulares a pluricelulares dando estrepitosos cambios en sus simples estructuras, permitiéndose

extravagancias inusitadas hasta ese momento. Rápidamente se especializaron en acaparar de manera mas efectiva la energía; surgiendo seres que encontraron en las radiaciones solares directas, la opción más viable; otros descubrieron que la manera mas sencilla de obtener la energía era absorbiéndola de los seres anteriormente mencionados, con el mínimo defecto de terminar el existir de las desdichadas criaturas que gustaban del sol.

Presas y depredadores surgieron al unísono en el disparo de salida de la carrera evolutiva; carrera frenética que tiene como meta el obtener el mayor tiempo efectivo de vida en la tierra, para lo cual, en el trayecto, se han llevado a cabo saltos evolutivos y funcionales formidables. Uno de los más notables es la inclusión de un sistema nervioso capaz de fungir como guía en un mundo hostil. Los seres vivos en su afán por ser más aptos se armaron de un sinnúmero de utensilios que les servían como ventanas al exterior, obteniendo



información del entorno inmediato. Para hacer uso de esta información se empleó de una ingeniosa construcción nerviosa: el cerebro. Así, en el cerebro se guardaban las respuestas más comunes a los retos que el mundo planteaba y se pasaban de generación a generación, codificadas en la genética con la forma de instintos.

Generar una nueva respuesta a un nuevo reto que la existencia arrojará a las indefensas criaturas, suponía que la selección natural, pacientemente, se tomaría unos cuantos millones de años para vaciar esta información en el ADN y crear con ello un nuevo instinto.

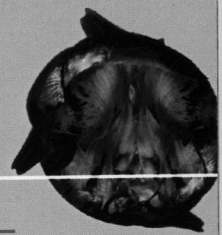
En este escenario de la carrera desenfrenada por la supervivencia, surge un fenómeno que escapa a la lógica catastróficamente lenta de la evolución; un ser con pocas herramientas para sobrevivir que encuentra la solución a sus predicamentos en la cajita para guardar instintos. En pocas generaciones incrementa el uso del cerebro y eleva

su funcionalidad hasta un punto tal en que ya no depende de la evolución o la selección natural para hacer frente al paso del tiempo.

¿Sabe, apreciable lector, a qué criatura me refiero?

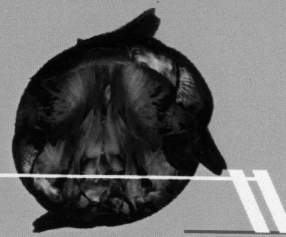
Si por alguna razón no puede atinar a dar una respuesta acertada o errada; entonces no posee una capacidad eminentemente humana, y por lo tanto no tiene el más mínimo interés en esta tesis, pues no sólo no puede imaginarse a qué criatura hago referencia, sino que no puede leer este documento pues, ¡no es humano!; a menos claro, que sea, respetable lector, invidente o analfabeta; en cuyo caso aún podría generar una respuesta ante la lectura en voz alta de mi cuestionamiento.

Como lo dije, por descabellado que parezca, si no logra generar una idea para resolver la cuestión que le he planteado, es porque usted no es humano, y espero que ese no sea el caso, pues todo este parloteo no tendría ningún fin o razón de ser. Por el contrario, si usted para sus adentros



musitó o dijo en voz alta, “elefante rosa”, “macaco” o “duende” como posibles respuestas, entonces estamos de acuerdo en algo: ambos somos seres humanos. Pues usted y yo tenemos un fenotipo único y característico de humano; dos manos, dos brazos, dos ojos, un corazón y un cerebro, entre otras bellezas fisiológicas, siempre con sus necesarias diferencias y sus honrosas excepciones. Sin embargo la cuenta no queda ahí y puedo enumerar un sinnúmero de aptitudes y capacidades innatas que nos diferencian, a los seres humanos de los demás pobladores de la creación. Entre ellas, la capacidad para el lenguaje, la facilidad para el pensamiento lógico complejo, las emociones y la capacidad de crear. Especialmente la capacidad de crear; a la que usted acudió para llenar de imágenes su mente al tiempo en el que iba leyendo esta no tan corta introducción. Yo me devané los sesos intentando plasmar en palabras el increíble viaje que el cerebro ha

recorrido en la historia, para que usted, mientras lee, pueda poblar su mente con las imágenes que escuetamente describo. Ni usted ni yo estuvimos en esos lejanísimos tiempos a los que se hace alusión en estas líneas, y sin embargo tiene el poder de imaginarse la situación general y dar una respuesta a mi cuestionamiento inocente. Ese es su poder creativo actuando; y es el tema que esta tesis habrá de explorar. Esta investigación busca darle a conocer la capacidad de creación y los motores que conducen a la mente a generar ideas; pero no cualquier tipo de ideas, sino ideas de naturaleza gráfica, pues considero que esta capacidad es inmensamente necesaria para la práctica profesional de los diseñadores gráficos. Esta capacidad (que en los últimos años ha adoptado el nombre de creatividad) funge un papel incomparable en la resolución de problemas de toda índole; y si recordamos una definición estricta del Diseño gráfico que reza, *“profesión para dar solución a las necesidades de*



*comunicación*", entonces nos encontramos con que la creatividad y el diseño tienen terrenos de acción común: las ideas.

En esta tesis se habrá de discernir la naturaleza general de la creatividad, su aplicación al campo de acción gráfico a través de la inteligencia visual y una breve disertación acerca del impacto de las ideas nuevas en el medio ambiente social y mercadotécnico; por lo que servirá como una herramienta de crecimiento para los aspirantes a diseñador y los diseñadores titulados, pero no sólo para ellos, sino para cualquier persona cuya actividad profesional requiera de generar una gran cantidad de ideas nuevas; El ambiente altamente competitivo que se respira en todos los ámbitos productivos, incluyendo el de la creación gráfica y visual, exigen el que las ideas originales empapen el quehacer diario, si se quiere aspirar a un liderazgo en el ramo. No es coincidencia que la creatividad esté tan en boga en estos momentos...


De tal suerte que en el transcurso de esta investigación habremos de transitar por el desarrollo histórico del concepto de creatividad, así como por las minucias psicológicas y fisiológicas que permiten la creatividad en el cerebro. Desmenuzaremos los orígenes culturales, biológicos, psicológicos de dicha creatividad y seremos partícipes de los pasos que sigue este proceso. Finalmente, sintetizando todo lo ya expuesto; se propondrá un método que en teoría permita agilizar la creatividad en el diseñador; todo rematado por una prueba de campo ( aplicada entre alumnos de la Universidad, a quienes agradezco) que habrá de afirmar o reprobar el método propuesto.

1942 1937 1963 1908 1982 1982  
1958 1934 1897 1923 1957 1982 1987

HISTORIA FISIOLÓGICA Y  
MODALIDADES DE PENSAMIENTO

# Capítulo





HISTORIA FISIOLÓGICA Y  
MODALIDADES DE PENSAMIENTO

---

- 1.- Historia
  - 1.1.- La antigüedad
  - 1.2.- El modernismo
  - 1.3.- El posmodernismo
  - 1.4.- Diferencia entre mente y cerebro
  - 1.5.- El cerebro
  - 1.6.- La fisiología
  - 1.7.- Inteligencias del ser humano





## 1 HISTORIA

El ser humano es el único ser vivo que puede alterar y cambiar su entorno a placer. Es el único que ha logrado desarrollar cultura, como un reflejo alejado de la naturaleza. Ha creado el arte, no en el sentido de "bellas artes", sino el sentido de lo artificial, de los artefactos.

Si bien estas construcciones artificiales, primero obedecieron a una necesidad funcional, poco a poco fueron respondiendo a valores más elevados; al mismo ritmo que el espíritu del humano se volvía más sublime y complejo. Todos estos artificios que el hombre (y por supuesto la mujer) utiliza, no surgieron de la noche a la mañana; fueron creados para

algún propósito. SE HAN ALEJADO DEL PRINCIPIO NATURA PARA DAR LUGAR AL FIN CULTURA.<sup>1</sup> Es necesario darse cuenta que el hombre se ha convertido en creador por excelencia y es tema de estudio de esta tesis el encontrar los motores individuales, internos y externos que mueven al hombre a crear; pues finalmente antes de engendrar una innovación física, es necesario encubar una idea nueva: creatividad, se le llama a este proceso. En una actualidad regida por la velocidad y desmesura de generación de ideas, nos encontramos con que este tema no es un simple capricho de la moda; tiene su razón de ser fundamentado principalmente por una cultura altamente tecnificada y consumista que exige, constantemente, novedad. Sin embargo la creatividad no es sólo una herramienta para dar salida a los deseos propios de una sociedad capitalista, también es una llave para el desarrollo social y comunal, pues a pesar de estar en boga hasta hace relativamente poco tiempo, es la principal causa de desarrollo de las poblaciones humanas. Sorprendentemente es también una forma útil para el crecimiento personal y la introspección, tanto del profesional como del individuo.

1.- Rodríguez Estrada, Mauro; Psicología de la creatividad, México, 1992



Antes de empezar y sumergirnos de lleno en el tema que ocupa a la tesis, repasemos un poco acerca de la historia y las bases psicológicas de la creatividad y la innovación.

### 1.1 LA ANTIGÜEDAD

La creatividad es un término nuevo que se emplea para definir la capacidad de generar ideas que antes no existían. Su inclusión a la lengua española se dio en 1984 bajo la definición de "capacidad de crear"<sup>2</sup>; sin embargo, es una actividad que a pesar de no llevar el mismo nombre, está presente a lo largo de la historia. Para bien o para mal.

Por ejemplo, para Descartes, la imaginación era un obtuso estorbo para el desarrollo del pensamiento racional y exhortaba a sus discípulos muy energicamente a no soñar despierto o fantasear acerca de algo; pues según él, la mente desperdiciaba su poderío en irrealidades.

Los griegos, durante mil años creyeron en las musas; seres intangibles y divinos que transportaban la inspiración a los artistas y sabios; justificaban la creación de nuevas ideas por medios más allá del acontecer humano. Cada una de las nueve musas se encargaba de inspirar al artista en el arte

que protegían: Clío era la musa de la Historia, Euterpe de la música, Terpsícore de la danza, Talía de la comedia, Erato de la poesía lírica, Polimnia de los himnos y Caliope de la épica; no es de sorprenderse que la palabra "Inspiración" provenga de In-spirare, que en latín significa "soplar dentro de". *LOS GRIEGOS CREÍAN QUE LAS MUSAS SOPLABAN DENTRO DEL ALMA DE LOS ARTISTAS Y POETAS*

Platón en su dialogo Ion declara que "la divinidad los usa como sus ministros o servidores (a la gente inspirada). No es mediante el arte, o sea la habilidad humana, sino por el entusiasmo y la inspiración que los buenos poetas épicos componen sus bellos poemas. Lo mismo ocurre con los poetas líricos. Son órganos de la divinidad, que nos habla Por su boca..."

Durante la edad media se generalizó el concepto de que la creación humana, no era otra cosa más que la extensión de la naturaleza divina y que el hombre, insípidamente imitaba esto con sus pocos recursos. Las innovaciones que saltaran de manera peculiar en cualquier ramo del quehacer humano, eran inmediatamente señaladas como producto de la acción demoníaca sobre los mortales; conduciendo a nefandas consecuencias.

2.- Rodríguez Estrada, Mauro; Psicología de la creatividad, México, 1992

Este aspecto del conocimiento el impulso creador, se vio particularmente ofuscado por el oscurantismo a todo lo largo de la edad media.

En 1492 Leonardo de Vinci teorizó que la capacidad de crear del hombre, junto con la capacidad de percibir e intuir se encontraba en el *sensus communis* o sentido común, una central fisiológica que, teóricamente, estaría en el cruce de la bisección horizontal y vertical del cerebro. La capacidad para percibir, intuir y crear dependería del tamaño físico de esta central fisiológica.

En el siglo XVII, Blas Pascal acusa a la imaginación de infectar a la mente racional de ilusiones y errores, viéndola como un defecto secundario de la lógica no desarrollada y que es propia de los niños. Gracias a este planteamiento, los estudios en torno a la creatividad y su naturaleza se vieron como inútiles y poco prácticos; dejándola fuera de la formación mental en pos de la lógica y la reflexión científica.

## 1.2 EL MODERNISMO

Fue hasta finales del siglo XIX y principios del XX en que la capacidad para crear nuevas ideas per se, llamó la atención de pensadores y científicos, ante la

explosión de nuevas corrientes pictóricas, literarias, musicales y demás expresiones artísticas que caracterizaron a este periodo de tiempo.

En 1869 William Galton hace un estudio



psicológico de la naturaleza de la genialidad, en donde expone de forma escueta la participación de la capacidad de crear ideas noveles.<sup>3</sup> Gracias a este hecho, el interés de las ciencias naturales mira hacia este campo. Es el mismo Galton el que aporta el porqué de la creación al explicarlo con un determinismo hereditario de esta capacidad. La gente altamente creativa es congénita de la gente altamente creativa, según Galton.

Sin embargo, a pesar de esta falta de interés en el estudio de la creatividad, surgieron sistemas para la generación de ideas originales y diferentes de forma práctica; sólo basta mencionar a los dadaístas, surrealistas, futuristas y constructivistas entre otros, que tenían definidos métodos para la creación original. Estas corrientes del modernismo artístico fueron posibles gracias a la revolución que supuso las ideas de Freud. Basados y justificados en su obra, los artistas se dieron la licencia de transgredir las reglas estéticas preestablecidas; y de forma inconsciente volvieron la vista a la capacidad creativa para reconfigurar el panorama de la esfera estética. A pesar de esto el mismo Freud enfoca a la capacidad creadora del hombre como "sublimación de instintos libinidosos" y la reduce exclusivamente a la mediocre capacidad combinatoria que tiene la mente lógica de unir dos o más ideas.

El Conductismo, teoría psicológica extendida en occidente, enfocada a la explicación de la mente por medios externos, expulsó a la creatividad de su modelo de investigación y la encerró en el misterioso rótulo de "imaginación" o "imaginación creadora"; nunca llegando a esclarecer el término de forma aceptable y

utilizándolo a falta de uno mejor que hiciera alusión a la capacidad creadora. En el campo psicométrico, no existía una prueba que arrojara datos confiables o leíbles bajo los paradigmas psicológicos del momento, por lo que un apartado para el estudio de la capacidad creativa se desechó por completo.

Hacia finales del siglo XIX el psicólogo alemán Max Webber descubre que el ser humano piensa de dos formas: una forma racional y una intuitiva. Esta división le confiere a la imaginación su lugar como parte del pensamiento intuitivo y sin saberlo, las teorías de Webber se convertirían posteriormente en el punto de partida para futuros acercamientos a esta habilidad humana.

En 1910 el psicólogo Francés Alfred Binet elabora el primer método científico para medir objetivamente la inteligencia: test de coeficiente intelectual (CI), que es el promedio entre la edad mental y la física, teniendo como parámetro los 100 puntos como un nivel normal. Este sistema prevaleció intacto hasta la década de los setenta, cuando se dieron grandes adelantos en este tema. Es de notarse que Binet no dio gran auge a la capacidad creadora como parte de la inteligencia.

### 13 EL POSMODERNISMO

Tras la II guerra mundial y la tortuosa recuperación posterior a ésta, se caracteriza la investigación general por un desarrollo desmedido en muchas áreas del quehacer humano. Entre ellas, un resurgimiento por el interés hacia los estudios de la capacidad creadora.

Se considera el año de 1950 como el punto en que la creatividad se incorpora de forma estable y explícita a la investigación psicológica, con los trabajos de los pioneros



en este campo como J.P. Guilford, Profesor emérito de psicología de la Univesidad de California del Sur y autor de varios tratados sobre el tema, cuyas investigaciones demostraron que LA CREATIVIDAD ES UNA CAPACIDAD DISTINTA A LA INTELIGENCIA Y que una no está en función de la otra.

Así mismo Alex Osborn, funda en 1954 la Fundación de Educación Creativa y el Instituto para la Resolución de Problemas Creativos, dando con ello la seriedad educativa a esta habilidad antes considerada un mero desvarío intelectual; esta organización con giro escolar es la más importante en este rubro hasta la fecha.

Los rápidos adelantos en esta área se complementan con los descubrimientos en la psiquiatría, la sociología y prácticamente todas las ciencias humanistas. Así en la década de los setenta se corroboró que la teoría de Webber tiene un fundamento fisiológico; pues los dos tipos de pensamiento analítico y racional se debaten en los dos hemisferios del cerebro por separado. El hemisferio Izquierdo posee y controla las funciones lógicas y racionales y el hemisferio derecho las intuitivas y emocionales. Este es uno de los descubrimientos que mayor luz aporta al estudio de la naturaleza creativa del hombre y por ello se habrá de profundizar en este aspecto posteriormente.

En la década de los ochenta los psicólogos Allen Harrison y Robert Bramson delimitaron a los tipos de ideas en cinco grandes columnas de pensamiento: el

sintético, el idealista, el pragmático, el analítico y el realista; con evidentes paralelismos con la teoría de Webber, pues el pensamiento analítico y realista se consideran parte del pensamiento objetivo que teoriza Webber y el sintético e idealista se encuentran como parte del intuitivo u orientado hacia los valores.

Roger von Oech define esta dualidad como pensamiento concreto y abstracto. Para él, el pensamiento concreto se refiere a conceptos como lógica, razón, precisión, congruencia, trabajo, realidad, análisis y especificidad; mientras que el pensamiento abstracto se refiere a conceptos menos tangibles como: metáfora, sueño, humorismo, ambigüedad, juego, fantasía y presentimiento.

En la década de los ochenta Alexandra, Cathcart y Wexler proponen un modelo que explica cuatro tipos de personalidad basados en factores de asertividad y sensibilidad; según ellos las cuatro posibles personalidades son el relacionador, el socializador, el director y el pensador. Este modelo de discriminación de personalidades tiene una gran ventaja a la hora de buscar las bases psicológicas de la creatividad.

En la década de los ochenta Howard Gardner y Robert Ornstein, proponen

que la inteligencia no es un sistema monolítico estático, sino que es la conjunción de distintos tipos de inteligencia que deben su clasificación a la naturaleza propia de las abstracciones que manejan. Gracias a este esquema, la inteligencia se divide en 6, 7 o 10 inteligencias diferentes.

Ahora bien, de manera general, las teorías del pensamiento caen en dos grandes categorías generales, las que se basan en los hechos y las que se basan en los valores. Las personalidades que tienden al pensamiento orientado a los hechos suelen fragmentar los conceptos y analizar las situaciones para encontrar la solución más satisfactoria; mientras que los esquemas de personalidad orientada a los valores suelen tomar decisiones basándose en la intuición, los valores y juicios éticos. Este segundo tipo de pensamiento es el que suele relacionarse con las personalidades creativas. Todas estas teorías y tendencias que han estado presentes en diferentes épocas y lugares físicos, nos habrán de servir como fundamentos esenciales en la investigación que ocupa a esta tesis.

Mucho debo a las tierras en que crecí  
 Más a las vidas que me nutrieron  
 Pero mucho más debo a Alá, que dio  
 Dos lados distintos a mi cabeza.  
 Mucho pienso en el bien y la verdad  
 En las creencias que hay bajo el sol  
 Pero sobre todo en Alá, que dio  
 Dos lados distintos a mi cabeza, no uno.  
 Antes me quedaría sin camisa ni zapatos,  
 Sin amigo, tabaco ni pan,  
 Que perder, ni siquiera por un minuto,  
 Los dos lados distintos de mi cabeza.

-Rudyard Kipling

### 1.1. LA DIFERENCIA ENTRE MENTE Y CEREBRO

Es conveniente definir y aclarar los términos de mente y cerebro con la intención de evitar ambivalencias o confusiones que empantanen el desarrollo de la investigación.

El cerebro se puede definir como el cuerpo formado por una sustancia gris, contenido dentro de la cavidad craneal, dividido en dos hemisferios unidos por un cuerpo calloso; es el componente principal del sistema nervioso y centro de su funcionamiento.

Es evidente que una definición concreta de este componente biológico, estriba principalmente en la descripción de sus partes y funcionamientos particulares; y tales descripciones habrán de ser

abordadas en subsecuentes partes de la investigación. Para fines prácticos simplificaremos la definición del cerebro como la base material en la que ocurren los fenómenos mentales. ¿Pero en ese caso, qué es la mente?

La mente puede ser definida como los aspectos colectivos de la inteligencia, la consciencia y la inconsciencia; que son la manifestación combinada del pensamiento, la percepción, la emoción, la voluntad y la memoria.

Dentro de esta definición es necesario hacer hincapié en que la mente sólo es "evidente" a través de la manifestación colectiva de los diversos elementos que le conforman; esto es, la mente no es tangible por si misma, sino sólo por las consecuencias materiales que engendra: el movimiento de un brazo, la articulación de una palabra, la interpretación de un sonido o cualquier otra actividad factible de ser externada y en ultimo caso mesurada. Así pues el ser humano sólo puede volverse consciente de la mente de forma indirecta, únicamente por las reminiscencias materiales de una complicada fenomenología interna. El cerebro por el contrario, es factible de ser percibido, tal cual, de forma material.

Así pues la diferencia entre mente y

cerebro estriba en que, la mente es una compleja construcción abstracta e inmaterial; y el cerebro es una construcción biológica que funge como base material para la mente. De esta forma, de aquí en adelante, cuando se haga referencia al concepto de mente y todos sus derivados, se estará haciendo referencia a los sistemas internos que están en función del pensamiento, la percepción, la emoción, la voluntad y la memoria, así como los aspectos intelectivos conscientes e inconscientes. Por otra parte cuando se haga referencia al



concepto "cerebro" y todos los emparentados con este, se habrá de entender como la colección de características biológicas y fisiológicas que le dan forma. Dicho de otra manera, al invocar el concepto de mente, se hace referencia a todos los aspectos intangibles

propios de la capacidad intelectual, emocional, perceptiva, etcétera, del ser humano; mientras que al hablar del cerebro se hará referencia a los aspectos biológicos de esta parte del sistema nervioso. Cabe señalar que existe una controversia por precisar en que punto la mente y el cerebro se unen o hasta que profundidad una es independiente de la otra. Ahondar en el fuego de esta controversia no es menester de la tesis y bastará con apegarnos a estos linamientos conceptuales para evitar ambivalencias que puedan conducir a confusiones en el desarrollo de la investigación.

## 1.5 EL CEREBRO

La creatividad, como muchas otras, es una actividad que se desarrolla en el interior de la mente humana. La base de su fenomenología es evidentemente fisiológica, pues al generar ideas nuevas, se ha podido corroborar, coadyuvados por la tecnología, que la creatividad genera respuestas psicométricas mesurables y reacciones neuronales detectables. Recordemos que los procesos mentales son manifestaciones de la vida subjetiva que no son medibles mas que por sus efectos. Y la

creatividad, efectivamente es medible por sus efectos; un sencillo test informal podría ser encontrar el mayor número de funciones que se le puede atribuir a un clip; se pueden contabilizar todas las opciones originales en un tiempo determinado; el número de respuestas es el efecto de la capacidad creadora.

Es por ello que se puede afirmar que la creatividad es un proceso mental, y como todo proceso mental tiene lugar en el cerebro. Por ello es necesario sumergirse un poco en el funcionamiento de este órgano; sólo en los aspectos que interesan al tema en cuestión.

El cerebro es una construcción biológica cuya base celular son las neuronas o células nerviosas. Estas células son químico sensitivas y reactivas a distintas sustancias que ellas mismas secretan. Esta secreción de sustancias siempre va acompañada de una pequeña descarga eléctrica. Así, cuando una neurona secreta algún tipo de sustancia, obliga a las que se encuentran a su alrededor a hacer lo mismo por medio de un pequeño empujón eléctrico; estas a su vez hacen lo propio y surge una cadena de reacciones que en gran escala generan pensamientos, sensaciones, recuerdos y demás procesos mentales existentes. Los

conocimientos y recuerdos, así como los modelos de pensamiento tienen su base en la forma en que se acomodan las neuronas físicamente dentro del cerebro. Los especialistas, gracias a la resonancia magnética y eléctrica del cerebro, han podido determinar este hecho. El aprender algo nuevo o adoptar un nuevo sistema de pensamiento conscientemente, presupone de forma inconsciente el generar un nuevo acomodo de las neuronas en partes específicas. El cerebro, al igual que cualquier otro sistema vivo, es dinámico y cambiante; ES POSIBLE CAMBIAR CUALQUIER ASPECTO MENTAL SI SE SIGUEN LOS PASOS NECESARIOS, como en el caso de generar ideas creativas de forma corriente.

