



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

**Análisis del proyecto artístico desde una perspectiva
sistémica. Una propuesta teórico metodológica.**

Análisis sistémico del hecho artístico e implementación en su seno
del modelo de diseño concurrente

Silvia Sempere Ripoll

Tesis dirigida por:

Dr. Bernabé Hernandis Ortuño. Departamento de Ingeniería Gráfica. UPV

Dr. Juan Bautista Peiró López. Departamento de Pintura. UPV

Tesis Doctoral

Febrero 2016

A mi marido Santiago Pastor Vila

Agradecimientos

La realización de este trabajo de investigación ha sido posible gracias al consejo, apoyo y ayuda de distintas personas, y es por ello que en este espacio quiero expresar mi agradecimiento.

A mis directores de tesis, **Bernabé Hernandis Ortuño** y **Juan Bautista Peiró López**, quienes con su trabajo han constituido los puntos de partida fundamentales para poder realizar este estudio. Vuestra seguridad, interés, y conocimiento experto han guiado diligentemente mis ideas.

Gracias por haber sabido transmitirme el entusiasmo necesario para realizar esta tarea.

Gracias por la motivación transmitida y por vuestra disponibilidad y respuesta inmediata.

Agradecimientos

Debo agradecer a toda mi familia sobre todo a mis hermanos Patricia, Francisca y Gabriel, por hacer más fácil esta tarea con su buena disposición en los momentos de esfuerzo, sus consejos y ayuda profesionales para con este trabajo. Gracias por estar ahí en todo momento.

Especialmente a mis padres Francisco y Francisca por su incondicional amor y ayuda incalculable. Gracias por haberme educado con espíritu de esfuerzo y superación.

Reitero mi gratitud a mi marido, por su paciencia y ayuda, sin las cuales no hubiera podido culminar este proyecto. Gracias por darme tu fuerza y optimismo, gracias por creer en mí en cualquier circunstancia.

Además, a aquellas personas que sin saberlo, por el mero hecho de estar ahí, han sido un aliento.

Resumen

Este trabajo representa un ejercicio de relación entre dos modelos de sistematización diferentes: los correspondientes con el diseño industrial y con la creación artística. Establece una propuesta de optimización funcional en el terreno de la producción dentro del último de los campos mencionados, aprovechando modos de funcionamiento propios del primero.

Es evidente que el arte y el diseño industrial, a pesar de estar ambos principalmente encaminados a la creación de nuevos objetos, no operan del mismo modo, ni bajo los mismos presupuestos teórico-metodológicos.

Es natural que así sea, tratándose de dos sistemas que no comparten, estrictamente, ni influencias, ni objetivos principales, ni tipología de resultados. Sin embargo, no es menos cierto que, bajo un enfoque sistémico, puede plantearse la hipótesis de que es viable que se establezcan sinergias entre estos dos tipos de procesos de creación.

Así, se pretende evaluar la posibilidad de que pueda implementarse el modelo de diseño concurrente (MDC) planteado por el profesor B. Hernandis dentro de la estrategia creativa de los artistas, ofreciendo un modo alternativo de índole práctica que permita que algunos elementos de los que integran sus creaciones puedan ser trasladados al sistema industrial para su fabricación, sin que esto represente, en absoluto, una pérdida de control por su parte.

Para ello, en primer lugar, se ha descrito la evolución que han seguido las distintas teorías psicológicas en cuanto a la noción de creatividad, hasta llegar a configurar el concepto que de ella se tiene actualmente.

A continuación, se han estudiado las distintas dimensiones en las que se despliega la creatividad, según los factores que intervienen en el propio engranaje del proceso de creación artística, es decir: la persona, el proceso, el producto y el ambiente.

Bajo una concepción holística, se han analizado los dos modelos representativos de los sistemas en estudio: el aplicable al diseño (MDC) y el del hecho artístico. La consideración de este último ha sido en toda su complejidad, en los términos definidos al respecto por el teórico del arte y profesor R. de la Calle, entendiéndolo como una realidad que trasciende los límites del mecanismo de ideación y materialización de un

objeto artístico, que parte de un contexto previo y culmina con sus efectos en la cultura.

Posteriormente, se ha ensayado la integración de ambos sistemas, proponiendo un encaje del MDC en el subproceso poético productivo del hecho artístico. De este modo, aun funcionando con plena autonomía, ambos son capaces de interrelacionarse.

En definitiva, se ofrece una vía alternativa al artista para resolver aquellos problemas relacionados con la materialización, parcial o total, de su objeto artístico, en la medida en que sea posible tratarlo de forma homologable a la que se corresponde con un objeto de diseño industrial.

Esta situación, sin suponer una simplificación conceptual del complejo proceso de creación artística, sí que constituye, a nuestro juicio, una ampliación de las posibilidades de índole práctica a las que se enfrenta el artista en las fases finales de elaboración de su obra. Renunciar a ella implicaría desaprovechar unas metodologías que están a nuestro alcance y que propiciarían actuar con mayor eficiencia.

Abstract

This work represents an exercise of relationship between two different models of systematization related to industrial design and artistic creation. It establishes a proposal for functional optimization in the area of production in the last-mentioned field, taking advantage from the modes of operation of the first.

Clearly, art and industrial design, despite being both mainly directed to the creation of new objects, do not operate in the same way and nor under the same theoretical and methodological premises.

Naturally occurs so, being the case of two systems that do not share, strictly, neither influences, nor main objectives, nor type of results. However, it is not less true that, under a systemic approach, we can hypothesize that it is feasible that synergies between these two types of processes of creation may be established.

So that, it seeks to evaluate the possibility that the concurrent design model (CDM) proposed by Prof. B. Hernandis can be implemented within the creative strategy of the artists, offering them an alternative practical pathway that allows the transference to the industrial system of production of some elements integrated in their creations, without any loss of control on their part at all.

To do so, firstly, we have described the evolution pursued by the various psychological theories in relation to the notion of creativity, until its current status.

Then we have studied the different dimensions in which creativity is displayed according to the factors involved in the mechanism of the process of artistic creation, i.e. the person, process, product and environment.

Under a holistic conception, we have analyzed the two representative models of the systems under study: the applicable to design (CDM) and to the artistic event. Consideration of the latter has been in all its complexity, in the terms defined by the art theorist and Professor R. de la Calle, understanding it as a reality that transcends the limits of the mechanism of ideation and materialisation of an art object, which comes from a previous context and culminates with its effects on culture.

Subsequently, we have tested the integration of both systems, proposing a fitting of the CDM inside the poetic-productive subprocess of the artistic fact. Thus, though operating with full autonomy, both are able to interact.

In short, an alternative route is offered to the artist in order to solve those problems related to the partial or total materialisation of the artistic object, when a homologous treatment of that corresponding to an object of industrial design is possible.

This situation, far from being a conceptual simplification of the complex process of artistic creation, it is nonetheless, from our point of view, an extension of the practical possibilities to which artists face during the final preparation stages of their work. The fact of refusing it would imply to miss the chance of benefiting from methodologies that are within reach and that would foster us to act more efficiently

Resum

Aquest treball representa un exercici de relació entre dos models de sistematització diferents: els corresponents amb el disseny industrial i amb la creació artística. Estableix una proposta d'optimització funcional en el terreny de la producció dins de l'últim dels camps esmentats, aprofitant maneres de funcionament pròpies del primer.

És evident que l'art i el disseny industrial, malgrat estar ambdós principalment encaminats a la creació de nous objectes, no operen de la mateixa manera, ni baix els mateixos pressupostos teòric-metodològics.

És natural que així siga, tractant-se de dos sistemes que no comparteixen, estrictament, ni influències, ni objectius principals, ni tipologia de resultats. No obstant això, no és menys cert que, baix un enfocament sistèmic, pot plantejar-se la hipòtesi que és viable que s'establisquen sinèrgies entre aquests dos tipus de processos de creació.

Així, es pretén avaluar la possibilitat que puga implementar-se el model de disseny concurrent (MDC) plantejat pel professor B. Hernandis dins de l'estratègia creativa dels artistes, oferint una manera alternativa d'índole pràctica que permeta que alguns elements dels quals integren les seues creacions puguen ser traslladats al sistema industrial per a la seua fabricació, sense que això represente, en absolut, una pèrdua de control per la seua banda.

Per això, en primer lloc, s'ha descrit l'evolució que han seguit les diferents teories psicològiques quant a la noció de creativitat, fins arribar a configurar el concepte que d'ella es té actualment.

A continuació, s'han estudiat les diferents dimensions en les quals es desplega la creativitat, segons els factors que intervenen en el propi engranatge del procés de creació artística, és a dir: la persona, el procés, el producte i l'ambient.

Baix una concepció holística, s'han analitzat els dos models representatius dels sistemes en estudi: l'aplicable al disseny (MDC) i el del fet artístic. La consideració d'aquest últim ha sigut en tota la seua complexitat, en els termes definits sobre aquest tema pel teòric de l'art i professor R. de la Calle, entenent-ho com una realitat que transcendeix els límits del mecanisme d'ideació i materialització d'un objecte artístic, que parteix d'un context previ i culmina amb els seus efectes en la cultura.

Posteriorment, s'ha assajat la integració d'ambós sistemes, proposant un encaix del MDC en el subprocés poètic productiu del fet artístic. D'aquesta manera, encara que funcionant amb plena autonomia, ambdós són capaços d'interrelacionar-se.

En definitiva, s'ofereix una via alternativa a l'artista per tal de resoldre aquells problemes relacionats amb la materialització, parcial o total, del seu objecte artístic, en la mesura en què siga possible tractar-lo de forma homologable a la qual es correspon amb un objecte de disseny industrial.

Aquesta situació, sense suposar una simplificació conceptual del complex procés de creació artística, sí que constitueix, al nostre judici, una ampliació de les possibilitats d'índole pràctica a les quals s'enfronta l'artista en les fases finals d'elaboració de la seua obra. Renunciar a ella implicaria desaprofitar unes metodologies que estan al nostre abast i que propiciarien actuar amb major eficiència.

Resumen de Contenidos

Índice de contenidos e Ilustraciones.....	2
Capítulo I. Teorías de la Creatividad.....	20
Capítulo II. Dimensiones de la Creatividad.....	107
Capítulo III. Modelos sistémicos. Hibridación.....	267
Capítulo IV. Conclusiones.....	380
Referencias.....	395

Índice de Contenidos

Introducción: Hipótesis, objetivos y metodología	10
Introducción	10
Objetivos	13
Hipótesis.....	16
Metodología.....	18
Capítulo I. Teorías de la creatividad	20
1 Investigaciones en torno al significado de la creatividad.....	22
1.1 Las investigaciones filosóficas o pre-científicas	28
1.2 Las investigaciones psicológicas.....	30
1.2.1 La Corriente Psicoanalítica	32
1.2.1.1 El Inconsciente como referente de la producción artística	34
1.2.2 La Psicología de la Gestalt.....	37
1.2.2.1 La Gestalt como marco teórico de la producción artística.....	42
1.2.3 Corrientes Asociacionista y Conductista	45
1.2.3.1 La asociación como mecanismo de creación en el arte	50
1.2.4 La psicología cognitiva.....	54
1.2.4.1 Teorías referidas al procesamiento de la información y la metáfora computacional.....	56
1.2.4.2 Las teorías del procesamiento de la información y su eco en la producción artística.....	61
1.2.4.3 El computador como contexto de creación	65
1.2.5 El enfoque fenomenológico.....	68
1.2.6 Enfoque psicométrico y factorialista.....	73
1.2.7 Corriente humanista	78
1.2.8 Repercusión del enfoque humanista en el arte.....	83
1.2.9 La corriente histórica y biográfica.....	85
1.2.10 Corriente medioambientalista.....	87

1.2.10.1 S. De la Torre.....	93
1.2.10.2 R. J. Sternberg	98
1.2.10.3 H. Gardner	99
1.2.10.4 M. Csíkszentmihályi	101
1.2.11 Esquema de aproximación al concepto de creatividad	105
Capítulo II. Dimensiones de la creatividad	107
2 Persona Creativa	111
2.1 Ser creativo. Los rasgos de la personalidad creativa	111
2.1.1 La importancia de educar la personalidad artística	117
2.1.2 MEDIO-PERSONA. El ámbito creativo y el yo	121
2.2 El proceso creativo	122
2.2.1 Las fases en Csíkszentmihályi	126
2.2.2 Las fases en De la Calle.....	127
2.2.3 Visión de síntesis	130
3 Relación PERSONA-PROCESO-MEDIO creativo.....	132
3.1 Sensibilidad a los problemas y necesidades.....	133
3.1.1 Sensibilidad artística. La búsqueda del qué.....	135
3.1.2 La experiencia estética en relación a la sensibilidad	142
3.1.2.1 La noción de la sensibilidad en la historia del arte.....	144
3.1.3 Sensibilidad e inteligencia	145
3.2 La fluidez o productividad	149
3.3 La flexibilidad mental.....	150
3.3.1 Contribuciones a la fluidez y Flexibilidad mental	153
3.3.2 Estrategias en pro de la fluidez y la flexibilidad en la creación artística	157
3.4 Libertad. Relación persona-medio.....	163
3.5 Originalidad.	165
3.5.1 Originalidad. Relación persona-proceso	165
3.5.2 Originalidad. Relación medio-producto	167

3.5.3 Originalidad en el arte.....	168
3.5.3.1 Qué hace que algo sea innovador en el arte.....	173
3.5.3.2 Originalidad y progreso en el arte.....	174
3.6 Conocimiento. Relación persona-medio	177
3.6.1 Conocimiento.....	177
3.6.2 A propósito del conocimiento artístico.....	179
3.7 Elaboración. Relación persona-proceso-medio	181
3.7.1 Estilo. “dar forma Artística” según J. Acha.....	182
3.7.1.1 “Dar forma” mediante la expresión	183
3.7.1.2 “Dar forma” mediante el contenido.....	186
3.7.1.3 “Dar forma” mediante la estructura	187
3.7.2 “Dar forma” <i>fuentes</i> y <i>repertorio</i> según De la Calle	191
3.7.3 Estrategias creativas	192
4 Relación PERSONA-PROCESO-PRODUCTO	194
4.1 Organizar y proyectar.....	195
4.1.1 Método y creación artística	204
4.1.1.1 Organización en el proceso creativo. ¿Dónde se ubica?	206
4.1.1.2 Método habitual de proceder en la creación artística	209
4.2 Organizar y evaluar	212
4.3 Organización y producción artística	215
4.4 El factor organización y la creatividad condicional según De la Calle	219
5 Relación PROCESO-PRODUCTO en la ejecución.....	225
5.1 La actitud del artista con respecto al hecho creativo	225
6 Relación PERSONA-PRODUCTO en la ejecución	236
6.1 Según la condición de la ejecución	239
6.1.1 Autoría y ejecución	240
6.1.1.1 La creación donde el ejecutante no es el autor	241
6.1.1.2 La creación donde el ejecutante es el autor	242

7 Relación PERSONA-MEDIO.....	245
7.1 La creatividad en el arte. Relación con el MEDIO.....	250
7.1.1 Modos de relación con el medio según De la Calle.....	254
8 Relación PRODUCTO-MEDIO mediante la comunicación.....	260
8.1 Comunicación y hecho artístico.....	262
Capítulo III. Modelos sistémicos e hibridación	267
9 Perspectiva sistémica	267
9.1 Notas sobre sistémica, diseño y arte.....	271
10 Modelo de Diseño Concurrente según B. Hernandis (MDC)	275
10.1 Bases conceptuales y principales características.....	275
10.2 Descripción general del modelo	280
10.2.1 Datos y modelado	287
10.2.2 Análisis e implementación	288
11 El Hecho Artístico según De la Calle (HA).....	293
11.1.1 Justificación. La necesidad de una estrategia metodológica	294
11.1.2 Definición general del hecho artístico	298
11.1.3 Descripción del modelo (HA)	302
11.1.4 Descripción de los subprocesos implicados.....	305
11.1.4.1 Subproceso poético-productivo.....	306
11.1.4.2 Subproceso estético-receptivo	316
11.1.4.3 Subproceso evaluativo-prescriptivo.....	320
11.1.4.4 Subproceso distribuidor-difusor	326
11.1.5 Representación sistémica del hecho artístico	330
11.2 Implementación del MDC sobre la base del HA	331
11.3 Análisis comparativo de los modelos (MDC vs. HA)	332
12 Hibridación de los dos modelos sistémicos	358
12.1.1 Utilidad potencial de la hibridación en casos concretos.....	364

Capítulo IV. Conclusiones	380
Conclusiones al Capítulo I	380
Conclusiones al Capítulo II	385
Conclusiones al Capítulo III	388
Referencias	395

Índice de Ilustraciones

Ilustración 1-1: Comparativa fases procesos creativos	72
Ilustración 1-2: Concepción interactiva y psicosocial de la creatividad.....	94
Ilustración 1-3: Componentes conceptuales de teorías de la creatividad	95
Ilustración 1-4: Esquema de aproximación teórica al concepto de creatividad	106
Ilustración 2-5: Claes Oldenburg, <i>Soft Typewriter</i> . 1995	225
Ilustración 2-6: Claes Oldenburg, <i>Clothespin</i> , 1976. USA	226
Ilustración 2-7: Fuente; <i>Judd Art, Judd Foundation. N.Y.</i>	227
Ilustración 2-8: Joseph Kosuth, <i>Una y tres sillas</i> . 1965. USA.	228
Ilustración 2-9: Sol Lewitt, <i>Drawing # 801 Wall 'Spiral'</i> . 2011	229
Ilustración 2-10: Jackson Pollock, <i>Action Painting</i> . 1948	230
Ilustración 2-11: Ai Wei Wei, <i>Dropping a Han Dynasty Urn</i> . 1995	231
Ilustración 2-12: Marina Abramovic, performance <i>The Artist is Present</i> . MOMA, NY. 2010.	232
Ilustración 2-13: Olafur Eliasson, Proyecto <i>Art Car. BMW-H2</i> . 2005	233
Ilustración 2-14: Olafur Eliasson, <i>Riverbe is at Louisiana</i> . 2014	234
Ilustración 2-15: Constant Nieuwenhuys, Proyecto <i>New Babylon</i> . 1959-1974	235
Ilustración 2-16: Guy Debord, <i>The Naked City</i> . 1957.....	235
Ilustración 3-17: Modelo de Síntesis de Plsek del Proceso Creativo.	276
Ilustración 3-18: Pensamiento cíclico.....	277
Ilustración 3-19: Modelo empresarial de Formulación por Objetivos. B. Hernandis (2003)	281
Ilustración 3-20: (MDC). Orden Jerárquico	285
Ilustración 3-21: (MDC) Fase de modelado	287
Ilustración 3-22: (MDC) Esquema general: datos, modelado, fases y análisis.....	289
Ilustración 3-23: Modelo definitivo de Diseño Concurrente (MDC).	292
Ilustración 3-24: Vertientes del hecho artístico	296
Ilustración 3-25: Vertiente interna del hecho artístico. Planos de la creatividad.....	298
Ilustración 3-26: Esquema general del Hecho Artístico (HA).....	299
Ilustración 3-27: Vertiente externa del Hecho artístico (HA)	300

Ilustración 3-28: Esquema: plano de la creatividad en el Hecho Artístico (HA).....	301
Ilustración 3-29: Polos de fuerza y subprocesos del Hecho Artístico (HA)	303
Ilustración 3-30: Esquema Original del Hecho Artístico (HA)	304
Ilustración 3-31: Esquema jerárquico del Hecho Artístico (HA).....	306
Ilustración 3-32: Juego dialéctico de la actividad creativa.....	310
Ilustración 3-33: Planos configuradores del objeto artístico	312
Ilustración 3-34: Esquema sistémico del subproceso poético-productivo del HA	314
Ilustración 3-35: Co-implicación de planos. Subproceso poético-productivo HA	315
Ilustración 3-36: Dimensiones del proceso valorativo.....	321
Ilustración 3-37: Esquema de niveles e interconexiones externas	327
Ilustración 3-38: Representación sistémica del hecho artístico (HA).....	331
Ilustración 3-39: Esquema de hibridación MDH en la base del HA.....	332
Ilustración 3-40: Comparativa de factores implicados en ambos modelos	337
Ilustración 3-41: Esquema sistémico de Hibridación	358
Ilustración 3-42: MDC. Esquema visual de análisis y fases	359
Ilustración 3-43: MDC. Alternativas de hibridación en el HA.....	360
Ilustración 3-44: Esquema tridimensional de la hibridación MDC en HA	363
Ilustración 3-45: Talleres y hornos de <i>Jingdezhen</i>	365
Ilustración 3-46: Sol Lewitt, <i>Wall Drawing</i> . 1975.....	365
Ilustración 3-47: Sol Lewitt, <i>Wall Drawing 49</i> . 1970.....	366
Ilustración 3-48: Sol Lewitt, <i>Wall Drawing 413</i> . 2015.....	366
Ilustración 3-49: Oldenburg, <i>Dropped Cone</i> . 2001 Alemania; y <i>Shuttlecocks</i> . 1994. USA.....	367
Ilustración 3-50: Oldenburg <i>Retrato de pensamiento de Coosje</i> . 1983. Alemania	367
Ilustración 3-51: Jeanne-Claude y Christo, <i>The Gates</i> Central Park. 1979-2005. N.Y.....	369
Ilustración 3-52: Chillida, <i>Elogio del horizonte</i> .1989. Gijón <i>Elogio del agua</i> . 1987. Barcelona	370
Ilustración 3-53: Chillida, <i>Peine de los vientos</i> . 1976. San Sebastián	371
Ilustración 3-54: Plensa, <i>Sho</i> . 2007. Colección Museo Meadows (Dallas). USA.....	371
Ilustración 3-55: Plensa, <i>The Crown Fountain</i> . 2004. USA	372
Ilustración 3-56: Plensa, <i>The Crown Fountain</i> . 2004 (Cromatismo nocturno)	373

Ilustración 3-57: Lab (au) Tessel. 2011 Musée des Moulages. Francia.....	374
Ilustración 3-58: Cristina Iglesias, <i>Pozo IV</i> . 2001.....	375
Ilustración 3-59: Cristina Iglesias, <i>Pozo VIII</i> . 2014	375
Ilustración 3-60: Silva Sempere, <i>Lo físico de lo Básico</i> . Valencia. 1999	376

Introducción: Hipótesis, objetivos y metodología

Introducción

Ciertos términos han sido objeto de estudio desde múltiples enfoques y poseen una extendida aplicación en diversos campos, como pueden ser los relacionados con la educación, libertad, democracia, personalidad, creatividad, etc. De entre ellos, el término creatividad posee un innegable sentido polisémico. Diversos autores coinciden en reconocer que el término es tan complejo y multiforme que cualquier definición acerca de “lo que es” corre el riesgo de reducir la riqueza de las manifestaciones creativas, por ello, más que otorgarle un significado determinado, intentaremos conocer sus límites y las dimensiones en las que se manifiesta.

La creatividad ocupa un lugar central en las discusiones que hoy preocupan a personas tan distintas como educadores, científicos, artistas, políticos, empresarios, diseñadores, psicólogos, sociólogos, etc. Se trata de una discusión de límites difusos dado que la creatividad aparece totalmente imbricada en la vida cotidiana, tanto psicológica como socialmente entendida.

Como podremos comprender, es una cuestión que requiere un tratamiento interdisciplinario pero que, siguiendo los intereses de nuestro estudio, vamos a ir tratando paulatinamente, analizando aquellas cuestiones que afecten sobre todo al término dentro del contexto artístico.

Las razones que llevan a los investigadores del pensamiento y la conducta humana a ocuparse de ella son de diversa índole, ya que se trata de una característica humana que puede ser representada de múltiples maneras en cada cultura y que, en general, emplea recursos finitos para conseguir resultados casi infinitos, lo cierto es que, desde todos los ámbitos del conocimiento humano, se considera una herramienta poderosa disponible para diseñar el presente y que posibilita pensar en el futuro (Gervilla 2003)¹.

De acuerdo con esta última autora, consideramos que se ha escrito tanto en este siglo sobre la creatividad porque la experimentación e investigación continuada contribuye al encuentro de nuevas soluciones. Esta innovación implica la necesidad de ser creativos: es necesaria la innovación creativa para abordar la creciente complejidad de los problemas.

¹ GERVILLA, A. y PRADO, R. (2003). *Creatividad aplicada. Una apuesta de futuro*. Dyckinson, España.

Según en qué contexto nos movamos, detectamos matices diferenciadores. En el terreno de lo artístico, en concreto desde el periodo de la modernidad hasta la contemporaneidad, en todas sus vertientes (pictóricas, escultóricas, fotográficas, nuevas tecnologías, arquitectónicas o musicales) se ha caracterizado por tal variedad de manifestaciones y rupturas con la tradición académica y con los límites de las propias disciplinas, que podemos afirmar que de forma programática se han desarrollado conceptos de ruptura y de búsqueda de lo original².

En el terreno del diseño, con el aumento de la complejidad de los problemas de utilidad social que se debe resolver, tal y como afirma A. Christopher se ha convertido en necesario el uso de diagramas y métodos para poder abordar cualquier proyecto. Además, el rápido desgaste de la vida del producto en un entorno cada vez más saturado y competitivo, ha provocado el fenómeno de la obsolescencia al que ya apuntaba G. Dorfles (1972)³. A esto se añade la aparición del *gadget*⁴, que ha supuesto el desplazamiento del objetivo inventar por el de invención, y el avance hacia el hecho de *fabricar para consumir*.

En el contexto de la educación y la formación profesional, la paulatina incorporación del desarrollo creativo de la personalidad tanto en el curriculum académico (en las enseñanzas primarias y medias, y superiores⁵, donde se eleva a categoría de principio establecida por la LOGSE (1990) y LRU (1986)), como en el currículum profesional. Al respecto, desde el proyecto EDIFD, De la Torre nos expone que: *“Los procesos de cambio que afectan a la sociedad en general y a la educación en particular, la marcha imparable de la globalización económica y socialización del conocimiento, la progresiva introducción de los paradigmas eco-sistémicos en las Ciencias Sociales (impulsados por autores como Maturana, Varela, Prigogine, Morin...), la eminente y acelerada presencia de la convergencia europea sobre la enseñanza universitaria nos hacen pensar que la creatividad debe tener un lugar destacado en este proceso de transformación. (...) La creatividad es el alma de las estrategias innovadoras orientadas al aprendizaje, por cuanto es el alumno el que ha de ir mostrando la adquisición de las competencias convenidas en cada una de las carreras”*⁶

² HERBER, R. y EDWARD, F. (1945). *Art and Society*. Faber & Faber, expone que ningún tipo de actividad humana dura tanto como las artes plásticas, y nada de lo que sobrevive del pasado es tan valioso para comprender la historia de la civilización... El arte es una forma de conocimiento, y el mundo del arte es un sistema de conocimiento tan precioso para el hombre como el mundo de la filosofía o de la ciencia.

³ DORFLES, G. (1972). *Símbolo, comunicación y consumo*. Ed. Lumen, Barcelona.

⁴ LLOVET, J. (1979). *Ideología y metodología del diseño*. Ed. G. Gili, Barcelona.

⁵ MARÍN, R. (1995). Con un amplio estudio su libro *La creatividad: diagnóstico, evaluación e investigación*, UNED. Madrid. La Ley Orgánica de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE, 1990), la Ley de Educación de 1970, La Ley de Reforma Universitaria de 1983. Simposio Internacional de Creatividad Valencia 1976, Seminarios nacionales de creatividad 1979 -1980. Revista Innovación Creadora 1976 a 1983 Universidad Politécnica. En 1978 se creó en la Universidad Literaria de Valencia, el "Instituto de Creatividad e Innovaciones Educativas".

⁶ DE LA TORRE, S. (2006). "Diálogo Analógico Creativo (DAC). Una estrategia de evaluación creativa". En TORRE, S.; VIOLANT, V. (Dir.) *Comprender y evaluar la creatividad*. Vol. 2. Archidona. Málaga, p. 59-75. Saturnino De la Torre, es profesor de

Con respecto a esto, los programas de formación permanente a profesionales se implantaron bajo la creencia de que existe una creatividad cuyo desarrollo posibilita un gran avance en cualquier campo de investigación y en el desarrollo creativo de la personalidad de profesionales del sector empresarial. Un ejemplo de ello es la Fundación para la Educación Creativa, que inició a partir de 1960 los primeros programas de solución creativa dirigida a ingenieros y personal de administración dentro de las grandes empresas norteamericanas como IBM, XEROX⁷, etc.

Expondremos en esta tesis varias de las cuestiones del debate en torno al concepto de creatividad, en general, y en lo que afecta a la creatividad específicamente en el terreno de lo artístico.

Avanzamos que el objetivo principal es analizar la relación entre el sujeto y el hecho creativo, así como modelizar aquello que interviene en el proceso creativo de una obra artística y que contribuye al desarrollo del hecho artístico. Incluyendo en este proceso dinámicas de actuación que corresponden o son más propias del contexto del diseño industrial.

Para realizar este trabajo nos hemos basado principalmente en diversas aportaciones de unos autores determinados.

Se han tenido en consideración los análisis realizados por Ricardo Marín y Saturnino de la Torre en lo que respecta a efectuar el análisis de las corrientes y enfoques en torno al concepto y significado de la creatividad.

Hemos recurrido, por un lado, al estudio, dentro del ámbito artístico, de las teorías desarrolladas por el prof. Román de la Calle en torno al Hecho Artístico. Tenemos que avanzar que se trata de un proceso de extraordinaria complejidad, en el que se engloban una serie de subprocesos interrelacionados (poético-productivo, estético-receptivo, evaluativo-prescriptivo, difusor-distribuidor) que se desarrollan en torno a un núcleo básico que es el objeto artístico. El escenario temporal en el que se desenvuelve el mismo supera los límites del propio proceso de creación. Se antepone una fase de configuración de un determinado posicionamiento del artista, fruto de su personalidad, de su formación y de sus experiencias (vitales, estéticas, artísticas, profesionales...). Y se posponen unos subprocesos que tienen que ver con el mecanismo de comunicación de la obra, generando nuevos efectos en la cultura. Por

Didáctica y Organización Escolar de la Universidad de Barcelona. Catedrático de Universidad, coord. grupo EDIFID (Estrategias didácticas innovadoras para la formación e innovación docente).

⁷ DAVIS, G. A. y SCOTT, J. A. (1975). *Estrategias para la creatividad*. Paidós, Buenos Aires.

supuesto, todo ello se da dentro de un contexto sociocultural determinado que incluye a su vez el sistema tecnológico disponible.

Y por otro lado, hemos utilizado las aportaciones metodológicas en el terreno del diseño industrial que constituyen el Modelo de Diseño Concurrente del prof. Bernabé Hernandis. Adelantamos que se trata de una metodología operativa que sirve para definir técnicamente un objeto de uso, partiendo de unas primeras fases de análisis de datos y modelado, por medio de acercamientos sucesivos, tras distintas etapas de análisis y fases de concreción.

Dado que puede llegar a ser necesario en distintos tipos de creación artística (como p.e. en las instalaciones o en la escultura urbana) que la fabricación de una parte de la misma se realice en el sector industrial, se plantea la opción de que se elabore la documentación de proyecto necesaria para ello a través del seguimiento de esta última metodología.

Es precisamente esto último lo que conforma la hipótesis de este trabajo.

Objetivos

En este trabajo se han perseguido dos objetivos de carácter principal:

1. Uno de ellos consiste en analizar la relación del sujeto y el hecho creativo en el ámbito de lo artístico, teniendo en cuenta el concepto de creatividad y todos los factores y dimensiones principales implicadas.
2. El otro consiste en averiguar si las aplicaciones que puedan darse en un entorno industrial como el propio de esta rama del diseño pueden llegar a ser trasladables al mundo del arte. Además, en la medida en que ambos campos (diseño industrial y arte) exigen actuar de forma creativa, aunque sea con claras diferencias, conviene perfilar conceptualmente qué se entiende por creatividad hoy en día, en los términos más directamente vinculados al ejercicio de estas dos disciplinas.

Además se presentan otros objetivos de índole más específica que se incardinan en cada uno de los distintos temas tratados en este trabajo.

Con respecto al primer objetivo:

- Presentar los principales enfoques planteados por las diversas Teorías psicológicas. Para destacar de los elementos que cada corriente considera

como más relevantes y así poder construir una caracterización de índole global, alejada de la definición única.

- Exponer las definiciones y significados de la creatividad para evidenciar la evolución y progresiva ampliación de la concepción de la misma.
- Mostrar una concepción multidimensional de la creatividad interrelacionada y dinámica: tanto desde las dimensiones en las que se manifiesta la creatividad (persona, proceso, producto y ambiente), como desde los factores que influyen o inciden en ella, así como a partir de la interrelación entre estas dimensiones y factores.
- Presentar la creatividad como una capacidad que va mucho más allá de enfoques personalistas, típicamente pragmáticos o utilitaristas, que la entienden sobre todo como un fenómeno enraizado en la persona, centrado en el pensamiento divergente, o como la capacidad de resolución de problemas.
- Ofrecer una visión integradora del fenómeno creatividad que contemple además la influencia medioambiental, bien sea tecnológica, cultural o social.
- Destacar el papel de la intencionalidad implícita o explícita que subyace a lo largo de todo el hecho creativo.
- Destacar el papel de la comunicación implícita que se da en toda creación artística
- Destacar el papel del esfuerzo y el tesón en la tarea artística, lo que aleja al creativo en el mundo del arte del mito del genio.
- Exponer la definición y significado más adecuados a la creación en el ámbito de lo artístico.
- Exponer la adecuación del análisis de los distintos factores y dimensiones de la creatividad en el ámbito de lo artístico.
- Identificar a partir de manifestaciones artísticas concretas los diferentes modos de relación del artista con su obra, a nivel de ejecución.
- Identificar a partir de manifestaciones artísticas concretas modos diferentes de concebir la creación artística en función del concepto que el artista tiene de lo que es un proyecto artístico.

Con respecto al segundo objetivo principal, que es evaluar la posibilidad de integración concreta del Modelo de Diseño Concurrente (MDC) en el seno del modelo del Hecho Artístico (HA). Dado que en la producción artística, en la realización de tareas de diseño, estas pueden ser desempeñadas o bien por el mismo artista, requerir apoyo de asistencia técnica, o necesitar de un diseñador industrial. Y en el caso de la fabricación industrial siempre es por parte de la empresa del sector que corresponda (plástico, metal, construcción...).

- Determinar si puede llegar a ser de posible o conveniente la aplicación del MDC en distintos tipos de creación artística (como p.e. en las instalaciones o en la escultura urbana), ya que es muy habitual en estos casos que la fabricación de una parte de la misma se realice en el sector industrial. Se plantea la opción de que se elabore la documentación de proyecto necesaria para ello a través del seguimiento de esta metodología.
- Conocer el modo de proceder que se propone en el MDC, para asegurar (1) que sea adecuado a la especificidad del campo en el que se propone su integración (producción artística) y (2) que presente utilidad al artista.
- Esclarecer en qué momento del proceso de creación artística puede encajarse.
- Determinar qué información será necesaria para activar el proceso, y cuál se obtendrá al final del mismo. Esto es especialmente relevante dado que el método no culmina con la fabricación del objeto, sino con la elaboración del proyecto (planos, especificaciones técnicas, presupuesto...) que es necesario para ello. Cuando esta información se traslada a la industria, se activaría su proceso de ejecución indirecta.
- Determinar cómo se reincorpora el nuevo producto al proceso de creación artística, tras la operación mencionada anteriormente.

Para todo ello, debemos exponer y presentar el Hecho Artístico, en el que se engloban una serie de subprocesos interrelacionados. Para ello debemos conseguir:

- Matizar el concepto de creatividad que está en la base de esta teorización del hecho artístico.
- Describir la estructura general que presenta el mismo para evidenciar su estructura sistémica (interrelacional).
- Analizar cómo opera cada uno de los subprocesos que lo componen, atendiendo a la finalidad de cada parte y a los distintos agentes que intervienen en la misma.
- Identificar, finalmente, ya centrados en el subproceso poético-productivo, como el marco susceptible de acoger el MDC, los condicionantes a la posible integración de esta última metodología.
- Plantear alternativas y nuevas perspectivas.

Por último y con la finalidad de contrastar nuestra hipótesis, se evaluará la posibilidad de hibridación real del MDC en el seno del esquema del HA, complementándola a través del estudio de una serie de casos reales.

- Para ello, hay que (1) definir de nuevo y concisamente la finalidad con la que ello se hace, (2) establecer los puntos en los que se fija el inicio y el final de la integración, así como (3) caracterizar el tipo de datos de entrada y de salida.
- Presentar la propuesta de integración del MDC en el seno del esquema del hecho artístico como una vía alternativa (diferente de las previstas, y no exclusiva) y de uso optativo (a decisión del artista). Al tratarse de un sistema independiente que se integra en otro, en principio ajeno, de mayor rango, es necesario que se establezcan los condicionantes de integración.
- Determinar cuáles son los posibles modos de control por parte del artista por la inclusión de este tipo de trabajos (diseño y fabricación) que son realizados generalmente por terceros.
- Observar e identificar la posibilidad del recurso a la hibridación expuesta en determinados proyectos artísticos.

Hipótesis

“La metodología de diseño definida por el Prof. B. Hernandis (Modelo de Diseño Concurrente) es, en cierto modo, utilizable por los artistas para la producción de sus obras”.

La hipótesis principal de esta tesis está enfocada a vincular dos modelos preexistentes, ambos de carácter sistémico: el MDC (Modelo de Diseño Concurrente) del prof. B. Hernandis, con el del HA (Hecho Artístico) del prof. Román de la Calle. Esta vinculación o hibridación es principalmente de carácter funcional y de opción libre, solo cuando la obra del artista lo requiera operativamente.

No queremos decir con esto que el arte comparta usos y modos, en general, con el diseño. Antes al contrario, lo que pretendemos es saber si, en la fase de producción artística que es más próxima al proceso de diseño industrial, es aplicable este método concreto.

Surgen así, al inicio, dos primeras acotaciones de tipo general:

- (1) Es claro que el diseño industrial se corresponde con la actividad de conceptualizar un nuevo producto de uso y definirlo técnicamente (planos, especificaciones, presupuesto...) para que pueda producirse industrialmente. En la medida en que durante el subproceso de creación artística puede darse

la situación de que una parte de la obra sea ejecutada industrialmente, parece adecuado recurrir a técnicas de planificación propias del diseño. Se recurre a esta metodología concreta del MDC y no a otra para evaluar esta opción.

- (2) Por otro lado, esto no significa que se homologuen los dos procesos (diseño industrial y arte), ni tampoco que se deban confundir. Consideramos oportuno que se mantenga la independencia disciplinar de ambos, pero aspiramos a que se complementen en caso de que sea posible y el artista lo considere oportuno. Esta discrecionalidad del creador es, a nuestro juicio, clave.

De la misma manera que hay un sinfín de herramientas a su disposición y que solo se involucran en el proceso algunas, esta metodología (o cualquier otra que presente las mismas potencialidades y tenga el mismo alcance) se ofrece solo como un camino alternativo, no como un nuevo elemento que suplante cualquier otro tipo de posibilidad.

Ninguna de estas dos precisiones preliminares debe identificarse con una falta de consideración hacia la disciplina del diseño industrial. Lo que se pretende, en definitiva, es dejar el camino abierto a que, voluntariamente, se trabaje en una parte del proceso de creación artística de forma más estructurada y según principios estándares, como ocurre en el diseño industrial.

De confirmarse esta hipótesis, se ofrecería una vía de optimización del modo de definir técnicamente un objeto, integrado, generalmente, en una obra artística de mayor complejidad, al activar los procesos de ejecución industrial del mismo.

Para poder hacerlo, es fundamental comprender en toda su dimensión el hecho artístico, con la doble finalidad de encajar el momento en el que puede aplicarse esta técnica, y de confirmar que el recurso a la misma no contraviene ninguno de los principios esenciales de su funcionamiento.

En relación a esto último, queremos incidir en que no se trata de que el artista haga diseño, sino de que pueda llegar a utilizar en algún momento determinado su metodología sin que ello conculque el valor artístico de su producción.

La hipótesis de este trabajo surge a partir de un interés personal, es decir, de una necesidad de carácter particular y de la propia interpretación de los hechos dentro de la propia experiencia artística.

En este estudio, se ha podido comprobar que el carácter de algunos de los proyectos artísticos realizados por mi parte *-Placeres Bárbaros y Lo físico de lo Básico-*,

analizados desde la potencial hibridación de estos dos modelos sistémicos (HA y MDC), convalida la hipótesis. Considero que en el ámbito de estas creaciones hubiera supuesto una alternativa eficaz, representando una alternativa viable para muchas producciones artísticas de este tipo.

Metodología

La metodología empleada en esta tesis es básicamente analítica, descriptiva y comparativa, además de correlativa. Está próxima a lo que podría considerarse como una metodología sistémica permitiéndonos enfocar de este modo los diversos análisis y esfuerzos comparativos para reconocer el Hecho Artístico como un sistema.

En el primer capítulo se ha realizado una búsqueda o recopilación de información documental, contextualizándola básicamente en los últimos cien años. Esta actuación nos ha ofrecido una perspectiva válida de los enfoques existentes (aún vigentes en la actualidad) y relacionados con el concepto de la creatividad, su diagnóstico, evaluación y estimulación. Esto nos ha permitido elaborar un análisis de carácter descriptivo de los elementos básicos y más relevantes que corresponden a cada teoría o enfoque sobre la creatividad.

Para ello se ha realizado una selección y resumen de aquellos aspectos más relevantes que nos han permitido reflexionar sobre el fenómeno de estudio y acotar con suficiente precisión a qué nos referimos con creatividad actualmente. Se han extraído las cuestiones fundamentales de cada una de las principales teorías psicológicas que se han dedicado a su estudio a lo largo del último siglo, buscando especialmente las relaciones con la actividad artística contemporánea. Solo con la detección de los elementos que cada corriente considera como más relevantes hemos construido una caracterización completa alejada de la definición parcial o *única*.

En el segundo capítulo se ha procedido primeramente con un análisis explicativo de los factores y las dimensiones de la creatividad en general, para luego pasar a interrelacionar y agrupar las dimensiones y los factores con la intención de acotar el análisis en el terreno de lo artístico. Podemos afirmar que se trata de una investigación correlacional de carácter sistémico que nos permite reconocer la creatividad como un sistema complejo a través de la consideración holística de sus dimensiones, lo que contribuye a completar su potencialidad de cara al posterior análisis del Hecho Artístico.

La metodología empleada nos ha permitido establecer múltiples relaciones entre las dimensiones de la creatividad (persona, proceso, producto y ambiente) dentro de

las cuales se imbrican los factores que potencian la misma. Se han realizado para ello distintos análisis combinados de las dimensiones de la creatividad en general y en particular en el ámbito de lo artístico.

En el tercer capítulo describimos y analizamos la estructura general de cada uno de los modelos sistémicos preexistentes que consideramos abocados a la hibridación, tanto el Modelo de Diseño Concurrente (MDC) como el Hecho Artístico (HA). Este método es empleado para posteriormente establecer una comparativa que nos permita identificar tanto sus diferencias como coincidencias, además de permitirnos identificar el punto de inserción o hibridación buscado en este trabajo.

En primer lugar, trataremos de modelizar aquello que interviene en el proceso creativo de una obra artística y que contribuye al desarrollo del hecho artístico (HA), siguiendo la teoría del prof. Román de la Calle.

En segundo, en un ejercicio de síntesis, determinaremos si es posible la integración de la metodología de diseño industrial propuesta por el prof. B. Hernandis (MDC) en el hecho artístico, en concreto en el proceso de materialización de determinados objetos o elementos que formen parte de obras artísticas.

Finalmente, se ha optado por contrastar los resultados de la investigación ensayando su aplicación en determinados casos, que se han analizado sucintamente (estudio de casos reales). Nos hemos centrado en la observación y documentación básica de unos pocos proyectos artísticos de diferentes artistas y disciplinas del siglo XX y XXI, incluido un proyecto de creación propia.