## 1.6 LA FISIOLÓGÍA

Visto desde arriba, el cerebro tiene la forma de dos mitades de nuez; tiene dos mitades de apariencia similar, redondeadas, con protuberancias y conectadas por el centro. El cerebro humano es el que tiene el mayor volumen en todo el reino animal. Una de sus



características propias, son las circonvoluciones o protuberancias que presenta en toda su superficie, que son un rastro evidente de la rapidez con que este órgano se desarrolló; pues creció en tal ritmo que no permitió que el cráneo creciera para hacerle espacio, entonces se replegó sobre sí mismo dando lugar a estos pliegues característicos. El cerebro tiene la misma lógica dual de construcción que el resto del cuerpo: dos mitades simétricamente iguales e invertidas interconectadas en algún punto específico. Estas dos mitades se denominan hemisferio izquierdo y hemisferio derecho. El hemisferio izquierdo controla el lado derecho del cuerpo y el derecho controla el lado izquierdo; y aún a pesar de que comparten responsabilidades en un sinnúmero de tareas y de su evidente simetría, las funciones de las mitades no son ni remotamente similares, pues se desarrollan de forma asimétrica y funcionan diferente. Esto es palpable en el predominio de una mano sobre la otra, es decir. ser zurdo o ser diestro. De la misma manera, el hemisferio izquierdo del cerebro es en donde, generalmente (98% en las personas diestras y un 2% en las zurdas),<sup>4</sup> se almacenan y controlan las actividades

relacionadas con el lenguaje. Esto fue descubierto en gran parte al estudiar los efectos que tenían ciertas lesiones cerebrales en ese hemisferio; por ejemplo se observó que la pérdida del lenguaje o la dislexia ocurría con mayor frecuencia en lesiones de ese lado del cerebro que en lesiones de igual intensidad en el lado derecho.

Bajo la lógica empírica y altamente lingüística del siglo XIX, se denominó a este hemisferio como el hemisferio dominante o principal y al derecho como subordinado o secundario. Bajo este esquema se dio la idea de que el hemisferio derecho no estaba debidamente desarrollado o evolucionado como la mitad izquierda cerebral. Inclusive se llegó a teorizar que este hemisferio derecho no era más que un remanente del lado izquierdo

y QUE SERIA FUNCIONAL EL EXTIRPARLO  
Por suerte no se volvió uso común el hacerlo.

Dentro del cerebro, existe un cuerpo calloso que cubre al hipocampo y une ambos hemisferios; este cuerpo calloso intrigó a los investigadores, pues dado su tamaño y ubicación parecía ser una pieza de vital importancia para el funcionamiento cerebral, y en distintas ocasiones, ante la mutilación o destrucción

4.- Edwards, Betty; Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro; México 1997

de este cuerpo, el individuo no presentaba consecuencias significativas en su quehacer diario. En la década de los cincuenta, en el instituto tecnológico de California un grupo de investigadores encabezados por Roger W. Sperry demostraron que la principal función del cuerpo caloso era la transmisión de información entre ambos hemisferios, permitiendo así el aprendizaje y la memoria. Este descubrimiento le valió al Doctor Sperry el premio Nobel de medicina de 1965.

A pesar de que este puente neurológico fuera cortado o dañado, la función de ambos hemisferios continuaría siendo normal y el individuo no presentaría mayores trastornos en el funcionamiento cerebral.

En la década de los setenta, gracias a los estudios que se hacían durante operaciones neurológicas, se logró proponer que ambos hemisferios contribuyen en el desarrollo de actividades cognitivas superiores (y no que uno fuese principal y otro secundario en este aspecto). Entre los estudiosos que desarrollaron estas investigaciones se encontraban el Dr, Roger Sperry, Michael Gazzaniga y Jerre Levy.<sup>5</sup> Postularon también que ambas mitades tienen modos diferentes y complementarios de

pensamiento, ambos muy complejos. Descubrieron que la mitad izquierda del cerebro es verbal y analítica, es decir entiende conceptos abstractos como los números, las palabras o las letras y tiende a organizar todo de forma particular; y que la mitad izquierda es no verbal y global, sencillamente no entiende abstracciones y ve el todo antes que las partes.

Descubrieron que ambas formas de pensamiento tienden a interferirse entre ellas impidiendo actuar efectivamente ante la vida, lo que podría explicar por que un hemisferio (el izquierdo principalmente) tiene un mayor desarrollo que el otro: evita, gracias a su gobierno totalitario, la confusión.

De esta manera, la información sensorial que llega al cerebro es procesada de forma diferente en cada mitad del cerebro y ya sea que ambos la procesen dependiendo de su naturaleza o que uno acapare e inhiba la actividad del otro.

Esta definición de la actividad cerebral coincide perfectamente con el postulado que plantea que la personalidad cae en dos grandes troncos: basadas en los hechos y las que se basan en los valores.

Así pues, cada hemisferio cerebral se especializa en un tipo de pensamiento específico que da lugar a las dos diferentes modalidades de procesar la información; cada una entra en actividad inhibiendo el actuar de la otra en ese momento.

Características de la modalidad de pensamiento de la mitad izquierda del cerebro:<sup>6</sup>

#### Modalidad izquierda

- Verbal: Utiliza palabras para nombrar, describir y definir.
- Analítica: Soluciona las cosas parte por parte.
- Simbólica: Usa símbolo para representar algo.
- Abstracta: Toma una pequeña parte de información y lo usa para representar el todo
- Temporal: Lleva cuenta del tiempo y ordena las cosas en sucesión, una tras otra.
- Racional: extrae conclusiones basándose en los datos y la razón:
- Digital: usa números.
- Lógica: Extrae conclusiones basándose en la lógica.
- Lineal: Piensa en función de idea encadenadas, de forma que un pensamiento sigue a otro y esto conduce a conclusiones convergentes.

#### Hemisferio izquierdo

Intelectual  
 Convergente  
 Digital  
 Secundario  
 Abstracto  
 Dirigido  
 Objetivo  
 Analítico  
 Lineal  
 Racional  
 Secuencial  
 Analítico  
 Objetivo  
 Sucesivo  
 Temporal  
 Verbal  
 Calculador  
 Especifico

Hemisferio Derecho

Intuitivo  
 Divergente  
 Analógico  
 Primario  
 Concreto  
 Libre  
 Imaginativo  
 Relacional  
 No lineal  
 Intuitivo  
 Múltiple  
 Holista  
 Subjetivo  
 Simultaneo  
 Espacial  
 No verbal  
 Emocional  
 General

## Modalidad derecha

- No verbal: Utiliza la cognición pura para procesar las percepciones.
- Sintética: Une las cosas para formar todos los completos.
- Real: Se relaciona con las cosas tal y como son en el momento presente.
- Analógica: Ve semejanzas entre cosas: comprende las relaciones metafóricas.
- Atemporal: No entiende el sentido del tiempo.
- Irracional: No necesita de la razón o los datos para emitir un juicio.
- Espacial: Ve las relaciones entre una cosa y otra y la manera en que las partes se unen para formar un todo.
- Intuitiva: Da saltos de comprensión, con frecuencia basándose en datos incompletos, corazonadas, sensaciones o imágenes visuales.
- Holista: Ve la totalidad de las cosas de una sola vez; percibe las formas y estructuras en su conjunto, lo cual conduce a soluciones divergentes.

Como se puede ver, ambas mitades del cerebro actúan de forma muy **DISTINTA PERO COMPLEMENTARIA** ; sin embargo para evitar la confusión al momento de procesar la información, el desarrollo cerebral nos ha mostrado que el camino es acallar uno de los dos hemisferios, que por regla general, se trata del hemisferio derecho, controlador de la parte izquierda del cuerpo en la mayoría de la población. Es notable que este hemisferio sea el que muestre más evidencias de ser el que contenga al pensamiento creativo, y no sólo al pensamiento creativo, sino la capacidad de entendimiento espacial, más desarrollada en las personas con actividades eminentemente visuales. Es obvio que el entendimiento de este hemisferio es crucial para el diseñador gráfico.

El desarrollo asimétrico de los hemisferios del cerebro, da como resultado la lateralidad del individuo; esto es que un hemisferio, al ser predominante al momento de emitir juicios, tiene también mayor peso a la hora de controlar el cuerpo de la persona. Así, surge el predominio de una mano sobre la otra, dando como resultado que existan individuos zurdos y diestros. El predominio de una u otra mano es signo

inequívoco de cómo se organiza el cerebro de una persona.

Hay estudios que demuestran que las personas zurdas son menos tendientes a la lateralidad; es decir tienden menos a que un lado del cerebro controle de forma casi total el cuerpo. Esto se ve reflejado en que el 90% de los diestros procesan el lenguaje en el lado izquierdo del cerebro y 70% de los zurdos lo hacen en el hemisferio izquierdo.

## 17 INTELIGENCIAS DEL SER HUMANO

A través de estudios psicológicos<sup>7</sup> se ha demostrado que el ser humano tiene por lo menos seis inteligencias diferentes; es decir seis tipos de modelos diferentes para organizar los conocimientos y generar respuestas al entorno en general. Esta teoría ha destronado la naturaleza monolítica de la inteligencia, pues hasta hace poco se creía que la inteligencia era un solo bloque de conocimientos y capacidades de respuesta, así como que la intelectualidad era sólo la facilidad para manejar símbolos abstractos y sus relaciones entre ellos. Se ha demostrado que esto no es así y que la capacidad intelectual envuelve a prácticamente todos

7.- El doctor J.P. Guilford, lanzó nueva luz sobre este tema con pruebas entre niños de edad escolar, entre los 4 y 5 años; en 1968. Los resultados fueron retomados y sintetizados en una teoría por Howard Gardner en la década de los 90// Guilford, J.P. Creatividad y educación; Argentina, 1980 y Gardner, Howard; Arte, mente y cerebro, España, 2002

los aspectos del quehacer humano. Mucho se ha discutido acerca del papel que la creatividad tienen dentro de esta separación de inteligencias, y hay quién ha propuesto que la creatividad es una inteligencia en sí misma. Para acercarnos de forma más completa al problema que contempla esta tesis, habremos de repasar estos modelos de estudio. Se pueden conglomerar las distintas inteligencias humanas en 3 grandes grupos:<sup>8</sup>

Inteligencias tradicionales

- Inteligencia lógico matemática
- Inteligencia verbal Lingüística
- Inteligencia espacial

Inteligencias corporales

- Inteligencia cinética.
- Inteligencia sensual

Inteligencias emocionales

- Inteligencia interpersonal
- Inteligencia intrapersonal
- Inteligencia espiritual

Inteligencia verbal lingüística: Es la inteligencia encargada de aprender, memorizar, recordar y resolver todos los problemas inherentes al lenguaje. Es gracias a ésta, que se pueden entender

frases nuevas que jamás se habían escuchado. Una inteligencia verbal efectivamente desarrollada aporta facilidad a la hora de conocer idiomas diferentes y soltura para hablar y escribir. Las personas que marcan niveles geniales en esta inteligencia tienen una capacidad descriptiva que se manifiesta de forma escrita u oral. Se encuentra, en el grueso de la población en el hemisferio izquierdo del cerebro. Es más desarrollada por escritores, poetas y dramaturgos, así como por oradores eficientes. Un ejemplo de personalidades con esta inteligencia altamente desarrollada son Octavio Paz, por su habilidad para escribir y Winston Churchill por su elocuencia en oratoria.

Inteligencia Lógica-Matemática: Esta inteligencia es la que gobierna al razonamiento y es la que demuestra un poder desmedido de abstracción. No sólo implica el conocer y utilizar las nomenclaturas metalingüísticas propias de las matemáticas (números y signos), sino llegar a conclusiones coherentes generadas por la severidad y disciplina de la lógica. Una inteligencia Lógica matemática desarrollada, permite la discriminación de conceptos y el procesamiento de conocimientos con bases entendibles y

8.- Buzan, Tony; Las 10 inteligencias humanas; España, 2000

estructuradas. Es mayormente desarrollada por personas con actividades eminentemente abstractas, ingenieros, matemáticos, filósofos, etc. Esta inteligencia ocupa su lugar en la mayoría de la gente en el lado izquierdo del cerebro. Un ejemplo de personalidades con un alto desarrollo en esta inteligencia sería Bertrand Russell, filósofo y matemático inglés ganador del premio Nobel y Albert Einstein, físico teórico también ganador de un premio Nobel.

**Inteligencia Espacial:** Es la habilidad para entender como se orientan las cosas en el espacio. Es la capacidad de apreciar las relaciones visuales espaciales sin importar su magnitud; de entender cabalmente el entorno que se percibe visualmente y poder manejar esta información eficientemente; ya sea desde pintar un bodegón, trazar un mapa o esculpir un volumen. La inteligencia espacial está decididamente subordinada al sentido de la visión, aunque no es el único que interviene en su construcción, pues es posible desarrollar esta inteligencia de forma táctil; se ha comprobado que la visión es procesada en la parte posterior del cerebro, en un punto cercano a la base del cráneo y es ahí donde se procesa la

información visual. Sin embargo ese mismo punto es utilizado en las personas ciegas para interpretar la información táctil. Es concluyente que este punto neurológico es en donde se llevan a cabo las relaciones espaciales visuales o de cualquier otra índole.

Una inteligencia espacial desarrollada permite comprender la posición de los objetos en el espacio, siendo especialmente útil para la resolución de problemas en tres dimensiones, que pueden ir desde ubicar el punto en donde se encuentra alguien en una ciudad desconocida, pintar realistamente o armar objetos en tres dimensiones. Al parecer, al desarrollar esta inteligencia, las demás también aumentan de nivel, pues esta inteligencia es el puente entre el mundo real y las abstracciones mentales, es entonces que si es posible comprender mejor el entorno físico, será más sencillo integrar las nuevas experiencias al modelo de conocimiento y generar relaciones entre conceptos más complejos.

Esta inteligencia, comúnmente se encuentra en el hemisferio derecho del cerebro. Una personalidad reconocida por su alto grado de desarrollo intelectual espacial es, Miguel Angel, por su habilidad para generar volúmenes en donde no los había.

Estas tres inteligencias dan las pautas para



calcular el CI o coeficiente intelectual tradicional; es de notarse que este coeficiente excluía, no por negligencia sino por falta de datos, los modelos intelectuales que a continuación se exponen.

**Inteligencia Cinética o de movimiento:** Es la habilidad de control consciente sobre el cuerpo, establece la capacidad para realizar movimientos complejos calculados. Este postulado contradice la distinción milenaria occidental de cuerpo y mente, que excluía el lugar del cuerpo en el trabajo intelectual, sin embargo se ha demostrado que los movimientos complejos, como correr, bailar o realizar cualquier tipo de actividad física tiene un gran peso intelectual, pues sencillamente, el cuerpo es controlado en su mayoría por la mente consciente. Esta inteligencia está interconectada con la inteligencia espacial de forma muy estrecha; pues el cuerpo está

delimitado en un espacio tridimensional. Un alto desarrollo en esta intelectualidad permite un mayor control sobre el cuerpo. Esta inteligencia utiliza de ambos hemisferios cerebrales para su control. Un ejemplo de personalidad sobresaliente en este tipo de inteligencia se trata de Zinedine Zidane, eminente futbolista francés.

**Inteligencia sensual:** Habilidad para la recepción de estímulos externos y su posterior interpretación. Se define por verbos: ver observando; oír escuchando; probar degustando; tocar sintiendo. Es una forma de introspección que pone en contacto directo con los sentidos al que percibe, generando en este una verdadera acción a la hora de percibir. Está altamente desarrollada en todos los artistas.

**Inteligencia interpersonal:** Es la habilidad de entablar relaciones con terceros y se caracteriza, en su sentido más noble, por una empatía hacia los demás. Es la habilidad de entender al otro: saber que los motiva, qué siente, y como comportarse ante él. Es una inteligencia eminentemente social y cuyo punto más alto se traduce en el liderazgo. Es una inteligencia que hace uso,



primordialmente del hemisferio derecho, para intuir y leer la comunicación no verbal. Las personas que lo desarrollan de manera más profunda tienden a dedicarse a la política, docencia, terapia y ventas. Un genio de esta inteligencia fue el activista social Gandhi, que con su estrategia de resistencia pasiva logró conglomerar y mover a toda una población para alcanzar la libertad.

**Inteligencia intrapersonal:** Consiste en conocerse y ser coherente con uno mismo. Una persona con un alto grado de intelectualidad intrapersonal conoce y reconoce sus fortalezas y debilidades, sus deseos y sus miedos, y puede actuar sobre ello para adaptarse a las circunstancias. Una inteligencia intrapersonal normalmente desarrollada conduce a tener un sentido decisivo de las propias preferencias, la autodisciplina y la habilidad de perseverar ante las frustraciones. Es una forma de inteligencia en constante cambio y siempre en revalorización, a lo largo de la vida. Esta inteligencia, hace uso continuo de los dos hemisferios del cerebro, ya sea de manera simultánea o individual. Un genio de la inteligencia intrapersonal fue Sigmund Freud, que antes de postular su

teoría psicoanalítica, la desarrolló en sí mismo

Estás dos habilidades intelectuales le dan forma a lo que Daniel Goleman llama, Inteligencia Emocional, consistente en tener un mayor conocimiento de uno mismo y de los que le rodean, para tener coherencia en el actuar; Esta Inteligencia Emocional no es más que una combinación de la inteligencia Inter e intrapersonal. Es de notarse que el desarrollo de estas dos inteligencias permite que las otras inteligencias se exterioricen al entorno; pues aportan las habilidades sociales necesarias para la comunicación. De forma complementaria se hace mención de otras inteligencias que algunos autores consideran necesarias para el entendimiento completo del modelo seccionado de la intelectualidad.

**Inteligencia Espiritual:** Es la habilidad de poseer una visión más amplia de la existencia a través de canones religiosos. Es poder ser congruente y entender las estipulaciones religiosas con verdadera convicción. Es una extensión de la inteligencia intrapersonal e interpersonal.

**Inteligencia musical:** Es la habilidad, no sólo de comprender la lógica del ritmo y la

melodía, sino de poder generar nuevas construcciones musicales. Esta inteligencia esta estrechamente relacionada con la inteligencia lógica, pues las construcciones rítmicas y melódicas son enteramente racionales, lineales y unidireccionales (no se puede tocar una composición de atrás hacia delante sin que se estropee). Sin embargo difiere de la inteligencia lógica por que utiliza elementos no codificados para su construcción; específicamente los sonidos empleados en una composición. Aunque estos pueden ser escritos, no responden a conceptos ulteriores como las palabras. Esta inteligencia se encuentra mayoritariamente en el hemisferio izquierdo del cerebro. Una personalidad sobresaliente en este campo intelectual se trata de Mozart, que desde pequeño mostró genialidad en esta inteligencia.

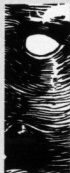
**Inteligencia creativa:** Es, según algunos autores, la habilidad de generar ideas nuevas y originales de forma constante y consciente. Sin embargo, existe una controversia en este aspecto ya que algunos investigadores consideran a la creatividad como subordinada especifica de cada tipo de inteligencia, pues en cada modelo intelectual es factible generar nuevas ideas, sean estas matemáticas, musicales, corporales o de

cualquier otra naturaleza intelectual. Es entonces que ciertos investigadores consideran que la creatividad surge de la interacción de diferentes inteligencias al actuar sobre un mismo problema, sin embargo es un planteamiento hasta cierto punto erróneo, pues algunos personajes geniales no han requerido de hacer esta mezcla de inteligencias para desarrollar ideas creativas en su ramo.



**Ejemplo concreto: Picasso.** Este genio con evidente superdesarrollo en la inteligencia espacial ensimismó y aisló tanto esta inteligencia, que desarrolló el cubismo, corriente artística que disloca la lógica de la lógica espacial; sólo por el análisis de su propia inteligencia espacial.

De la misma manera hay quien subordina a la creatividad directamente debajo de la inteligencia espacial, que habrá luego de ser extrapolada y "traducida" al resto de las inteligencias. La base teórica de este postulado es el hecho de que la creatividad tiene una naturaleza muy similar a la inteligencia espacial: general, totalitaria, realista y no lineal; y ambas se localizan en el hemisferio derecho del cerebro, como habremos de ver posteriormente.

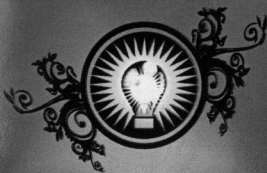


# Creatividad



## 2°

CAPITULO



# Creatividad

A decorative graphic featuring a central brain illustration surrounded by intricate, swirling patterns and a grid-like background. The overall aesthetic is dark and artistic, with a focus on the theme of creativity.

**2.1** Definición de creatividad

**2.2** Valor de la creatividad

**2.3** Términos afines

**2.4** ¿Por qué el hombre crea?

**2.5** Características del pensamiento creativo

**2.6** Implicaciones psicológicas de la creatividad

**2.7** El proceso mental que conduce a la creatividad

**2.8** Habilidades requeridas para la creatividad

**2.9** la personalidad creativa

**2.10** Campos en los que la creatividad se puede desarrollar

**2.11** Efectos del pensamiento creativo

**2.12** la paradoja del pensamiento creativo

**2.13** Creatividad y diseño

“La originalidad no es sino una imitación  
inteligente”  
Voltaire

“Un buen artista toma prestadas las ideas,  
uno excelente las roba”  
Pablo Picasso

## 2.1 Definición de creatividad

Creatividad proviene del término latín alusivo al crecimiento y no fue incluida en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua sino hasta su vigésima edición en 1984. Su definición más aceptada reza: “es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas que antes no existían”. Esta definición le confiere una naturaleza evidentemente elevada a la capacidad creadora y hasta cierto punto inalcanzable, pero en un aspecto dado es verdad; la creatividad genera cosas nuevas, aunque no de la nada. Es la excelencia de las actividades productivas

del hombre, pues supera la labor operativa y repetitiva ofreciendo lo novel. Sartre<sup>9</sup>, atinadamente, la llamó conciencia imaginativa espontánea. La definición de creatividad quedará mejor aterrizada con el análisis del concepto. Se dice que la creatividad genera cosas nuevas y valiosas; aquí el vocablo cosas se refiere al abanico amplísimo e indefinido del todo artificial: un método, un estilo, una relación, una actitud, una idea, un producto, una obra, etcétera. Entonces la creatividad genera cosas nuevas, pero ¿qué es lo nuevo? ¿Y aún mejor quién dicta qué es lo nuevo? Recordemos que los romanos hace más de 2000 años decían *Nihil novis ubi sole*, es decir: *nada hay nuevo bajo el sol...* Y para aumentar la ambigüedad del término, ¿qué es lo valioso y quién define qué valor tiene cada novedad?

9.- Bohm, D.; Ciencia, orden y creatividad; Argentina 2000

Algo está claro, la creatividad es una actividad psicológica, y como todo fenómeno psicológico se debe de estudiar desde el punto de vista del individuo que lo experimenta y el entorno que le rodea. Por ello, la creatividad se habrá de considerar como un acto individual en que intervienen y afectan tres principales actores:<sup>10</sup>

- La persona creadora
- El proceso creativo
- El objeto creado

## 2.2 Valor de la creatividad

En lo que respecta al valor y novedad de la creación, extremadamente relativos y subjetivos, habrán de depender del nivel de penetración que tenga el objeto creado en su entorno inmediato, este podrá ir desde la simple resolución de un problema banal, como encontrar la

manera de que no rechine una puerta, hasta la creación de una obra monumental de valor estético, social, político y monetario elevado, como el *Guernica* de Picasso. Así se encuentran 3 niveles:<sup>11</sup>

- El producto es valioso para el círculo afectivo del creador, integrado por familiares y amigos.
- Es valioso para su medio social, que engloba a los ambientes profesionales próximos al autor del objeto creado.
- Es valioso para la humanidad en general, cuando el valor de la innovación permanece válida en distintas épocas y puntos geográficos diferentes al creador.

De esta forma, se intuyen los tres niveles de creación: Creación modesta

o de nivel elemental, creación trascendente al medio o de nivel medio y creación trascendente a la humanidad o de nivel superior.

### 2.3 Términos afines

Rescapitulando para definir de forma concreta a la creatividad: Es la capacidad psicológica individual para generar artefactos y artificios cuya novedad y valor será definido por su trascendencia. Dicho esto, es importante evitar las confusiones en torno a la creatividad con términos afines y relativos a la misma, para lo cual se compararan cualitativamente las definiciones de estos términos similares:

**Ingenio:** proviene de la palabra genio, que a su vez proviene del latín *generare* (engendrar). Hace alusión a una supuesta superioridad innata y gratuita de

la inteligencia.

**Talento:** Medida de peso del mundo grecorromano. Cuando se trataba de metales preciosos, tener un Talento era una gran riqueza. Es por ello que se comenzó a utilizar esta palabra para referirse a las cualidades intelectuales sobresalientes.

**Intuición:** del latín *in-tueri*. Indica la capacidad de mirar dentro de las cosas.


**Invención:** Palabra latina que designa el encuentro o descubrimiento de algo. Es una operación mental distinta de la comprensión.

**Originalidad:** Denota algo que no es copia o imitación, pues viene directamente de su origen.

**Fantasia:** Del griego *faienen*,








que significa aparecer, manifestarse y está relacionado con las palabras fantasma, fanal, fenómeno y fenotipo. Indica la facultad de producir mentalmente forma e imágenes diversas y de combinarlas entre sí. Es correspondiente a la palabra latina *imaginación*.

Es importante no confundir la creatividad con estos términos, ni utilizarlos ambiguamente para definir la misma cosa. Dado que la creatividad es una actividad, que como ya se definió, se puede emplear en todas las cosas

## 2.1 ¿Por qué el hombre crea?

Razones psicobiológicas y sociales de la capacidad creadora del hombre. El ser humano es un creador innato, basta ver a los niños jugar para

entenderlo. Un niño, al jugar lo que realmente está haciendo es ensayar formas, muchas veces ni siquiera verbales. Queda demostrado que el hombre es innatamente creativo. Pero acaso ¿la naturaleza no lo es? Si, la naturaleza es la creadora primordial de la existencia, aunque sus creaciones son estereotipos que se repiten a lo largo de miles de años. Es cierto que hormigas, castores y abejas son capaces de construir impresionantes estructuras, pero el diseño de estas estructuras ha sido **invariablemente el mismo** desde tiempos inmemoriales. El humano es el único innovador original en el campo natural. Entonces, ¿Por qué razones crea el humano?; para tratar de esclarecer esta cuestión habremos de referirnos al humano, no como individuo, sino como humanidad en conjunto.





1.- En la antigüedad, el fenómeno de la iluminación creativa, era atribuido a fenómenos externos al ser humano. Se trataba de Musas, el demonio mismo o algún otro ser extraterreno. Se consideraba una irrupción del más allá en el acontecer humano. El modernismo y los investigadores actuales han encontrado razones más acercadas al mundo terreno, que estas primitivas creencias,

2.- En el ramo del psicoanálisis, dado que la creatividad es un fenómeno psicológico, se ha sustituido a la inspiración por el inconsciente; en vez de las musas su lugar lo ha ocupado los deseos y las represiones; en vez del más allá las pulsiones y deseos banales. Según Freud, es la súbita combinación de la energía del *Id* y el *ego* que produce el descubrimiento.

3.- La neurofisiología ha propuesto que el pensamiento humano es una función natural del sistema nervioso que relaciona al individuo con el medio; por lo que es capaz de relacionar los mas diversos objetos entre sí. También, como ya se ha mencionado antes (ver antecedentes), el cerebro está dividido en dos lados de pensamiento diferente: un hemisferio izquierdo altamente lógico y verbal y un hemisferio derecho visual y de pensamiento divergente. Es entonces que la neurofisiología encuentra en la especialización lateral del cerebro a la capacidad creativa; concretamente en el lado derecho del mismo.

4.- La genética propone que la creatividad es un efecto directo de los factores hereditarios específicos que definen al hombre. Es decir, la creatividad es una capacidad innata del

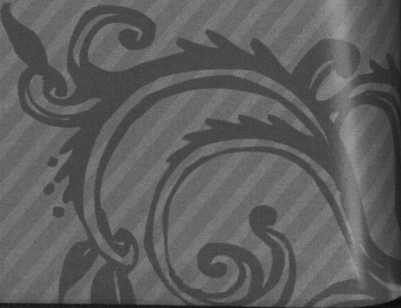


ser humano, pues es uno de tantos rasgos somáticos que lo definen.

5.- Biológicamente hablando, la creatividad se explica como una extrapolación del fenómeno biológico de la recombinación. De la misma manera que las moléculas de ADN se recombinan para dar lugar a proteínas en el proceso de la generación, el ser humano se recombina y se desdobra en la realidad; imitándola, pero **nunca duplicándola**; proyectándose a sí mismo en la realidad. Un ejemplo concreto: la música. El ser humano creó la música basándose en el cantar de las aves, los insectos y otros tantos seres; recombino las características sonoras de estos animales, pero no los copió, tácitamente. El desdoblamiento creativo que se observa en la esfera biológica, es decir la generación de seres nuevos, le

corresponde el desdoblamiento de la esfera psíquica, esto es, la creación de cosas nuevas.

6.- El estudio psicológico transaccional ofrece una explicación compleja al fenómeno de la creatividad. Propone que la estructura psicológica de cada persona presenta tres estratos o niveles: El Padre, el Adulto y el Niño. El Padre es la faceta que dentro de la mente del humano caracteriza a las tradiciones, las normas, preceptos y convencionalismos. El Adulto es el contacto que tiene el hombre con su presente temporal y físico; es realista, técnico y pragmático, evidentemente verbal y abstracto; por último el niño es el elemento espontáneo y curioso del hombre, que en aras de una vida seria y pragmática, generalmente, termina sofocándose y extinguiéndose. Este hecho tiene mucho peso para el





estudio que compete a la tesis, pues es muy común que las personas altamente creativas mantengan cierto contacto con su parte infantil; Eric Hoffer, investigador psicológico, al cumplir los 75 años lo planteaba así: "madurar es regresar a los cinco años de edad; recobrar la receptividad, la capacidad de aprendizaje y el hambre tremenda de desarrollar nuestras habilidades..." De la misma manera Piaget declaró que todo aquel que desee ser creativo debe de mantener a su niño interno vivo.

7.- El estudio de las necesidades propuesto por Abraham Maslow que nos indica que las necesidades del ser humano se dividen en una escala ascendente, propone que la creatividad obedece al intento por satisfacer las necesidades más elevadas del hombre; es decir, las de trascendencia, puesto que la pirámide de forma ascendente


comprende necesidades de distintos tipos:

- 1.- Biológicas
- 2.- De seguridad
- 3.- De pertenencia o afiliación
- 4.- De estima o estatus
- 5.- De autorrealización o trascendencia

Podemos ubicar a la creatividad en su punto más excelso como la herramienta para **lograr la autorrealización**; pues como hemos visto, si el valor de la creación trasciende a las esferas superiores de la humanidad entonces la creación le da trascendencia a su autor.

8.- La filosofía aporta que la razón de la creatividad es elán vital o motor de todo desarrollo cultural individual y poblacional. Es una pulsión biológica e inteligencia como energía. Para Jacob





Burkhardt, las bases de la creatividad son un impulso interior innato hacia la imagen, que fuerza al espíritu a manifestarse en todo tipo de formas.

9.- La semiótica propone otra razón de ser de la creatividad en el hombre. Dado que el hombre es un ser que entiende a la realidad a través de signos verbales, gráficos, y de cualquier otra índole, tiene una capacidad inmensa para manejar y controlar infinidad de conceptos, encapsulados todos en signos. Esto le da la posibilidad de **tener presentes las cosas ausentes** y de recombinar, modificar y transformar estos conceptos sin necesidad de esperar a que el ambiente lo haga por sí mismo en los objetos reales. Esta capacidad de abstracción le confiere el poder de adueñarse de estos objetos significantes, en signos y hacer lo que desee con ellos, todo de forma mental, confiriéndoles

nuevos significados. Dando a lugar creaciones nuevas. Estas nueve posibles explicaciones de la capacidad creadora, a pesar de no ser todas las existentes, si son las que mayor peso de fundamentación poseen. Todas son defendibles, exceptuando la primera por gnóstica y dogmática. Muy probablemente la razón de la capacidad creativa del hombre se deba a varias de estas posibles razones combinadas; a mi manera de ver, primordialmente la neurofisiológica, la filosófica y la semiótica.

### 2.5 Características del pensamiento creativo.

El pensamiento creativo está caracterizado por cierto tipo de atributos cognoscitivos que lo separan

# Creatividad



**“Es la capacidad de producir cosas nuevas y  
valiosas que antes no existían”**

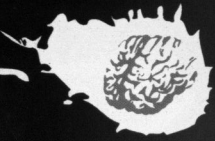
Diccionario de la Real Academia de  
la lengua Española




# RAZONES DE LA CREATIVIDAD



Existen diversas razones para  
la creatividad del ser humano





de cualquier tipo de razonamiento. Estos atributos se dan de manera personal y cada uno de ellos puede ser **potenciado y desarrollado** individualmente, pues el cerebro y la personalidad son sistemas dinámicos que fluyen en el tiempo; estos atributos no son exclusivos de un cierto sector poblacional como erróneamente se cree. Todo el mundo sin importar su campo de acción puede desarrollarlos. Entre estas características, se encuentran:<sup>12</sup>

- Fluidez:** La rapidez y la facilidad de generar ideas nuevas y originales.
- Flexibilidad:** El poder de observar la realidad desde puntos de vista distintos; capacidad de confrontar los conceptos y variables desde perspectivas opuestas entre sí; tendencia a cuestionar ideas preconcebidas.
- Originalidad:** es el corazón de

todo pensamiento creativo, pues consiste en la habilidad de generar ideas únicas y "excéntricas" (ex = fuera; céntrico = centro)


**Capacidad de expandir ideas:** el pensamiento creativo requiere de la habilidad de aumentar cualquier construcción dada.

**Ingenuidad:** Existe la necesidad de ser ingenuo, es decir cuestionar cualquier supuesto, sea verdad o no. Esto permite cambiar el paradigma mental del creador.

**Poseer una inteligencia inquisitiva:** No se refiere al grado de coeficiente intelectual o la capacidad de interpretación lógica. Es más bien un deseo de profundizar en el conocimiento, de sentir

12.- Rodríguez Estrada, Mauro; Psicología de la creatividad; México 2000  
Goleman, Daniel con Ray, Michael; El espíritu creativo; España 2004  
Gamez, George; Todos somos creativos; México 1999





curiosidad, de hallar analogías y de poder combinar conceptos y elementos mentales. Rollo May lo define como la pasión por la forma.

**Versatilidad:** Es la capacidad de pensar divergentemente. Es decir circular un problema desde puntos de vista contrarios y con herramientas diversas. Es la capacidad de descubrir analogías ocultas y de producir hipótesis.

**Intuición:** Permite ver dentro de las cosas e ir directamente al grano sin necesidad de un juicio lógico, secuencial o metodológico.

**Imaginación:** La creación exige la capacidad de asociar, combinar e integrar cosas heterogéneas, distantes y dispares entre sí. La realidad de cada individuo tiene la medida de su imaginación.


**Fineza de percepción:** Se refiere

a tener una alta inteligencia sensual; es poner atención a los estímulos que el mundo exterior ejerce sobre los sentidos.

**Autoestima:** Se refiere a la confianza en sí mismo; es tener fe en las capacidades para alcanzar las metas; no presupone la arrogancia, es sólo seguridad ante lo que se hace aunado a una sensación de inconformidad constante que obliga a seguir buscando.

**Independencia:** Se relaciona con la autoestima; pues el ensayar formas y caminos diferentes de hacer y pensar presupone una afirmación tácita de la individualidad. Es la base del anticonformismo y la rebeldía.

**Tenacidad:** Toda obra creativa



que sea trascendente requiere de paciencia y trabajo constante, durante largos periodos de tiempo, por ello es necesario ser tenaz. No confundir la tenacidad y la paciencia con terquedad u obstinación (contrarias a la flexibilidad)

**Valor:** Se relaciona con la independencia y la tenacidad. Se origina del deseo de tomar riesgos, en la crítica de dogmatismos. Hace frente al bloque creativo que presupone el miedo al fracaso y la contradicción.

**Decisión:** El genio creativo, contrario a lo que se cree, no vive en una realidad alternativa fantástica, es en verdad agresivo en cuanto a sus principios y propuestas. Es la capacidad de pasar de la idea a la acción. Este

atributo es el motor que da lugar a la exteriorización del producto creativo.

**Ambición:** Es una fuerte motivación al logro; sin importar la naturaleza de las metas.

**Autocrítica:** Se refiere a evitar el conformismo a través de una rebeldía encausada hacia el mismo individuo. Supone un nivel de humildad y apertura a las opiniones externas e internas.

**Entrega:** Nace del amor por la obra, por la actividad en la que se desempeña el pensamiento creativo. Se reviste así la meta, con interés, cariño, entusiasmo y espíritu de sacrificio.

## 2.6 Implicaciones psicológicas de la creatividad.

Existen ciertas implicaciones psicológicas que conlleva la creatividad, por ser un proceso mental que puede transformar la percepción y la forma de analizar la información; entre ellas:

- **De fondo y forma:** es posible inventar cosas no existentes per se y es posible inventar formas diferentes de hacer las cosas. Se puede ser original en el contenido y esencia como en la forma y método.
- **Objetos e intangibles:** Se pueden crear artefactos y se pueden crear ideas, corrientes, sistemas, estilos, relaciones, actitudes, etcétera.
- **Pensamiento divergente:** El

pensamiento divergente (también se le llama pensamiento lateral) es la forma no lineal de alcanzar respuestas sin un camino trazado y sin un método definido.

- **Creatividad en la interpretación de la realidad** en su transformación; la primera se refiere a la esfera de las ideas, es la que ha dado origen a las mitologías, las teologías, la filosofía, las ciencias puras y las bellas artes. La segunda busca productos en el mundo físico y en la esfera social. Es la base de las ciencias aplicadas, la política, la tecnología, la educación y algunas expresiones artísticas.

- **Creatividad integradora:** Se refiere a la integración de todos

**TENACIDAD**




**Probablemente la característica personal  
más importante en el desarrollo creativo**



# Imaginación



Una de las características de la  
personalidad creatividad



los medios, habilidades y demás herramientas que llevan a la creatividad a buen término, es decir a la creación. La creatividad utópica, contrario a lo que algunos autores afirman, no existe; es más bien un remanente de la imaginación.

Además de estas virtudes que se requieren para el pensamiento creativo, existen también ciertas características intrínsecas a éste; que sólo son entendibles por medio de comparaciones entre el pensamiento lógico forma y el creativo.

El pensamiento lógico se mueve sólo si hay un camino en que moverse, el creativo **se mueve para crear caminos**

El pensamiento lógico se basa en la secuencia de las ideas; el creativo puede dar saltos entre estas.

El pensamiento lógico requiere que la primera idea y las consecuentes sean correctas, el pensamiento creativo puede no precisar de esto,

El pensamiento lógico utiliza la negación para bloquear bifurcaciones y desviaciones en la secuencia lógica de ideas, el pensamiento creativo toma todas las desviaciones de las ideas.

El pensamiento lógico utiliza las categorías y etiquetas de forma física, el pensamiento creativo prescinde de ellas.

El pensamiento lógico sigue los caminos más evidentes, el creativo los menos evidentes.

## 2.7 El proceso mental que conduce a la creatividad

La creatividad le ocupa al cerebro una gran parte de su tiempo activo; para llegar a la solución creativa de alguna cuestión, es necesario pasar por diferentes etapas mentales que conducen hasta la creación original. Este no es un método definido de pasos a seguir que conlleve a la creatividad, es más bien una forma inconsciente que formula ideas nuevas por medio de la creatividad, y es necesario mencionar que es sólo un modelo de cómo funciona, cronológicamente la búsqueda de la creación.<sup>13</sup>


Entre las etapas se encuentran:

1. El cuestionamiento.
2. El acopio de datos.
3. La incubación (frustración)

4. La iluminación
5. La producción.

1. El cuestionamiento. Consiste en percibir algo como un problema con posibles soluciones. Es idealizar una forma de ser o hacer, diferente de la que actualmente es. Es hijo directo de la inquietud y la curiosidad, de la reflexión, de lo que la superficialidad no ofrece. Es, sencillamente encontrarse con **una realidad diferente** a la aceptada como cliché. Está caracterizada por un periodo de perplejidad, de cierta ansiedad, de expectativa y de deseo de aventura. Es común que muchos individuos ante esta curiosidad y cuestionamiento se mantengan impasibles y sencillamente no generen nada. Thomas Alva Edison se planteó el cuestionamiento de mantener una vela en el vacío; ardiendo eternamente. Con ello

13.- Rodríguez Estrada, Mauro; Psicología de la creatividad; México 1992  
Forgothe, Austin; Creatividad: teoría y aplicación; México 1999




comenzó las investigaciones en trono a la bombilla eléctrica.

2. El acopio de datos: Acto seguido del cuestionamiento, se comienzan a buscar y atesorar los conocimientos afines con el objeto en cuestión; empapándose de información que arrojan los hechos. Se hacen observaciones sistemáticas, lecturas, entrevistas y viajes ilustrativos. Es necesario ser receptivo y escuchar atentamente; estar abiertos a todo tipo de dato que pueda servir, o no, en el proceso de la creación; pues muchas veces son útiles los datos inclusive no relacionados con el problema. Esta etapa se ve limitada por la autocensura en el acopio de información, pues es común discriminar la información que nada tiene que ver con el tema. La mente es la máquina con el poder de transformar y procesar; los hechos son su materia prima y combustible. Como una etapa intermedia, se anexa

una etapa, que muchos autores, por negligencia o romanticismo, excluyen: La etapa de frustración que es cuando la mente racional y analítica, la modalidad izquierda del cerebro, alcanza el límite de sus habilidades. Si anterior a esta etapa se encuentra una solución, muy probablemente será una solución generada en, lo que los psicólogos denominan, **fijación funcional**. Esta fijación funcional no es más que el llegar a una respuesta movidos por la fuerza de la inercia de la rutina: es la manera cómoda en la que generalmente se piensa. El mantener esta fijación constante en la resolución de problemas engendra un endurecimiento de las actitudes y cerrazón a las ideas nuevas. La frustración, generalmente conduce hacia un






cierto tipo de miedo, que es característico del pensamiento creativo; pues incita a la aventura y a continuar con la expedición mental. Stanley Kubrick, legendario cineasta inglés, conducía míticas investigaciones y acopio de datos en preparación para la filmación de una película. La investigación para "El resplandor" consiste de un manual de 2821 páginas que plasman la visión del director en cada escena.

3. Incubación: La incubación, generalmente es una etapa de aparente esterilidad y letargo, sin embargo es un momento de concentración, meditación y reflexión. Es la digestión inconsciente de las ideas. Es una etapa de soledad, pero de carácter productivo, cimentado primordialmente en la imaginación. Una de las características de esta etapa es que esta pasividad reflexiva,

se lleva a cabo en el inconsciente, donde se almacenan conocimientos y recuerdos que no son fácilmente accesibles desde la mente consciente. Es de notarse que, según los estudiosos de la cognición, todo recuerdo es **inconsciente hasta que se vuelva consciente**, y que menos del 1% del recuerdo total logra llegar al nivel consciente. Es entonces que el inconsciente tiene más datos a los que recurrir, que el consciente. El inconsciente puede almacenar sentimientos, sensaciones y demás datos no verbales, por lo que la forma en que comunica la veracidad de algo es más una sensación que un pensamiento lógico: a esta sensación le llamamos *intuición*. Esta intuición se basa en el conocimiento negado al consciente, por lo que es




prácticamente imposible fundamentarla por medios lógicos y verbales. Confiar en la intuición, es recurrir a la **sabiduría no verbal** e ilógica del inconsciente.

4. Iluminación: Iluminación, proviene del vocablo latín, *illuminaré* que significa, luz. Y al igual que la luz al final del túnel, la idea creativa invade e inunda la mente de un solo golpe. ¡Eureka!, exclamó Arquímedes. La intuición, en la iluminación, muestra el camino de una posible solución o hipótesis, combina ideas y conceptos que nunca habían estado relacionados en ningún punto. Está es la verdadera esencia de la creatividad; el poder recombinatorio de la realidad, es decir se unen dos conceptos nunca antes unidos por la mente lógica y dan lugar a un tercero completamente nuevo. "Es la reestructuración brutal del campo

perceptivo". Este momento está caracterizado por un sentimiento cercano a la euforia. Finalmente la iluminación, de brazos de la intuición, trae la solución al problema. Es de notarse que el tiempo del proceso de incubación está dividido por etapas de tensión y distensión intermitentes; y que la iluminación, generalmente ocurre en un momento de distensión, en un tiempo de tranquilidad y

relajación. Arquímedes encontró la forma de determinar si una corona era de oro o plata, por el desplazamiento del agua. Lo descubrió al meterse en una bañera. Newton logró descubrir la naturaleza de la gravedad al descansar bajo un manzano. Friederich Kekulé, descubrió la forma que tiene una molécula de benceno al dormir frente a una



chimenea. ¿A qué se debe que la iluminación se dé, generalmente, en etapas de distensión? A que la modalidad lógica analítica del hemisferio izquierdo del cerebro es relajada en estos momentos; la autocensura y el miedo a fracasar están de vacaciones. Es entonces que la modalidad intuitiva y no lineal del hemisferio derecho entra en acción y junto con ella todo el acervo de información del inconsciente. Soñar despiertos, contrario a lo que Descartes recomienda, es una forma efectiva de encontrar la creatividad. Es posible que ciertos retos creativos supongan más de un momento de preparación incubación e iluminación; el proyectar una estructura de ingeniería; el escribir una novela; el preparar un platillo o el diseñar toda la imagen de una empresa, por lo que el proceso creativo no termina en el

momento de la iluminación. Aún queda camino por recorrer.

5. Elaboración o producción: Es la verificación de la hipótesis o la realización física de la obra u aquella idea que la intuición afirma como correcta, es traducida al mundo de la lógica organizada; sea por medios verbales, tecnológicos, manuales o de cualquier otra índole. Obra creativa que no sea elaborada, no es expresada y por lo tanto no forma parte de la realidad; sencillamente no es creativa, pues no llegó a la *creación*; por ello es que acto creativo no expresado es una reminiscencia de la imaginación utópica. Es necesario pulir la idea cruda que se manifestó en la iluminación, para que sea capaz de ser entendida y comprendida por el entorno. Rodin

# MOTIVACIÓN intrínseca



Una Habilidad requerida para la creatividad



# ética



Debe de ser el timón  
que guíe a la creatividad

definió a la obra como “fruto de un acuerdo entre el espíritu y la mano”.


Para la realización de “mujeres bañándose”, la primera obra cubista de Picasso; el pintor plasmó todas las reglas estéticas de un movimiento en una sola pintura. Sólo le tomó poco más de 2000 bocetos encontrar el nuevo estilo.

El tiempo en el que estas etapas se llevan a cabo, son variadas dependiendo del proyecto y el individuo que lo lleva a cabo. Si bien este esquema simplificado del proceso de creación puede parecer sencillo, existen otros modelos que identifican estas etapas desglosándolas en etapas secundarias o sintetizándolas en grandes momentos de la creatividad.

## 2.8 Habilidades requeridas para la creatividad

La creatividad, contrario a lo que se cree, no es la habilidad mágica y etérea que permea todas las posibles manifestaciones humanas. Hay ciertos factores, que antes de limitarla, la definen. Generalmente la creatividad se manifiesta, preponderantemente, en la actividad predilecta del individuo -generalmente su profesión-, y por supuesto en la vida diaria y común, con la intención de resolver problemas. La creatividad, entonces crea un círculo virtuoso en torno a la actividad de mayor peso en la vida del creador; pues las necesidades que presenta la actividad, generarán soluciones creativas, y la creatividad sublimará al objeto de la actividad. Sin embargo para ello se requieren de ciertos factores; el principal se encuentra en la





imaginación; aptitud innata que todo ser humano trae como bagaje genético. Entendemos por imaginación al flujo de ideas irreales y extravagantes que surgen en la etapa de incubación creativa; esta habilidad, es utópica, desafiante y libre, siempre habrá de superar a la contradicción lógica y por ello ampliar la posibilidad hipotética. A pesar de ello, la imaginación aún se debate entre la espontaneidad y la racionalidad, a veces siendo víctima de la autocensura y la reprobación lógica. A pesar de ello la función de la imaginación es hacer que la abandone la tarea de dar lugar a ideas frescas, experimentando luego frustración al no poder definirse entre la racionalidad y la espontaneidad, para después sobrevenir la iluminación del momento creativo. Secundando esta noción de imaginación, otro de los factores necesarios para ser

creativo, es la habilidad aplicada en el propio ámbito de la actividad. Difícilmente alguien con escasos conocimientos de Física cuántica producirá ideas nuevas en este campo; igualmente alguien con escasa habilidad para dibujar no será capaz de generar conceptos originales en pintura. Este factor creativo es el que puede marcar la diferencia y hacer frente a los talentos desmesuradamente altos y bajos; entendiendo talento como la propensión natural para producir un trabajo trascendente en el campo de acción.

El tercer factor del que depende la creatividad, es la pasión con la que se aborde el tema a desarrollar. Psicológicamente, se le llama "motivación intrínseca" y es el impulso de hacer algo por el mero placer de hacerlo, contrario a la

motivación extrínseca, que incluye recompensas del mundo exterior; el salario, la complacencia, las calificaciones...

Este factor parece ser el más importante, pues no sólo es el que comienza el movimiento de los engranes del proceso creativo, sino que además es el que los mantiene en movimiento a todo lo largo de la travesía creativa.

Una aptitud también necesaria para la creación original es la persistencia. Este factor se deriva de la afinidad emocional que se tiene con el tipo de actividad que se realiza y permite que la creación se complete. Es una forma de obstinación movida por la pasión que se siente al realizar la actividad.

## 2.9 la personalidad creativa:

La creatividad, al igual que cualquier otra manifestación psicológica, tiene determinantes que surgen de las características de la personalidad del individuo, éstas características, vuelven a la creatividad, más que una atributo exclusivo de algunos, una capacidad generalizada y extendida en el ancho de la población.


Entre los factores determinantes de esta habilidad se encuentran:

**La edad:** Los estudios cualitativos acerca de la creatividad, arrojan que el punto de mayor creatividad en el ser humano se da en la madurez, de los 30 a los 40 años. Es cierto que surgen un sinnúmero de luminarias de forma precoz en la vida; y que muchos genios han visto su mejor momento en edades avanzadas, pero el general que arroja la

Creatividad








investigación cualitativa es que la creatividad llega a su punto máximo en esta etapa.


**Sexo:** En el mismo tipo de estudio cualitativa, se comparó la producción creativa entre hombres y mujeres; quedó tácitamente demostrado que ambos sexos poseen una capacidad creadora similar. La creatividad no es una función determinada, al menos en su desarrollo, por factores genéticos; es una habilidad innata, que depende de su desarrollo, las situaciones y realidades personales-culturales del individuo. Es por ello que no hay una diferencia demostrable en los estilos creativos entre hombres y mujeres.