Se ha realizado, en referencia a cada uno de ellos, una sencilla descripción que presenta la realidad del proyecto artístico, advirtiendo la aplicabilidad del MDC y su adecuación a lo planteado por cada artista en su proceso poético-productivo.

Capítulo I. Teorías de la creatividad

Como podremos comprobar en este capítulo, el término creatividad posee un verdadero sentido polisémico. Las diversas corrientes y enfoques es una muestra de que el término es tan complejo que una única definición corre el riesgo de reducir la riqueza de su significado, por ello, intentaremos conocer sus límites y sus dimensiones.

Para realizar este capítulo, además de tener en cuenta a los divulgadores de las nuevas teorías de la creatividad, en esta tesis nos hemos basado sobre todo en los análisis realizados por Ricardo Marín (1995), Saturnino de la Torre (1989)⁸, así como en las consideraciones de J. A. Marina y de A. Álvarez⁹(1974). También hemos recurrido a otros estudios realizados en el terreno de lo artístico, tanto por Román de la Calle (1981-1985), en relación a quien cabe señalar la actividad generada por el Instituto de Creatividad e Innovaciones Educativas¹⁰, como por parte de Albert Esteve (2001)¹¹.

Nos interesa particularmente el esquema conceptual de Marín y De la Torre (1991) en su *Aproximación teórica a la creatividad* para orientarnos en la confluencia de teorías explicativas, configuradas desde enfoques diversos -biológicos, psicológicos, sociológicos y filosóficos- para llegar a las teorías actuales de interacción sociocultural y emocional actual.

Cada uno de estos autores distingue la evolución del concepto de creatividad de manera similar, basándose en las escuelas que la relacionan con el pensamiento y la inteligencia, ya sean el Estructuralismo, el Funcionalismo, el Psicoanálisis; el Conductismo; la Gestalt o los diversos enfoques cognitivos. No obstante nos presentan un entramado nada estanco que en algunos casos difuminan los límites de sus actuaciones, a base de influencias y retroalimentaciones. Manuela Romo (1997)¹² opina que: *“las versiones teóricas que se han dado de la creatividad en Psicología presentan un panorama polifacético, polifónico o más exactamente, babélico”*, asimismo G. Ulmann (1972

⁸ DE LA TORRE, S. (1989). *Aproximación bibliográfica a la creatividad*. Promociones y publicaciones. Barcelona.

⁹ ALVAREZ, V. A. (1974). "Psicología del arte". *Estudios de psicología de la cultura*. Psicología del arte, 29. Biblioteca Nueva. Madrid.

¹⁰ Centro de Innovación e Investigación de la Universidad de Valencia creado en 1978 por Ricardo Marín Ibáñez y Román de la Calle. Consta de dos secciones, una de Innovaciones Educativas y otra de Innovaciones Estéticas.

¹¹ ESTEVE DE QUESADA, A. (2001). *Creación y proyecto: el método en diseño y otras artes*. Institut Alfons el Magnànim. Valencia.

¹² ROMO, M. (1997). *Psicología de la creatividad*. Paidós, Barcelona.

p.13) se refiere a “*la maraña asistemática y todavía por integrar del cúmulo de estudios sobre la creatividad...*”

En el orden de exposición, hemos intentado aportar cierta cronología, para poder observar cómo ha evolucionado el concepto a lo largo del tiempo, yendo desde Wallas (1923), pasando por Guilford (1950) para llegar a H. Gardner (1995)¹⁴, a las teoría ecológica de Csíkszentmihályi (1998, 1999)¹⁵ y De la Torre (2003). Especialmente, nos interesa el esquema conceptual de Marín y De la Torre (1991) en su *Aproximación teórica a la creatividad* para orientarnos en la confluencia de teorías explicativas, configuradas desde enfoques diversos -biológicos, psicológicos, sociológicos y filosóficos- para llegar a las teorías actuales de interacción sociocultural y emocional actual.

¹³ ULMANN, G. (1972). “Creatividad: una visión nueva y más amplia del concepto de inteligencia en la Psicología americana, Biblioteca de Educación y Ciencias Sociales”, *Serie Investigaciones y Ensayos*, nº 11. Ed. Rialp, Madrid.

¹⁴ GARDNER, J. (1995). *Mentes creativas, una anatomía de la creatividad vista a través de las vidas de Sigmund Freud, Albert Einstein, Pablo Picasso, Igor Stravinski, T.S. Eliot, Marta Graham, y Mahatma Gandhi*. Ed. Paidós, Barcelona.

¹⁵ CSÍKSZENTMIHÁLYI, M. (1998). *Creatividad el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Paidós, Barcelona; ver también “Implications of a systems perspective for the study of creativity” en STERNBERG, R. J. (1999) *Handbook of creativity*. Cambridge, University Press. USA.

1 | Investigaciones en torno al significado de la creatividad

Las referencias y enfoques sobre lo que se estima que es creativo y qué es creatividad son múltiples y nos presentan un amplio mapa conceptual que trataremos de exponer. Hay enfoques que se centran en las actividades que muestran cómo las personas operan en su pensamiento, otros lo hacen sobre las características de los productos, o en la influencia de los ambientes, otros con respecto a las definiciones sobre los rasgos de la personalidad.

Todas estas concepciones dan origen a las diversas corrientes explicativas a las que aludiremos y que, lejos de ser estancas, nos presentan un entramado de participaciones cruzadas de los numerosos autores de varias de ellas, ya sea matizando, ampliando o contraponiendo opiniones anteriores. Hemos de decir que, dichas interacciones conceptuales contribuyen a generar un ámbito específico, con unos límites y dimensiones concretos que utilizaremos para configurar una base de trabajo.

Partiremos principalmente de los estudios realizados por los siguientes autores: R. Marín (1998) *La creatividad: diagnóstico, evaluación e investigación*, De la Torre (2003) *Diálogos con la creatividad. De la identificación a la creatividad paradójica*¹⁶, sobre las teorías que estudian la creatividad Sternberg *La creatividad en una cultura conformista* (2001), Steiner y Lubart (2001) *Gramáticas de la creación* y continuaremos con textos vinculados con la creatividad en el terreno de lo artístico con el estudio de Álvarez Villar *Psicología del Arte* (1974), Patricia Stokoe *El proceso de creación en el arte* (1994), R. de la Calle *Lineamientos de estética* (1985) y *En torno al hecho artístico* (1981), A. Esteve en *Creación y proyecto*, J. A. Marina *Teoría de la inteligencia creadora* (1993). Además trataremos de realizar algunas analogías posibles con la producción de algunos artistas. Con la intención de mostrar que según el concepto de creatividad que se tenga se reflejará en el resultado de la obra.

Comenzaremos pues por algunas de las definiciones sobre el término recogidas en el texto de Ricardo Marín (1998)¹⁷. Esos autores seleccionados subrayan dimensiones de la creatividad que le permiten establecer una clasificación general válida que exponemos a continuación. A saber:

¹⁶ DE LA TORRE, S. (2003). *Dialogando con la creatividad: de la identificación a la creatividad paradójica*. Octaedro. Barcelona.

¹⁷ MARÍN, R. (1998). *La creatividad: diagnóstico, evaluación e investigación*. UNED. Madrid, p. 38-41.

- Aznar, G. (1974)¹⁸, *“La creatividad designa la aptitud para producir soluciones nuevas, sin seguir un proceso lógico, pero estableciendo relaciones lejanas entre los hechos”*.
- Barrón, F. (1976)¹⁹, *creatividad es, “La capacidad de producir respuestas adaptadas e inusuales”*.
- Fernández Huerta, J. (1968), *“La creatividad es la conducta original productora de modelos o seres aceptados por la comunidad para resolver ciertas situaciones”*.
- McKinnon (1977), *“...La esencia de la creatividad es la solución de un problema de manera original, en otras palabras, es la solución creativa de problemas”*.
- Murray, H. (1959), *“Proceso de realización cuyos resultados son desconocidos, siendo dicha realización a la vez valiosa y nueva”*. Debe ser evaluada, elaborada desarrollada y aplicada.
- Oerter, R. (1971), *“La creatividad representa el conjunto de condiciones que preceden a la realización de las producciones o de formas nuevas que constituyen un enriquecimiento de la sociedad”*.
- Stein, M. I. (1967), *“La creatividad es aquel proceso que tiene por resultado una obra personal, aceptada como útil o satisfactoria por un grupo social en un momento determinado”*.
- Torrance, E.P. (1988), *“Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de reunir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido, de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados.”* Apuntar que: propiamente no es una definición sino una descripción del proceso experimental.
- De la Torre, S. (1991), define la creatividad como *“capacidad y “actitud” para generar ideas nuevas y comunicarlas”*. En otro texto amplía la concepción del término indicando que, *“La creatividad es un potencial que surge de las personas, pero cobra su pleno sentido en la mejora social”*.
- Otras definiciones que no constan en el estudio de R. Marín son, entre otras estas que se relacionan a continuación:
- Taylor (1974), continuador de Guilford, distingue entre capacidad creadora y nivel de creatividad. La creatividad *“Se trata de una posibilidad estrictamente humana que permite encontrar nuevas soluciones a nuevos problemas”*.
- Gardner, H. (1995), no define explícitamente el término, pero sí que da una indicación con respecto a los estudios del proceso del pensamiento creativo. Apunta a la existencia de una relación entre la capacidad creativa y la diversión/juego, según la cual se alcanza el plano del

¹⁸ AZNAR, G. (1974). *La creatividad en la empresa*. Oikos, Tau. Barcelona.

¹⁹ BARRON, F. (1976). *Personalidad creadora y proceso creativo*. Ed. Marova, Madrid.

inconsciente: *“El juego relaja la mente y el cuerpo, y ese relajamiento constituye probablemente la clave para iniciar los procesos inconscientes sin los cuales no se da la creatividad”.*

- Guilford (1959), define la creatividad en función de la puesta en práctica de un gran número de factores intelectuales, siendo los más importantes los de descubrimiento y los de pensamiento divergente. Los factores de descubrimiento se definen como *“la capacidad para desarrollar información de lo que viene dado en forma de estimulación”.* Los factores de pensamiento divergente se refieren a la habilidad de ir en diversas direcciones cuando nos enfrentamos a un problema.

Creemos conveniente, por lo que puede aportar a nuestro estudio, que antes de avanzar en las múltiples teorías se pueda exponer las clasificaciones generales que nos ofrecen Ricardo Marín (1998) y Albert Esteve (2001). Las dos posturas son interesantes, y sin ser recientes, se siguen tratando en la actualidad.

Estas clasificaciones generales, tratan de agrupar en torno a unas pocas cuestiones fundamentales o de base, la amplia maraña de enfoques, corrientes y tendencias que existen respecto de la creatividad, con la intención de contextualizar el debate existente.

La clasificación general de Ricardo Marín

Gira en torno al concepto de novedad. Lo nuevo, asociado a la verdad, belleza o utilidad como algo positivo que resuelve por sí sólo problemas. Detecta dos planteamientos fundamentales en estos autores, desde los que se puede comprender la creatividad, estos son: (1) desde la «creatividad potencial», que hace referencia a la actitud o capacidad personal, conducta original, la aptitud. Como toma de conciencia del entorno, proceso de pensamiento libre y por tanto subjetivo; (2) o de la «creatividad como acto» o realización, proceso de realización, operación formal o proceso solucionador de problemas, y por tanto más objetivo, llevado a cabo por el hombre y que contribuye al enriquecimiento de la sociedad (Marín 1998).

El primer planteamiento estaría sujeto en la práctica a evaluaciones y diagnósticos. El segundo diseñaría técnicas y metodologías que la estimulen, la propicien y la estructuren.

Este autor, sigue explicando que este doble sentido está más vinculado a una interpretación utilitarista de la creatividad –entendida como herramienta solucionadora de problemas como la expuso Dewey (1989)²⁰, o como capacidad para evaluar o diagnosticar cuantitativamente, que a una concepción global de la misma. Puesto que, detecta coincidencias a la hora de entenderla como un proceso tanto del pensamiento como de realizaciones fácticas, un proceso de transformación que va de lo probable a lo posible, es decir, un proceso de solución creativa de problemas²¹.

De acuerdo con R. Marín, J. A. Marina considera que los autores citados anteriormente dejan de lado su sentido fundamental pues cree firmemente que se trata de un “operación vital”, vinculada estrechamente al estatuto libre del ser humano, rasgo que no podemos olvidar cuando contextualizamos la creatividad en el terreno de lo artístico. Para este autor *“la creación no es una operación formal, sino biológica, vital, expuesta a azares y accidentes y prolongada por el afán de una subjetividad que quiere ampliar su libertad, sus dominios y su soltura”* (Marina 1993 p.193)²².

La siguiente clasificación a la que aludimos es la realizada por A. Esteve (2001)²³ quien enmarca el debate en torno a otro aspecto: si existe una cualidad creativa de aplicación universal o es necesario vincularla a campos específicos.

La clasificación general de A. Esteve

Esteve distingue conceptualmente dos posturas: (1) Aquellas que comprenden la creatividad como algo genérico y universal, y proponen métodos que la desarrollen en general, y (2) aquellas que postulan que no se debe hablar de creatividad en general ni de una cualidad creativa de aplicación universal, sino de capacidades creativas específicas -difícilmente transferibles de un campo a otro. Estas últimas no confían en las prácticas que cuantifiquen la inteligencia y la creatividad.

²⁰ DEWEY, J. (1989). *Cómo pensamos: nueva exposición de la relación entre pensamiento y proceso educativo*, Paidós, Barcelona. (Original de 1910) *How we think*. Fue el primero en analizar los actos del pensamiento como: 1) encuentro con una dificultad; 2) localización y precisión de la dificultad, 3) planteamiento de una posible solución, 4) desarrollo lógico de consecuencias del planteamiento propuesto, 5) observaciones y experimentos, que llevan a la aceptación o rechazo de la solución o hipótesis.

²¹ DE LA TORRE, S. (1982). “Vías integradoras de acercamiento a la creatividad”. *Innovación creadora* nº 12. ICE-UPV, Valencia.

²² MARINA, J. A. (1993). *Teoría de la inteligencia creadora*. Editorial Anagrama, Barcelona.

²³ ESTEVE, A. (2001), nos propone las referencias bibliográficas relevantes de autores: GUILFORD B., A. (1980); *La creatividad*. Ed. Narcea Madrid; De BONO, E. (1987, 1ª ed.1982). *Aprender a pensar*, Plaza & Janes Editores, S.A., Barcelona; De Bono, E. (1991, 1ª-1986) *El pensamiento lateral*, Paidós Estudio, Barcelona; MASLOW, A (1994, 1º ed.1983) *La personalidad Creadora*. Ed. Kairós, Barcelona; STERNBERG R. y LUBART, T. (1997) *La creatividad en una cultura conformista. Un desafío a las masas*. Ed. Paidós, Barcelona y GARDNER, H. (1995) *Mentes creativas, una anatomía de la creatividad vista a través de las vidas de Sigmund Freud, Albert Einstein, Pablo Picasso, Igor Stravinski, T.S. Eliot, Marta Graham, y Mahatma Gandhi*. Ed. Paidós, Barcelona.

Los autores que, propugnan el primer planteamiento son, entre otros, Guilford (1980), De Bono (1982, 1986), Torrance (1986)²⁴, Amabile y Maslow (1959, 1983)²⁵, éste último, además, tiene la profunda convicción de que el problema de la creatividad radica principalmente en la persona creadora.

Los que propugnan el segundo planteamiento son, entre otros por, R. Sternberg (1988), H. Gardner (1995), T. Amabile (1983, 1988)²⁶ y M. Csíkszentmihályi (1998, 1997). El primero, insiste en la necesidad de su contextualización cultural y social. El resto, sobre todo Gardner afirman que una persona es creativa en un campo, y no necesariamente en todos, lo que significa cuestionar directamente la noción de cualidad creativa de aplicación universal, que subyace en los test de creatividad. Junto con Csíkszentmihályi se pregunta *dónde está la creatividad*, más que averiguar *qué es la creatividad* en sí.

Profundizando en las teorías, enfoques y corrientes psicológicas, Saturnino de la Torre (1989, 2003) nos presenta una clasificación global de las teorías que estudian la creatividad en tres grupos generales: teorías filosóficas (Platón, Sorokin, Maritain, Kant, Hirsch, Galton, Kertschmer, Lange, Darwin, Bergson, Terman), los planteamientos psicológicos en general (Ribot, Thurstone, Mednick, Wallach, Wertheimer, Kahler, Koestler) y las posiciones de raíz humanista (Guilford, Cattell o Vernon, Gutman, Mooney, Anderson, F. Barron, Mackinnon, Simonton). De la Torre (2003), relaciona la corriente humanista con las perspectivas medioambientalistas o las corrientes interaccionistas psicosociales (Gardner, Woodman, Sternberg, Amabile, Csíkszentmihályi, R. Marín y De la Torre).

R. Marín y S. de la Torre, hacen ambos una distinción dentro de las teorías psicológicas de la creatividad que describen su estudio conjunto (1991)²⁷. Así distinguen al menos siete enfoques a destacar: la corriente asociacionista y la conductista (Ribot, Thurstone, Mednick, Skinner, Wallach) que explican la creatividad mediante mecanismos de asociación, destacando la teoría de la bisociación de Koestler (caso concreto del asociacionismo mediante confrontación, fusión o superposición); la Psicología de la Gestalt (Köhler, Weisberg, Wertheimer, Ehrenfels); la teoría psicoanalítica (Freud, Kris), que ve las manifestaciones creativas como un mecanismo de sublimación. A ellas han de añadirse las teorías humanistas que otorgan a la

²⁴ TORRANCE, E.P. y MYERS, R.E. (1986). *La enseñanza creativa*. Ed. Santillana, Madrid.

²⁵ MASLOW, A.H. (1983). *La personalidad creadora*. Ed. Kairós, Barcelona. *Original Creativity and its cultivation*, Harper & Row, N.Y. (1ª ed. 1959).

²⁶ AMABILE, T. (1988). *The conditions of creativity*. En Sternberg R. *The nature of creativity*, Cambridge University Press. USA.

²⁷ MARÍN, R. y DE LA TORRE, S. (1991). *Manual de creatividad*. Ed. Vicens Vives, Barcelona.

creatividad funciones de autorrealización (Maslow, Rogers, Taylor); las teorías de integración armónica con el universo (Gutman, Mooney, Anderson); las teorías cognitivistas (Guilford, Cattell o Vernon) que entienden la creatividad como conjunto de mecanismos cognitivos, aptitudes o habilidades para resolver problemas, circunscritos al pensamiento divergente y establecer así un gradiente de mayor a menor abstracción y complejidad.

Debemos hacer mención que, tras este estudio, concluyen que aunque ninguna de las teorías o enfoques desde las corrientes filosóficas y pre-científicas, hasta las psicopedagógicas es suficiente y convincente para abordar el tema de la creatividad, todas contribuyen a esclarecer la complejidad del problema, aunque sea de modo parcial (Marín y De la Torre, 1991).

En un estudio posterior, R. Marín (1998)²⁸ reflexiona que las teorías analizadas en el texto *Manual de creatividad* (1991), suelen derivar de enfoques más amplios referidos a la conducta humana en general y a las teorías de aprendizaje en particular. En todos ellos, se interpreta el proceso creativo de modo parcial como un fenómeno enraizado en la persona y conducta humanas. Es decir, estos enfoques se centran más en el proceso y la persona que del medio o el producto.

Por su parte, De la Torre (2003) coincide en lo fundamental de las consideraciones de R. Marín. Amplía el análisis y concluye que todas las teorías psicológicas anteriores a las interaccionistas o medioambientalistas, inciden en una perspectiva personalista, bien remarcando los procesos de conocimiento como habilidades o destrezas, o bien atendiendo a la persona en su dimensión afectiva o actitudinal. Porque todas ellas dejan en segundo plano los factores de índole sociocultural e interactiva, como es el ambiente general o particular –familiar, personal o profesional-. En definitiva, amplía el análisis añadiendo al conjunto de investigaciones psicológicas aquellas de carácter psicosocial y afectivas.

Para ello, De la Torre, siguiendo el estudio de M. Romo (1997), identifica las corrientes medioambientalistas o interaccionistas de Sternberg, Amabile, Gardner y Csíkszentmihályi en las que se ofrece una visión integradora y comprensiva del fenómeno creatividad, contemplando las influencias medioambientales y la interacción social como factores determinante en el proceso (*al respecto ver ilustración 1-3: Componentes conceptuales de las teorías de la creatividad en De la Torre 2003.*)

²⁸ En este texto nos ofrece un buen repaso histórico por las teorías acerca de la creatividad.

Con respecto a este tema, más en detalle, puede aludirse a los análisis de Runco & Albert (1990).

Por último, es especialmente reseñable la distinción que Álvarez Villar (1974) realiza dentro de las corrientes psicológicas, que comprenden: la fenomenológica (Wallas) las cognitivas de carácter factorialista o psicométrica (Guilford, Torrance, Wertheimer), las psicológico cognitivas (Newell y Simon, Neisser) y psicopedagógicas. Las dos últimas centradas en el estudio de la relación entre inteligencia y capacidad creadora con la “teoría del aprendizaje” de Miaralet. Finalmente la corriente histórica y biográfica (K. Jaspers, McKinnon, D. K. Simonton, Maslow) entre otros autores.

Cualquier estudio sobre la creatividad debe conocer esta trama o red conceptual, para poder situarse o referenciar un paradigma, enfoque, teoría y/ o modelo.

Pasemos pues, como hemos indicado en la introducción a exponer una síntesis de estas teorías agrupándolas por corrientes y tendencias. Esto es necesario para tener la visión global y ordenada a la que referirnos a lo largo de este trabajo.

1.1 | Las investigaciones filosóficas o pre-científicas

Hasta antes de la Segunda Guerra Mundial, el concepto de creatividad apenas existía como tal, se hacía referencia hablando del “genio” individual asociado a individuos muy inteligentes. Este término ha condicionado la noción de creatividad desde finales del s XIX hasta la primera mitad del s. XX. No obstante todavía existe un importante peso cultural del término, en este sentido.