## 2.10 Campos en los que la creatividad se puede desarrollar:

El campo de acción de la creatividad se extrapola a todas las actividades

humanas, simples, corrientes o profesionales, y aún a pesar de ello es posible discernir las acciones específicas a las que la creatividad les confiere frescura de forma valiosa para el entorno. Hay que recordar que el nivel de valor de la creatividad se define por el tamaño de círculo social al que afecta (de forma positiva, por supuesto); es por ello que las actividades que mayor trascendencia en las que la creatividad se desarrolla, coinciden perfectamente con las actividades humanas que tienen trascendencia alta.

- Las ciencias exactas, que buscan la verdad, a través de descubrimientos, experimentos, e interpretaciones.
  - Las artes, buscan la belleza a través de la percepción y la empatía de lo subjetivo.
  - Las ciencias sociales que buscan la bondad por medio de la ayuda, la
- 



comunicación, el servicio, etc. El diseño gráfico, en su definición más rígida se podría incluir como parte de este apartado de la actividad humana, pues busca resolver problemas específicos de comunicación.


Si bien esta es una simplificación con fines didácticos, es de notarse que todos los esfuerzos creativos que se hagan en las distintas áreas de acción del ser humano tienen que estar encaminados a alcanzar el nivel sublime de cada campo, como veremos en el apartado dedicado a la innovación.

Se ha llegado a teorizar que la creatividad debe de ser todo aquello que empuja a las innovaciones a llegar un punto de excelencia ética, en donde toda innovación que haya nacido bajo la falta de ética se puede considerar como un agente destructivo y por ende no creativo. Este es, desde el punto de vista del investigador, un precepto -si bien loable-

falto de rigor metodológico; puesto que convierte a la creatividad en un fin por si misma y no en un medio para ciertos fines.

Aclarando la afirmación anterior. La creatividad, si bien es una actividad intrínseca a la humanidad, no es una actividad separable de los grandes ramos de conocimiento humano; a saber: ciencias exactas, ciencias sociales, actividades artísticas y espirituales.

La creatividad funge como un agente que empuja a estos grandes galeones del saber hacia distintos puertos, haciendo las veces de viento navegable. El destino de la navegación dependerá de las intenciones del capitán-creador. Es conveniente recordar la definición de creatividad, como el proceso intelectual por medio del cual se generan innovaciones de valor, para alguien, en



ún momento temporal. Este postulado extiende a la creatividad una naturaleza subjetiva a través de la valoración de la innovación. **El valor es subjetivo** y por lo mismo distinto, en distintos individuos, en distintas sociedades, en distintos momentos. Ahora bien, conferirle la carga a la creatividad de tener una naturaleza ética en todo momento, está fuera de contexto; pues la creatividad es sólo la herramienta por medio de la cual las ramas del conocimiento avanzan, siendo menester de éstas procurar su estado sublime y alcanzar la dimensión ética. Es decir, la dimensión ética de las ciencias exactas, es la bondad; la de las ciencias sociales, es la verdad; la de las actividades artísticas, es la estética; la de las actividades espirituales, es la santidad. La creatividad no tiene una dimensión ética por sí sola, debe de ponerse en el contexto en el que surge, es decir la

innovación alcanzada por la creatividad debe de tender hacia la bondad, la verdad, la estética y la santidad. El estado más alto de la creatividad es la innovación y dependiendo de las intenciones del individuo creativo (por el valor subjetivo conferido a lo nuevo) será el peso ético de la creación. Así pues una innovación puede empujar hacia la dimensión ética de la rama del conocimiento en la que nació, o puede hacerlo en sentido completamente contrario. Adjudicarle a la creatividad una dimensión ética fuera del contexto de conocimiento en el que surgió, es ampliar de la que realmente tiene, es decir es elevar a la creatividad al rango de campo del conocimiento humano. Es como afirmar que el agua de riego, sin necesidad de semillas o tierra dará lugar a un brote vegetal. El binomio surgido de este

planteamiento quedaría algo así: 14

Sin embargo propongo una variación del polinomio para volverlo más integral: **Creatividad + Ética es Innovación tendiente a la Bondad, a la Verdad, a la Belleza o a la Santidad.** Con ello se le da su justa dimensión a la ética y se le reintegra a sus verdaderos campos de acción, convirtiéndola en línea guía preferible para la creatividad; que es anterior a la ética y cuyo peso ético dependerá de la calidad y profundidad humana del creador.

## 2.11 Efectos del pensamiento creativo.


Una vez que se ha alcanzado el momento de apogeo de la creatividad, surge lo que los psicólogos llaman el "momento blanco" y es cuando las habilidades personales del individuo están acordes con la actividad que habrá de realizar. En este momento de mente se **abstrae** y se **concentra** de forma casi total sobre la actividad que se realiza. Ocurre en el cerebro un estado mental mucho más relajado, pues todas las habilidades que no se emplean para realizar la empresa que le ocupa al individuo, son desactivadas, por decirlo de alguna forma. Surge entonces en la mente, el estado que la Filosofía Zen llama, "no mente", que es el actuar físico en un estado mental de ausencia. No ausencia espaciosa y vaga, sino más

14.- Sefcovich, Galia; Hacia una pedagogía de la creatividad; México 1990

Creatividad

65





bien una ausencia no prejuiciosa y libre. Una vez alcanzado este estado, querido lector, usted se dará cuenta de ello.


## 2.12 la paradoja del pensamiento creativo.

Si ha seguido la palabrería que he soltado a lo largo de esta tesis, se dará cuenta de que se ha hecho énfasis en que la característica del momento creativo, es una iluminación que está distanciada del pensamiento lógico. Pensará usted que toda esta palabrería, al intentar describir una habilidad no verbal e ilógica por medios verbales anula todo lo que se ha propuesto. ¡Qué más quisiera yo, poder hacer la tesis de forma enteramente gráfica y que usted la entendiera sin perder detalle!, sin embargo los medios de significación visual no han evolucionado tanto aún. Y no; el que yo plantee este concepto

ilógico y esquivo de manera verbal, no afecta la validez de lo que aquí se expone. Esta es la paradoja del pensamiento creativo, y no sólo del verbal y lógico. Es posible asir conceptos que escapan a la lógica por medios lógicos y viceversa. Esto da como resultado el desarrollo de una teoría que en materia de creatividad permite el desarrollo del pensamiento original desde un punto de partida rutinario.

## 2.13 Creatividad y diseño:

¿Cuál es la responsabilidad más importante del diseñador? ¿Qué esquemas mentales lo proclaman y obligan a erigirse como diseñador? Una analogía para ejemplificarlo mejor: El médico requiere, ante todo de un amor por la vida y la humanidad;




médico que no tenga esta convicción cae en la categoría de mercenario y, eventualmente, esta condenado al fracaso. Entonces, esta profesionalmente hablando, ¿Qué pasión interna construye al diseñador eficaz? ¿El gusto por el dibujo, la tipografía o cualquier otra rama del diseño gráfico? No; son demasiado escuetas y superficiales para definir el esquema de vida y visión que caracterizan al diseñador. En un ejercicio mental, personal y subjetivo, he descubierto que las dos pasiones y grandes motores que mueven al diseñador gráfico son la creatividad y el gusto por las cosas bien hechas; pasiones con las que el lector concordará, si al igual que yo, siente el llamado del diseño como estilo de vida.

¿Qué diferencia cualitativa tiene, entonces, el diseñador en comparación con cualquier otro profesionalista? Recordemos que muchos otros


profesionales hacen uso continuo de la creatividad como herramienta, el diseñador no tiene exclusividad sobre esta habilidad; sin embargo tiene que hacer uso consciente, constante y voluntarioso de este *modus operandi* para poderse proclamar como Diseñador (así, con mayúscula) y separarse del resto de los técnicos en arte final.

La utilidad de la creatividad; no es simplemente opcional, sino imperante en el desarrollo de la actividad de diseñar. Dicho todo lo anterior acerca de la creatividad, es competente acercarla al campo de acción del diseño; teniendo como base una pregunta inicial: ¿La creatividad es útil para el diseño? El primer objeto gráfico creado (tal vez las pinturas de la cueva de Lascaux que datan de hace 17000 años) fue concebido, muy probablemente bajo un



esquema creativo similar al que se utiliza en la actualidad. Primero un cuestionamiento, que probablemente habrá sido la preocupación latente del lenguaje por emerger, fuese para satisfacer fines didácticos, rituales o simplemente lúdicos. En una segunda instancia se pudo haber buscado un acopio de datos: desde observar los materiales que permitían generar pigmentos, pasando por el estudio intuitivo de las formas a representar. Después se habría tenido un proceso de incubación, buscando mentalmente la mejor composición o forma de plasmar la escena. Un momento de iluminación, en donde el artista prehistórico habría de encontrar la solución a sus predicamentos visuales: ¡Es posible plasmar la forma tridimensional en sólo dos dimensiones! Finalmente habría de pasar a la etapa de elaboración; con la cuál habría de dar salida a sus

necesidades de creación. Sin darse cuenta, aquel artista generó una creación de valor trascendente hasta nuestros días. Sin embargo el que la creatividad haya estado presente en la primera obra gráfica no significa que forzosamente siga formando parte del quehacer gráfico actual; se discernirá en este entorno a continuación. Ya se ha dicho que la creatividad tiene funciones para todo tipo de actividades humanas, pero ¿cómo ayuda concretamente al diseño la creatividad, en caso de que lo haga? Para responder estas preguntas es necesario remontarnos al inicio, definiendo al diseño por lo que es: “Profesión consistente en resolver problemas de comunicación relativos a productos, conceptos, imágenes y organizaciones de forma original y precisa”<sup>1</sup>. La definición del diseño incluye términos que remiten




directamente a la creatividad; simplemente de forma explícita se dice que el diseño debe ser "original"; la creatividad es un medio para generar ideas y conceptos originales. De forma implícita, se incluye a la creatividad en el diseño gráfico en la "resolución de problemas de comunicación"; como ya se ha visto la creatividad es una forma de resolver problemas; pero también lo es el pensamiento lógico consecuente. ¿Qué diferencia puede aportar un diseñador a la resolución de un problema de comunicación, qué un ingeniero o un médico no pueda? Dos principales diferencias: La capacidad de comunicar a través de un lenguaje específico, las imágenes, y verter la solución con una resolución innovadora. Ambas prácticas las prevé la creatividad como requerimientos para alcanzar la originalidad, bajo los conceptos de "habilidad" y "originalidad"

respectivamente. Es obvio que la creatividad y el diseño van de la mano. Más allá de las implicaciones conceptuales que puede tener la creatividad en el diseño. Las verdaderas aplicaciones prácticas son evidentes en el desarrollo mismo de la profesión.

El diseño, al ser un vehículo para la comunicación visual, las reglas generales de la comunicación le atañen de forma específica. La función principal y el momento más sublime de la comunicación es la persuasión del receptor en el esquema comunicativo. Es entonces que la función principal del diseño gráfico, es la persuasión, ya sea para incitar a la compra, para abrir una revista, para dar la imagen de seriedad en torno a una empresa, de calidad en torno a un producto y un largísimo etcétera. La persuasión se puede lograr por infinidad de medios y





caminos; no por nada es el motivo de una carrera profesional completa; a pesar de esto, la creatividad muestra un sinfín de soluciones para dar salida a esta necesidad, por dos principales razones:


1.- Una solución gráfica o lógica llamada fijación funcional o lógica rutinaria, no sólo pasará desapercibida, sino que además, en el peor de los casos desaparecerá en el tedio y aburrimiento de lo común.

2.- una solución gráfica creativa apelará a la mente no verbal y muy probablemente tenga éxito en resonar, recordar y/o persuadir.

¿Por qué una solución creativa tiene más facilidad de permanecer en la mente y cumplir con el objetivo que se marca el diseño? La respuesta es sencilla: los planteamientos creativos, apelan al pensamiento creativo de quién los recibe. De la misma manera que los planteamientos lógicos apelan a la parte

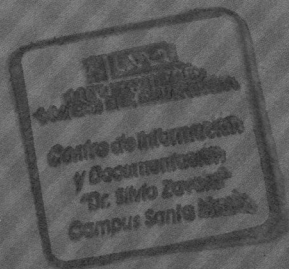
lógica de la mente. Un ejemplo claro, un crucigrama es un planteamiento lógico verbal que apela a la parte lógica verbal de la mente para su resolución y desarrollo. Representa un reto para su hemisferio cerebral izquierdo; al igual que realizar algún deporte presupone un reto a su inteligencia cinética, pues le exige a esta inteligencia. Ambas actividades dan como resultado un entretenimiento, que no es otra cosa más que arrojarle retos a las diferentes inteligencias. De la misma manera, un planteamiento creativo, como observar una pintura no vista antes, representa un reto para la parte creativa del cerebro.

El momento que acompaña a la iluminación creativa y la euforia que le produce a su autor, pueden ser extrapoladas a un receptor al momento de la comunicación. Entonces el súbito

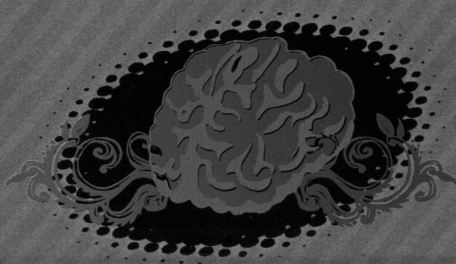


cambio de conocimientos que representa está iluminación transmitida, hace que en la mente del receptor se quede grabado el nuevo concepto, idea o imagen. El hecho es indiscutible: la creatividad le confiere poder al diseño; y para muestra no hace falta más que conocer los proyectos gráficos reconocidos con galardones; la gran mayoría tiene un alto nivel de pensamiento creativo. Si bien no hay una fórmula definida para el desarrollo creativo de cuestiones gráficas, existen un amplio espectro de figuras estéticas que ayudan a conferirle originalidad a las creaciones gráficas. Entre estas, las más importantes y de mayor uso, son las figuras retóricas; pues todas ellas, de manera formal dislocan conceptos estáticos en pos de una mayor resonancia estética. El desarrollar cada una de ellas es motivo de una investigación exhaustiva y de extensión notable, por lo que sólo se habrá de

hacer esta escueta mención acerca de ellas. Es cierto que son herramientas creativas concretas, pero el simple hecho de mencionarlas servirá como inicio para aquél interesado en éstas y evitará el desviarnos del tema que compete. Por ello, es preferible sólo hacer mención de ellas.



**Fin del Segundo  
capítulo**





# EL CAPITULO METOPUESTO PROPUESTO

# Método Propuesto

3.1 Bloqueadores de la creatividad

3.2 Destruir los bloqueos creativos

3.3 Imaginación como restauradora de la capacidad creativa

3.4 Destruir los bloqueos creativos emocionales

3.5 Potenciando la creatividad

3.6 Actitud de apertura/  
Sensibilización

3.7 Ejercicio propuesto para potenciar esta actitud

3.8 Deseo de plasmar la experiencia adquirida/Reflexión

3.9 Ejercicio propuesto para potenciar esta actitud

3.10 Ejercicios propuestos para potenciar las características de esta actitud

3.11 Pérdida del contacto con la realidad/compromiso con el

crecimiento personal

3.12 Ejercicio propuesto para potenciar esta actitud

3.13 Jugar combinando y recomblando la experiencia

3.14 Ejercicio propuesto para potenciar esta actitud

3.15 Ejercicios propuestos para potenciar las características de esta actitud

3.16 Relajación momentánea/  
Toma de contacto con la realidad

3.17 Análisis  
Conceptual/Autoevaluación

3.18 Quietud e introspección/  
Gestación física

3.19 Generación/Habilidad o conocimiento adquirido

# Método Propuesto

## 3.1 Bloqueadores de la creatividad:

“La creatividad es el movimiento natural cuando todo lo demás está bien”  
Roger Sperry

Antes de continuar con la enumeración de los pasos necesarios para generar la creatividad, es conveniente encontrar cuales son los bloqueadores más comunes que restringen el quehacer creativo.

Un bloqueo puede definirse como energía negativa, que impide la expresión, la comunicación y la creación. La patología y dinámica en la que surgen estos bloqueos dentro de la personalidad del individuo, responden a preceptos que no habrán de ser estudiados en esta tesis, baste decirse que los bloqueos responden, dependiendo de su origen, a diferentes formas de actuar. De allí se desprende su clasificación:

- Bloqueos cognoscitivos: Se dan al manifestarse trastornos en algunas aptitudes intelectuales del aprendizaje, como serían la dislexia, el déficit de atención, el retardo mental, etcétera.

- Bloqueos físicos: Son aquellos producidos por las dolencias corporales, sean enfermedades, deformidades o adicciones; que impiden el buen desarrollo de alguna actividad.

- Bloqueos emocionales: Se manifiestan por medio de actitudes de ansiedad, inseguridad y temor; son construcciones psicológicas propias de las experiencias negativas

- Bloqueos culturales: Se manifiestan en las normas y valores de la sociedad en un momento histórico dado y que se transmiten por medio de la educación y el inconsciente colectivo.

De entre todos estos bloqueos, los dos primeros se obviarán, pues los bloqueos cognoscitivos presuponen un universo diametralmente diferente al tratado en la tesis y los bloqueos físicos, suponen

# Método Propuesto

una investigación clínica, más que cualitativa del quehacer creativo. De esta manera, los bloqueos que nos conciernen son los emocionales y los culturales.

Los bloqueos culturales, como ya se definió, son aquellas trabas en el proceso creativo que surgen de los paradigmas y de las estructuras consideradas como "correctas". En este aspecto, el bloqueo cultural surge de manera cotidiana en la educación formal a lo largo de la vida.

Históricamente, la educación ha tenido una nota imperantemente intelectual y siempre basada en los preceptos de la lógica, dejando de lado el crecimiento intelectual divergente y creativo. Este mal actuar de la educación puede encontrar sus orígenes en la lateralidad del cerebro humano y en el valor desmedido que se le da al pensamiento consecutivo o lógico. La educación no ha excluido de su modelo de acción al pensamiento divergente por tiranía, sino más bien, al ser la educación formal, una institución cultural basada

en el esquema de pensamiento lógico; es más eficiente, a nivel comunitario, generar respuestas correctas, en contraste con respuestas arriesgadas. De ahí que todo el actuar de la docencia este encaminada a potenciar el pensamiento que encuentre las respuestas correctas, lógicas y prácticas, desechando todas las demás como incorrectas y por lo mismo como malas. Roger Sperry logró demostrar, siguiendo una muestra demográfica de niños en edad escolar, que los pequeños de 4 años tenían una capacidad creativa mucho mayor a la externada por ellos mismos a la edad de 9 años; y que con cada año que pasara decrecía de manera constante, aunque su capacidad intelectual y motriz aumentaba exponencialmente; logró determinar que el único factor al que se podía atribuir tal fenómeno, era el modelo de educación al que estaban sometidos los pequeños. La historia en este aspecto no ha evolucionado mucho y aún hoy es factible ver en muchas instituciones escolares el que los

## Método Propuesto

ejercicios propios activadores del potencial creativo se tomen como meros desvaríos y como actividades opcionales para la distracción.

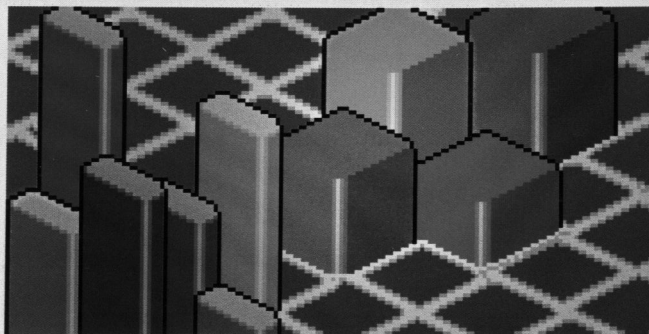
En este mismo tenor, siguiendo la forma en que la educación moldea a la sociedad, encontramos la forma individual del bloqueo provocado por la educación eminentemente lógica: el perfeccionismo.

En esta sociedad altamente lógica, no hay cabida para los errores y por extensión, no hay lugar para la experimentación de nuevas formas y modelos; de ahí que se busque evitar las equivocaciones de forma inmisericorde y que los errores se reprueben constantemente, creando con esto en el individuo un perfeccionismo, que a la larga, da como resultado una rigidez intelectual caracterizada por un apego a las formulas de acción correcta.

Internamente en el individuo surge la autocensura, reminiscente del maestro exigiendo la respuesta correcta, y con ello se mata el impulso creativo

individual. “Es demasiado obvio”, “Es muy tonto”, “No es correcto” son formas que adopta esta actitud rigurosa; timón del perfeccionismo.

Los bloqueos emocionales son todos aquellos obstáculos que el carácter y la formación de la personalidad dejan como residuo propio de las experiencias



vivenciales, generalmente negativas. Estos bloqueos son productos de las actitudes y formas de protección que la psique humana adopta para evitar ser dañada; por lo cual son fenómenos individuales e internos, a diferencia de los bloqueos culturales, que son comunitarios y extendidos en la



# Metodo Propuesto

sociedad. Es menester mucho más complejo siquiera bosquejar los principios de los bloqueos emocionales, pues puede haber tantos como individuos sobre la tierra, y un intento por comprenderlos es un esfuerzo titánico que dejamos para ciencias más afectas a este campo del conocimiento; concretamente a la psicología.

En este aspecto baste mencionarse, en las palabras de Sperry que abren este capítulo, que la creatividad es el movimiento natural cuando todo lo demás está bien; es decir, la creatividad sólo podrá ser engendrada cuando se han satisfecho las necesidades humanas primordiales, incluyendo la confianza, el autoestima, la libertad y el respeto. De lo contrario, la mente no podrá enfocar su potencial para generar respuestas creativas a los planteamientos que se le proponen; en vez de ello el individuo vacilará en la manera de hacerse satisfacer las áreas que tiene subdesarrolladas. De esta forma es factible afirmar que el

desarrollo de la creatividad exige del crecimiento humano; generando en el individuo un círculo virtuoso que permea su forma de ser y de hacer.

## 3.2 Destruir los bloqueos creativos

Los bloqueos creativos, al igual que todos los aspectos de la consciencia humana pueden ser transformados y cambiados para bien. En este aspecto es posible afirmar que los bloqueos pueden ser erradicados, y que para comenzar con una actitud creativa hacia el campo de acción es necesario desprenderse de estos, pues funcionan como lastre en el pensamiento divergente.

De primera mano es necesario encontrar y vislumbrar todos aquellos factores que bloquean el crecimiento creativo; esto debe de ser hecho desde la individualidad y siendo coherente y realista con el propio ser; en un segundo término es necesario volverse consciente de las limitaciones y capacidades reales; así como de las metas que se desean alcanzar. Estos ejercicios de introspección tienen la

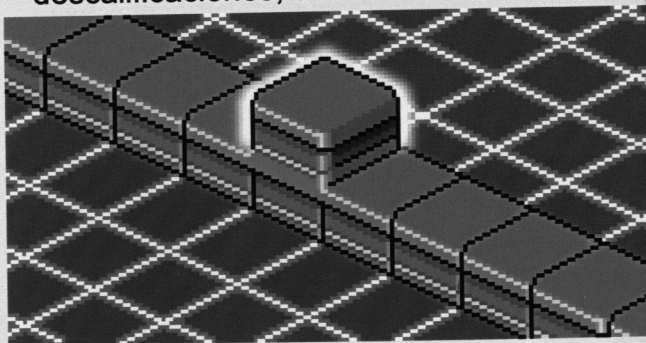
# Método Propuesto

finalidad de crear en el individuo la capacidad de la autocrítica y de proyección mental, haciendo conscientes los bloqueos creativos existentes.

Los bloqueos creativos de orden cultural pueden ser fácilmente derrumbados comenzando por "censurar" la autocensura. Esto es evidenciar que hay más de un camino para llegar a la respuesta correcta, que puede haber más de una respuesta correcta y que pueden existir respuestas "incorrectas" que aporten una luz nueva al problema en cuestión. Esto no quiere decir que toda respuesta alcanzada deba de ser implementada como solución a un predicamento, es más la manera para evitar seguir acallando la voz interna que clama por la inventiva. De aquí es posible determinar una manera de abrir (individualmente) los candados que presuponen los bloqueos culturales; se explica a continuación.

## 3.3 Imaginación como restauradora de la capacidad creativa.

La imaginación es el último reducto del ser humano para defenderse de una realidad avasalladora e intimidante. Es en la imaginación en donde el ser humano puede, sin temor a reproches y descalificaciones, dar rienda suelta a la



fantasía. En este aspecto la imaginación es la última trinchera y el único espacio de verdadera intimidad que posee el hombre. Todo el mundo (con algunas excepciones) posee imaginación, aún a pesar de que es común escuchar las afirmaciones de lo contrario: "No tengo imaginación",

# Método Propuesto

“¡Qué imaginación tienes!”. La imaginación, como el mismo vocablo lo indica es la capacidad mental de almacenar y manejar imágenes; imágenes que no necesariamente tienen que ser nuevas y deslumbrantes (como generalmente se cree), sino que sirven como un ancla en la realidad, tomando el lugar del significado en el trinomio que conforma al signo. Así pues las imágenes mentales que conocemos como significados y que corresponden a una forma significativa convencional (palabras o iconos) dan lugar a la herramienta con la que nos regimos en una realidad manejada por signos. La imaginación administra estas imágenes que respaldan a la realidad individual, convirtiéndose ella misma en el puente entre la realidad y la abstracción mental en signos. La imaginación esta presente en todos los individuos, con excepciones esporádicas que son fenómenos médicos renuentes. Es entonces que habiendo demostrado que la imaginación es una cualidad

intrínseca al ser humano y que se desarrolla en un espacio individual e íntimo podemos llegar a afirmar que en el ámbito personal, fantasear es un derecho inalienable. Esta afirmación tiene la intención de crear en el lector la concepción de que la única censura existente es la que ocurre en el exterior del individuo. La autocensura es el peor atentado que se puede cometer en contra de la creatividad; matar en forma repetida, las ideas dentro de la cabeza misma, poco a poco conduce a la fijación funcional, esto es, resolver todos los problemas con las mismas soluciones que se han probado efectivas en ocasiones anteriores. De esta manera es posible definir dos tipos de imaginación:

- No creativa: es aquella imaginación que vierte en la mente consciente imágenes sin control alguno. Un momento de imaginación no creativa es el soñar despiertos en torno a algún tema sin función o propósito alguno. Una forma común de esta imaginación es la aprensión que surge de probables

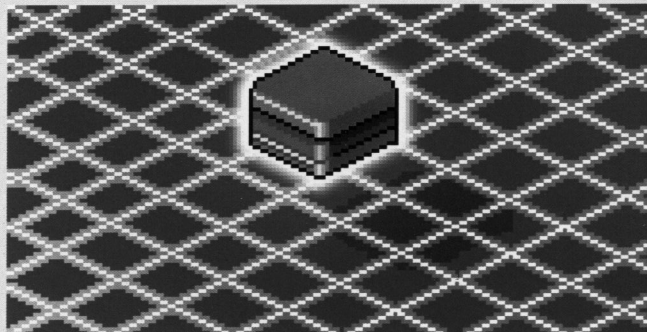
# Método Propuesto

reveses; también conocida como preocupación. Esta imaginación se considera como no creativa porque no requiere de un esfuerzo y no hay un control en la afluencia de imágenes.

- Creativa: La imaginación creativa es la ejercitación de las imágenes mentales por medio de la asociación libre controlada, esto significa que las imágenes que afluyen en la mente tienen una finalidad y se toma consciencia de ellas. Las fantasías de cualquier índole pueden caer en esta clasificación, sin embargo el concepto de imaginación creativa quedará mejor ejemplificada por medio de una reclasificación de las imágenes manejadas.<sup>15</sup>

1. Imaginación creativa especulativa: Permite ver algo que nunca antes se ha contemplado, basándose en las experiencias antes adquiridas. Imaginar lugares que nunca se han visitado, situaciones que no se han vivido, sabores que no se han probado
2. Imaginación creativa reproductiva: Permite recrear cosas y situaciones de

manera deliberada. Es un proceso similar al recuerdo, pero depende de una asociación deliberada de experiencias pasadas. Es la culpable de las memorias implantadas, en donde la imaginación se encarga de llenar los vacíos de un recuerdo, tomándolos como ciertos.



3. Imaginación creativa de visualización estructural: Es la manera de construir formas tridimensionales de forma deliberada. Esta capacidad de la imaginación requiere de un apartado especial, pues la mayor parte de la información del entorno (90%) es percibido por el sentido de la vista. Esta

# Método Propuesto

imaginación maneja las abstracciones más simples que la mente puede entender: los volúmenes.

Coincidentemente, tiene paralelismos asombrosos con el desarrollo de la inteligencia visual y es evidente la importancia de esta capacidad para el diseñador gráfico.

La imaginación es uno de los primeros escalones a subir antes de llegar a la creatividad pues da las bases para la asociación de ideas y la capacidad de profundizar o extenderse en una idea. Para ello se propone un ejercicio de visualización:

Visualice un árbol, su posición relativa frente a él y el punto de vista desde el que le ve. Imagine su tamaño y la forma de las ramas y las hojas, su textura y su color. Profundice en la visualización e imagine la temperatura del ambiente, el olor que flota en el aire, la temperatura del ambiente, etcétera. Para profundizar debe de concentrarse en aspectos concretos de la imagen. Para extender la visualización debe de poner mayor

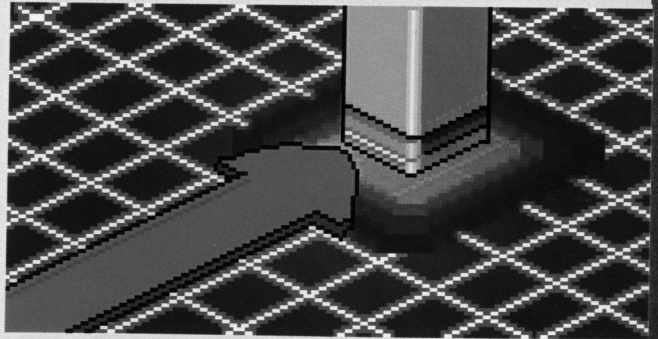
atención a los elementos accesorios de la imagen: Extienda la visualización e imagine el entorno en el que se encuentra el árbol, ¿Es un bosque, un jardín o algo más? Imagine qué ha ocurrido en ese lugar y cuándo. Vaya aún más allá e imagine a la gente que ha pasado frente al árbol e intente imaginar la historia personal de cada uno de los transeúntes. Entre más se aleje del inicio de su visualización más extendida estará, mientras más se concentre sobre un solo aspecto de las visualización más profundizará sobre ella.

El ejercicio de visualización, con sus estados de profundización y extensión permiten retomar la capacidad de visualización imaginativa que sirve como un principio para el ejercicio creativo; la profundización y la extensión permiten la sensibilización hacia lo particular y lo general respectivamente. Es de notarse que las personalidades altamente creativas nunca perdieron el contacto con su imaginación y siempre se procuraban algunos momentos de

# Método Propuesto

imaginación consciente y controlada. Ahora un ejercicio para activar la imaginación de visualización estructural que le hará entender de mejor manera la naturaleza visual de esta capacidad: Imagine un cuerpo complejo; es decir compuesto por varios cuerpos volumétricos unidos. Imagínelo visto desde todos sus ángulos, mentalmente cheque que todas sus piezas encajen en los puntos en donde cambia de plano. Una vez que tenga la construcción de su cuerpo completamente visualizada, imagine que es un cuerpo hueco, es decir que es una simple coraza de algo. Después rellene, mentalmente, su construcción con formas geométricas que embonen en el interior de su construcción. Otras técnicas de visualización volumétrica pueden ser el desarrollo de sistemas de engranajes mentales y determinar hacia que lado gira cada engrane y que velocidad tendrán dependiendo de su tamaño. O el de hacerse llegar un juego de Lego mental (!) con el que pueda crear figuras con piezas mentales.

Estos ejercicios tienen la intención de hacerle participe consciente de su poder imaginativo; aún no del proceso creativo. Sin embargo lo mínimo necesario para embarcarse en la creación como tal es tener una imaginación completamente funcional y libre de inhibiciones.



## 3.4 Destruir los bloqueos creativos emocionales

Los bloqueos creativos emocionales, tal vez sean los más difíciles de abrir, debido a que se encuentran formando parte de mecanismos psicológicos de defensa que hacen frente a vivencias

# Método Propuesto

*non gratas* y por ello son parte de las herramientas que tiene el ser humano para defenderse de su medio. Debido a la naturaleza de tales bloqueos y a la particularidad que presentan al estar inscritos en una realidad personal; me declaro incapacitado para ofrecer algún ejercicio que pueda superar estos miedos, ansiedades y angustias. El individuo que busca engendrar la capacidad creativa en su ser, deberá de someterse a un exhaustivo (a veces duro) proceso de autocrítica para desenmascarar estos bloqueos creativos y poderles dar una salida conveniente y sana. Puesto que este ejercicio debe de realizarse en el ámbito personal no es este el medio para acercar posibles soluciones, tanto por mi incompetencia en el medio, como por el tema que nos ocupa; sin embargo puedo ofrecer (a riesgo de desviarme del centro de la investigación) siete máximas en este aspecto de Abraham Maslow :<sup>16</sup>

1.- La autorrealización significa vivenciar plenamente,

desinteresadamente, con concentración total.

2.- La vida es un proceso de elecciones sucesivas. Esto equivale a la capacidad de tener libre albedrío, lo cual significa la libre capacidad de ir por un camino o por otro de manera continua.

3.- La autorrealización es hacer de la vida un proceso que se actualiza constantemente.

4.- En la duda optar por ser sinceros. Mirar dentro de uno mismo implica responsabilidad. Cada vez que uno se responsabiliza, hay una realización de si mismo.

5.-Derecho de elección. No se puede escoger sabiamente para toda una vida, a menos que uno se atreva, en cada instante de la vida, a escucharse a sí mismo, a su propio ser interior y a mantener la calma.

6.- Es necesario usar la propia inteligencia, estudiar y preparase para alcanzar una meta, y tratar de ser tan buenos como se pueda.

7.- Las experiencias cumbre son momentos transitorios de

# Método Propuesto

autorrealización. Debemos dejar que el gozo nos sorprenda, pero debemos preparar las condiciones para que las experiencias sean probables.

8.- Descubrir quién es uno; qué le gusta; qué es lo bueno y lo malo; hacia donde va y cuál es su misión. Abrirse para sí mismo significa desenmascarar a la patología, identificar las defensas y después encontrar coraje para renunciar a ellas. Es doloroso pero vale la pena.

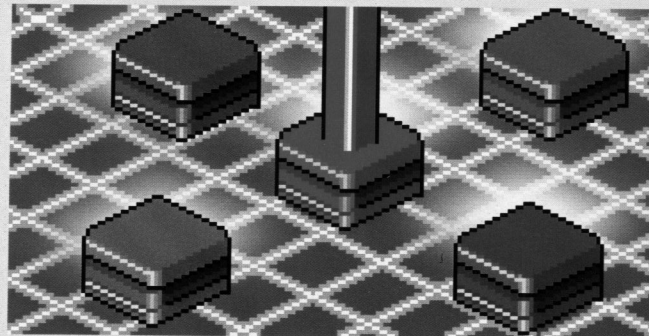
## 3.5 Potenciando la creatividad

El proceso creativo puede ser definido por medio de etapas temporales consecutivas que implican diferentes estados de la actividad creativa.

Haciendo un recuento de estas etapas creativas podemos enumerar:

1. El cuestionamiento
2. El acopio de datos
3. La incubación
4. La frustración
5. La iluminación
6. La producción.

Teniendo este esquema en mente, nos habremos de enfocar en cada una de estas etapas para potenciar las aptitudes necesarias para llevar a buen término cada momento de la creación. Es necesario hacer hincapié que la creatividad es una herramienta que tiene su inicio como un impulso de la



actitud conferida a la actividad a realizar. Los esfuerzos por potenciar la creatividad serán estériles si no existe, mínimo, un interés profundo por el campo de acción de esta herramienta, que en este caso se trata de la generalidad que cubre el diseño gráfico. Las etapas de los momentos creativos



# Método Propuesta

tienen cierto paralelismo con actitudes personales, que de ser seguidas de manera consecutiva, generaran un mejor desarrollo en la acción de la creatividad. Estas actitudes personales son:

1. Actitud de apertura nuevas experiencias/Sensibilización
2. Deseo de plasmar la experiencia adquirida/Reflexión
3. Perdida del contacto con la realidad/Compromiso con el crecimiento personal
4. Jugar combinando y recomblando la experiencia/Iluminación
5. Toma de distancia/Visión general
6. Relajación momentánea/Toma de contacto con la realidad
7. Análisis conceptual/Autoevaluación
8. Quietud introspección/gestación física
9. Generación/habilidad o conocimiento adquirido

De esta manera podemos encontrar que a la par con los momentos

temporales previstos por la creatividad hay modelos de actitud; ambas acciones fomentan y dan origen al momento y a la actitud con la que se relaciona, siendo difuso en donde una actitud fomenta un momento, o en donde un momento fomenta una actitud.

## 3.6 Actitud de apertura/Sensibilización

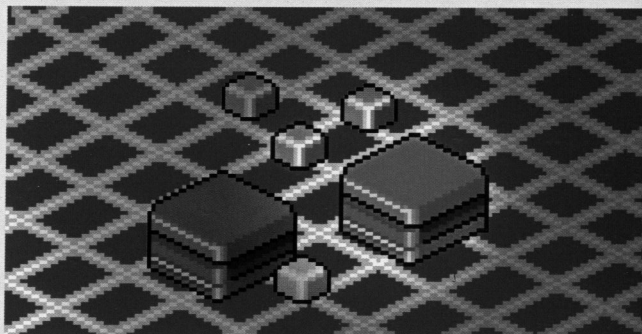
La actitud de apertura a nuevas experiencias se refiere a estar dispuesto a experimentar vivencias no comunes con el estilo de vida; sensibiliza, pues crea un acervo de experiencias, que con el debido juicio darán lugar a una manera de entender la realidad libremente. Esta actitud es paralela al momento de cuestionamiento y fomenta el acopio de datos. A su vez el cuestionamiento fomenta a la actitud de apertura para un nuevo acopio de datos; generando una dinámica estable. La apertura evita el endurecimiento de los esquemas mentales y por ello funge como una vacuna contra la fijación funcional, enemiga de la creatividad. De

# Método Propuesto

la actitud de apertura se desprenden ciertas características de la personalidad creativa, como son ingenuidad o contacto con la capacidad asombro, versatilidad y tolerancia a la ambigüedad; así como también una inteligencia inquisitiva.

La actitud de apertura es una de las más sencillas de potenciar, para ello sólo es necesario realizar aquellas cosas que de manera ordinaria no se llevan a cabo en la vida diaria. Desde ir a lugares que antes no se han visitado, escuchar música que no se conoce, probar platillos diferentes, leer escritos no comunes, recorrer rutas no frecuentes. La finalidad es evitar caer en la rutina mecánica; y aún dentro de la rutina es factible tener apertura ante las actividades comunes. Esta actitud habrá, poco a poco, de dar pie a 2 hechos principales: la creación de un gusto personal, que llamamos sensibilización y una desvalorización de los propios errores, esto es, perder el miedo a la equivocación.

3.7 Ejercicio propuesto para potenciar la actitud de apertura. Observar y analizar cualquier forma de comunicación visual; que no frecuentes o no domines. Es decir, si no tienes afición por la ilustración, la tipografía, o el diseño editorial, date a la tarea de buscar y analizar ejemplos de esa



actividad que sea extraña para ti. Vuélvete consciente de por qué no es una rama del diseño que gustes o frecuentes. Aquí lo importante es generar un juicio en torno a esa actividad que no sea común, dando lugar a un gusto (o disgusto) personal. Con estas opiniones bien fundadas,

# Método Propuesto

inconscientemente generaras una sensibilidad más amplia en torno al desarrollo de tus habilidades gráficas. Ejercicios propuestos para potenciar las características de esta actitud.

- Ingenuidad: La ingenuidad se refiere a la capacidad para asombrarse; es recuperar una parte del niño interno. Para potenciar esta característica; en torno a cualquier construcción visual, encuentra los puntos positivos que posea. No importa que sea una creación de poca calidad. Permite que te sorprenda las bondades que pueda tener. Si no llegases a encontrar ninguna fuérsate a hallar alguna. Esto permitirá que poco a poco todo aquello que salte a tu vista provoque que encuentres las bondades y pronto las sorpresas en cada construcción.

- Tolerancia a la ambigüedad y disminuir el miedo al error: Se busca debilitar el paradigma de lo correcto/errado, propiciando la cohabitación de conceptos ambivalentes. Un buen ejercicio es plantearse el reto de engendrar un

número elevado de representaciones visuales de algo. Un animal, una persona, un artefacto, lo que sea. La única limitante es que deben de ser hechas en un mismo pliego de papel y con algún material indeleble. Entre mayor sea el número de representaciones cualitativamente diferentes, menor será el miedo al error y mayor la tolerancia a la ambigüedad. Esto con la finalidad de entender que es posible representar las cosas desde diferentes perspectivas, sin que una tenga el calificativo de correcta o incorrecta, sencillamente representa a algo. El medio indeleble con el que deberán de ser dibujadas o trazadas tiene la finalidad, no de evitar los errores, sino de entenderlos como parte del proceso de creación; eliminando con ello la autocensura.

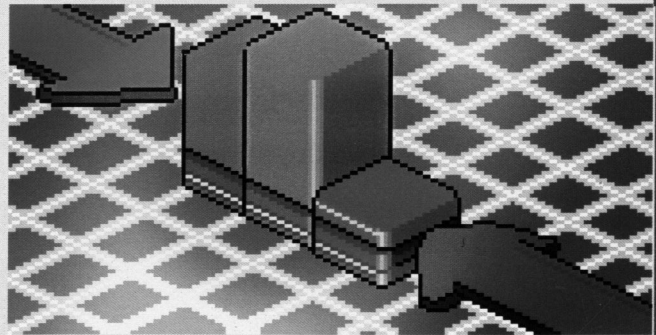
# Método Propuesto

## 3.8 Deseo de plasmar la experiencia adquirida/Reflexión.

El deseo de plasmar la experiencia adquirida se refiere a la característica de actitud que tiene que ver con la realización de las cosas; si bien no se trata de llevar a cabo la creación, es el inicio de la planeación de cómo completar un proyecto. Esta actitud corresponde al momento creativo de la incubación; pues conlleva un momento de profunda reflexión en el cual se sopesa la factibilidad y la disposición de completar un objeto creativo. Esta actitud puesta sobre el momento de la incubación funcionará como un motor dialéctico en el que la contraposición de los deseos por plasmar serán puestos a prueba con las trabas racionales que la reflexión vaya descubriendo. Poco a poco, el deseo de llevar a cabo la creación empuja cada vez más hacia el precipicio que supone la acción y por su lado la reflexión tratará de frenarle para evitar caer en el error. Este enfrentamiento interno generará el suelo fértil para que surja la idea

creativa. Así la información obtenida durante el acopio de datos obtendrá un valor funcional, que será determinado por el deseo de hacer algo con ese conocimiento; confrontándose siempre con la reflexión racional; incubando una idea creativa.

Las características psicológicas propias de esta actitud son:



- Expansión de ideas: El constante deseo por llegar a concluir la obra, permite que la mente experimente diferentes caminos antes de llegar a la respuesta más adecuada.
- Ambición: Es la motivación al logro; de la misma manera es la característica que permite vislumbrar nuevos

# Método Propuesto

horizontes.

- Entrega: Surge del amor por la obra o creación; su más alto nivel es el sacrificio (de tiempo, esfuerzo, dinero, etcétera) con que se reviste la obra.

## 3.9 Ejercicio propuesto para potenciar el deseo de plasmar la experiencia adquirida y la reflexión.

El deseo de plasmar, es uno de los más difíciles de potenciar, pues se trata de un rasgo de actitud que requiere de la motivación intrínseca, propia del amor que se le aplique a la creación. Es, en pocas palabras, similar a pedir enamorarse de manera consciente; empresa casi imposible si se desea realizar por medios racionales. Es por ello que las características propias de esta actitud tienen que ver más con la pasión que permea a la actividad creativa. Sin embargo puedo arriesgarme a proponer algunos ejercicios que den apertura a esta actitud. Para ello es necesario realizar

ejercicios mentales que impulsen un esquema de pensamiento tendiente a la acción. Es recomendable que se comience por imaginar de qué manera cierto tipo de conocimiento (matemático, plástico, o de cualquier otra índole) puede ser aplicado al desarrollo de algún proyecto gráfico. Reflexionar sobre la manera en que este conocimiento pueda ser llevado a un medio gráfico sería la manera ideal por medio de la cual se sopesa la factibilidad del proyecto y lo que dará el enfrentamiento racional y emocional propio del momento creativo. El deseo de plasmar las experiencias debe de ser una actitud siempre presente en los diseñadores.

## 3.10 Ejercicios propuestos para potenciar las características de esta actitud.

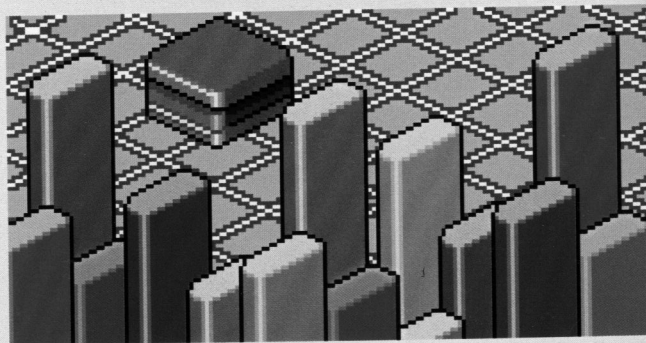
- Expansión de ideas: esta característica hace referencia a la facilidad que el pensamiento creativo posee para llevar las ideas más allá de donde surgieron. Es ampliar la idea o

# Método Propuesta

profundizar en ella. Un ejercicio excelente para potenciar esta característica consiste, al estar frente a una creación, buscar nuevos caminos por los que se pueda recorrer el sistema que propone la creación. Si se trata de una película, imaginar cómo sería una secuela; si es una pintura, cómo serían las composiciones de otras imágenes de la misma serie; si se trata de un logotipo imaginar como debería de ser la imagen completa de toda la marca. La finalidad es no permanecer inmutable ante cualquier propuesta visual que el medio pueda lanzar, sino por el contrario, ser proactivo y con las herramientas de la imaginación buscar movimiento en una creación, que de otro modo, sería estática. Esto dará como resultado que la mente se acostumbre a "ver" las irrealidades que acompañan a cualquier propuesta visual y con ello dar lugar a un deseo de plasmar las ideas concebidas.

- Ambición: contrario a lo que se puede suponer, la ambición es una característica saludable, pues es la que

origina a las metas y a los ideales. La ambición que atropella y destruye por llegar a ser satisfecha es la que es insana y ha contaminado toda la connotación del término. Haré referencia al concepto sano de la ambición siempre que utilice este vocablo. No hay un ejercicio preciso



para ampliar la ambición o expandirla a nuevos horizontes; pues se trata de un rasgo e la actitud que depende de las condiciones culturales en los que se encuentra inmerso el sujeto. Lo más cercano a una metodología es una forma de actitud que se puede resumir en la frase de Henry Ford: "El éxito es

# Método Propuesto

superar al competidor más reacio de todos, uno mismo”

- Entrega: La entrega es, al igual que la ambición, es una característica personal; no es menester de esta tesis fomentar esta característica, pues responde a motores personales que se relacionan la personalidad. Baste mencionar que la entrega es el remo por medio del cual la embarcación de la creatividad llega a buen puerto.

## 3.11 Perdida del contacto con la realidad/Compromiso con el crecimiento personal

La actitud de perdida de contacto con la realidad es aquella que le permite al ente creativo separarse de las ataduras que suponen el mundo racional. Este momento creativo personal está enmarcado aún en el momento temporal de la incubación de la creación. Esta actitud le permite al creador volar libremente accediendo mentalmente a todos los conceptos que están o no relacionados con el problema creativo a resolver.

La perdida del contacto con la realidad evita que la mente racional censure la enumeración de conceptos para comenzar a hacer la recombinação, permitiendo con ello tener un terreno más amplio sobre el cual trabajar. Este corte con la realidad permite que la mente creativa se mueva en cualquier dirección en busca de información valiosa; mucha de la cual puede ser desechada por la mente racional por no estar apegada a la realidad. Sin embargo es necesario, para evitar que la mente creativa se pierda en el divagar irreal, tener siempre en cuenta la finalidad última de la creación, y para evitar ceñir demasiado el campo de acción de la creatividad, es necesario poseer una meta amplia, es decir mantener un compromiso con el crecimiento personal. Esto es, evitar que la perdida de la realidad caiga en la imaginación utópica, cuando lo que se desea es que la imaginación sea creadora. Para ello el crecimiento personal puede servir como guía lo suficientemente holgada evitando

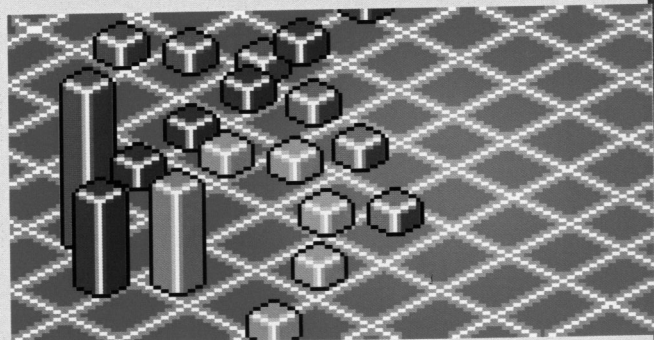
# Método Propuesto

sofocar a la imaginación con tecnicismos racionales; dándole la suficiente libertad sin perder el rumbo. El justo equilibrio entre ensoñación romántica y empuje racional se antoja complicado y difícil de alcanzar, sin embargo es éste equilibrio una de las cualidades que hacen del pensamiento creativo un momento mental tan excepcional. Entre las características de actitud que están relacionadas con la pérdida de contacto con la realidad se pueden contar la independendencia y la inteligencia inquisitiva.