Las investigaciones basadas en la *teoría del genio* se caracterizan por explicar la creatividad como un poder o fuerza independiente que determina la voluntad del ser humano, al margen del contexto social. Estaba extendida la idea del científico o artista genial que se dedicaba a investigar o crear en soledad, en su estudio alejado del mundo, como esperando la visita de las *musas*.

Caracterizadas por explicar el poder creativo del hombre mediante una fuerza extrínseca, determinista, no controlada por la voluntad individual ni por la acción social. Tales son las teorías basadas en una inspiración superior (Platón, Sorokin, Maritain). La teoría de la demencia o la creatividad como un modo de locura

(Kertschmer, Lange). La creatividad como un extraordinario genio intuitivo (Kant²⁹, Hirsch). Otros en cambio consideran la creatividad como una fuerza vital proveniente de la propia evolución de las especies (Darwin, Bergson). Será Galton (1869)³⁰ quien tras los resultados de sus estudios antropométricos, llega a la conclusión de que el “genio” es un rasgo innato y hereditario de padres a hijos mediante la carga genética. También puede añadirse a Terman (1869) como otro genetista (De la Torre 2003).

Sin embargo, aunque todas estas teorías han pasado a la historia sin lograr convencer a los científicos, requieren de nuestra atención en la medida en que muchos artistas han realizado sus creaciones bajo la profunda creencia de la veracidad de alguna de ellas. En concreto destacamos la influencia de las teorías de Platón sobre la “inspiración superior”.

Las actitudes románticas por las que se entiende la creatividad como una especie de estado próximo a la locura, quedan ejemplificadas en este sentido con determinados autores encuadrados en del simbolismo o el romanticismo como Julian Blake, Baudelaire, Odilon Redon, Pierre Puvis de Chavannes o Wiliam Turner, incluso actitudes de determinados componentes de las Vanguardias artísticas de principios del siglo XX.

Con el tiempo se fue afianzando la noción de que, el ingrediente clave del genio es la productividad. Esto es así por tres cuestiones: por su volumen, por su gran trascendencia y por la originalidad de su contenido³¹.

En la actualidad, de *la concepción mítica del genio* se desprenden todas las cuestiones arriba indicadas. Se tiende a referir como genialidad sólo a un grupo limitado de personas que, de entre las que son creativas en momentos de inspiración y largos periodos de esfuerzo, producen obras más allá de lo previsible y que perduran en el tiempo. Sus principales rasgos son: *“originalidad, fertilidad productiva y entrega total al valor que imanta sus vidas”* (Marín 1998 p.63).

No obstante lo anterior, la transición desde la teoría clásica del genio a las teorías sobre los procesos específicos del pensamiento no se ha producido de manera

²⁹ KANT, I. (1724-1804). Se encuentra entre los que criticaron el punto de vista empirista humano; sostenía Kant que el conocimiento debe ser o bien un don de o una racionalidad evolucionada, y que la naturaleza de la mente hacía las observaciones referencias imposibles

³⁰ GALTON, F. (1869). *Hereditary genius: an inquiry into laws and consequences*. MacMillan Company. Londres. Citado por GARAIGORDOBIL, M. (1995). *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad*. Colección Biblioteca de Psicología. Editorial Desclée de Brouwer, Bilbao.

³¹ MORRIS, C. (1926). *The early mental traits of 300 geniuses*. CM Cox- Genius & Eminence. Pone como ejemplos, entre otros a Freud, con 330 obras a lo largo de 45 años y a Einstein con 248 obras en 51 años.

inmediata. Prueba de ello son los dispares aspectos en torno al fenómeno creatividad que nos brinda el conjunto de investigaciones psicológicas hasta nuestros días.

Comenzamos pues a tratar de exponer un esquema general de las teorías psicológicas más relevantes, no obstante como hemos indicado, estas corrientes no son estancas, muchas tienen aspectos comunes e interrelacionados. No es sencillo hacer un esquema cronológico puesto que algunas se desarrollan simultáneamente, otras surgen por negación o enfrentamiento a las corrientes dominantes. No obstante quedarán fijadas algunas fechas memorables.

1.2 | Las investigaciones psicológicas

Las teorías psicológicas conforman el terreno desde donde más contribuciones se han realizado al esclarecimiento y potenciación de la creatividad. A pesar de haberse elaborado diferentes teorías sobre la creatividad, ninguna es lo suficientemente comprensiva para abarcar todos los elementos que la conforman.

En su expansión, la psicología se ha desarrollado con fuerza a lo largo del s. XX distinguiendo dos mitades. En la primera hay un claro dominio del conductismo y la otra mitad se caracteriza por la supremacía la psicología cognitiva. En todo caso, no se trata de teorías específicas. Ambas en sus inicios, tratan de interpretar el proceso creativo como fenómeno enraizado en la persona y su comportamiento -conducta- en general (Pozo 1989).

Las teorías psicológicas generalmente poseen un enfoque compactado. Es común que con ellas se explica la creatividad mediante acciones o procesos intrínsecos, provenientes del propio sujeto, susceptibles de ser modificados por la acción personal o social. Uno de los primeros enfoques eminentemente psicológicos se da en las investigaciones de Th. Ribot (1900) que en su ensayo sobre *La imaginación creadora* intenta descubrir el proceso de creación, buscando modelos en el proceso imaginativo. Sin embargo, será J. P. Guilford con su texto *Creativity* (1950)³² el que marcó el final definitivo de la teoría clásica del genio y empezó a ponerse énfasis en los procesos específicos del pensamiento. Otro texto de interés está proporcionado por M. Runco y R. Albert (1990) como es *Teorías de la creatividad* (De la Torre 2003).

Los estudios sobre el proceso creativo se han ido renovando y evolucionando hacia lo que hoy entendemos como psicología cognitiva. Partieron de una interpretación

³² GUILFORD, J.P. (1980). *La creatividad*. Ed. Narcea, Madrid (original de 1950: *Creativity, American Psychologist*).

parcial, centrada en el proceso de conocimiento y en la dimensión afectiva y actitudinal de la persona. Se ha llegado hasta una interpretación globalizante que incluye en el proceso al medio o contexto en el que se desenvuelve, y además el resultado-producto que deriva de dichas acciones y procesos.

Esta evolución se observa en las indagaciones realizadas por Marín y De la Torre (1991). Estos autores analizan el proceso secuencial que se da con las corrientes asociacionistas, las conductistas, la Psicología de la Gestalt, la psicoanalítica, (a la que se asocian las teorías humanistas que otorgan a la creatividad funciones de autorrealización; las teorías de integración armónica con el universo y las teorías cognitivistas. Mediante estas últimas se entiende la creatividad como conjunto de mecanismos cognitivos, aptitudes o habilidades para resolver problemas. Es en el estudio de De la Torre (2003), cuando a la corriente humanista que había relacionado con la teoría psicoanalista, se incluyen las perspectivas medioambientalistas y psicosocial afectivas. Estas corrientes tienen un carácter interaccionista o integrador. De hecho, su visión de la creatividad no sólo se centra en el individuo sino que tiene en cuenta factores de índole histórica y sociocultural. Estas son las teorías de la creatividad que cuentan con mayor aceptación y producen un mayor impacto en la actualidad.

Añadiremos, dentro de las corrientes de carácter cognitivista las distinciones realizadas por Álvarez Villar (1974) quien las clasifica en enfoque fenomenológico, factorialista o psicométrico, psicopedagógico, histórico y biográfico.

Se han dado pequeñas variaciones en los esquemas de clasificación y agrupación de las distintas corrientes y autores a lo largo del s. XX, sobre todo a partir de 1950. Se trata de matizaciones diversas a modo de confrontaciones o paralelismos, presentando, a la vez, interesantes diferencias y aspectos comunes o interrelacionados.

En general la psicología tiene algún papel que desempeñar en el universo del arte. Esto es así porque las obras de arte son el resultado de complejas acciones mentales, surgen de la mente en acción. Desde la psicología, Arnheim ha realizado interesantes estudios que se han introducido en los entresijos del arte, como por ejemplo su texto *Arte y percepción visual* (1999). Desde la teoría del arte, distintos autores le han concedido una especial importancia, como son los casos de E. Gombrich y de P. Francastel. Se considera por su parte que los intereses generados por la psicología han impulsado a los artistas a explorar regiones de la mente humana anteriormente ignoradas o repudiadas.

Álvarez Villar (1974) considera que las corrientes de la psicología que han merecido mayor atención por parte de los teóricos del arte son principalmente las de la teoría de la *Gestalt* y el psicoanálisis. Otras corrientes como el conductismo y el cognitivismo han merecido una atención un orden muy inferior. Al respecto, Munro (1969) y Gibson (1975) calificaron de rotundo fracaso las aportaciones del conductismo al conocimiento de la conducta artística.

Tanto las teorías de la *Gestalt* como el psicoanálisis pueden ser empleados como marcos teóricos que facilitan la comprensión de diversos modos de producción artística. La tesis de la *Gestalt* está asociada, básicamente, a la construcción de la obra en cuanto sistema formal, es decir, como construcción de las estructuras subyacentes que dan entidad a la obra. Encaja aquí la búsqueda de equilibrios y sus contrastes además de otros aspectos relevantes como contornos lineales, masas de color, texturas, pesos figurales, etc.

Es con el psicoanálisis con el que se descubren los vínculos de interdependencia entre las unidades y sistemas de figuración y de construcción de sistemas complejos figurales con los contenidos de orden expresivo (vinculados a emociones, afectos, impulsos, deseos, pasiones).

Así, nos ayudaremos de la historia del arte para ir rastreando algunas soluciones a ciertos problemas artísticos, haciendo inteligible este proceso. Es central en este sentido la producción de Las Vanguardias artísticas, cuya experimentalidad es una de sus características determinantes, junto a la búsqueda de lo nuevo (Gombrich 1999)³³.

1.2.1 | La Corriente Psicoanalítica

Dentro de las investigaciones psicológicas, destacamos la corriente psicoanalítica. Muchos teóricos de la creatividad en los primeros decenios del s. XX (años 20 y 30) sobre todo los que están explícitamente encuadrados en la corriente psicoanalítica, centran sus estudios sobre un plano clave que explica la creación: el inconsciente. Sigmund Freud distingue el “id” (el ello), donde se desarrollan libremente los pensamientos primarios, siguiendo el principio del placer, frente al “yo”, más lógico y enlazado con la realidad. Para Freud el inconsciente se convierte realmente en una instancia a la cual la conciencia no tiene acceso, pero que se le revela a través de los sueños, los lapsus, los chistes, los juegos de palabras, etc.

³³ GOMBRICH, E. (1999). *La historia del arte*. Edición revisada y aumentada. Ed. Diana, México, (1º ed.1950).

Otra consideración de interés propia de esta corriente es que la invención y el descubrimiento tienen su origen en la combinación de ideas. *“Un ars combinatoria señala el camino de la invención y de la reinención”*³⁴ tal y como indicó Steiner (2001 p.159) para dicho momento. Poincaré³⁵, afirmó también que la invención y el descubrimiento se deben a la combinación de ideas, producto de un número superior de enlaces subconscientes que de enlaces conscientes (Marín 1998). Esta corriente, reconoce la existencia de la intuición como un sentido estético de carácter selectivo que puede actuar igualmente tanto a nivel estético como en el nivel científico.

La historia de la relación entre psicoanálisis y arte está dominada por la certeza de que tienen algo fundamental que decir uno en el mundo del otro. Freud empieza esta búsqueda intelectual en *Tótem y Tabú* (1912-1913)³⁶. En dicha obra, llega a intuir la existencia de algún modo biosomático de transmisión, de mecanismos del inconsciente colectivo. Nos dice que, a la hora de crear, nuestra mente trabaja a base de analogías, en un doble plano de relación, consciente e inconsciente. Esto está mediatizado por la forma de ser del individuo, por una personalidad conformada en las primeras etapas de la vida (Freud 1958)³⁷. Al respecto, Carl Jung postuló categóricamente *la herencia colectiva de los arquetipos*, de las imágenes fundacionales y de las estructuras narrativas, enfatizó la conexión entre la psique y sus manifestaciones culturales, incorporando en su metodología nociones procedentes de la antropología, los sueños, el arte, la mitología la religión y la filosofía³⁸. Steiner (2001) coincide con este psicólogo en que nuestro arte y nuestra literatura, nuestras creencias religiosas y nuestros sueños son un legado.

Tras los estudios de Freud, la aplicación del psicoanálisis a la historia, al arte, a la crítica literaria y las biografías de poetas, artistas y escritores, ha aumentado hasta el punto de que se ha hecho un intento por desarrollar una estética de base psicoanalítica.

³⁴ STEINER, G. y LUBART, T.I (2001). *Gramáticas de la creación*. Biblioteca de ensayo. Siruela S.A., Madrid. (Título original: *Grammars of Creation*. En Gifford Lectures, 1990).

³⁵ POINCARÉ, N. (1906). *El valor de la ciencia*. Ed. J. Ratés. Madrid.

³⁶ FREUD, S. (1914). *Totem and Taboo*, (1964) *The Moses of Michelangelo*, (1972) *Civilization and Its Discontents*. En Gombrich, E. (1963). *Meditations on a Hobby horse and Other Essays on the Theory of Art*, Phaidon Press. London.

³⁷ FREUD, S. (1958). *On creativity and the unconscious*. New York: Harper & Row. Citado por Garaigordobil, M.(1995), p.163.

³⁸ JUNG, C. (1999). *Obra Completa*. Ed. Trotta, Madrid. Fundador de la psicología analítica, la mayor parte de su estudio se centró en la formulación de teorías psicológica y en la práctica clínica, y también realizó estudios comparativos de las religiones, la filosofía y la sociología hasta la crítica de arte y la literatura. Una frase célebre: *“Uno no alcanza la iluminación fantaseando sobre la luz sino haciendo consciente la oscuridad... lo que no se hace consciente se manifiesta en nuestras vidas como destino...”*

Es E. Kris (1955)³⁹ quien distingue tres tipos de pensamiento: el inconsciente, el preconscious y el consciente. Con respecto a ellos plantea tres problemas distintos a abordar en el campo del arte: 1) la ubicuidad de ciertos temas extraídos de la vida o la fantasía del individuo, 2) la relación entre la biografía del artista y su trabajo y 3) el estudio de la actividad imaginativa y capacidad creativa del artista.

Para Jung, desde un enfoque antirrational de la creatividad, el proceso creativo, en tanto podamos seguirlo, consiste en una animación inconsciente del arquetipo, y en el desarrollo y formación de esta imagen hasta que el trabajo quede terminado (Goñi 2003)⁴⁰.

R. Marín indica que en las teorías psicoanalíticas perciben las manifestaciones creativas como un mecanismo de sublimación de los conflictos o de exaltación del inconsciente.

1.2.1.1 | El Inconsciente como referente de la producción artística

En el romanticismo, surgido como reacción al neoclasicismo, pervive un interés por lo subjetivo y lo irracional. Sus representaciones no se quedan en la mera apariencia física del objeto sino que, a través de él, se llega a lo sobrenatural. Su originalidad no estriba en la técnica sino en el sentido. Los pintores y poetas románticos o simbolistas ya no pretenden plasmar el mundo exterior, sino el de sus sueños y fantasías por medio de la alusión al símbolo.

Ya antes, la pintura se proponía como medio de expresión del estado de ánimo, de las emociones y de las ideas del individuo, siempre a través del símbolo o de la plasmación de la idea. Esto es observable en las obras de los poetas Arthur Rimbaud (1854-1891) y Paul Verlaine (1844-1896) y los pintores Gustave Moreau (1826-1898), Odilon Redon (1840-1916), Puvis de Chavannes (1824-1898), Gustav Klimt (1862-1918), o Edvard Munch (1863-1944).

La influencia posterior del psicoanálisis en la producción artística hizo que el sujeto creador profundizara en la naturaleza humana, en su personalidad y en la motivación inconsciente. Muchos surrealistas quedaron profundamente impresionados con los escritos de Freud, quien demostró que cuando los pensamientos que caracterizan el estado de vigilia se adormecen, el niño y el salvaje que viven en nosotros se hacen con

³⁹ KRIS, E. (1955). *Psicoanálisis del arte y del artista*. Paidós. Argentina.

⁴⁰ GOÑI, A. (2003). *Desarrollo de la creatividad*. UNED, Costa Rica. Interesantes son sus aportaciones sobre Carl Jung .

el control de nuestros actos. Esta idea es la que llevó al surrealismo a proclamar que, el arte nunca puede ser producido por el pensamiento consciente, y a admitir que si la razón puede darnos la ciencia, solo lo inconsciente puede producir arte. Estos artistas estaban muy poco interesados en los procesos del pensamiento racional y en la resolución consciente de problemas (Gombrich 1999).

Destacamos en referencia a este modo de proceder irracional, las contribuciones del Surrealismo, el movimiento Dadá, Expresionismo Abstracto, el neosimbolismo. Éste último entendido no como la relación entre una imagen concreta y una idea abstracta, sino como la relación entre dos objetos igualmente concretos, por ejemplo entre una daga y un miembro viril erecto (Harnheim 1984).

En este contexto, se estimularon nuevas actitudes frente a la obra de arte. Favorecido el estado anímico frente a la reflexión, la concepción procesual de la obra de arte según P. Klee se propone como un *dejar fluir*. Este consideraba que un artista no debe plantear su obra sino dejarla surgir. Con Vasili Kandinsky (1866-1944) se puso en valor la libertad creadora en el proceso de trabajo, poniendo en valor la intuición y la inspiración. Así, gran parte del resultado de la obra no era premeditado, aparecen sobre todo formas imaginadas, tratando de evitar copiar de la realidad.

Muchos otros artistas del siglo XX no se contentaron sólo con representar sencillamente lo que veían. Salvador Dalí (1904-1989) representaba sus sueños fantasiosos, podía hacerlo unas veces con vaguedad indefinida y otras con exactitud detallada, incluso hiperrealista. Por otro lado, empleaba un procedimiento consistente en dejar que cada forma representara varias cosas a la vez, lo que provoca que concentremos nuestra atención en los posibles sentidos que cada color y cada forma nos pueden ofrecer. Un ejemplo interesante de esta forma de proceder es su *caracol marino* que es también, un ojo, o su frutero que es también a la vez, la frente y la nariz de una muchacha (Gombrich 1999).

Dentro del expresionismo abstracto, podemos englobar el informalismo, el tachismo y la *Action Painting* -pintura de acción-, el gestualismo y la pintura espacial. En función del modo en que se aplica la materia, estos artistas presentaron aspectos de la pintura que estaban aún por explorar. Todos ellos tenían en común la misma pretensión, la pura manipulación de la pintura, independientemente de cualquier motivo o propósito posterior.

En Francia se llamó *tachismo* a la atención sobre la marca o mancha del pincel sobre un soporte plano. La *Pintura de Acción* comprende directamente el proceso y final de la obra como obra en sí misma. Esto devendrá en el llamado *Arte Procesual*, el *Gestualismo*, por la importancia del gesto y la actitud física con respecto a la

realización de la obra. La *Pintura Espacial* es una metáfora de galaxias y espacios cósmicos que crean un espacio totalmente pictórico, “*sin composición ni estructura, sin perspectiva, incluso la mayoría sin forma referenciada, una misma grafía sin principio ni fin*” (Viñuales 1985 p.29)⁴¹.

Fue sobre todo el artista norteamericano Jackson Pollock⁴² (1912-1956) uno de los iniciadores del movimiento denominado *action painting* (pintura en acción), quien desarrolló la técnica del *dripping*. Consistía en extender la tela en el suelo y chorrear sobre ella la pintura. Este artista, al describirnos su modo de pintar, desvelaba la necesidad física, de todo su cuerpo, de manifestarse en un impulso espontáneo totalmente implicado en la gestión y realización de la obra.

Esta técnica expresa más bien el microcosmos íntimo del artista. Lo que vale ahora es la fundamentación de lo creativo, esto es, la afirmación de la actuación del pintor, mucho más que lo que resulte finalmente “*La maraña de hilos entretreídos conseguidos con el gesto violento del pintor al oprimir directamente los tubos sobre la tela, o los brochazos dados al ritmo del cuerpo, expresan una potente vida interior del artista*” (Gombrich 1999 p.578). La sugerencia del significado de sus obras puede reflejar desde su microcosmos, el propio proceso vital enmarañado y atrapado en la retícula de las costumbres, hasta la angustia existencial, el devenir del universo o la una metáfora de las tramas sociales.

En general el expresionismo abstracto se caracteriza por tres aspectos: (1) hay que hacer notar que, se crea de dentro hacia fuera expresando vivencias personales, (2) debe indicarse que crean la imagen, no la copian, (3) tiene que aludirse que el empleo del color, la textura y el dibujo, se utilizan sobre todo para potenciar la expresividad del impulso vital que describe el estado de ánimo del artista (Viñuales 1985). El inconsciente es reivindicado como creador.

Dentro de las prácticas que estimulan a la creatividad la tormenta de ideas *brainstorming* puede ser considerada una técnica o método operativo relacionado con el principio psicoanalítico de la libre asociación. Se la relaciona con la escritura automática que desarrollaron los surrealistas. Esta técnica la comentaremos en un apartado siguiente.

⁴¹ VIÑUALES, G. (1985). *El comentario de la obra de arte*. UNED. Madrid.

⁴² Según GOMBRICH (1999) probablemente recordaba los relatos acerca de pintores chinos que emplearon semejantes procedimientos tan poco ortodoxos, así como las prácticas de los indios norteamericanos que, con fines mágicos, realizaban pinturas con chorros de arena, p. 578-ss.

1.2.2 | La Psicología de la Gestalt

La psicología de la Gestalt (psicología de la forma) se inscribe en la tradición filosófica alemana del siglo XIX, que concreta y principalmente puede asociarse a determinados aspectos del pensamiento trascendental de Kant y la fenomenología de E. Husserl⁴³. Es una psicología de enfoque constructivista, donde teorías y prácticas se centran en el modo en el que los individuos crean sistemas de significado para dar sentido a su mundo, así como en la estructura significativa donde se construye la personalidad del sujeto.