Este momento personal del proceso creativo es uno de los que caracterizan a las mentes creativas y que hasta cierto punto ha llegado a crear un estereotipo cultural. Es común que se represente a un individuo creativo como una persona distraída y romántica; justamente por esta actitud que permite separarse de la realidad momentáneamente. De la misma manera, esta actitud es la que fomenta la idea, completamente errónea, de que ciertas drogas psicoactivas (opiáceos, alucinógenos, etílicos, etcétera) permiten el desenvolvimiento

creativo.

Al ser parte integrante del proceso creador, tanto la pérdida de la realidad, como el utilizar formas no comunes de interpretación de la información (que pueden ser confundidas con una mente alterada) se han atribuido, por extensión lógica, estos mismos valores a algunas



sustancias psicoactivas. De ahí que sea común que se relacione a la creatividad con el uso de drogas. Tal acepción es conceptualmente errónea, pues la creatividad no es un proceso que termine en la visualización fantástica, sino en la realización del producto creativo y es un sistema que comienza con la asimilación



# Método Propuesto

de la información; de tal suerte que si hay un estado alterado de conciencia inducido artificialmente durante estos momentos creativos, estas etapas sencillamente pierden valor; esto sin mencionar el dilema moral y biológico que trae consigo el uso de drogas. Es posible que ciertos estupefacientes fomenten la recombinación de ideas, aunque ocurre de manera fortuita y muchas veces sin control o meta alguna y muchas veces estas ideas carecen de valor; sí es que es posible calificar de valiosa una idea gestada bajo la influencia de enervantes.

La incorrecta justificación de que las drogas efectivamente tienen un valor creativo, basándose en el hecho (verdadero) de que el sector de la población dedicado a las artes y al entretenimiento es el que más alcohol consume; responde a características culturales derivadas de este cliché. Así pues las anécdotas de artistas u otros individuos eminentemente creativos, trabajando bajo el influjo de las drogas, tiene su origen en construcciones de la

personalidad propia de cada creador, en donde las drogas fungen el papel, más que de incentivadoras, de "fetiches" de la creatividad. El hecho es simple: si las drogas potenciaran la creatividad, los centros de rehabilitación de adicciones estarían poblados por individuos altamente creativos. Sin embargo no es así. Por ello tengo que recomendar enérgicamente que se evite el uso de drogas en los momentos de creación.

3.12 Ejercicio propuesto para potenciar la actitud de pérdida de la realidad/  
Compromiso con el crecimiento personal  
Para este ejercicio, es necesario antes que todo, enumerar de manera coherente y realista las propias expectativas y metas. Una manera más activa y edificante de hacer este listado de visiones a futuro, es hacerlo de manera verbal con alguien cercano y de confianza. La verbalización permite que el listado se vaya haciendo más claro y coherente con el todo. Esto con la intención de hacerse autoconsciente del camino que debe de seguir el crecimiento

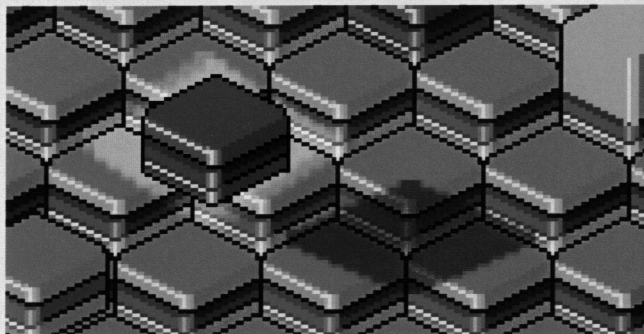


## Método Propuesto

personal acorde al proyecto de vida personal, dando con ello un mejor entendimiento del propio ser y una verdadera capacidad de introspección. Esto permitirá que los límites de las metas personales sean cada vez más sólidos y definidos en todo aspecto. Un ejercicio efectivo y ampliamente conocido para llegar a la pérdida de realidad es la lluvia de ideas. Aquí se permiten enumerar todos los conceptos similares o desconectados de un concepto central regidor. Esta enumeración permite, en un segundo tiempo llevar a cabo relaciones que antes no eran evidentes.

Un ejercicio más complejo para permitir a la mente racional descansar y que la conceptual discorra con la información, consiste en conferirle significado a todo aquello que es habitual en el terreno conocido. Es preguntarse que tiene que decir cada una de las cosas que le rodean: por ejemplo ¿Qué palabra subyace en las letras inconexas de la placa de los autos? ¿Por qué la jarra del café tiene el mango tiene esa forma?

¿Por qué los pantalones que utiliza tu amigo son de ese color? Lo importante durante este ejercicio es responderte con los conceptos que se te puedan venir a la mente, sin importar que estén errados o correctos, sino simplemente fundados. No vas a demostrar que esa mancha en la pared se debe a la acidez del



ambiente, sino simplemente te vas a convencer a ti mismo(a) que esa mancha se debe a X o Y factores; fundamentado bien tu respuesta. Probablemente te encuentres haciéndote una nueva pregunta para fundamentar la anterior; y esa es efectivamente la finalidad del ejercicio; pues en un momento estarás

# Método Propuesto

soñando despierto(a) sin darte cuenta. Este ejercicio de pérdida de realidad es similar al método "paranoico-critico-paranoico" que utilizaba Salvador Dalí así como al método de negación que se utiliza en algunas formas de meditación ligera; en donde, como su nombre se indica, se niega que cualquier respuesta sea correcta; según esta técnica siempre hay una respuesta más allá que puede ser factible; hasta que la mente alcanza un estado de "silencio".

La independencia, característica propia de esta actitud, es fortalecida una vez que se le da rienda suelta a la capacidad de dejar volar la conciencia hacia espacios no racionales; sin tener las ataduras del pensamiento consecuente.

Otro ejercicio para permitir la pérdida de la realidad; fácilmente aplicable al diseñador gráfico es la creación rápida de pequeñas historietas; en donde la historia y los personajes den rienda suelta a la irrealidad. Para ello es necesario que estas cortas historias sean improvisadas y realizadas de primera intención, sin detenerse a sopesar la valía o corrección

de estas; permitiendo adentrarse cada vez más en el pequeño mundo que se va erigiendo gráficamente.

### 3.13 Jugar combinando y recombinando la experiencia/Iluminación

La actitud de combinación y recombinación de los conceptos que la pérdida de realidad trajo a flote a la mente racional, ahora son un excelente material para que se busquen relaciones que no surgen de manera lógica. Es por ello que los conceptos encuentran su punto sublime en esta actividad. Probablemente sea ésta la etapa personal más importante de la actividad creativa. Es en esta etapa en la que el poder de la mente se vuelve evidente, pues al recombinar los conceptos es posible generar nuevos que antes no existían, sin la necesidad de esperar que la naturaleza los cree.

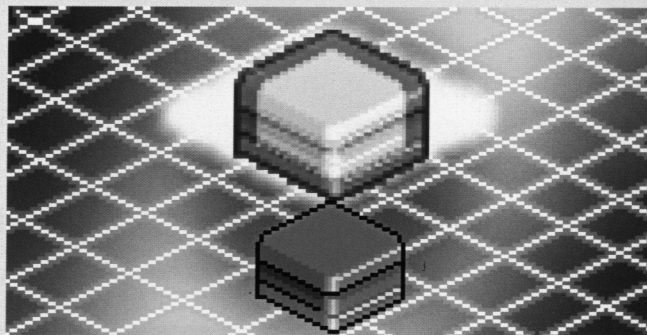
Esta encapsulación de los conceptos en formidables signos, es lo que ha vacunado al hombre en contra del paso de la evolución y de la inmisericorde selección natural. Esta combinación debe

# Método Propuesto

de ser hecha desde el placer lúdico, permitiéndose, como ya antes se ha mencionado, la ingenuidad y evitando a toda autocensura. Ya habrá un momento que permita la valoración y factibilidad de estos nuevos conceptos; mientras tanto la combinación de los conceptos y su posterior recombinación darán lugar a atrevidas postulaciones que se alejen más y más de sus padres conceptuales. Una vez que la idea se haya alejado lo suficiente de cualquier inicio distinguible entonces se considerará como que esta idea es SU PROPIO origen: es decir es "original". En este aspecto, una idea original se puede decir que es una construcción "autoconcebida"; y me arriesgo a hacer esta declaración, pues tal es el espíritu de las ideas noveles: han llegado hasta tal grado de separación de sus conceptos iniciales o la combinación ha diluido hasta tal punto estos conceptos, que ya no son visibles para el espectador común. El espectador que entiende este nuevo concepto sin necesidad de conocer los conceptos anteriores; concibe este nuevo concepto

sin más; de ahí que la idea sea una idea autoconcebida.

La recombinación habrá logrado su cometido con la iluminación; cuando se llegue a la idea que probablemente sea la que mejor se "sienta"; la idea que hace "Eureka ". Aquí una de las características intrínsecas de esta actitud es la intuición



que permitirá sopesar de primera mano si la idea es valiosa; al mismo tiempo otras características propias de esta actitud son la fluidez; la flexibilidad y la versatilidad.

# Método Propuesto

## 3.14 Ejercicio propuesto para potenciar la actitud de recombinación

El ejercicio por excelencia para aumentar la recombinación, es el segundo paso de la lluvia de ideas, en donde se comienza a buscar ciertas relaciones entre los conceptos que han sido enumerados con anterioridad. Esta forma ha demostrado ser funcional en la recombinación de conceptos. Otra técnica de recombinación, pero con un enfoque gráfico, sería llevar a cabo una lluvia de ideas visual. Es decir enlistar los conceptos que vienen a la mente en torno a un concepto rector, pero plasmarlos de manera gráfica uno a uno. Esto dará a lugar a que la visualización de los conceptos gráficos genere relaciones visuales no encontradas con anterioridad.

Otra manera de hacer una recombinación, y probablemente la más eficaz, es durante la etapa de bocetaje, en donde se revisan y se vuelven a trazar las propuestas más acordes, rescatando los rasgos que se distinguen valiosos. El bocetar continuamente, permitiéndose

continuar una línea de exploración gráfica, asegura la recombinación de conceptos que es tendiente a la separación de los conceptos iniciales, hasta que el objeto gráfico obtenga la fuerza necesaria para ser un autoconcebido. Realmente no creo poder sugerir otro ejercicio que tenga mejores resultados que el bocetar continuamente.

## 3.15 Ejercicios propuestos para potenciar las características de esta actitud

- **Fluidez:** Es la rapidez y facilidad con la que se pueden generar ideas. Una adaptación gráfica de un método para acelerar la fluidez escrita, es practicar el juego de basta, pero por medio de iconos, que sean fácilmente reconocibles; buscando siempre la legibilidad y la plasticidad. En la versión del juego verbal es necesario tener una ortografía correcta, en la versión gráfica será necesario que los iconos respondan a las formas reconocibles y esquemáticas de lo representado, esto con la intención de forzar a la parte visual de la mente a

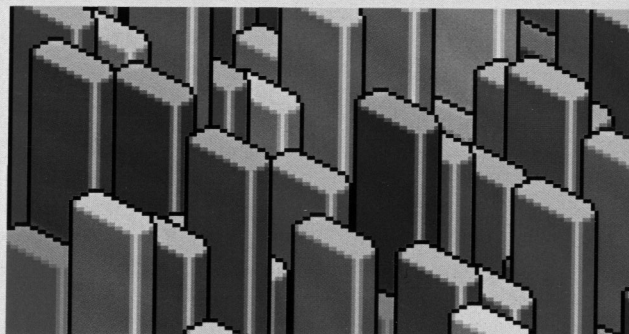


## Método Propuesto

generar respuestas en un límite definido.

- Versatilidad: Es la característica por la cual se puede circular un problema desde distintos puntos de vista. Un ejercicio particularmente efectivo es tratar de resolver el problema que representa hacer un cubo que en el punto de una de sus aristas, tenga un cubo cóncavo más pequeño. Esto es, anidar un pequeño cubo hueco ahí en donde se unen tres caras del cubo mayor, dando lugar a un hueco. Este reto es aún más complicado si se da la limitante de que la construcción debe de ser hecho de un desplegado de un solo corte de papel. Este reto, por sencillo que parezca permite que la mente busque desde más de un punto de vista la solución, pues el problema presupone, contrario a lo que podría parecer, varios inicios en falso que obligan a comenzar de nuevo y plantearse el problema desde otro ángulo. El momento personal de la recombinación es paralelo al momento temporal de la creación correspondiente a la iluminación. Los consiguientes momentos personales tiene una estrecha

relación con las habilidades y características propias de la mente racional. Es a partir de este momento que la mente esquemática y consecutiva retoma las riendas del proceso, permitiendo la inserción de los conceptos a la realidad. Estas actitudes consecuentes forman parte del momento



temporal de la producción; siendo estos fácilmente potenciados a través de la reflexión y la práctica. Estas actitudes pueden ser potenciadas de manera consciente con el sólo hecho de buscar mejorarlas.

# Método Propuesto

## 3.16 Relajación momentánea/Toma de contacto con la realidad

Esta actitud es el regreso que tiene la mente a su estado racional y que idealmente hace el egreso trayendo consigo el concepto novel producto de la actividad creativa. Este momento se caracteriza por una momentánea relajación, que sobreviene a haber alcanzado la meta marcada, en este caso lograr un artefacto creativo. Este momento, en donde la tensión que presupone el proceso creativo es liberada, sirve para encarrilar a la interpretación de la información en su modalidad racional, de nuevo. Siempre con la intención de llevar a cabo la creación es necesario regresar a la lógica formal para darle forma a la construcción abstracta original.

Está por demás obviar una potenciación de esta actitud, pues se trata de la manera habitual en la que trabaja la mente.

## 3.17 Análisis conceptual/Autoevaluación

Este momento de la actitud personal se da, cuando la idea novel ha sido integrada al esquema racional de pensamiento. Es en este momento en el que puede ser sopesada la creación por medio del rigor formalista del raciocinio. Es en este momento en el que es factible (más no recomendable) dar lugar a una autocensura. De manera ideal, la intuición habrá pavimentado el camino para que la autoevaluación en torno a la creación, sólo ajuste detalles que puedan haberse escapado al pensamiento divergente. Es, sencillamente, un momento de ajuste de los problemas que pueda albergar el concepto para su completa aplicación.

## 3.18 Quietud introspección/gestación física

Este momento de la actitud personal sobreviene a la autoevaluación y es necesaria para llevar a cabo la obra creativa. Esto es, permitirse un momento

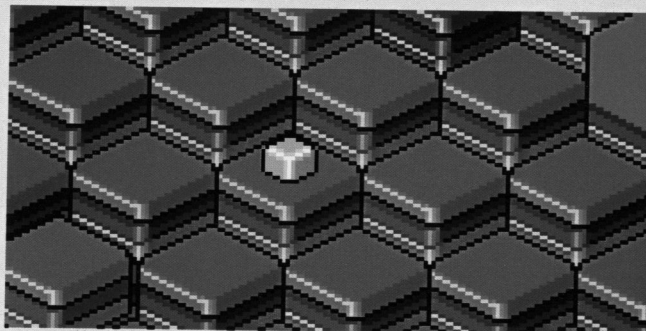
# Método Propuesto

de tranquilidad para gestar la idea de manera material; pues los estados alterados de ánimo o sentimentales, ya sea la euforia o la depresión, no permiten el desarrollo material de ninguna creación. Es recomendable este momento de quietud, para tener una introspección sencilla con la intención de acceder fácilmente al recinto mental en donde anida la idea creativa.

## 3.19 Generación/habilidad o conocimiento adquirido

La generación es el paso final del procedimiento creativo y es la culminación de la etapa temporal de la producción. Es cuando la idea creativa ha terminado por encajar en la realidad y es lanzada a la evaluación externa. Esta nueva creación, junto con todo el proceso de su gestación, darán lugar si es que se trata de una idea original- de una habilidad o un conocimiento nuevo, en el ente creador. Esta habilidad o conocimiento a su vez permiten que exista un nuevo cuestionamiento en torno

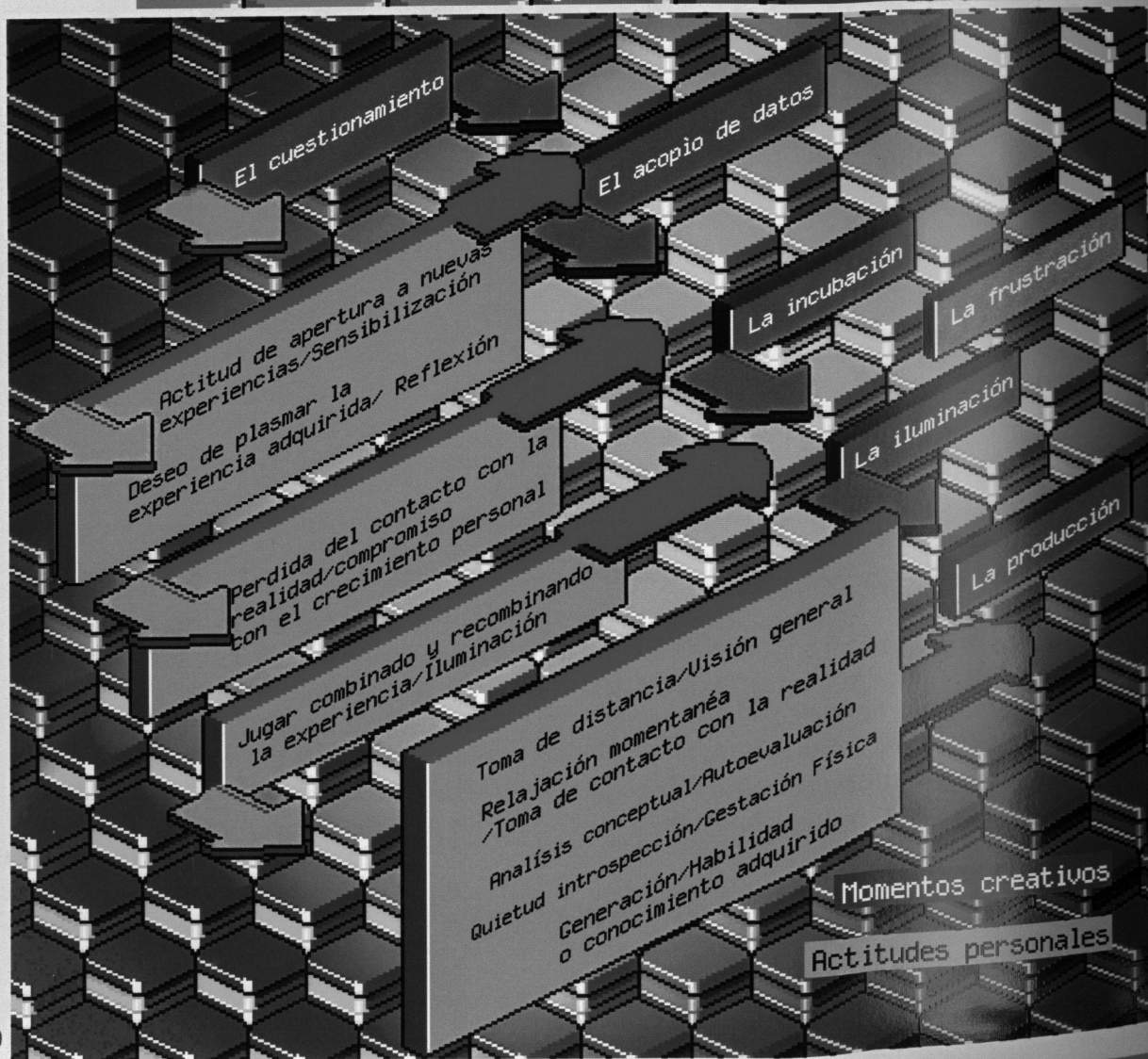
a su naturaleza y se busque un nuevo acopio de datos que inicien de nuevo el proceso creativo. En este momento el proceso creativo es auto regenerativo y la experimentación se convierte en un modelo de uso continuo.



Estos ejercicios realizados de manera continua y concienzuda buscan potenciar la capacidad de generar ideas novedosas y llevarlas a una realidad tangible; si bien están ideados para permitir este cometido, es necesario volver a hacer patente que la creatividad es una actividad que debe de ser permeada con una actitud personal de trabajo constante



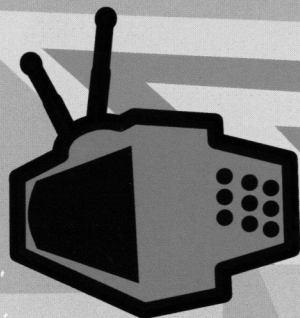
# Método Propuesto



# PRUEBA DE CAMPO



4 CAPÍTULO



#### **4.1 Grupos muestra**

#### **4.2 Diseño y desarrollo de la prueba**

##### **4.2.1 Actitud de apertura/Sensibilización**

##### **4.2.2 Actitud de plasmar la experiencia adquirida/Reflexión**

##### **4.2.3 Actitud de pérdida de la realidad Compromiso con el crecimiento personal**

##### **4.2.4 Actitud de combinación y recombinación**

#### **4.3 Interpretación de resultados**

##### **4.3.1 Ejercicio de ingenuidad**

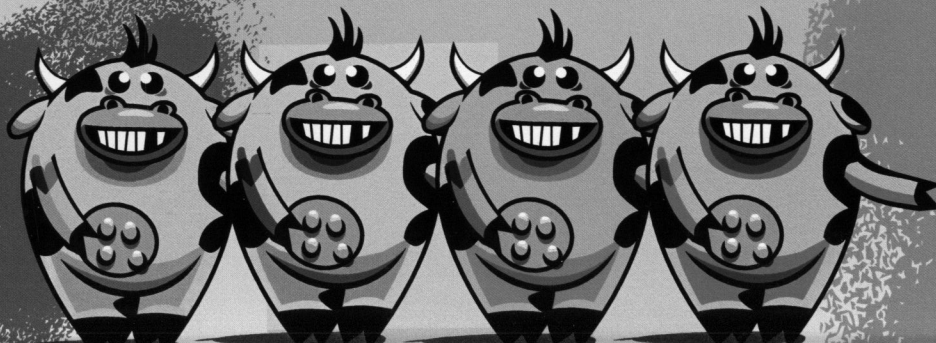
##### **4.3.2 Ejercicio para fomentar la tolerancia a la ambigüedad**

##### **4.3.3 Ejercicio para la expansión de ideas**

##### **4.3.4 Ejercicio para fomentar la actitud de pérdida de la realidad**

##### **4.3.5 Ejercicio para fomentar la fluidez**

##### **4.3.6 Ejercicio para fomentar la versatilidad**



#### 4.1 Grupos muestra

La prueba de campo del método propuesto fue realizada en 3 grupos diferentes. Los tres grupos pertenecen a la muestra de la población que es pertinente a la investigación actual: profesionales del diseño; en este caso, estudiantes de la licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Vasco de Quiroga.

La prueba se hizo en 3 grupos:

2 grupos de 3º semestre

1 grupo de 5º semestre

En estos grupos, el perfil demográfico,

Universidad en el proceso de admisión. Esto es, el perfil de los entrevistados responde exactamente al del perfil del diseñador gráfico; que en este caso es realmente, el único que nos interesa. Dicho esto es posible dejar de lado los aspectos estadísticos que no afectan el final de la investigación; la muestra de la población se reduce, únicamente, a los diseñadores gráficos.

#### 4.2 Diseño y desarrollo de la prueba

El diseño de la prueba, consistió en aplicar los ejercicios propuestos en el

## (EXPOSICIÓN DEL TEMA)

### Definición

La creatividad es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas que antes no existían. Es una nueva forma de "ser o de hacer".

*Creatividad*

### Importancia

Se puede aplicar en todos los campos de la actividad de la humanidad, provoca cambios en el modo de vida, en los grupos sociales, en la cultura o en la historia.

*Creatividad*

- El acopio de datos
- La incubación
- La frustración
- La iluminación
- La producción



### Proceso creativo

Consiste en escribir algo como solución a un problema con posibles soluciones.

Se buscan los conocimientos afines con el objeto en cuestión. Es un momento de concentración, meditación...

La creatividad es el movimiento cuando todo lo demás es persona.

*Creatividad*

### Bloqueos culturales

Surgen principalmente de la forma convencional de educación, tendiente a lo correcto. Su forma más elevada es el miedo a cometer errores...

*Creatividad*

cultural y económico de los individuos a los que se les aplicó la prueba del método, estuvo definida y obviada por la selección preliminar que hace la

capítulo anterior, a los grupos muestra. Estos ejercicios fueron desarrollados en base directa a lo arrojado por la investigación en torno a las actitudes



requeridas para la creatividad. Se comenzó por darle al grupo una breve explicación en torno al campo de estudio de la creatividad, así como las generalidades y principios básicos de esta herramienta; permitiendo la participación y el aclarado de dudas en cualquier momento. Este primer acercamiento tenía la finalidad de centrar al grupo en el tema y permitirles

acaecida en el grupo de 5º semestre, en donde, por motivos de tiempo, se pasó por alto la explicación inicial y aparentemente ocasionó que el proceso de "despegue" en torno a los ejercicios, fuese más lento que en los otros dos. Los ejercicios realizados para potenciar sus respectivas actitudes creativas fueron realizados como se describe a continuación:



la integración. Posteriormente se procedió a realizar las dinámicas de apertura creativa. El orden en el que se realizaron los ejercicios varió de grupo a grupo, pero los resultados obtenidos no fueron cualitativamente muy distintos. La única excepción digna de mención es la



#### **4.2.1. Actitud de apertura / sensibilización**

A) Para potenciar la característica de **ingenuidad** propia de esta actitud, se le facilitó al grupo una serie de construcciones visuales que de primera impresión, son carentes de un valor estético o funcional. En una palabra, ejemplos de diseño gráfico mal hecho. En equipos y en un tiempo de 10 minutos se debían encontrar por lo menos diez puntos positivos de cada construcción visual; sin importar su naturaleza. Podían ser en torno a la funcionalidad semántica, semiótica, a la estética, a la factibilidad económica, a la composición, etcétera. Esto tuvo la finalidad de permitir en el grupo, darse la libertad de ser ingenuos en torno a un ejemplo gráfico, que en cualquier otro momento sería evitado y tachado de inútil e inservible.

B) Para potenciar la característica de **tolerancia a la ambigüedad**, se entregó un pliego amplio de papel para dibujar. La meta del ejercicio era dibujar individualmente, el mayor número de vacas en 20 minutos; teniendo en cuenta sólo dos restricciones en el desarrollo de la actividad: Todo trazo que comenzasen debía de ser

finalizado en la representación de una vaca, fuese cual fuese esta representación. La segunda restricción era que todo debía de ser dibujado con un medio indeleble, para evitar ser borrado o tachado. Esto tenía la finalidad de permitir en el grupo darse cuenta de que existen posibles respuestas o soluciones múltiples a un mismo problema. Es decir, todas las representaciones de una vaca, sin restricciones, serían una respuesta correcta al planteamiento de "vaca"; el planteamiento nunca incluyó la descripción de una "vaca estética" o "bien hecha". Todas las representaciones que hayan sido creadas con la intención de plasmar una vaca (aunque lo plasmado pareciera cualquier otra cosa); son representaciones correctas. El ejercicio también permitía que los alumnos se diesen cuenta de que los errores, al menos en este contexto de instrucciones, sólo eran posibles si NO se representaba a una vaca y con ello hacerse auto-conscientes de que lo que se considera como errores, muchas veces, es en realidad una forma de autocensura; derivada probablemente de la educación lineal.



#### **4.2.2 Actitud de plasmar la experiencia adquirida/Reflexión**

Para potenciar la característica de la **expansión de ideas**, propia de la actitud de plasmar la experiencia adquirida se le presentó al grupo la posibilidad de describir verbalmente la forma en que cada uno llevaría a cabo la secuela de un película cualquiera, esto con la finalidad de permitir la inmersión del pensamiento en un problema multidimensional. No sólo debían de idear el argumento de esta nueva película, sino además aspectos gráficos como encuadres y locaciones. El ejercicio debía de ser realizado en 10 minutos.

#### **4.2.3 Actitud de pérdida de realidad / compromiso con el crecimiento personal**

Para fomentar la pérdida de realidad se le propuso al grupo, generar un pequeño comic con el método de cadáver exquisito; esto es, individualmente cada uno de los alumnos plasmaba uno de los cuadros de una historia, y en 15 minutos el pliego de papel, debía de pasar por el mayor número de manos posible, cada quien plasmando un cuadro a la vez,

que tuviera relación directamente con el anterior y permitiendo continuar con la historia sin cerrarla. Este ejercicio tuvo la intención de permitir adentrarse en la irrealidad que cada individuo plasma y aumentarla, permitiendo con ello que cada uno de los participantes tenga que formar parte de múltiples historias propuestas por diversos individuos.

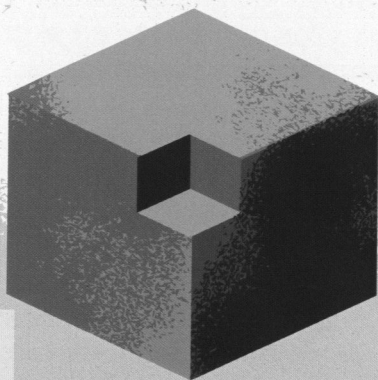
#### **4.2.4 Actitud de combinación y recombinación**

A) La característica de **fluidez**, propia de esta actitud fue potenciada por el juego de "basta" gráfico; consistente en mencionar un concepto, que comience con una letra determinada al azar, bajo distintos rubros: cosa, lugar, logo, etc; pero en este ejercicio en vez de presentar el concepto de manera escrita se debía de hacer de forma gráfica; es decir en vez de escribir el concepto, era necesario plasmar el concepto con una iconización entendible y simple. Tiene la intención de obligar a los alumnos a utilizar su memoria visual, así como a recurrir a los esquemas gráficos reconocibles. La fluidez se habría de ver reflejada en la facilidad del alumno al plasmar icónicamente, de forma reconocible, algún concepto.

B) Para potenciara la característica de



**versatilidad**, se propuso el ejercicio de crear un cubo volumétrico desde un pliego de papel, con la diferencia de que al cubo debía de sustraérsele otro cubo más pequeño de una de sus aristas, convirtiendo al cubo original en una suerte de volúmenes cóncavos y convexos. Este ejercicio pretendía que el alumno viera al cubo en su forma desplegada y generara una respuesta para el cubo modificado, dando a lugar a una amplia gama de respuestas posibles, pues la forma de resolver este acertijo visual puede abordarse desde tantos puntos diferentes de vista, como desplegados de cubos existen.



**(VERSATILIDAD)**

### **4.3 Interpretación de los resultados**

Los resultados en torno a las pruebas, como se ha venido diciendo, es imposible darles una codificación numérica, que sea trascendente para la investigación. Dado que la creatividad es un proceso subjetivo, es necesario procesar la información de forma cualitativa más que cuantitativa; y este tipo de información es particularmente difícil de interpretar debido a que no hay indicadores meta claros a los que asirse; de la misma manera la subjetividad es la única herramienta de interpretación con que cuenta este tipo de datos.

A pesar de este hecho es factible dar un compendio de resultados en torno a la prueba en base a los comentarios y a las representaciones físicas obtenidas en la misma; así como las impresiones generales expresadas por la facilitadora de la materia, Lorena de Santiago, quien brindo amablemente sus opiniones para la interpretación de los resultados de la prueba.

#### **4.3.1 Ejercicio de ingenuidad**

El ejercicio para potenciar la ingenuidad, consistente en encontrar mínimo 10 elementos positivos de un diseño de baja calidad; fungió como





una forma de “romper el hielo” con los estudiantes. Esto les permitió abrirse en los ejercicios subyacentes (en las tres pruebas fue el primero que se realizó). El encontrar las beldades y funcionalidades de una construcción deficiente, representó un ejercicio lúdico y simple para los estudiantes; que si bien no engendraron respuestas fuera de un estándar común, permitió que los demás ejercicios se realizaran de forma fluida. Lo más sobresaliente de este ejercicio es que los alumnos se permitieron la ingenuidad y de forma casi lúdica juzgaron las construcciones gráficas facilitadas.

#### **4.3.2 Ejercicio para fomentar la tolerancia a la ambigüedad**

El ejercicio en el que se debía plasmar vacas de diferentes formas sin tachar o borrar ninguna de ellas; probablemente haya sido la que arrojó resultados más evidentes y por demás sobresalientes. El menor número de vacas (construcciones visuales) realizado individualmente fue de 7 y el mayor número de vacas fue de 36. Esto nos da una media de 21.5 vacas y un promedio general de 26 vacas. Esto significa que en promedio, en tan sólo 20 minutos, los alumnos generaron 26

conceptos visuales. Si extrapolamos esto a la forma general de trabajar del diseñador gráfico, significa que en un tiempo evidentemente corto, se generaron las ideas básicas, o bocetos rough en torno a una necesidad inicial la vaca-. Si bien no todas las representaciones eran valiosas en el sentido iconográfico, surgieron algunas con un gran valor conceptual. De la misma manera, las restricciones de tiempo dieron a lugar a una escalada de conceptos: mientras más pasaba el tiempo, las representaciones se iban tornando más alejadas de la figuración realista y acercándose a conceptos más abstractos y conceptos elaborados. Un fenómeno digno de mención, fue la diferencia cualitativa de conceptos generados en los grupos de 3er semestre y los generados en el grupo de 5° semestre. En donde las representaciones de los alumnos de 3er semestre giraban en torno a la figuración realista y completa de la vaca; las representaciones de los alumnos de 5° grado orbitaban alrededor de la connotación y las ideas secundarias que nacen del concepto de vaca. Esto probablemente, debido a la propia instrucción académica más desarrollada en los alumnos del

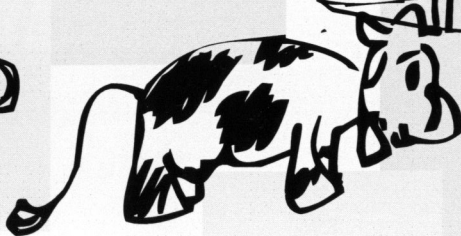
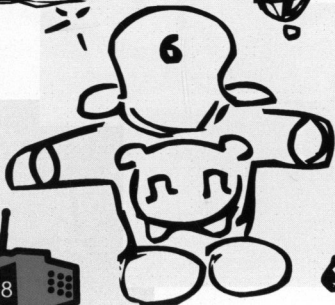
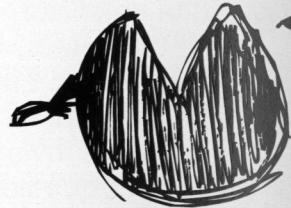
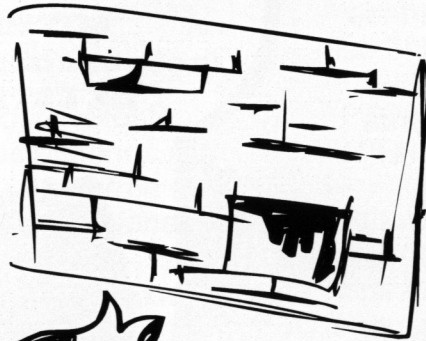
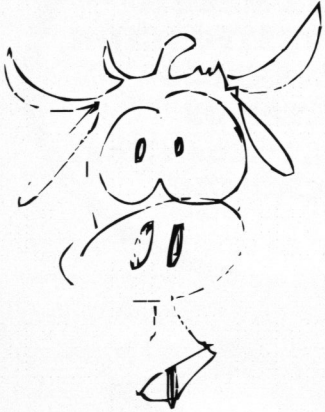
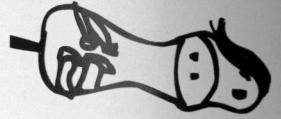
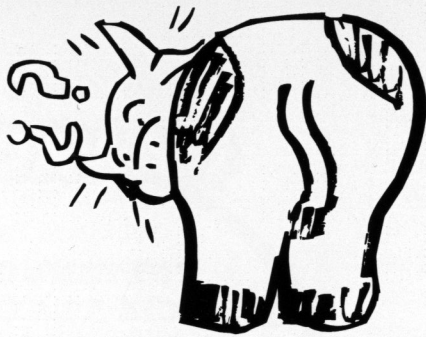
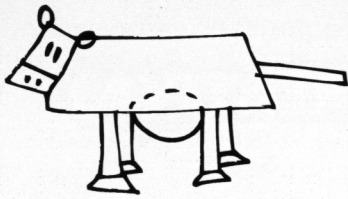


semestre mayor; ya acostumbrados a conceptos como connotación, denotación y niveles de representación. En este aspecto, la facilitadora definió concretamente esta tendencia al preguntar: "¿Cuántos (alumnos) dibujaron vacas, sin dibujar la vaca?" Tal escueta descripción encierra en si misma, no sólo una definición acertada de la más sublime connotación, sino del verdadero espíritu creativo. La creatividad es efectivamente, la forma de encontrar algo que es invisible en una primera vista, pero que se descubre completamente en una inspección más concienzuda. Es extrapolar desde un concepto ya existente otro que se aleja tanto de su origen, que vuelve "original". En esta prueba de campo, fue evidente que un simple cambio de contexto, puede afectar positivamente el desarrollo de la creatividad en el ámbito del diseñador.

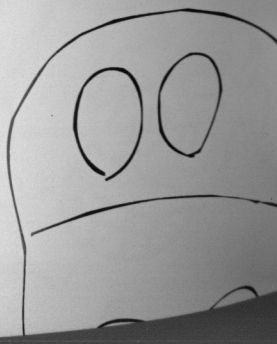
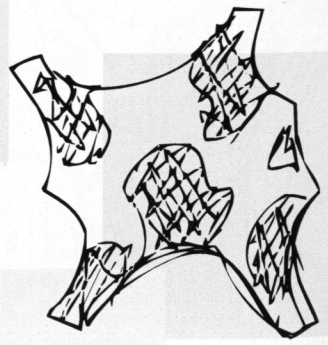
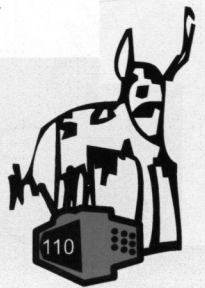
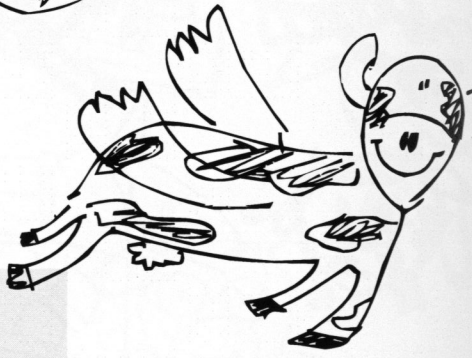
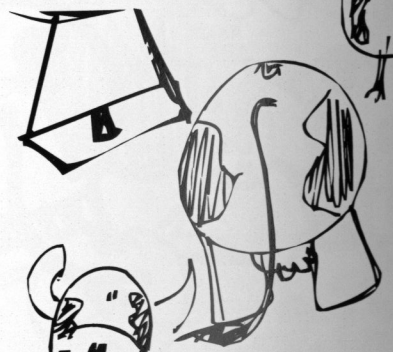
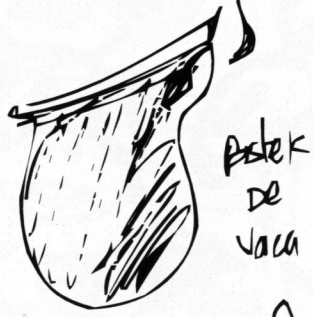
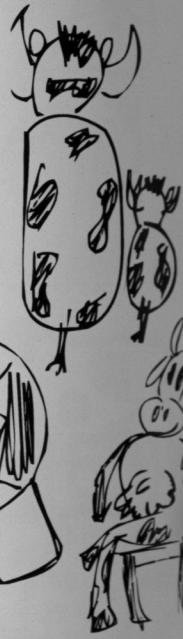
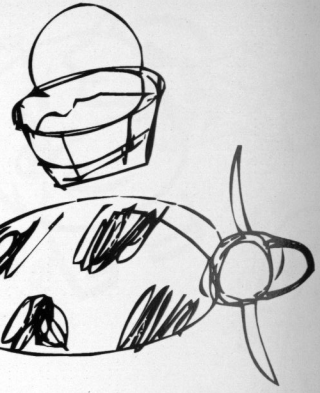
## (LA VACREATIVA)

**TRATANDO DE HACER JUSTICIA A LA INVESTIGACIÓN, REPRODUCIREMOS LOS RESULTADOS (sobresalientes, todos ellos) DE ESTE EJERCICIO.**

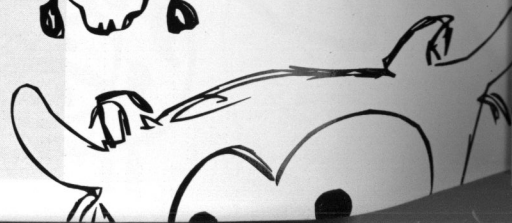
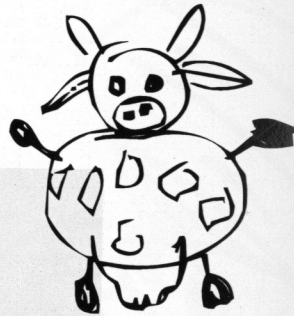
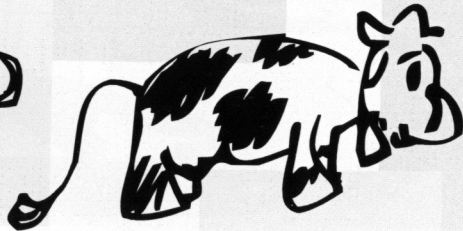
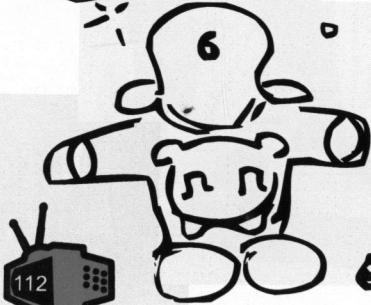
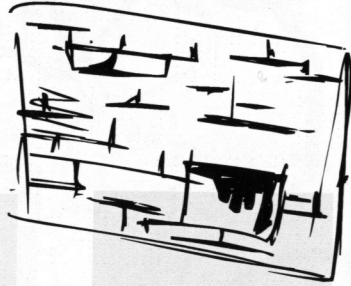
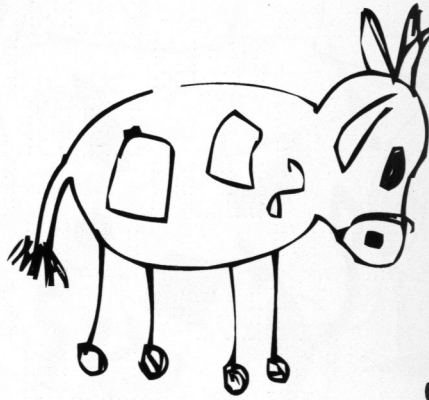
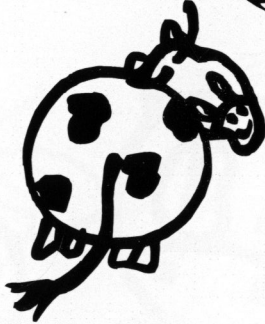
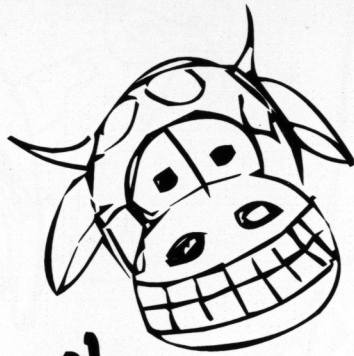
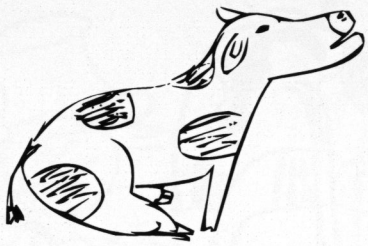


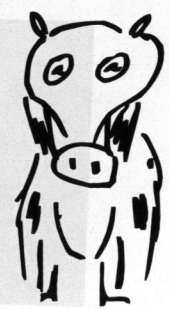
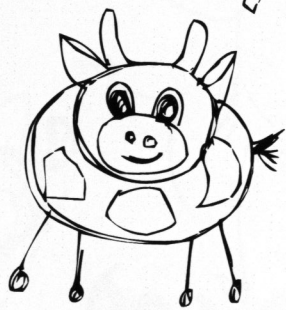
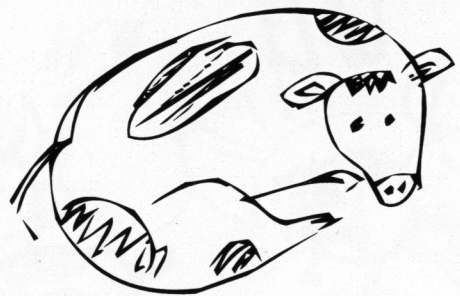
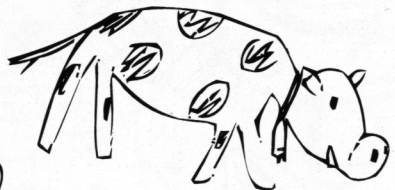
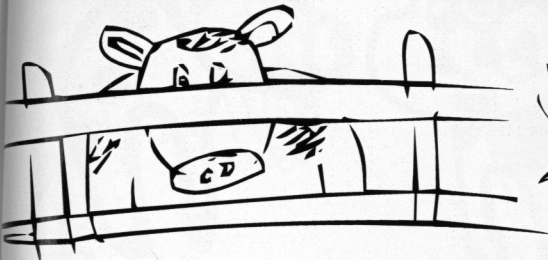
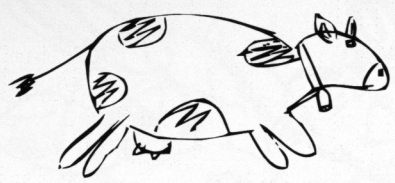
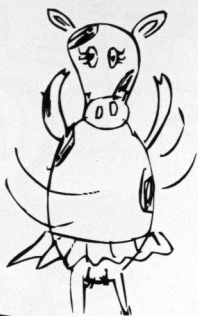






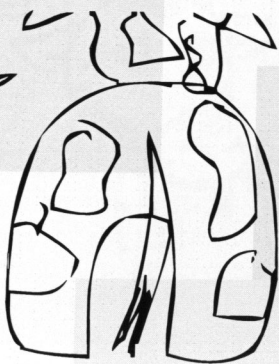
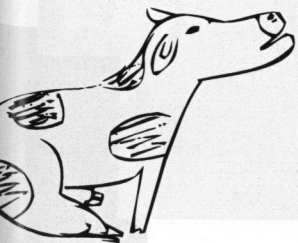
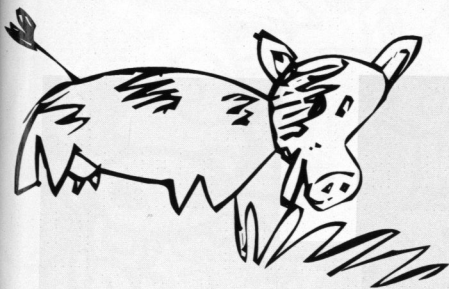
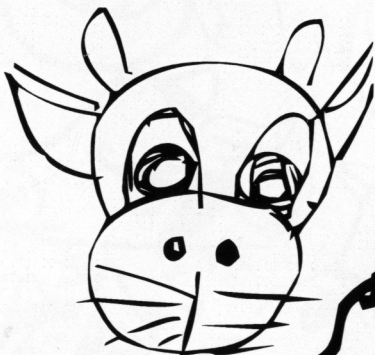
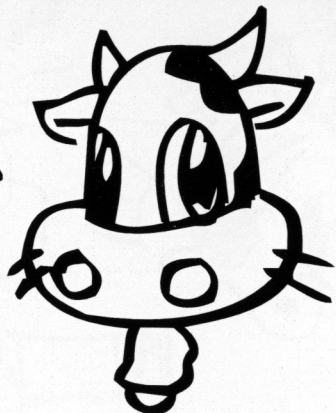
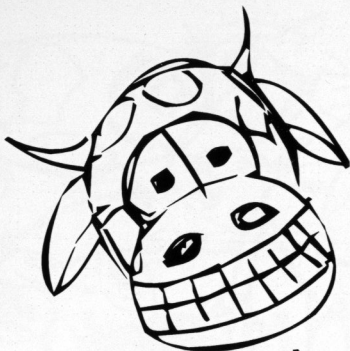
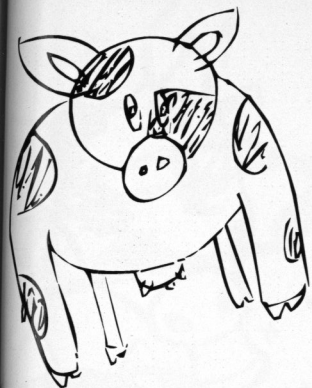