Herederos de esta tradición que murió en la era Descartes y que culminó en Kant, son los siguientes pensadores: Helmholtz, Gibson⁴⁴, Berkeley y Gregory, durante las primeras décadas del siglo XX.

Se trata de una respuesta organicista al conductismo (teoría que analizaremos más adelante), supone un cambio de paradigma con respecto al aprendizaje por asociación o acumulación de conocimientos y proponen el aprendizaje por reestructuración *“Las ideas que presiden la obra de la Gestalt son totalmente opuestas a los principios del asociacionismo. Estas ideas se podrían definir como anti-atomistas (en la medida en que rechazan la concepción del conocimiento como una suma de partes preexistentes) y estructuralistas (o anti-asociacionistas, ya que conciben que la unidad mínima de análisis es la estructura o la globalidad). En definitiva, se rechaza frontalmente la idea de que el conocimiento tiene una naturaleza acumulativa o cuantitativa”* (Pozo 2006 p.7)⁴⁵.

Así, se desarrolla la Psicología de la Gestalt, como una interacción fundamental, desde la experiencia directa, entre el sujeto y el objeto. Los estudios de la Gestalt hicieron ver que, casi siempre, las situaciones con que nos encontramos poseen características propias: *“que unos mismos principios rigen las diversas capacidades mentales, porque la mente funciona como un todo”* (Arnheim 1984 p.18)⁴⁶. También exigían que las

⁴³ Con respecto al primero, su noción sobre la imaginación –como condición subjetiva- hace posible el conocimiento sensible y cuyas ideas a priori, juicios sintéticos a priori, analítica y dialéctica trascendentales reflejan el carácter sistematizador y unificador del espíritu humano. Con respecto al segundo, fenomenología de E. Husserl como la raíz teórica fundamental de esta escuela psicológica, debido a su comprensión de la experiencia consciente como una experiencia fenoménica

⁴⁴ GIBSON, J. (1974). *La percepción del mundo visual*. Ed. Infinito, Buenos Aires. Sintetiza la teoría de la Gestalt: se suponía que el proceso de organización se producía en el cerebro (a nivel de la corteza cerebral). Se le concebía como un proceso en un campo, análogo al propio campo visual, y las partes del campo (en contorno de la forma y su fondo) eran unidas o separadas por fuerzas de atracción o repulsión, análogas a las fuerzas electromagnéticas. Conforme a esta teoría, una forma percibida es una forma cerebral. *“La imagen retiniana produce excitaciones separadas y aisladas. Sólo cuando las imágenes retinianas son proyectadas en la corteza, empiezan a operar a las fuerzas de campo, entre ellas y sólo entonces se unen en una Gestalt”*, p. 40.

⁴⁵ POZO, J.I. (2006). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Ediciones Morata, Madrid, (1º ed. 1989).

⁴⁶ ARNHEIM, R. (1984). *Arte y percepción visual*. Ed. Alianza Forma. Madrid. (1º ed.1979). La palabra Gestalt, nombre común que en alemán quiere decir «forma», se viene aplicando desde los comienzos de este siglo a un cuerpo de principios científicos que en lo esencial se dedujeron de experimentos sobre la percepción sensorial. Disciplina psicológica, añadir, que no guarda relación con las diversas formas de psicoterapia que han adoptado el mismo nombre

formas se percibieran debidamente, y esto significa no percibir las desde las sensaciones⁴⁷. Quedó patente que mirar el mundo requiere un juego recíproco entre las propiedades aportadas por el objeto y la naturaleza del sujeto observador, capaz de aprehender los esquemas estructurales significativos.

En esencia, conciben la creatividad como un reajuste perceptivo, en el que intervienen la visión y la memoria, para solucionar la creación de formas nuevas. Ehrenfels introduce en esa línea el término Gestalt, que no tiene una traducción única, puesto que a él se refieren simultáneamente conceptos como “forma”, “configuración” y “estructura”.

Esta teoría está incluida en las investigaciones sobre la teoría de la percepción orientada a la búsqueda de reglas generales que permitan saber cómo responde el individuo ante una forma, así como al desarrollo del pensamiento visual en pro de la creación de nuevas formas.

Entre los teóricos de la Gestalt se encuentran, Kurt Koffka, Christian Von Ehrenfels y Wolfgang Köhler (1925), Max Wertheimer (1945) y Kurt Lewin.

Es Wertheimer (1945), quien paralelamente al manifiesto conductista de Watson (1913), escribe el célebre artículo sobre la *Percepción del movimiento*, que es el manifiesto fundacional de la Gestalt, que como hemos indicado, sus ideas son totalmente opuestas al asociacionismo, por ser antiatomistas y estructuralistas⁴⁸.

Por ello, conciben la creación de la forma como la *comprensión de una configuración*. La configuración es un conjunto organizado y a su vez formado por subconjuntos directamente conectados. Está definida por la unión de dos conceptos: el de organización -tipologías, esquemas o partes constituyentes- y el de autorregulación –metodología formación de sistemas interconectados, reequilibrio-. Al respecto, Ehrenfels enunció así, desde una perspectiva holística, la proposición fundamental de la psicología de la Gestalt: “el conjunto es más que la suma de las partes”. Supone esto la aplicación del principio del estructuralismo de que la totalidad es mayor que la suma de las partes.

⁴⁷ Recordemos que la percepción clásica con Wundt y Tichner: se basaba más o menos en la creencia de que la conciencia se configuraba desde las sensaciones que nos producían la percepción del medio, y en que desde la introspección analítica se podía acceder a los elementos básicos de la percepción –estos estaban formados por sensaciones-. Esto es negado por la psicología de la Gestalt.

⁴⁸ Antiatomistas: en la medida que rechazan la noción del conocimiento como la suma de partes preexistentes, y estructuralistas: porque para ellos la unidad mínima de análisis es la estructura o globalidad.

Una de las aportaciones más importantes de Wertheimer (1945)⁴⁹ es diferenciar entre *pensamiento reproductivo* y *pensamiento productivo*. El primero sería aquel que consiste en aplicar destrezas o conocimientos adquiridos con anterioridad a situaciones nuevas. El segundo es aquel que implica el descubrimiento de una nueva organización perceptiva o conceptual con respecto a un problema. Postula que, frente al simple aprendizaje memorístico o reproductivo de una fórmula, la *comprensión* es una *solución productiva*, porque al comprender algo podemos generalizar la solución a otros problemas estructurales similares (Pozo 2006).

Con respecto a esta cuestión, Köhler (1925) consideró que la solución de problemas no se produce por ensayo y error, como creía la teoría conductista (acto/recompensa o castigo) sino por “comprensión súbita del problema”, denominada en inglés *-insight-*, mediante la comprensión de una “verdad” revelada, que puede ocurrir inesperadamente tras un trabajo profundo y por medio de la unión de estructuras mentales (Pozo 2006).

Ehrenfels y Köhler⁵⁰ suponen la existencia de una relación de semejanza entre la solución creativa de problemas y la percepción de la forma -experiencia consciente-. Nos hablan de un tipo concreto de intuición. Afirman que la *intuición* tiene un rasgo de “*creadora*”, pero se refieren en todo caso a una intuición basada en la percepción.

Sin embargo, sigue siendo muy difícil explicar con palabras aquello que se pregunta o lo que le preocupa a un artista cuando proyecta la realización de un cuadro, realiza apuntes o titubea acerca del cuándo ha de dar por concluida su obra. Gombrich considera que únicamente podemos confiar en esta comprensión si examinamos nuestra propia experiencia y nos enfrentamos a problemas similares a como lo haría un artista, “*cuando se trata de reunir formas o colocar colores, un artista debe ser siempre exagerado o, más aun, quisquilloso en extremo. Él puede ver diferencias en formas y matices que nosotros apenas advertiríamos. Por añadidura, su tarea es infinitamente más compleja que todas las experiencias que nosotros podamos realizar en nuestra vida corriente*”. La tarea no es fácil: “*No sólo tiene que equilibrar dos o tres colores, formas o calidades, sino que jugar con infinitos matices. Tiene, literalmente, sobre la tela, centenares de manchas y de formas que debe combinar hasta que parezcan acertadas. Una mancha verde, de pronto puede parecer amarilla porque ha sido colocada demasiado cerca de un azul fuerte; puede percibir que todo se ha echado a perder, que hay una nota violenta en el cuadro y que necesita comenzar de nuevo*”. Todo ello bajo una tensión psíquica continuada hasta la resolución definitiva. Continúa explicando: “*resulta fascinante observar a un artista luchando de este modo por conseguir el equilibrio justo, pero si le preguntáramos por qué hizo tal cosa o suprimió aquella otra, no sabría contestarnos. No siguió ninguna regla fija. Intuyó lo que tenía que hacer. Es cierto que algunos artistas, o algunos críticos*

⁴⁹ WERTHEIMER, M. (1991). *El pensamiento productivo*, Paidós, Barcelona. (1º ed. 1945 *Productive thinking*, Holt Rinehart, N.Y.).

⁵⁰ KÖHLER, W. (1925). *Gestalt psychology: an introduction to new concepts in modern psychology*. Liveright Norton Edición. USA

en determinadas épocas, han tratado de formular las leyes de su arte” (Gombrich, 1999 p.32-33).

En definitiva, los psicólogos de la Gestalt tratan de desarrollar la mirada re-estructurante del individuo, una mirada capacitada para percibir y formar nuevos conjuntos formales y espaciales. Que alcancen dicho equilibrio, al que apunta Gombrich, que todo artista (con afán de búsqueda de una belleza) desea obtener.

En particular, Arnheim (1984) quiere llegar a una estructuración espontánea. Bajo las relaciones establecidas en el problema, este psicólogo aspira a que la mirada esté liberada de estereotipos visuales pasados, de fórmulas y de recetas. En definitiva, busca conseguir una percepción mejorada de la globalidad. Desde la psicología de la forma en el arte, este autor trata de explicar las categorías visuales, extraer sus principios básicos y mostrar sus relaciones operacionales y estructurales. Con estos mecanismos formales aspira a agudizar y reforzar la intuición espontánea, además de hacer comunicables sus elementos.

Una de las aportaciones más interesantes de las teorías gestálticas, son sus ejercicios de *flexibilidad perceptiva*. En ellos se trata de descubrir figuras ocultas, o de considerarlas bajo una nueva perspectiva para reordenar los elementos que llegan a los sentidos e interpretar de otro modo el mismo material, proponiendo el desarrollo de una nueva sensibilidad. Están basados en varios principios o leyes fundamentales de la *Gestalt*, que son leyes generales y objetivas de la percepción visual que provienen de la experiencia histórica colectiva de la forma (Marín 1998).

Estos principios son, entre otros, los de semejanza, proximidad, simetría, continuidad, dirección común, simplicidad y relación entre la figura y el fondo. En todos ellos late la necesidad de organización, pero con intención regeneradora y espíritu de comienzo. Estos han sido empleados como base teórico-compositiva y aplicados en numerosas producciones dentro de las artes plásticas y el diseño gráfico.

La Gestalt definió el principio según el cual la percepción tiende a la mejor organización posible de los elementos percibidos. Este principio fundamental es la *ley de Prägnanz* (pregnancia o buena forma) que afirma la tendencia de la experiencia perceptiva a adoptar las formas más simples posibles (Arnheim 1984)⁵¹.

⁵¹ Con respecto al principio de la evidencia, para poder reconstruir las estructuras y las formas históricas (conocidas) es necesario que se nos presenten los elementos adecuados para hacer reconstruir todo el proceso de la forma, de ella se desprende la forma oculta.

Por ejemplo, la producción artística de Gropius se desarrolla (Kuspit 1992)⁵² desde una visión reeducadora, mediante una estetización equilibrada del objeto y del espacio que propiciarían unas relaciones armoniosas, no conflictivas con el colectivo social.

Por su parte, Gibson⁵³ (1974, 1979) amplió el enfoque, indicando que la imagen de un objeto no sólo se estructura en función a las sensaciones que tenemos de los mismos, ya sea por vía de la experiencia visual o por la costumbre, sino que también se organiza por la vía perceptiva del valor del espacio de la forma, porque de no ser así entraríamos en conflicto con lo nuevo, no podríamos evolucionar en nuestro modo de ver el mundo, ya que las formas evolucionan. Este hecho es solucionado por la Gestalt definiéndolo como “crítica a la teoría del significado adquirido”, permitiendo considerar determinadas paradojas de la imagen –procedentes tanto de la forma como del observador- como valores reales que nos permitan la construcción espacial de las nuevas formas.

Realizando un breve resumen de lo expuesto hasta ahora en relación a la psicología de la Gestalt, podemos decir que estas teorías plantean un aprendizaje por reestructuración, defienden que todo lo que se aprende es el efecto de una organización precedente, de un todo más amplio. Pero, y ahí está la paradoja del aprendizaje propuesto, no pueden explicar el origen de la supuesta organización precedente y para resolverlo defienden un carácter innato en la percepción, así como la plena objetividad de las leyes de la percepción y de la organización del conocimiento (Pozo 2006).

Vygotsky (1934)⁵⁴ critica a las doctrinas inspiradas en la Gestalt por no poder explicar los aspectos semánticos del conocimiento, puesto que los gestaltistas intentaron estudiar la conducta significativa, pero no distinguían entre percepción y pensamiento.

Este autor diferencia entre la actividad reproductiva (basada en la memoria) y la actividad combinatoria (asociada a la creatividad). Para él, la actividad creativa no se basa en la reproducción de lo que sucede en la experiencia, sino en la imaginación que emana de la realidad y de las experiencias previas.

⁵² KUSPIT, D. (1992). “El artista suficientemente bueno. Más allá del artista de vanguardia”. *Creación*, 5. Madrid.

⁵³ En sus estudios sobre la percepción, hace necesaria una integración o un enfoque ecológico del procesamiento de la información.

⁵⁴ VYGOTSKY, Lev S. (1964). *Pensamiento y Lenguaje*. Ed. Lautaro, Buenos Aires. Ver también (1982). *La imaginación y el arte en la infancia*. Ed. Akal, Madrid.

También Weisberg⁵⁵ (1987) se manifestó frente a la “intuición gestáltica”, calificándola como una intuición parcial, incompleta por definición y basada sólo en la percepción, no en la creación de contenidos significativos más allá del puro visualismo.

1.2.2.1 | La Gestalt como marco teórico de la producción artística

Desde sus inicios, la psicología de la gestalt tuvo una fuerte relación con la actitud artística. Esto se evidencia en las continuas alusiones al arte que constan en los escritos de Wertheimer, Köhler y Koffka. Sus razonamientos se alineaban con una visión artística de la realidad en la que los fenómenos más naturales no quedaban adecuadamente descritos si se los analizaba fragmento por fragmento.

Los artistas que se sirvieron de estas teorías, como pueden ser Paul Klee (1879-1940), Kazimir Malévich (1878-1835) o Piet Mondrian (1872-1944), asimilaron muy bien que una totalidad no se obtiene sólo por agregación de partes aisladas, sino que el conjunto adquiere mayor relevancia por efecto de la sinergia. Hicieron uso de las categorías de la forma y del color para capturar en lo particular algo universalmente significativo. Postulaban que en el proceso de creación, no sólo el intelecto interfiere en la intuición, y también las sensaciones destituyen en muchos casos al raciocinio (Harnheim 1984).

No obstante, en general, la práctica de estas teorías ha tenido su reflejo en distintos momentos de la historia del arte, entre los que destacamos el constructivismo, el suprematismo y el neoplasticismo. Además, sus criterio informan buena parte del lenguaje visual ampliamente desarrollado en la industria gráfica y publicitaria y que quedan fuera de nuestro alcance.

Por ejemplo, Malévich plantea con el *suprematismo*, la reducción de los elementos pictóricos al mínimo extremo (el plano puro, el cuadrado, el círculo y la cruz) y desarrolla un nuevo lenguaje plástico que podría expresar un sistema completo de construcción del mundo a petición del mínimo número posible de formas simples. Defendía la pureza de lo incondicionado: *“todo el arte anterior y actual antes del suprematismo (pintura, escultura, arte verbal, música), ha estado dominado por la forma de la naturaleza, y espera su liberación para hablar su propia lengua y no depender más de la razón, del sentido, de la lógica, de la filosofía, de la psicología, de las diferentes leyes de la causalidad y de los cambios técnicos de la vida”*⁵⁶.

⁵⁵ WEISBERG, R.W. (1987). *Creatividad, el genio y otros mitos*. Ed. Labor, Barcelona. Todos podemos modificar nuestra conducta y nuestro entorno, todas las acciones humanas entrañan cierta creatividad.

⁵⁶ MALEVICH, K. (1999). “Del cubismo al suprematismo”. En *El arte del s. XX. 1.900-1.949*. Ediciones Salvat, Barcelona, p.193.

Kandinsky, Mondrian o Malévich hablan en diversos momentos de sus carreras de arte puro, en contraposición al arte funcional que promovía la integración de las artes. Mondrian, desde un enfoque literalmente pictórico, aportaba un asiento teórico para un arte independiente: “*el nuevo plasticismo es pintura pura; sus medios expresivos siguen siendo la forma y el color, si bien totalmente interiorizados; la línea recta y el color elemental continúan como medios de expresión puramente pictórico*”⁵⁷.

El término *minimal* fue acuñado por Richard Wolheim (1965) para designar una clase de objetos de contenido mínimo, derivados de una fuente no artística (bien sea la naturaleza o la industria). Este movimiento también conocido como arte reduccionista, «*cool art*», «*ABC art*» o *estructuras primarias*, se ha materializado recurrentemente en estructuras en las que las diferentes formas están reducidas a estados mínimos de orden y complejidad desde una perspectiva morfológica, perceptiva y significativa (Battcock 1977)⁵⁸.

Para Barbara Rose, el arte minimal debe entenderse como un movimiento de reacción a la subjetividad, los contenidos emocionales y los excesos pictóricos del expresionismo abstracto y del surrealismo, y aunque con ciertas divergencias están en la línea de aquellas poéticas que sólo valoraban el color, la composición, y la textura⁵⁹. De ahí la relación con los movimientos anteriormente citados (el constructivismo, el suprematismo y el neoplasticismo) y su incardinación en este apartado de la Gestalt.

Con respecto al significado de la obra, puede afirmarse que éste se ve reducido a su mínima expresión de un modo paralelo a sus reducciones sintácticas. Las significaciones semánticas de estas obras se mueven a niveles de los códigos perceptivos y figuras de reconocimiento de códigos matemáticos elementales en función modular y así como a la simplicidad de la geometría. Como apuntara el propio Robert Morris (1966)⁶⁰ en *Notas sobre escultura*, el código perceptivo primario tiende “a crear sensaciones gestálticas fuertes” de “buena forma”, proporción, simplicidad, etc.

⁵⁷ MONDRIAN, P. (1919). “Realidad natural y realidad abstracta”. En HERSCHEL, B. (1995). *Teorías del arte contemporáneo*. Ed. Akal, Madrid, p.34.

⁵⁸ BATTCOCK, G. (1977). *La idea como arte. Documentos sobre arte conceptual*. Ed. G. Gili, Barcelona

⁵⁹ GUASCH, A. M^a. (2005). “De la forma a la idea. La desmaterialización de la obra de arte 1968-1975”, en *El arte último del SXX del posminimalismo a lo multicultural*. Alianza Forma, Madrid.

⁶⁰ Este texto se trata de unas “notas” escritas en la revista Artforum en el año 1966 por el artista y crítico Robert Morris. A través de ellas pretende hacer una explicación en defensa de las cualidades de la escultura, que debe ser considerada un arte único y definido, totalmente separado de la pintura. Con la escultura se consigue un ámbito mucho más real y tangible, no se queda en un solo plano sino que se puede apreciar desde distintos puntos de vista adaptando el espacio que la rodea formando un único elemento. El hecho de que la escultura sea algo material, que necesita su propio ambiente nos transmite una serie de sensaciones, como la gravedad, el peso... que la pintura no puede llegar a transmitir, y por lo tanto hacen que sea más comprensible y más cercano al observador.

Desde la dimensión sintáctica, el orden visual se convierte en máxima. Estas obras presentan el máximo orden con los mínimos medios o la menor complejidad de elementos. En el arte mínimo, el todo es más importante que las partes. Se simplifican los elementos a formas primarias y se hacen más evidentes las relaciones entre las partes singulares, con un ordenamiento composicional sin tensiones. Por esto abunda en estas obras la *gestalt* (configuración) simple como forma constante. Como diría D. Judd: «*el problema principal es mantener el sentido del todo*» (Battcock 1977 p.201)⁶¹.

Otros movimientos relacionados con los planteamientos de la psicología de la forma, son el *Op Art* y el arte Cinético, término «op» -optical- óptico (revista *Time* 1964)⁶². El arte óptico es la práctica artística que exagera la tradición perceptiva del arte contemporáneo. La piedra angular de esta teoría formalista es el funcionamiento productivo-artístico del ojo en su función de percibir y en su actividad formativa, estructurante. En toda obra de este tipo se acentúa el elemento formal y racional -kantiano- en oposición al dinámico vital –romántico idealista- (Battcock 1977).

En este sentido decimos que el Op-art es un arte sin grandes dificultades de aproximación, por parte del público espectador. Sobre todo si se tienen en cuenta dos fundamentos que le dotan de carácter específico: (1) las teorías de la psicología de la percepción, y (2) la utilización de las técnicas artísticas en grado sumo (Marchán 1990)⁶³.

El constructivismo, por su parte, responde a un deseo de organizar además de representar. Decidieron utilizar las formas abstractas, constituidas en gran parte por los colores y texturas menos coartadas por otros valores formales. Los juegos con la luz, la materia y el empleo de la tecnología dotan a las obras constructivistas de una espacialidad y una movilidad novedosas. Emplean un lenguaje de abstracción muy sencillo y comprensible puesto al servicio de unas ideas muy concretas, sin tensión visual.

Las obras constructivistas de Naum Gabo, Anton Pevsner, Aleksandr Rodchenko etc., también se consideran un arte abstracto, pero que no nace de la casualidad. Están

⁶¹ Cit. en: BATTCKOCK, G. (1977). "Minimal art and primary meanings". Del autor *La idea como Arte. Documentos sobre arte conceptual*. Akal, Barcelona; y también tratado por COMBALÍA, V. (1975) *La poética de lo neutro. Análisis y crítica del arte conceptual*. Anagrama, Barcelona.

⁶² En 1965 se celebra en Nueva York la primer exposición de Op-art y rápidamente es tomado por la industria del vestido, del mobiliario, de la publicidad como una de las formas estilísticas más influyentes en el gusto general.

⁶³ MARCHÁN, F.S. (1990). "Del arte objetual al arte de concepto (1960-1974)". *Epilogo sobre la sensibilidad posmoderna*. Antología de escritos y Manifiestos. Ed. A. Corazón Comunicación, Madrid, (1º ed.1972).

basados, entre otros, en estudios de la psicología de la percepción y en estudios de la influencia del color en sus relaciones con el estado de ánimo del espectador (empleo del taquistoscopio). En este sentido, los abstractos creen que en una estructura bien pensada articulada en base al color y las formas suponen un lenguaje autosuficiente (sin necesidad de temática, ni de otros lenguajes).

Bajo el principio de la Gestalt en sus estructuras, existe una clara intencionalidad significativa-constructiva. Se deben entender como conjunto indivisible: la obra de arte es una totalidad. Esto último influyó directamente en los constructivistas y en mucho del arte desarrollado en los años 20 y 30 del pasado siglo como el movimiento *De Stijl* (Viñuales 1985).

Ponemos por caso los artistas de “el estilo” *Stijl*, que operan desde la visualidad pura. Intentan sustraer de la valoración de la obra de arte el subjetivismo impresionista y los contenidos de la crítica romántica, para llevarla al plano de los criterios objetivos, científicamente exactos. El procedimiento adoptado por *De Stijl* es sustancialmente de orden combinatorio. Así la obra debería ser el resultado lógico de un cálculo rigurosamente deductivo. No obstante, se detiene en posibilidades combinatorias, motivado por razones de orden más intuitivo y perceptivo.

1.2.3 | Corrientes Asociacionista y Conductista

La corriente asociacionista se desarrolló a principios del siglo XX y tiene su origen filosófico primario en el pensamiento que rechazaba la doctrina de las formas ideales de Platón. Su raíz epistemológica más reciente está en John Locke y sus estudios de la psicología experimental -según la denominación de David Hume.

Básicamente, el asociacionismo trata de explicar lo que ocurre a nivel del pensamiento durante el proceso de aprendizaje de nuevas conductas. Esta metodología empírica niega la existencia de conocimientos innatos y mantiene que aprendemos a formar representaciones como resultado de la experiencia, y no a partir de la razón o de concepciones previsualizadas. Según esta corriente, el aprendizaje se produce fundamentalmente por asociación de los nuevos conocimientos con los ya poseídos. Ello se hace en virtud de las leyes de semejanza, contraste y simultaneidad tempo-espacial (Marín 1998). Básicamente, los asociacionistas entienden pensamiento creativo como una forma de encontrar conexiones cada vez más alejadas entre los conceptos y no siempre inmediatas o previsibles.

El asociacionismo tendrá una influencia decisiva en la posterior psicología del aprendizaje y constituye la base de la experimentación y teorización del pensamiento conductista en toda su evolución. El asociacionismo de enfoque conductista se consolidó a partir de 1930 como respuesta al subjetivismo y al abuso introspectivo que se proponía por parte del estructuralismo y del funcionalismo (Pozo 2006). Podemos decir que el s. XX ha estado dominado en su primera mitad por el conductismo y en su segunda mitad por la psicología cognitiva.

Watson en su artículo *Psychology as the behaviorist views it* y en una serie de conferencias sienta las bases del *conductismo*. Presenta una propuesta centrada en el estudio objetivo de la conducta, sin necesidad del componente personal, ni de la introspección, ni de la conciencia, el alma, o la mente, del mismo modo como la física o la química no las necesitan. Considerar la introspección - mundo mental interior no verificable- impide que el análisis sea científico. Llega a la conclusión de que la psicología puede hacerse en términos de estímulos y respuestas observables, además de en la formación de hábitos (Watson 1913)⁶⁴.

Este enfoque se desarrolla sobre todo en Estados Unidos, durante los años 20 del pasado s. XX. En ese momento se estaba intentando construir una sociedad con base en los principios de la ciencia y la tecnología de la época. La nueva psicología puso su énfasis en el autocontrol dentro de una sociedad preocupada por la eficiencia, que intenta establecer un orden durante la transición de una sociedad individualista a una sociedad corporativa, muy acorde con las propuestas originales de Watson (Cohen y Felson, 1979)⁶⁵. En este contexto, para la psicología aplicada, la introspección es irrelevante, porque no ofrecía soluciones a los nuevos problemas de las personas en la vida moderna.

El problema funcional del conductismo al que suelen hacer referencia sus críticas, es que quiso hacer de la psicología una ciencia objetiva. J. Bruner (1991) resume que la psicología conductista trató de desarrollar una ciencia objetiva del estudio de lo mental, entendiendo por mental una organización interna del sujeto independiente de lo biológico-neurológico, de la conciencia y de la influencia social, que funciona en razón de su organización interna⁶⁶. Las premisas básicas del conductismo son el

⁶⁴ WATSON, J.B. (1913). "Psychology as the behaviorist views it". *Psychological Review*, n°20.

⁶⁵ COHEN, L.E. y FELSON, M. (1979). "Social Change and Crime Rate Trends: A Routine Activity Approach". *American Sociological Review*, vol. 44, p. 588-608.

⁶⁶ El modelo metodológico físico fue ya considerado como inadecuado en la década del 50 por insignes físicos como Heisenberg (1974) y Oppenheimer (1956), quienes aconsejaron a los psicólogos no modelar su ciencia sobre una Física ya superada e incapaz de ayudar a entender los fenómenos psíquicos, en los cuales la mente humana entra *como objeto y como sujeto* del proceso científico, y le señalaron la conveniencia de abogar por un pluralismo en metodología que incluyera *métodos naturalistas y descriptivos*

estímulo y la respuesta. Su objetivo fundamental es investigar cómo el funcionamiento mental determina la conducta –sin tener en cuenta los procesos de introspección no observables o los procesos mentales superiores-.

Es la concepción puramente empirista de la creatividad –sólo evalúan lo observable-, lo que presentó demasiadas anomalías en la puesta en práctica. Su declive comienza en a finales de los años 30 del s. XX (Pozo 2006).

Desde la perspectiva del psicoanálisis a Freud le resultaba difícil comprender cómo podría desarrollarse una ciencia objetiva acerca de la mente que no tuviera en cuenta la conciencia. Mente y objetividad le parecían sustancias tan incompatibles como el aceite y el agua.

Destacaremos las interpretaciones conductistas de Mednick (1965)⁶⁷, Wallach (1980)⁶⁸, Koestler (1974) y Skinner (1978). Este último, es el más representativo de los neoconductistas inductistas. Llega a proponer técnicas de modificación de conducta (sobre todo el condicionamiento operante) como herramienta de cambio en las acciones humanas para potenciar la creatividad: *“el reforzamiento positivo de aquellas respuestas alejadas de las comunes (Ro), en lugar de limitarse a valorar las respuestas “correctas” a problemas de solución única.../... la creatividad surge en la búsqueda de respuestas alternativas igualmente válidas”* (Martínez en Marín y De la Torre 1991 p.132).

Para ellos, el pensamiento creativo se reduce básicamente a encontrar conexiones mecánicas entre los conceptos. Esta acción mecánica lo es en dos sentidos: en la conducta y en el origen de la conducta: (1) por un lado, en lo que afecta a la conducta de respuesta, postulan que el individuo actúa del modo en que lo hace porque los refuerzos que recibe le inducen a ello, (2) por otro lado, en lo que afecta al origen de la conducta, no valoran en el proceso creativo la vida interior del individuo. Ni los pensamientos, ni las fantasías, ni las aspiraciones eran factores a tener en cuenta (Gardner 1997)⁶⁹.

⁶⁷ MEDNICK, S.A. y MEDNICK, M.T. (1962). “The associative basis of the creative process”, *Psychological Review*, reeditado por Ann Arbor University of Michigan, 1965.

⁶⁸ WALLACH, M.A. y KOGAN, N. (1980). *La creatividad*. Ediciones Narcea, Madrid.

⁶⁹ GARDNER, H. (1997). *Arte mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad*. Paidós (7ª ed.), título original: *Art, mind and brain. A cognitive approach to creativity*. Basic Books Inc., N.Y.: Compara los modos de creación de dos grandes compositores: Mozart y Beethoven, ambos podían improvisar con fluidez y habilidad, mientras el primero componía con naturalidad, sin apenas rectificaciones y tachaduras, Beethoven dejó testimonio en sus cuadernos, repletos de temas descartados y falsos comienzos, de su tortuoso proceso creativo lleno de supresiones y tachaduras impetuosas, incluso varios borradores de la misma partitura. Esta personalidad desasosegada, repleta de arrebatos creativos, es la que sirvió de modelo del artista romántico atormentado, en su consabida buhardilla.

En este sentido, podemos señalar la definición de Mednick. Con ella se afirma que el pensamiento creativo es una forma de actividad asociativa que produce una jerarquía de respuestas más o menos originales. Paradójicamente recurren al “ensayo” (ensayo-error) cuando esas conexiones son demasiado alejadas o no nos sirve la experiencia pasada, hasta dar con una respuesta aceptable.

Los tests conductistas clasifican a la población entre creativos y no creativos. El R.A.T. (Remote Association Test) de Mednick o el “test de asociaciones” de Francisco Rivas, tratan de desarrollar la capacidad de buscar o enlazar relaciones remotas no usuales. Se convirtió en la prueba más utilizada por los psicólogos conductistas, si bien, otras pruebas son más amplias como a los efectos que estudiaremos aquí, el test de Guilford (1986)⁷⁰. Este último demostró concretamente a los conductistas y a los asociacionistas que la creatividad no depende solamente de un mecanismo asociativo operativo, como nos explica en su obra *La naturaleza de la inteligencia humana*.

En la práctica actual, los métodos de creatividad asociativos más empleados son los que tratan de sistematizar la analogía de carácter no conexionista. Se consideran un poderoso instrumento de indagación creativa que nos permite considerar cualquier realidad o problema. Un ejemplo claro de analogías lo podemos ver en la poesía, que fuerza constantemente la búsqueda de conexiones de diversos tipos: analogías, metáforas y metonimias (De la Torre 2000)⁷¹.

Consideran que las soluciones creadoras son fruto de una ampliación o reestructuración de lo conocido -lo nuevo se interpreta a la luz de lo que se ha aprendido-⁷². Subrayaremos la *teoría de la bisociación* de A. Koestler (1974)⁷³, proceso por el que ideas antes no relacionadas se ponen en contacto y se combinan. Se trata de un caso excepcional de los mecanismos de asociación inspirado en Freud. Para Koestler, se trata de asociaciones de ideas infrecuentes realizadas en el inconsciente. Estas acciones se realizan mediante confrontación, fusión o superposición de conocimientos, conceptos o ideas.

⁷⁰ GUILFORD, J. P. (1986). *La naturaleza de la inteligencia humana*. Ed. Paidós. Barcelona (1º-1977): explica que el pensamiento creativo depende del pensamiento divergente y la creatividad no podía medirse con los test tradicionales de inteligencia.

⁷¹ DE LA TORRE, S. (2000). *Estrategias didácticas innovadoras: recursos para la formación y el cambio*. Ed. Octaedro, Barcelona.

⁷² OROZCO, E. A. (2009). “Las teorías asociacionistas y cognitivas del Aprendizaje: diferencias semejanzas y puntos en común”. *Revista docente de investigación n°19*, p.175-191. En este sistema trabajan en base a dos procesos de aprendizaje complementarios e interrelacionados, un primer proceso asociativo que cumple una función adaptativa -involucra otros subprocesos para traer a la memoria de trabajo lo que se encuentra en la memoria permanente -no sirve para organizar nuevos aprendizajes ni modificar los anteriores-, y un segundo proceso basado en el aprendizaje constructivo -o por reestructuración- donde el conocimiento nuevo se reorganiza a partir de los conocimientos anteriores, en un estado de reflexión consciente que interactúa con la memoria permanente necesaria en el nuevo aprendizaje.

⁷³ KOESTLER, A. (1974). *El acto de la creación*. Editorial Losada. Buenos Aires: Koestler explicó la creatividad como la bisociación de dos matrices conceptuales que no están normalmente relacionadas y que incluso pueden parecer incompatibles.

Su teoría distingue entre dos tipos de asociación: la asociación normal y la bisociación. A su vez relaciona estos tipos de asociación con dos niveles de creatividad: (1) la *asociación normal* de lo ya conocido, lo que llamaremos proceso creativo básico, de nivel bajo y (2) la *bisociación*, que tiene un carácter insólito, lo que reconocemos como un proceso creativo complejo de nivel superior. La bisociación está determinada en tres fases: lógica, intuitiva y crítica (Marín 1998).

Los postulados de Koestler, son muy adecuados para analizar el proceso creativo en lo artístico en la medida en que se destaca y se valida la importancia del inconsciente, p. ej. a través de los sueños, como escenario personal de creación bisociativa. Con esta reivindicación del rasgo creador en la bisociación, se refuerza la importancia del subconsciente.

Otros enfoques asociacionistas, como son el de G. A. Davis y J. A. Scott (1980), proponen un entrenamiento de “la imaginación creadora” como un estímulo a la creatividad. Entienden la creatividad más como un proceso de estudio y reflexión que como uno de acción. Un proceso reflexivo en el que se trata de presentar un problema a la mente con claridad, imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditándolo, contemplándolo..., para luego obtener un resultado fruto de una combinación de procesos o atributos que son nuevos para el creador.

Estos autores, se oponen en lo fundamental a Crawford, quien en 1931 inició el primer *curso de Formación para la creatividad*. Utilizaba la técnica de operar con diferentes datos para formar combinaciones nuevas. Desde una visión conductista, se muestra como partidario de entender la creación a modo de proceso progresivo y ordenado, en el que los avances no se dan sólo como fruto de la combinación. Resumiendo, puede apreciarse que su teoría se basa en que cada decisión creativa se realiza por sustitución de determinados atributos o cualidades de algo reemplazándolos por los atributos o cualidades de alguna otra cosa elegida por varios motivos.

Desde los años 80 del pasado siglo, se conoce esta metodología como Teoría Cognitivo Social. Bandura (1970)⁷⁴ con su teorización al respecto, intentó superar el modelo conductista clásico. Presentaba una alternativa a los esquemas de acción tradicionales de cierto tipo de aprendizajes. Proponía incluir factores que tradicionalmente no habían sido tenidos en cuenta. Sí planteaba que existe lo que él

⁷⁴ BANDURA, A. (1970). *Social Learning Theory*. Prentice-Hall Inc. Englewood Cliffs, New Jersey, (reed. 1977). Trad. cast.: *Teoría del Aprendizaje Social*. Espasa Calpe, Madrid.

denominaba *reciprocidad triádica*, que es una relación interactiva entre la persona, su comportamiento externo y el entorno social.

El avance posterior del conductismo, produjo desarrollos y aplicaciones que excedieron en mucho, la práctica de la psicoterapia y que van desde la educación, hasta el diseño de packaging. Así, la publicidad sigue teniendo en cuenta, aunque superficialmente, algunas cuestiones que planteó esta corriente psicológica. Por ejemplo, cuando en una campaña de comunicación, ya sea gráfica o televisiva se utiliza la imagen de “una mujer sexy” o la de “un hombre atractivo y exitoso”, asociada a productos, como un coche o una fragancia, lo que se está haciendo es utilizar el esquema básico de asociación.

A lo largo de la década de 1950 la psicología conductista entró en crisis ante la necesidad de avanzar en cuestiones fundamentales relacionadas con los procesos mentales que sus principales psicólogos no alcanzaron a resolver. Ante la presión ejercida por otras corrientes psicológicas que implicaban a las nuevas tecnologías cibernéticas, ya en funcionamiento en diversos campos de la ciencia, la industria y la comunicación, fueron perdiendo relevancia.

1.2.3.1 | La asociación como mecanismo de creación en el arte

Anteriormente en el tiempo a las investigaciones de Watson, en el primer tercio del siglo XX, los artistas vanguardistas habían escrito sus manifiestos. El dadaísmo, el futurismo, el suprematismo o el constructivismo compartían un mismo objetivo: negar los modos de producción del pasado y exponer, aunque fuese incoherentemente, una nueva concepción de la práctica artística.

En particular, en Estados Unidos, es la influencia de los muralistas mejicanos (Rivera y Orozco) quienes con su pintura de marcado carácter social penetraron en la escena artística americana⁷⁵. En contraposición estaban comenzando a tener lugar los numerosos cambios culturales, se estaba gestando una sociedad basada en los principios de la ciencia y tecnología del momento. Hemos nombrado que reinaba una preocupación nacional por el autocontrol, por el orden durante la transición de una sociedad individualista a una sociedad corporativa. Esto tuvo su reflejo en un arte poco introspectivo.

⁷⁵ SUREDA, J. y GUASH, A. M^a (1987). *La trama de lo moderno*. Akal, Madrid.

En Occidente, el constructivismo responde a un deseo de organizar además de representar. De aquí que debemos tener en cuenta este condicionante para entender sus pinturas, esculturas, arquitecturas o films de este movimiento encabezado por los artistas rusos. Se puede decir que muchos artistas realizan la obra con afán de modelar la vida de los demás (arte y propaganda), siendo en cierto modo una propuesta con una finalidad de raíz conductista. Para ellos, el arte sirve para proponer nuevos pensamientos sobre objetos, situaciones y conceptos, para ampliar las lecturas y generar nuevos significados (Gombrich 1999).

Puede decirse que toda construcción humana es fruto de procesos combinatorios, resultado de una selección y de una combinación de elementos preexistentes (crean a partir de la recombinación de lo “antiguo”). La asociación de elementos dispares puede engendrar formas infinitas. La creación *ex nihilo* “a partir de la nada” queda así fuera del alcance del ser humano como indica Steiner (2001).

Como hemos apuntado, De la Torre (2000) considera el mecanismo de la asociación analógica como un poderoso instrumento de indagación creativa que nos permite considerar la resolución de cualquier problema o avanzar en la comprensión de la realidad. Volvemos a emplear el ejemplo de la poesía, disciplina en la que se fuerza constantemente la búsqueda de conexiones: analogías, metáforas, metonimias. Nos parece conveniente detener el análisis en torno a esta cuestión, puesto que puede ayudar a establecer puntos de referencia para valorar algunas características más evidentes de las obras de arte que pondremos en este apartado.

Cuando se establece una analogía, se procede a realizar un intercambio de los atributos, funciones, o finalidades, de un objeto con los del otro. La conexión establecida así, genera una nueva realidad con una fuerza superior a las del objeto inicial y el análogo por separado. La potencia creativa de una analogía se puede medir a través de tres parámetros: el primero se establece en función de la *novedad de los elementos conectados*; el segundo se debe a la especialidad del modo de conectividad, ya que el mismo elemento de partida puede producir significados distintos según el tipo y sofisticación de las conexiones que se establezcan; el tercero se debe a la *primicia de la conexión*, lo que implica ausencia de parecidos a otras conexiones que la precedieron, es decir, cuando nadie, ante tal situación, hizo tal conexión.

En general, se valora que dos elementos nuevos de campos distintos resuenen uno en el otro, o se conecten de una nueva manera, produciendo con ello un hecho mental nuevo más potente. Este refuerzo constituye la base del éxito: *“Mezclar y reforzar imágenes son la clave del pensamiento analógico”* (Gordon y Ponce, 1981). Sin embargo, la simple analogía es absorbida rápidamente y el efecto de la divergencia es efímero (...) *“Una analogía es novedosa cuando se establece por primera vez, o se le da una*

nueva conexión. Pero una vez creada pasa a ser algo disponible para su uso, un "cliché", una matriz que se puede volver a aplicar una y otra vez a situaciones equivalentes. Por ello la creación ocurre sólo una vez, después vienen las copias" (Yentzen 2003 p.21-22)⁷⁶.

No obstante, la verdadera innovación y acto creativo es el mecanismo original de asociación en el que se basa p. ej. el *Objet Trouvé*, no reproducir acrítica y posteriormente dicho tipo de asociación.

Numerosos artistas plantean nuevos tipos de asociaciones entre objetos, como los del movimiento Dadá precursor del surrealismo (como novedad en el modo de conexión). Sus propuestas fueron consideradas en su época como anti-arte. Esta situación era motivadora para ellos, ya que se divertían incomodando al público con su arte de difícil comprensión.

Con los *Ready Made* (un modo de primicia en la conexión) se activó la posibilidad del proceso de la producción impersonal de la obra de arte, se recurría a objetos en los que no se vislumbraba ninguna huella o acto de creación para centrar su sentido en la relación entre sus elementos. Su gran exponente, Marcel Duchamp (1887-1968), mostró que los objetos de uso cotidiano podían adquirir otros significados de mayor rango conceptual, además de los atribuidos normalmente o asociados a su función en la vida real. En esta línea, Duchamp elegía un orinal o una rueda de bicicleta como elementos compositivos de base para constituir nuevos objetos, todavía sin significado, negando y superando las asociaciones conocidas sobre cada uno de los objetos, otorgándoles así una nueva dimensión. Provocaba con ello, la aparición de nuevos pensamientos sobre los observadores. En algunos casos, la obra de arte en Duchamp se convierte simplemente en un acto de *selección* de un objeto de entre los ya fabricados por la industria, para conferirle otro fin.

El sentido de un *Ready Made* está lejos de la plasmación de los sentimientos del artista, lejos del desciframiento de signos y unidades de significado. Esto último convierte en estéril la búsqueda de sentido como significado derivado de la construcción formal del objeto. En cambio el interés se centra en la motivación y en el modo en el que sucede, y no en el objeto. La obra de arte *fuate*- urinario, como propuesta de recontextualización, se basa en el proceso de transformación, debida a la propia inclusión del espacio expositivo de la galería.