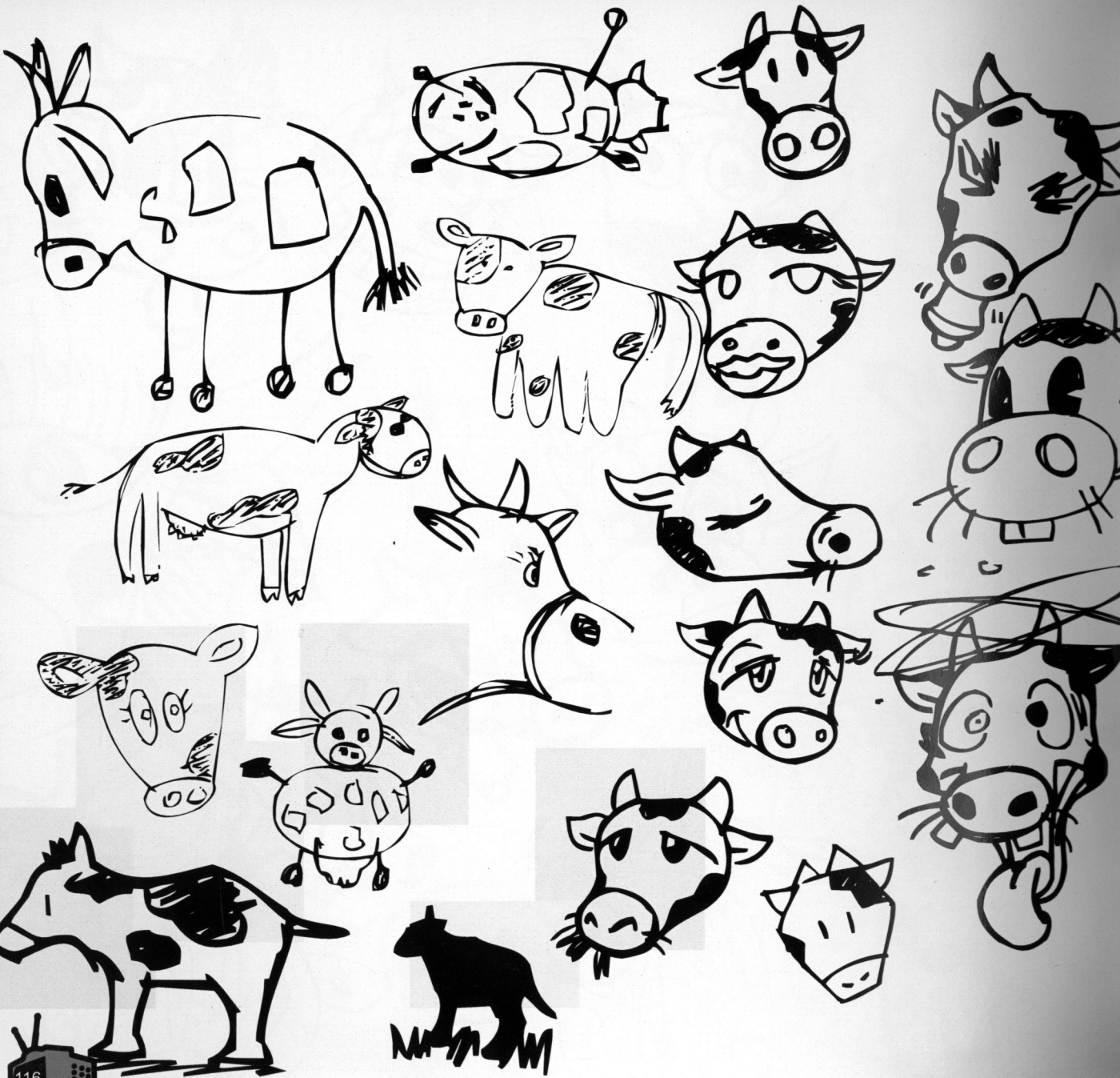


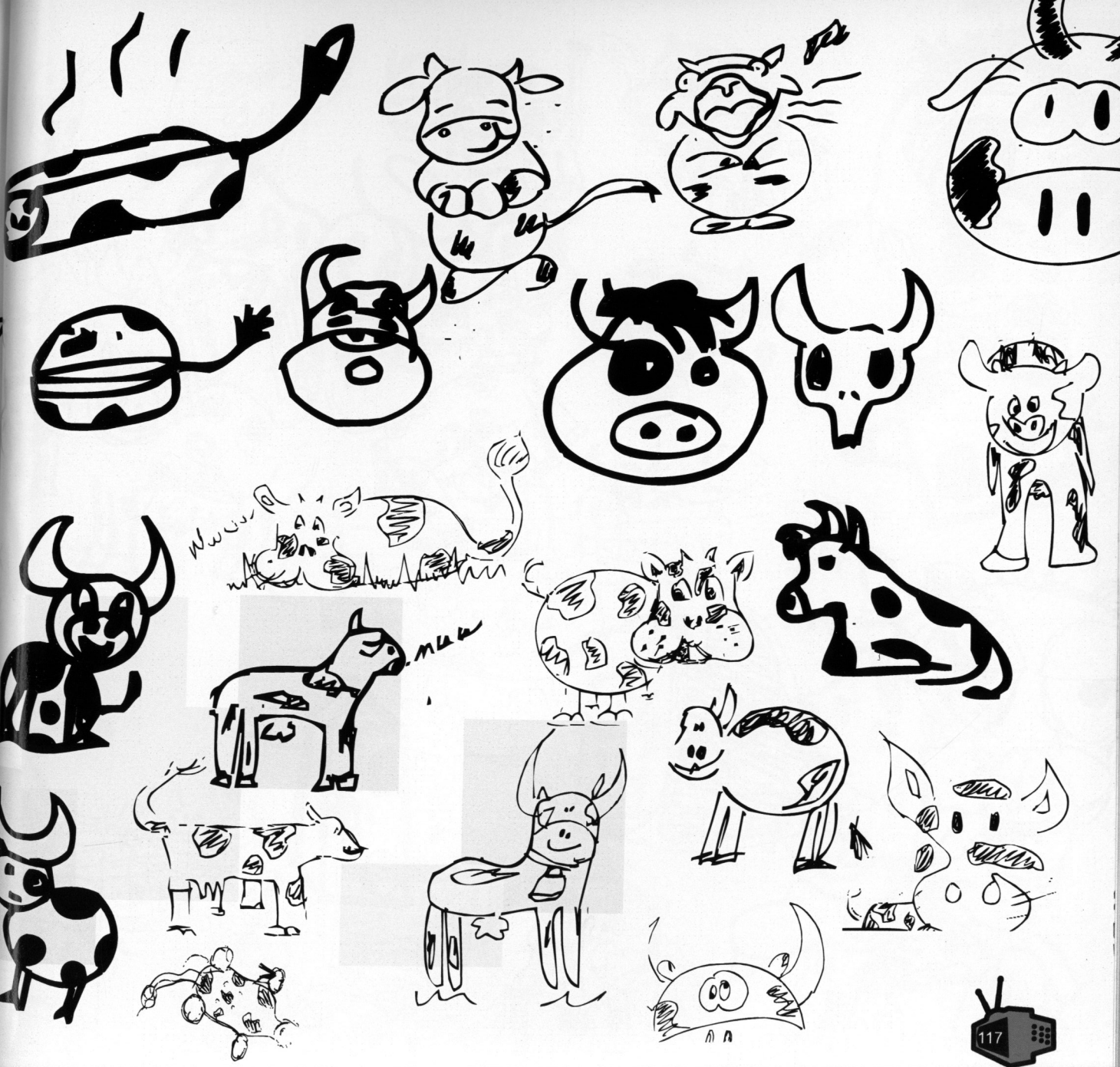


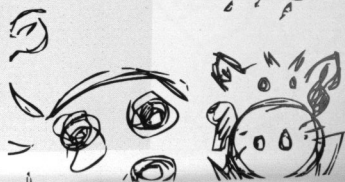
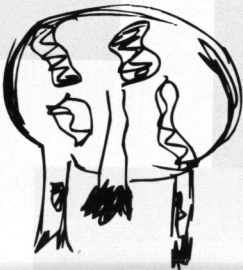
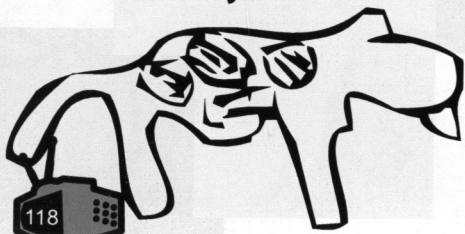
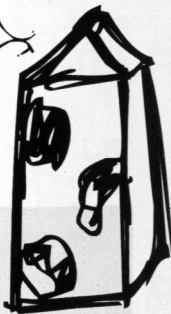
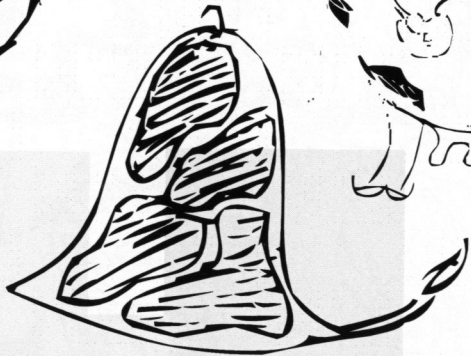
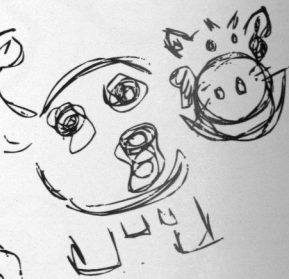
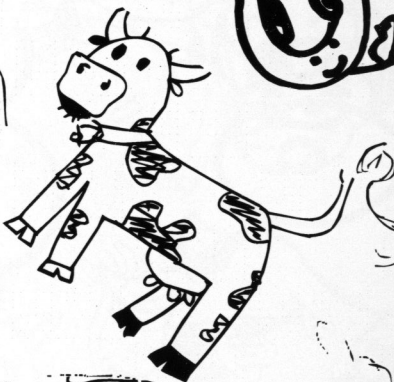
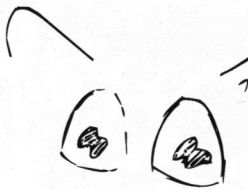
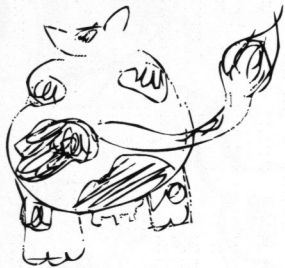
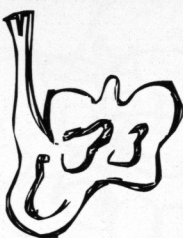
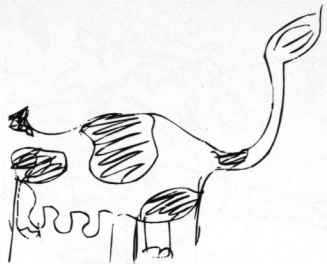
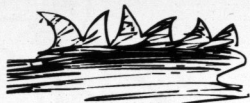


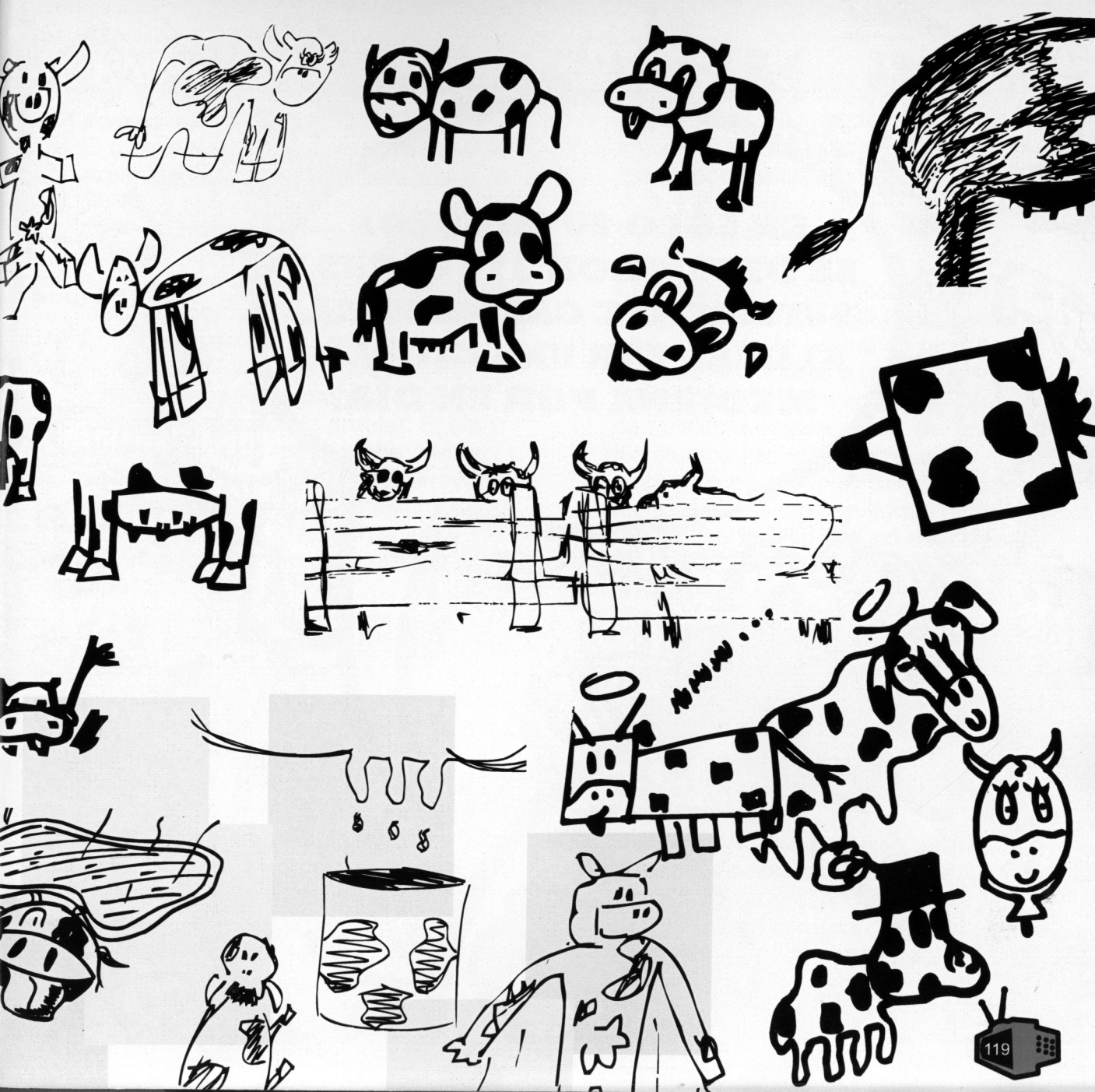















**EN SÓLO 20 MINUTOS  
SE DIBUJARON 314 VACAS.  
SUFICIENTE CARNE PARA  
ALIMENTAR UNA CIUDAD  
MEDIANA POR UN DÍA.**

### **4.3.3 Ejercicio para la expansión de ideas**

El ejercicio propuesto para fomentar la expansión de ideas, en donde los alumnos debían de idear la secuela a una película cualquiera, probó ser un ejercicio difícil y esquivo; probablemente debido a la amplitud del tema o al enfoque deliberadamente verbal del ejercicio. El desarrollo del ejercicio fue lento y en más de una ocasión plagado de problemáticas ajenas a la meta de la prueba. Si bien los resultados de esta prueba, fueron medianamente satisfactorios, arrojando en algunos casos respuestas concretas e interesantes, el diseño mismo de la actividad fungió como boicot para su finalidad.

La expansión de ideas, en el ámbito gráfico, permite alargar o profundizar en un concepto ya establecido anteriormente; por lo que aplicar un ejercicio en donde se requiriera de dar profundidad a un problema multidimensional, en donde la forma visual y el fondo semántico se unan en una sola obra- la película misma-, parecía el ejercicio adecuado. Sin embargo en la práctica, tal ejercicio probó ser poco remunerador para la investigación, perdiéndose por

tangentes de gustos, anécdotas y preferencias. Si bien no fue tiempo mal invertido, sencillamente no arrojó los resultados esperados.

### **4.3.4 Ejercicio para fomentar la actitud de pérdida de realidad.**

El ejercicio de crear un cómic con la técnica de cadáver exquisito, ideada para fomentar la actitud de pérdida de realidad, dio a lugar a respuestas interesantes, si bien no en cuanto a complejidad de conceptos, permitió que los alumnos se abstraieran en el desarrollo de múltiples historias; que en algunos casos dio resultados poco menos que sublimes. Con este ejercicio se demuestra que es factible permitirse un momento de irrealidad en torno a una construcción conceptual artificial. Los alumnos hicieron justamente eso, permitiéndose obviar las trabas que presupone la autocensura; sumergiéndose en una historia que otro de sus compañeros comenzó.

### **4.3.5 Ejercicio para fomentar la fluidez.**

El "basta" gráfico, pensado para la fluidez de ideas, fue otro de los ejercicios más prolíficos. La variedad cualitativa, así como la cantidad de respuestas gráficas en torno a los





reactivos propios de este juego dan como resultado del ejercicio una rotunda afirmación a que el cambio de contexto; permite generar las ideas más libres y excéntricas. Una simple vuelta de tuerca en torno a una necesidad permite encontrarle diversas respuestas fuera de lo común y tal fue lo que aconteció en este ejercicio. El permitir que los alumnos plasmaran conceptos de manera rápida y reconocible

#### **4.3.6 Ejercicio para fomentar la versatilidad**

El ejercicio para fomentar la versatilidad, consistente en la elaboración de un cubo volumétrico, con la característica de tener un cubo negativo en una de sus aristas. Este ejercicio arrojó formas complejas y originales de desplegar un cubo. El ejercicio en sí cumplió con su cometido; aunque no arrojó particularmente sobresalientes; simplemente demostró que la versatilidad de conceptos es fácilmente alcanzable si surge la actividad que confiera tal reto.

Todos estos ejercicios estuvieron destinados a la potenciación de la

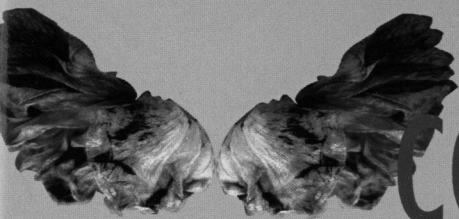
creatividad, de forma individual. Esta prueba de campo cumplió con su propósito al demostrar que los ejercicios propuestos en el capítulo anterior tienen una funcionalidad real y factible de ser insertada en el desarrollo profesional del diseñador gráfico.

De esta interpretación de resultados se desprenden las conclusiones subsecuentes de la Tesis.



# FIN DEL CAPÍTULO





# CONCLUSIONES //

## **1.- La creatividad es una herramienta necesaria para el diseño gráfico.**

Tanto de forma documental así como empírica, se ha demostrado que la creatividad es un coadyuvante en el desarrollo de la actividad del diseñador gráfico. Es necesario generar respuestas frescas y alejadas de la fijación funcional; por una principal razón: las construcciones visuales creativas apelan al pensamiento creativo del espectador, permitiendo con esto una mejor pregnancia y recordación.

## **2.- La creatividad no es un estado de pensamiento alterado.**

Contrario a lo que se planteó en el inicio de la investigación, la creatividad no es un estado de pensamiento de alterado; sino una forma diferente de procesar la información; consistente en recorrer caminos y métodos de interpretación no

convencionales. En el diseño gráfico, si bien sería lo ideal, no es factible que la forma de generar respuestas sea siempre creativa. Sin embargo hay formas en las que la creatividad puede aflorar de forma casi corriente. Una de ellas es el trabajo constante

## **3.- Hay ejercicios para sortear y quebrar los bloqueos creativos.**

Estos ejercicios fueron puestos a prueba y practicados con alumnos de la carrera. Indiscutiblemente, el más eficiente fue el que permitió un cambio de contexto; que en este caso fue el de dibujar vacas bajo una serie de reglas. Al separar de las indicaciones preliminares los conceptos de correcto- incorrecto o bien-mal hecho, las respuestas generadas, no sólo fueron sobresalientes en cantidad, sino en calidad conceptual. El cambio de contexto permite una forma fresca de acercarse a la actividad, permitiendo con ello respuestas creativas de forma rápida.

# CONCLUSIONES



## **4.- Es posible agilizar el proceso creativo-visual en el Diseñador Gráfico.**

Como lo ha demostrado la prueba de campo es factible hacer que el proceso creativo en los diseñadores gráficos sea, si bien no acelerado, si agilizado. Con esto se da una respuesta a la pregunta de investigación inicial.

## **5.- El método propuesto para agilizar la creatividad, tiene efectos positivos en el proceso creativo.**

La prueba de campo arrojó una afirmación en torno al método propuesto; al aportar respuestas sobresalientes tanto en cantidad como en calidad. Si bien es difícil, determinar una medida de creatividad por su naturaleza subjetiva; los resultados reflejados en la prueba de campo permiten juzgar al método como efectivo. Por medio del fomento de ciertas características de la creatividad,

se ideó la manera de que, en conjunto, fungieran como motores en el proceso creativo visual. Cada prueba tenía la intención de activar y potenciar cierto elemento constitutivo de la creatividad, generando en conjunto una forma creativa de abordar los problemas que se plantearon. En este aspecto es posible asegurar que el método, efectivamente, puede potenciar la creatividad de orden visual.

## **6.- Dentro del método creativo, el ejercicio de mayor efectividad es el destinado a potenciar la tolerancia a la ambigüedad**

Dentro del diseño del método, el reactivo que arrojó los resultados más sobresalientes fue el destinado a potenciar la tolerancia a la ambigüedad. En la prueba de campo, la forma que adoptó este ejercicio fue el dibujo de cuantas vacas fuese posible plasmar en 20 minutos. Si bien el diseño de esta forma específica de ejercicio permite un enfoque ciertamente lúdico, en realidad



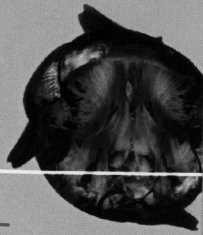
# CONCLUSIONES //

---

En realidad el éxito de la prueba reside en el que el ejercicio esta diseñado para permitir una tolerancia a la ambigüedad. Probablemente sea esta característica la que permita el desbloqueo creativo ocasionado por la autocensura y al mismo tiempo sea aquella que de como lugar el mayor crecimiento en el proceso creativo. En otras palabras: la tolerancia a la ambigüedad significa permitirse los errores y darse la libertad de probar nuevas formas de hacer sin permitirse la autocensura; dando lugar con ello a una dinámica que parece conducir, invariablemente, a proceso creativo que culmina en la producción.

*Victor Solorio Reyes*

# BIBLIOGRAFÍA



Acha, Juan  
Teoría del dibujo  
Ed. Coyoacán  
México 1999

---

Baudrillard, Jean  
El sistema de los objetos  
Siglo Veintiuno  
México 2003

---

Beaudot, Alain  
La creatividad  
Narcea  
España 1995

---

Boden, Margaret A.  
La mente creativa, Mitos y mecanismos  
Cairos  
Argentina 2000

---

Bohm, D.  
Ciencia, orden y creatividad.  
Kairós  
Argentina 1998

---

De Bono, Edward  
Pensar bien  
Selector  
México 2004

---

De Bono, Edward  
El pensamiento lateral  
Siglo veintiuno  
México 1997

---

De Bono, Edward  
Siete sombreros para pensar  
Siglo veintiuno  
México 2002

---

Bonsiepe, Gui  
El diseño bidimensional  
GG diseño  
México 1988

---

Buzan, Tony  
Las 10 inteligencias humanas  
Paídos  
España 2000

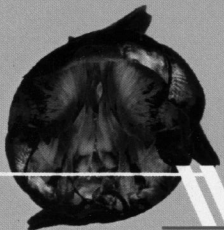
---

Buzan, Tony  
Mapas mentales  
Paídos  
España 2001

---

Csikszentmihlyi, Mihaly  
El flujo y la psicología del descubrimiento y la  
invención  
Paídos  
España 1998

---



# BIBLIOGRAFÍA

---

Dondis, D. A.  
La sintaxis de la imagen  
GG Diseño  
México 1992

---

Edwards, Betty  
Aprender a dibujar con el lado derecho del  
cerebro  
Urano  
México 1997

---

Forgothe, Austin  
Creatividad: Teoría y aplicación  
McGraw Hill  
México 1999

---

Gamez, George  
Todos somos creativos  
Urano  
México 1995

---

Gardner, Howard  
Arte, Mente y cerebro  
Paídos  
España 2002

---

Gelb, Michael j.  
Inteligencia genial  
Norma  
México 1992

---

Goleman, Daniel y Ray, Michael  
El espíritu creativo  
Paídos  
España 2004

---

Guilford, J.P.  
Creatividad y educación  
Paídos  
Argentina 1980

---

Guilford, J.P. y Howard, Martin  
Psicología de la creación  
Paídos  
Argentina 1986

---

Kandinsky, Wassily  
Punto y línea sobre el plano  
Dialogo abierto  
México 1999

---

Krieg, Meter y Watzlawick, Paul  
El ojo del observador  
Gedisa  
España 2002

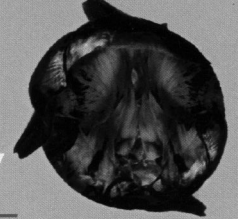
---

Marín Ibañez, Ricardo  
La creatividad  
Ceac  
España 1989

---

# BIBLIOGRAFÍA

---



Maslow, Abraham  
La personalidad creadora  
Kairós  
España 2000

---

Matusek, Paul  
La creatividad desde una perspectiva  
psicodinámica  
Herder  
Argentina 1991

---

Meggs, phillip B.  
Historia del Diseño Gráfico  
McGraw Hill  
México 2000

---

Rodríguez Estrada, Mauro  
Psicología de la creatividad  
Pax México  
México 1992

---

Rodríguez Estrada, Mauro  
Manual de creatividad: Desarrollo y procesos  
Trillas  
México 1987

---

Root-Bernstein, Robert  
El secreto de la creatividad  
Kairós  
España 2000

---

Sefcovich, Galia  
Hacia una pedagogía de la creatividad  
En la expresión plástica  
Trillas  
México 1990

---

Swann, Alan  
Bases del diseño Gráfico  
GG Diseño  
México 1990

---

Waisburd, Gilda  
Creatividad y transformación  
Trillas  
México 2003

---

Waisburd, Gilda y Sefcovich, Galia  
Expresión plástica y creatividad  
Trillas  
México 2003

---



**CREATIVIDAD**

---