Otro gran exponente del enfoque asociacionista en el arte es René Magritte (1898-1967), quien considera las vanguardias como el resultado de experimentaciones

⁷⁶YENTZEN, E. (2003). "Teoría General de la Creatividad". *Polis n°6 en Utopías y sueños colectivos*; cita a GORDON W.J.J. y PONCE, T. (1981). "Conscious /Subconscious interaction in creative act". En *The Journal of Creative Behaviour* 15-1, p. 1-10.

estéticas y se posiciona personalmente en el campo de la asociación lingüística y metafórica, con cuadros de títulos y contenidos inexplicables, sorprendentes que son pintados con una exactitud meticulosa.

Los collages de Kurt Schwitters (1887-1948) y otras obras Dadá, incorporaron conjunciones extrañas de materiales -la tela de arpillera, el metal, la arena, el papel impreso, el plástico opaco y transparente-, que también tuvieron su influencia en la pintura posterior, por el hecho de su puesta en común, novedosa e inesperada.

En los fotomontajes, *-assemblages -ensamblages-* y en otras obras actuales podemos observar en su base de acción el principio de asociación sin mayores implicaciones teóricas.

Lucy Lippard presentó en 1966, el concepto de *Eccentric Abstraction* (como novedad en los elementos conectados) como un modo de creación que reacciona frente al minimalismo, reivindicando lo imprevisible, en favor de un arte que incluyera componentes vitalistas y sensuales. El humor y la excentricidad -sin renunciar a una sólida base formal próxima al mejor arte figurativo de nuestros tiempos-, es el modo en el que esta historiadora lo caracteriza. Emplean nuevos materiales, látex, plásticos transparentes, cauchos, etc. para crear nuevas abstracciones que ya no provengan de comportamientos automático, sino que sean fruto de mecanismos de asociación degenerados o excéntricos, sin que este posicionamiento coyuntural le reste importancia y /o seriedad a la acción y otras asociaciones. En el campo del significado, no les interesaba el surrealismo, ni el subconsciente, sino la posibilidad combinatoria de realidades desde distintos posicionamientos.

Otro claro ejemplo de creatividad mediante asociación de objetos, es el de Claes Oldenburg (1927-vvv). Empleó materiales flexibles e hinchables para representar exageradamente grandes objetos de uso cotidiano cuestionando sus implicaciones. Otro es el de Tom Wesselmann (1931-2004) sus obras *"Desnudo nº1"* (1970) o *"Great American Nude nº 97"* (1967), suprimen referencias habituales y con unas pocas figuras deformadas escalarmente (cigarrillos, cenicero, labios, pechos femeninos) genera todo el significado de la obra.

Vemos también analogías en muchas creaciones Pop, donde el referente está en la realidad de la sociedad de consumo, y la estrategia, con un enfoque más o menos crítico, consiste en elevarlas al nivel de *high culture*.

1.2.4 | La psicología cognitiva

Como ya hemos indicado, a lo largo de la década de 1950, el paradigma empirista-conductista entra en crisis tanto por circunstancias intrínsecas a las investigaciones sobre los procesos mentales como por factores externos, básicamente los debidos al surgimiento y empuje de las nuevas tecnologías cibernéticas. La *nueva psicología cognitiva* se desarrolló a finales del decenio de los años 50 y durante el siguiente. Se trata de un enfoque estructuralista de la psicología que surge para reemplazar al conductismo asociacionista. Este último se basaba en el estudio de los estímulos y las respuestas conductuales observables del individuo.

En cambio para la nueva corriente, el método de investigación, aun basándose en la observación, se centra en la experimentación.

El concepto de psicología cognitiva ciertamente es amplio. Las investigaciones dentro de esta corriente, devolverán el estatus científico a la psicología. Según Gardner (1997), la revolución desatada por estas nuevas teorías cognitivas, gira en torno a dos cuestiones fundamentales: (1) hay una vuelta al reconocimiento de los procesos mentales, centrándose en estudiar los procesos implicados en las actuaciones inteligentes, como el pensamiento, la resolución de problemas y la creación. Consideran que no toda la actividad pensante era observable, ni todos los procesos cognitivos podían asociarse a estímulos externos, ni verificarse por medio de la introspección. (2) El hecho de que varios investigadores en los años 60, atraídos por la programación de computadoras y la inteligencia artificial, trataran de demostrar que los procesos del pensamiento se caracterizaban por una regularidad y podían tener una estructura considerable, un objetivo era el diseño de máquinas inteligentes. Así, el “procesamiento de información” y la “metáfora del ordenador” se convierten en los nuevos paradigmas de las teorías cognitivas de la psicología y aportarán luces a los procesos mentales. La predominancia operativa mental dentro de un marco de libertad rechazada por Watson en 1913, había vuelto a la psicología traída ahora por Chomsky. De hecho, es central en estas corrientes el énfasis en la naturaleza del lenguaje como algo gobernado por reglas, cuestión que contribuyó a la formación de las teorías del procesamiento de la información posteriores, que afirman que toda la conducta está gobernada por reglas (Bruner 2006)⁷⁷.

⁷⁷ BRUNER, J. (2006). *Actos de significado. Más allá de la revolución cognitiva*. Alianza Editorial. Madrid, (1º ed.1991).

Robert Gagné⁷⁸ nos propone dos etapas bien diferenciadas dentro del proceso de pensamiento. Por un lado alude al *estructuralismo cognitivo* y por otro al *procesamiento de la información*. La diferencia esencial entre estas etapas es que, el primero, basado en los planteamientos de Piaget –para quien la creatividad forma parte de la inteligencia y el pensamiento creativo se basa en los procesos de asimilación y acomodación que son transformaciones subjetivas de la realidad- y el segundo, es elementarista y parte de las unidades mínimas, considerando que una totalidad puede descomponerse en sus partes, por ejemplo, un concepto en una lista de rasgos.

En esta corriente es paradigmática la figura de Bruner, quien junto con Simon, Newell, Chomsky o Miller fue uno de los padres de la revolución cognitiva. Destacamos sus investigaciones sobre el procesamiento de la información en los procesos cognitivos en *A Study of Thinking* (1956). Este autor, con el tiempo, se irá distanciando de sus presupuestos lógicos formales y computacionales iniciales, para acercarse a planteamientos cercanos a la pragmática del lenguaje, basada en las aportaciones de -Wittgenstein-, al constructivismo simbólico -Ernst Cassirer o Nelson Goodman-, a la antropología hermenéutica -J. Clifford- o a la psicología-cultural vygotskyana (Romo 2005)⁷⁹. Es fundamental la aproximación a esto último, dado el tema que nos ocupa. Las intenciones u objetivos que mueven al ser humano a crear nuevos conceptos en el marco cultural, es el trasfondo principal que debe tenerse en cuenta para analizar los procedimientos de creación artística, la finalidad u objetivos “*son las reglas a las que recurren los seres humanos a la hora de crear significados en contextos culturales. Estos contextos son siempre contextos prácticos: siempre es necesario formular la pregunta de qué hace o intenta hacer la gente en este contexto*” (Bruner 2006 p.117).

En una segunda etapa, Bruner incide también en la influencia de las aportaciones al sistema cultural producidas anteriormente y concluye que el cognitivismo es el estudio de los procesos mentales que no puede prescindir de las construcciones culturales ni de los actos de significado del hombre, andamios desde donde debe trabajar su *psicología cultural*, en la línea de organicista de Piaget, Bartlett o Vigotsky (Romo 2005)⁸⁰.

⁷⁸ Citado en POZO, J.I. (2006) en p.5 a GAGNÉ, R. (1970). *Las condiciones de aprendizaje*. Aguilar, Madrid, p. 6-11: Dice que el aprendizaje es el resultado de la interacción con el medio ambiente. El autor sistematiza un enfoque integrador donde se consideran aspectos de las teorías de estímulos-respuesta y de los modelos de procesamiento de información. Es un modelo acumulativo de aprendizaje que plantea ocho tipos de aprendizaje.

⁷⁹ GABUCIO, F., DOMINGO, JM., LICHTENSTEIN, F. y otros (2005). “La creatividad, una forma de pensar”. *Psicología del pensamiento*. Ed .UOC, Barcelona.

⁸⁰ ROMO, M. (2005). *Psicología del pensamiento*. Edita UOC, Barcelona.

Participan del *enfoque estructuralista cognitivo* las siguientes corrientes: psicopedagógica, factorialista, histórica y biográfica, humanista (interactivo psicosocial) y medioambientalista. Todas ellas sostienen como necesaria la preparación previa y la existencia de altos niveles de pericia en un área determinada para alcanzar altos niveles de creación. De entre todas estas aportaciones, los aspectos que más han ocupado a los investigadores se centran en características asociadas a la personalidad: estilo cognitivo y aptitudes diferenciales básicamente, además de las referidas al procesamiento de la información. Por último, conviene citar las teorías centradas en los procesos interactivos socio-cognitivos, más próximas a la concepción del pensamiento como un elemento de carácter social. Estas investigaciones representan en cierto modo una continuación del cognitivismo actual, representado principalmente por Gardner, Weisberg y M. Boden (Marín 1998).

1.2.4.1 | Teorías referidas al procesamiento de la información y la metáfora computacional.

Entre las corrientes centradas en los tipos de *procesamiento de la información*, se localizan las teorías que tienen influencia de disciplinas de reciente aparición como la informática, la cibernética, la inteligencia artificial y las teorías de la comunicación. El enfoque más restrictivo en el *procesamiento de la información* es el referido a las investigaciones de Helmholtz puesto que, como señala Rock, “no se trata tanto de una teoría específica sobre la percepción como de un programa para analizar cómo las fases del procesamiento que se asume ocurren desde el momento de la estimulación y la última cognición, decisión o acción” (Rock 1983, p. 42)⁸¹. Concibe que la percepción se basa en la utilización cuasi lógica y no consciente de un input procedente de un estímulo visual.

El *procesamiento de la información* es una designación genérica, que hace referencia a aquellas teorías cuyo objeto de estudio fueron los procesos y mecanismos cognitivos básicos que median en el modo de aprendizaje. Estos procesos cognitivos son cuatro: (1) la recepción –percepción-; (2) el almacenamiento -la memoria-; (3) la interpretación -explicación de representaciones (símbolos, imágenes y códigos semánticos)-; (4) la salida de la información -respuesta-. De ahí que establezcan un claro paralelismo entre ordenadores y seres humanos a la hora de procesar la información (Gardner 1997 pp.6-11).

⁸¹ ROCK, I. (1983). *The Logic of Perception*. MIT Press, London.

El término procesamiento de la información, comenzó a usarse con la publicación del libro *Cognitive Psychology* de Ulrich Neisser, en el año 1967. Los principales exponentes de la psicología cognitiva son Jerome Bruner, Newell, Herbert Simon, Noam Chomsky, Miller, Neisser, James Gibson, Frederic Bartlett, Lev Vygotski, David Ausubel, Jean Piaget y George Kelly (1983)⁸², algunos de ellos ya mencionados.

Son Newell y Simon (1972)⁸³ quienes consideraron que las operaciones simbólicas tales como codificar, comparar, localizar y almacenar, pueden dar cuenta de la inteligencia humana y de la capacidad para crear conocimientos, innovaciones y expectativas para el futuro.

Dentro de la psicología cognitiva, tanto las corrientes identificadas computacionalistas-proposicionalistas-sintácticas-discretas, como la posterior perspectiva conexionista de Paul Smolensky (1988), admiten la metáfora del ordenador⁸⁴.

Se equipara en cuanto al modo de actuar al hombre con la computadora y se adoptan los programas informáticos como metáfora del funcionamiento cognitivo humano. Estas teorías admiten una equivalencia funcional entre los dos sistemas porque ambos intercambian información con su entorno mediante la manipulación de símbolos (Pozo 2006). Neisser, ya en 1967, ve al hombre como “procesador activo de la información”, en contraste a la concepción pasiva del individuo propia del conductismo. Con respecto a esta cuestión, Gimeno y Pérez (1993) apuntan que esta teoría tiene como concepto antropológico que “*el hombre es un procesador de información, cuya actividad fundamental es recibir información, elaborarla y actuar de acuerdo a ella*”⁸⁵, queda fuera de esta consideración el hecho puramente creativo como un acto libre del sujeto, de acuerdo con su estatus de independencia, puesto que sigue anteponiéndose la existencia de un *input* exógeno a él: la información.

Aunque la analogía en buena parte radica en el almacenamiento de la información, estos autores tratan de establecer un paralelismo entre la conciencia y el sistema computacional de asimilación y reacción. Esto no da resultados por sí solo porque no

⁸² PIAGET, J. y GARCÍA, R. (1983). *Psychogénèse et historie des sciences*. Flammarion, Paris.

⁸³ NEWELL, A. y SIMON, H. (1972). *Human Problem Solving*. Prentice-Hall Universidad de Michigan. El pensamiento es un proceso activo, en el que las jerarquías de hábitos son sustituidas por hipótesis, reglas, y operaciones dirigidas a metas. La solución de problemas es un proceso de búsqueda a través del espacio del problema, con un estado inicial y un estado meta y unos elementos y operadores para pasar de un estado a otro.

⁸⁴ De GRACIA, M.I y CASTELLÓ, A. (2003). "Metáforas y modelos en psicología cognitiva". *Anuario de Psicología*, 34-1, p. 29-52, Universitat de Barcelona.

⁸⁵ GIMENO, J. y PÉREZ, Á. (1993). *Teoría del procesamiento de la información. Comprender y Transformar la Enseñanza*. Ed Morata, Madrid.

hay intervención intencionada en la computadora y sí en la conciencia, sobre qué se desea almacenar, mientras que esta selección sí que opera en el ser consciente. El significado del material de entrada a la computadora se ofrece sólo como material de información indiferenciado, sin estímulo en cuanto a un acceso filtrado. La limitación de este enfoque deriva de que no alcanzan a diseñar un esquema que comprenda las interacciones entre conciencia y los sistemas algorítmicos de la máquina.

La memoria es considerada como la estructura básica del sistema de procesamiento, a partir de esto fracasan en su intento de formalizar el razonamiento humano, por la sencilla razón de que los significados no pueden reducirse a los resultados de la operación con reglas formales, y una computadora opera básicamente manipulando información, no significados. La lógica formal se demuestra incapaz de explicar procesos que comprendan contradicciones o sean irónicos, por ejemplo.

Estos psicólogos evalúan la resolución de problemas tratando de medir la información en función de la disminución de incertidumbre. Para Gardner, esto es una paradoja puesto que conceptos opuestos como un estado de ignorancia y un estado de información son lo mismo desde un punto de vista cuantitativo. Argumenta que esto sucede porque en la reducción de incertidumbre no se hace referencia al contexto, al propósito o valor de la información y no se tiene en cuenta que los estímulos que recibimos en nuestra relación con el mundo, están determinados, además de por sus propiedades físicas, por las posibilidades y acontecimientos asociados (Gardner 1995).

Con respecto a la creatividad en relación a la cantidad de información, Sternberg (1977) añade que este es un proceso en el que operan muchos recursos. Prosigue indicando que la presencia de unos puede compensar la ausencia de otros. Así, el deseo de trabajar creativamente o la voluntad de alcanzar cosas nuevas, se convierte en determinante para compensar la falta de información o superar un ambiente poco propicio. La posesión de algunos recursos en exceso, como el *saber*, puede llegar a ser nocivo para la creatividad, ya que reducir la incertidumbre por el medio de contar con abundante información puede restar opciones creativas.

Estas teorías en torno al procesamiento de información, tienen en cuenta la interacción de las variables atribuibles al sujeto y las variables relacionadas con la tarea en sí, o con la situación ambiental en la que se desarrolla la misma. Se entienden por ambientales, factores como por ejemplo, la temperatura, la postura, la iluminación, etc., siendo necesario analizar cómo influyen estos parámetros en el estado de ánimo del individuo. Todo lo anterior queda al margen de las actitudes del individuo. De esto se deriva que el sujeto no necesariamente interactúa con el medio real, sino con la representación subjetiva que se ha hecho de este entorno. Esta cuestión asegura el

aprendizaje por procesos internos (cognitivos), es decir, del modo en el que los asuma y los procese (Gimeno y Pérez 1993).

Los estudios anteriores sobre las fases del proceso creador fueron los que sugirieron esta analogía. El problema de la creatividad se definió en términos procesables. Al respecto, Gordon Best, en el ámbito del diseño, detecta cinco fases: Input, codificación, procesamiento, descodificación y output. La analogía computacional es evidente (Gardner 1995). Si recordamos las distintas versiones de las fases del proceso creativo en la estructura clásica de Wallas, preparación, incubación, iluminación y verificación, observamos claramente un paralelismo, algunos de ellos muy sustanciales, que trataremos en el apartado siguiente.

Este avance conceptual no estuvo exento de críticas como la que nos la ofrece J.A. Marina (1993): *había metas programadas pero no objetivos intencionales*, y es que, citando a Newell, *“la función de la inteligencia es relacionar dos sistemas independientes: el de los conocimientos y el de las metas”*. Estos dos enunciados sirven para indicarnos que estas teorías excluyen dos funciones esenciales de la inteligencia: crear la información e inventar los fines. Marina llama “muela demoledora” a la Psicología computacional puesto que para él crear es “inventar posibilidades” o “encontrarlas”.

Estos sistemas explicativos basados en la metáfora computacional, se constituyen primando dos cuestiones fundamentales que, sin embargo claramente, intervienen en el proceso de aprendizaje: la irrelevancia cultural donde la información es indiferente a los significados, y la irrelevancia afectiva donde no hay sitio para la mente, en el sentido de las motivaciones, intenciones o estados afectivos, como pueden ser creer, desear, captar un significado o comprometerse.

Muchos autores reaccionaron con desconfianza ante estas propuestas. Las consideraban reduccionistas, dado el complejo funcionamiento del cerebro y por ende del comportamiento humano. El procesamiento de la información tiene actualidad y prestigio aplicado al mundo de las computadoras, pero todavía no se ha comprometido con la compleja concepción de la naturaleza humana.

Un campo que se desarrolló a partir de la analogía computacional es el de las teorías de la Investigación Operativa (IO), en ellas los procesos creativos se transcriben a una secuencia de decisiones. Tiene su representación actual en la inteligencia artificial y en la cibernética. Estas teorías influyeron en la gestación de la teoría general de sistemas TGS.

En la confluencia entre el arte, la ciencia y la creatividad, se enmarcan las teorías de la escuela operativa italiana, con Beltrani (1966) y Pino Pasani (1970, y en Cataluña, la creación del modelo didáctico de creatividad cibernética del profesor

Alexandre Sanvisens. En la escuela italiana, los procesos creativos se constituyen principalmente como una teoría de la percepción y transcriben una secuencia de decisiones: percepción del problema – definición – incubación – visualización creativa – elaboración – puesta en práctica⁸⁶ -.

Sanvisens (1982)⁸⁷, con su modelo teórico, trata de interpretar cibernéticamente la actividad creativa del hombre y las obras que son resultado de esa actividad creativa. Explica la creatividad como un agente generador de orden y dador de estructura a partir de una información. Esta acción creativa ha de presentar los distintivos de originalidad y personalismo de la acción. En definitiva, se persigue la consecución de una nueva información elaborada creativamente que puede ser intelectual, artística o conductual.

Algunos pasos del proceso cibernético descrito por este modelo, como puede ser la integración estructural-funcional en un sistema abierto actuando, conectando e interrelacionando para encontrar actividades originales que proporcionen nuevas formas de optimización, contribuyen a la definición de supuestos atribuibles a la TGS teoría general de sistemas y a la teoría de modelos. Se considera que los hechos de estructurar e introducir orden son también claves fundamentales para explicar la creatividad⁸⁸.

En definitiva, la mente regresa de nuevo a la psicología porque ha comenzado a comprender que todos los procesos cognitivos debían formar parte de un sistema común. Varios autores consideran que las teorías del procesamiento de la información y la propia metáfora computacional no tienen en cuenta toda una serie de factores que cualquier explicación satisfactoria de la mente debería tener presentes, como son la existencia del funcionamiento de la conciencia, la intencionalidad de los estados mentales, la subjetividad de los mismos y la existencia de una causación mental (Searle 1984)⁸⁹.

La conciencia, en su dimensión constructiva, no sólo tiene una función especular de lo que sucede en nuestra mente sino que modifica ese reflejo. Realmente está ausente en el programa cognitivo dominante. Sólo está presente explícitamente en la obra de Piaget y Vygotsky, padres de las corrientes estructuralista organicista (mediación biológica) y de interacción social respectivamente. Ambos resaltan su naturaleza

⁸⁶ BROADBENT, G. & WARD, A. (1971). *Metodología del diseño Arquitectónico*. Ed. G.G., Barcelona.

⁸⁷ Cit. en: Marín y De la Torre (1991), p. 135-137.

⁸⁸ JUANOLA-TERRADELLAS, R. (1997). "Arte, ciencia y creatividad: un estudio de la escuela operativa italiana". *Arte, individuo y Sociedad*, 9. Servicio de Publicaciones. Universidad Complutense, Madrid.

⁸⁹ Cit. en: POZO, J.I. (2006), p.47.

intencional, pero contrariamente el procesamiento de información no admite la intencionalidad de la conciencia. Así, difícilmente puede asumirse la subjetividad de los estados mentales y debemos recordar que esta subjetividad hace alusión siempre a la existencia de contenidos cualitativos de la conciencia (Pozo 2006).

Como acabamos de comprobar el procesamiento de la información se revela como una concepción mecanicista de los métodos de aprendizaje y de acción, incapaz de abordar el problema de la creatividad porque no puede abordar el problema desde la óptica de una mente consciente, intencional, subjetiva y casual, verdaderamente compleja y poliédrica, en definitiva.

No podemos olvidar citar las teorías sobre la inteligencia computacional de M. Boden (1994)⁹⁰ que está abriendo nuevas puertas la comprensión de la creatividad y sus procesos.

1.2.4.2 | Las teorías del procesamiento de la información y su eco en la producción artística

La elección de un modelo mecanicista, cibernético o computacional de la mente no está basada sólo en razones científicas y técnicas sino también en consideraciones históricas, políticas y culturales. El espíritu moderno, en su enfoque racional productivo también afectó al arte.

Puede observarse esta implicación con respecto a, por ejemplo, la funcionalidad de la obra de arte en relación al artista. Convivieron, al respecto dos posturas diferentes: una entiende la obra de arte en abstracto, como una cuestión fruto de la racionalización productiva, que niega el carácter único e inaccesible de la experiencia artística lo que implica la desnaturalización del trabajo del artista, la otra postura, se alinea con la existencia de obra individual, empática y contextual, donde el estado emocional, el azar y la subjetividad sí que tienen cabida.

Alineados con la primera de las posiciones surgen movimientos artísticos como el *conceptual* o el *mínimal*. Constituyó una crítica radical al expresionismo abstracto y a los modelos ilusionistas –introspectivos- del arte. Recuperar a una visión formalista del arte en la que se desarrollaba la noción de “visualidad pura” desde la abstracción

⁹⁰ BODEN, M. (1994). *La mente Creativa. Mitos y Mecanismos*. Ed. Gedisa, Barcelona.

(Parcerisas 2007 p.22).⁹¹ . No obstante, buscan anclar el significado de sus obras en las convenciones de un espacio público institucional, buscando influir en el ciudadano.

El «arte mínimo» guarda un claro parentesco con el constructivismo ruso debido a su interés por el mundo tecnológico y a otras consideraciones formales. Desarrollan el arte bajo las nuevas condiciones de producción: “*con las tendencias cibernéticas se logrará el mayor grado de previsibilidad (y racionalización), sintetizado en la noción de programa. Este explicita una teoría exacta de la composición, representable en series numéricas. De esto se desprenderá tanto el carácter impersonal como el analítico-científico*” (Marchán 1986 p.82-87)⁹².

Ello no implica que no acepten, sin embargo, ciertas aportaciones sintácticas provenientes tanto del *estructuralismo* como de la *teoría de la información*. Consideran la obra como signo intermediario entre su productor y el receptor – insertando su arte en las teorías del lenguaje- .

El arte *minimal* pretendía justificar el arte como un proceso de organización estructurada, apoyado en principios ordenadores conscientes de la psicología gestáltica. Así, como hemos mencionado antes, en cuanto a la estructura compositiva se convierte en un estilo escultórico en el que las diferentes formas están reducidas a estados mínimos de orden y complejidad desde una perspectiva morfológica, perceptiva y significativa.

A partir de los años 60 del pasado s. XX, se ven influidos por estas aportaciones las siguientes corrientes artísticas de tipo normativo (en contraposición también al nuevo realismo crítico): el arte estructuralista, la nueva abstracción, el arte óptico, el cinético-lumínico y el cibernético. En ellos, las relaciones formales y sintagmáticas de sus obras se someten poco a poco a las leyes precisas de ordenación compositiva puro visual, en oposición al informalismo reciente en las dos décadas anteriores.

Estos movimientos se hicieron eco de las premisas en torno al procesamiento de la información, hemos distinguido los siguientes aspectos:

- (1) Trataron de disminuir el estado de incertidumbre del receptor ante el significado de la obra, eliminando toda introspección en el proceso de creación que evidencie un lenguaje privado, recurriendo a significados

⁹¹ PARCERISAS, P. (2007). *Conceptualismos poéticos, políticos y periféricos: en torno al arte conceptual en España, 1964-1980*. Ediciones Akal, Madrid.

⁹² MARCHÁN, S. (1986). *Del arte objetual al arte de concepto*. Ed. Akal, Madrid. El "minimal", acuñado 1965 por R. Wollheim. La tendencia cristalizó en la exposición «Estructuras primarias» 1966 del Museo Judío de N. Y.

precedentes que forman parte de la memoria colectiva y de las convenciones compartidas en un espacio público.

A tal fin, emplearon signos convencionales, cuyo significado era tan común que no podía ser interpretado como algo que saliera ni de la obra, ni del artista, pero sí a partir del espacio cultural.

También emplearon sistemas convencionales de ordenación como estrategia compositiva (Krauss 2002)⁹³.

(2) Trataron de despojar a la escultura de las implicaciones del espacio interno, no modelaban ya su estructura. Llevaban el significado al exterior de la obra, el valor de la información se limitaba a la estructura y a su sistema de ordenación, que era percibido como originario de las implicaciones del espacio exterior de la obra. A modo de ejemplo, son reseñables:

- Los sistemas de permutación explorados por Sol LeWitt (1982-2007) en sus esculturas de los años 60, como puede ser "*Cubo modular abierto*" (1966).
- Las progresiones aritméticas constituidas por líneas luminosas de Donald Judd (1928-1994) "*Sin título*" (1970).

(3) Ofrecen una percepción de carácter lógico de los elementos constitutivos de la obra. Como se ha mencionado, este tipo de arte está soportado por una irrelevancia afectiva donde no se deja sitio a las motivaciones ni a estados afectivos como puede ser creer, desear o comprometerse.

La dimensión sintáctica de estas obras se centra en temáticas de orden y criterios, y simplicidad formal.

Los exponentes principales de este modo de acercamiento son Robert Morris (1931-ww), O. Bony, y otros artistas, como Carl André (1935-ww), D. Judd, Sol LeWitt, O. Palacio, Renzi..., que se interesan por formas unitarias repetidas o por sistemas modulares. Mediante el empleo de las formas visuales más básicas y el recurso a los sistemas de repetición, se le confiere un carácter previsorio a la concepción y a la noción preconcebida de la obra minimalista como un todo. La realización de la obra de arte es metódica y racional. Con frecuencia la ejecución material está confiada a la industria o aprovecha «objetos encontrados», originarios de la misma. Los procesos creativos se

⁹³ KRAUSS, R. E. (2002). *Pasajes de la escultura moderna*. Akal, Arte contemporáneo. Madrid, pp. 263-4 (1ª ed.1977).

inspiran en los códigos matemáticos y en la psicología de percepción visual de la forma (Battcock 1977).

Las significaciones semánticas de estas obras se mueven a niveles de los códigos perceptivos y de las figuras de reconocimiento de códigos matemáticos elementales en función de su modularidad y de la simplicidad de la geometría. Importan más los procesos formativos y artísticos propios de la constitución que la obra realizada (Marchán 1986).

- (4) Recordemos que la percepción de la naturaleza del lenguaje como algo gobernado por reglas contribuyó a la formación de las *teorías del procesamiento de la información*, que afirman que toda la conducta está gobernada por reglas lógicas. Las teorías del procesamiento de la información son elementaristas, parten de las unidades mínimas, y consideran como estructuralistas que una totalidad puede descomponerse en sus partes.

Algunas obras de los minimalistas Carl André y Richard Serra (1939-*vvv*) asumen estas cuestiones. Dice André: *"mi primer problema, ha sido encontrar un conjunto de partículas, un conjunto de unidades, y luego combinarlas según leyes específicas para cada partícula, más que una ley que se aplica a todo el conjunto, como encolar, remachar, o soldar"*⁹⁴.

Los artistas minimalistas estuvieron influenciados por cuestiones que se venían planteando en torno al lenguaje y el significado por parte de filósofos como Wittgenstein. Este ponía en cuestión la idea de la existencia de un lenguaje privado precedente a una experiencia interior única. Considera que si los otros no pueden tener la misma experiencia que el sujeto parlante, no hay manera de saber lo que esa persona quiere decir (Krauss 2002).

- (5) Siguiendo con la analogía del lenguaje, más que negar el significado en sí, los minimalistas negaron la lógica de la procedencia del significado, para tratar de conseguir que el significado no procediera del individuo sino del espacio público. Ante la imposibilidad de despojar al lenguaje de las reacciones psicológicas comunes, trataron de emplear modelos de significado no surgidos de un yo privado.
 - Esto es lo que de alguna manera se propone en las pinturas de bandas de Frank Stella, donde presenta la particular configuración de unas cruces empleando un lenguaje que pertenece a una esfera

⁹⁴ ANDRE, C. (1970). "An interview with Carl Andre", *Artforum*, n° 8, p.55.

compartida más que a la capacidad del artista para inventar nuevas formas personales, donde la lógica de cada estructura compositiva se nos muestra como inseparable de la lógica del signo constituido. Donde siempre, todo significado se ancla en las convenciones de un espacio público.

- Con *“las vigas en forma de L”* de R. Morris, la intención y el significado se revelan de manera exacta en la producción de la obra. La conexión es tan directa con el receptor que no ha lugar a la percepción de otras variables propias del yo del artista en la obra.

Otra información de interés la aporta Filiberto Menna (1977) sobre Georges Vantongerloo, quien plantea en sus obras el problema de la transferencia de relaciones matemáticas en equivalentes visuales. Así el artista alcanza una formalización rigurosa del procedimiento combinatorio, llegando a un grado de explicitación máximo. Se abre así una relación entre arte y lógica, entre arte y matemáticas, de forma similar a *Max Bill* (1908-1994), quien pretendía desarrollar un arte fundado esencialmente en un enfoque matemático. No estamos diciendo que el arte sea matemáticas en sí, la cuestión es que se intenta emplear el pensamiento lógico en la expresión plástica de los ritmos y en las relaciones entre elementos formales y entre sus partes.

Evidentemente también se ven influenciadas por el modelo cibernético de creatividad las aplicaciones artísticas realizadas con computador. Por ejemplo, aquellas realizaciones poéticas, musicales o plásticas en las que fue fundamental recurrir a este instrumento (ordenador), no como medio sometido a nuestros mecanismos de decisión preconceptualizados, sino como parte más activa y definitoria del resultado que constituye la obra en sí. Podemos aludir a modo de muestra, a determinados autores de música concreta como Iannis Xenakis (1922-2001), Pierre Boulez (1925-2016) y Edgar Varese (1883-1965); y a las experimentaciones plásticas de E. Sempere (1923-1985) y J.M. Yturralde (1942-*vvv*); y en escultura Sol Lewitt, entre otros.

1.2.4.3 | El computador como contexto de creación

Una interesante interacción entre arte y ciencia aparece en aquellos contextos en los que el computador crea nuevas posibilidades de acción. Planteamientos desde el arte programático o el arte normativo pueden apreciarse en las *“Seriaciones de gráficos”* de Sempere e Yturralde. Concretamente, por ejemplo podemos apuntar a

que las *Figuras imposibles* (1970) de Yturralde⁹⁵, son el resultado de la interrelación entre la teoría de la información, en la que se trataba de incorporar datos científicos a la visión artística, la ciencia y la conducta del hombre como posibilidad aclaratoria y apertura de nuevos espacios en la plástica.

En los años 60 se gestó un contexto en el que proliferaban los intentos de síntesis del arte y la tecnología. La atmósfera radical que se vivía dio lugar a numerosas propuestas de arte alternativo -entre ellas, de arte basado en nuevas tecnologías-. En Europa grupos como *ZERO* y *GRAV* (en España tuvo su representación en *Equipo 57*), podrían considerarse representativas.

Según Berenguer (2002)⁹⁶ esta relación se puede analizar bajo tres aspectos: en función al resultado, como herramienta para un fin, como solución a un problema:

Con respecto al resultado artístico: Alcanzado en función del grado de interacción con la computadora, el artista resuelve desde la técnica o desde la ampliación de posibilidades mentales y conceptuales abandonando la plasmación de interioridades y la concentración en la componente matérica.

Como herramienta técnica: El computador aparece sólo como un instrumento que potencia el proceso productivo de la obra por ser rápido, fiable, capaz de absorber y manejar cantidades ingentes de información que digiere y transforma sin esfuerzo, bajo nuestras órdenes. Si consideramos la informática simplemente como una serie de pautas de diseño, fabricación y uso de máquinas de tratamiento automático de información podemos comprender que su relación con el arte estaría fundamentada en un saber práctico, en función de las actividades tecnológicas en el arte.

Las actitudes enfrentaban arte y ciencia se habrán desmoronado⁹⁷, las distancias se habían acortado radicalmente. Desde el empleo de las nuevas técnicas se habían

⁹⁵ YTURRALDE, J. M. (1987). *Una propuesta de generación sistemática de estructuras compositivas*. Tesis. Drs. R. De la Calle y J. Saborit. Universitat Politècnica de València.

⁹⁶ BERENGUER, X. (2002). *Arte y tecnología: una frontera que se desmorona*. FUOC. (Original: *Art i tecnologia: una frontera que s'ensorra*). Fundación Daniel Langlois - Recopilación de documentos publicados por Experiments in Art and Technology: <http://www.fondation-langlois.org/e/CRD/eat/index.html>. En Estados Unidos, al tiempo que Marshall McLuhan publicaba su ensayo *Understanding Media* y Andy Warhol llamaba "La Factoría" a su estudio, Robert Rauschenberg y Billy Kluver fundaban EAT (Experiments in Art and Technology), una organización dedicada a potenciar creativamente la síntesis entre arte y tecnología. Destacamos la exposición *Nine evenings*, N.Y. (1966) y *Some more beginnings*. En 1967 Frank Malina fundó la primera publicación periódica dedicada a las "artes, ciencias y tecnologías". En la exposición *Cybernetic serendipity*, (Londres 1969) se demostró que la adopción de las tecnologías por parte de los artistas era un proceso cada vez más fluido y que el protagonismo del artista podía compartirse con el protagonismo del técnico.

⁹⁷ BERENGUER, X. (2002) en p. 5, cita a Percy Snow, Ch. (1964) *Las dos culturas*. Describe dos comunidades separadas -la de los científicos y la de los artistas e intelectuales "literarios". El origen de este divorcio, según Snow, reside en el paradigma científico del universo mecánico, el método científico. Así, mientras el científico juega con la realidad y la lógica, al artista le concierne la imaginación y la emoción. El arte investiga el mundo subjetivo; la ciencia, por su parte, persigue el mundo objetivo y el método

ampliado los soportes tradicionales, y en cierta medida el lenguaje de las artes plásticas. El modo de creación por ordenador, es en cierto modo similar a la revolución que supuso en el lenguaje artístico, la reproductibilidad técnica de W. Benjamin.

Como resolución de problemas: Adquiere una relevancia especial cuando se aplica al terreno de la toma de decisiones y cuando se utiliza para potenciar este proceso. Además es una herramienta que expande y amplifica la capacidad intelectual humana, delimitando a su vez el área de problemas que pueden ser racionalmente tratados, redefiniendo y recortando la noción misma de problema.

Para terminar, la metáfora del ordenador seguiremos proporcionando un vocabulario teórico para justificar e interpretar las actuaciones de muchos artistas. Esto ha supuesto tener que hacer frente a la emergencia de nuevos valores sociales y nuevos patrones de comportamiento social (Bustamante 1993)⁹⁸.

La metáfora está muy desarrollada en la actualidad con la realidad virtual, el ordenador es casi una prótesis de la mente y, como tal, se halla a disposición del artista. Nos referimos en este sentido a distintas actuaciones:

- (1) Aquellas susceptibles de ser tratadas de forma numérica, simbólica o en términos de valores discretos, quedando excluidas todas aquellas cuestiones que no puedan aceptar tal reducción como puede ser un discurso de alta riqueza semántica propio de la poesía.
- (2) Aquellas actuaciones que implican la generación de modelos extraídos de la realidad que perfilan nuestra experiencia del mundo. Aquellas que van desde la mera comparación (diseño de Cyborg (hombre –máquina) al modo de *Terminator* y *Desafío Total*), hasta una cierta forma de identificación mediante la simulación de entornos como expresión actual de máxima integración del hombre-computadora en el proceso de creación.
- (3) Al respecto, sobre la realidad virtual es muy valiosa e inquietante, además de la siguiente definición: *“fenómeno tecnológico por el cual la vivencia de lo que es esencialmente un simple videojuego se hace más y más cercana a los mecanismos de*

racional. Como consecuencia de esto, el mundo del arte acabó adoptando el romanticismo como ideología principal, y el artista se convirtió en un personaje marginal, un comentarista y un crítico, más que un participante y contribuyente de la realidad.

⁹⁸ BUSTAMANTE, J. (1993). “La metáfora computacional: el mito de la replicación adicional del hombre y el orden social”. *Cuadernos de trabajo social*, nº6. Ed. Universidad Complutense, Madrid, p. 33-59. Aquellas cuestiones que no aceptan tal reducción, bien en función del carácter de la particular capacidad de juicio necesario para tomar una decisión correcta, bien en función del tipo de datos necesarios —como es el caso de los discursos de alta riqueza semántica propios de la poesía, la filosofía y las humanidades en general—, son calificadas de pseudo-problemas. Los problemas se resuelven; los pseudo-problemas, se disuelven, según el famoso aforismo de la filosofía analítica terapéutica, p. 49.

percepción, de tal manera que el concepto de medio se diluye, hasta llegar al ideal de una estimulación cerebral directa, eliminando toda mediación entre ojo e imagen, marcando así un patrón de percepción, enseñando al ojo a ver y al oído a oír. La realidad virtual crea así un nuevo unweilt, una realidad cocinada por el computador que puede llegar a provocar que acabemos olvidando cómo digerir la realidad cruda” (Bustamante 1993 p.39).

La realidad virtual se ha convertido en uno de los más influyentes paradigmas emanados de la cultura digital: *“la expresión más moderna de modelos o simulaciones que difumina la distinción entre realidad e ilusión”*.⁹⁹

1.2.5 | El enfoque fenomenológico

Dentro de la psicología, las corrientes fenomenológicas son aquellas que se centran en saber cómo funciona la mente cuando el individuo realiza actividades creativas. Es decir, analizan qué vivencias o imágenes se dan en la mente del sujeto creador mientras crea. Este tipo de estudios han formado parte del conjunto de acercamientos a los procesos específicos del pensamiento humano. En concreto, tratan de descubrir y definir cuáles son las fases que intervienen en el proceso creador (Álvarez Villar 1974).

Han sido muchos los intentos de este tipo tendentes a clarificar el proceso de creación¹⁰⁰, así que nos limitaremos a mostrar sólo aquellos aspectos más relacionados con nuestro trabajo. Expondremos ahora rápidamente las conclusiones de algunos autores sobre cuáles son las etapas del proceso.

Será el filósofo psicólogo y pedagogo J. Dewey (1859-1952), quien desde la base de una psicología funcional, publica su obra *How we think* (1910). En ella se inician los estudios sobre los procesos específicos del conocimiento, entendiendo la creación como “solución creativa de problemas”. Plantea el primer análisis de los actos del pensamiento ordenados en las siguientes fases sucesivas: (1) encuentro con una dificultad, (2) localización y precisión de la dificultad, (3) planteamiento de una posible solución, (4) desarrollo lógico de consecuencias del planteamiento propuesto, (5) observaciones y experimentos, que llevan a la aceptación o rechazo de la solución o hipótesis.

⁹⁹ BROWN, P. Especialista en arte y tecnología. Disponible en <http://www.paul-brown.com>

¹⁰⁰ CUESTA, L. (1999). *Procesos intelectuales y metodológicos de creatividad en el proyecto artístico*. Universidad del País Vasco. Bilbao.

Estos cinco pasos quedarán consolidados casi 20 años después, utilizando la terminología del esquema clásico de Wallas (Dewey 1989)¹⁰¹, de la siguiente manera: (1) descarte de problemas, (2) definición, (3) Inspiración o búsqueda de soluciones, (4) desarrollo y toma de decisiones, (5) confirmación y formulación.

La estructura clásica del esquema por fases del proceso creativo es atribuible a Wallas (1926, 1945)¹⁰², consta de cuatro etapas, que son: preparación, incubación, iluminación y verificación. Estaba interesado, sobre todo, en los procesos inconscientes localizados en las fases de incubación e iluminación. Reconoce la "intuición" como parte fundamental del mecanismo de solución creativa de problemas. Muestra de ello es esta frase célebre suya: *"probamos por medio de la lógica, pero descubrimos por medio de la intuición"*.¹⁰³

Con respecto a la intuición estudios más actuales como los de Burgaleta (1991)¹⁰⁴ amplían el "modelo tradicional" presentando tres niveles de conciencia: plena, marginal e inconsciencia. Este mismo autor define cuatro fases procesuales en la creatividad, que van desde el pensamiento y las acciones conscientes, a las acciones inconscientes, para pasar por un momento de flash intuitivo y volver a la actividad consciente pero ya en la fase final o de verificación.

En contraposición a la mayoría de las teorías basadas en el modelo tradicional, Weisberg (1987)¹⁰⁵ matizó varias cuestiones. Considera que la preparación, la iluminación y el desarrollo son momentos fundamentalmente conscientes y no reconoce la existencia de la fase de *incubación*. Para este autor, en la fase de incubación no intervienen ni el azar ni las acciones inconscientes. Cuando habla de la resolución de problemas, nos advierte de que enfatizar demasiado en la fase de generación de ideas no garantiza que se produzca la innovación. De hecho,

¹⁰¹ Sus estudios se constituyen sobre la base de una psicología funcionalista, influenciado por las teorías evolucionistas de Darwin el pensamiento pragmático de W. James. Inicia estudios sobre los procesos específicos del conocimiento, en su fase adaptativa y de supervivencia. (Original de 1910).

¹⁰² WALLAS, G. (1926). *The art of thought*. Harcourt Brace. N.Y. Aplicados a la creatividad científica por el matemático Hadamard en 1945. Estas fases fueron definidas inicialmente por Henri Poincaré (1913), quien estableció los cuatro pasos del proceso intuitivo o de *insight*.

¹⁰³ MARINA, J. A. (1993): De esta manera, la intuición en la ciencia actúa como un «salto» que se propicia particularmente después de haber trabajado intensamente en un ejercicio racional y lógico. De Henri Poincaré relata cómo descubrió las funciones fuchsianas: ...emprendió un viaje, que le hizo olvidar su trabajo matemático. En una de las etapas, al subir al tranvía se le ocurrió la solución.... p. 120. (*También en Steiner 2001 p.182*).

¹⁰⁴ MAYOR, J. y PINILLOS, J.L. (1991). *Pensamiento e inteligencia. Tratado de Psicología General*. Alhambra Universidad, Madrid. (Cap. 5 "La mejora de la inteligencia", de J. González Marqués y en Cap. 9 "Creatividad", de Burgaleta R.).

¹⁰⁵ WEISBERG, R.W. (1987). *"Todos podemos modificar nuestra conducta y nuestro entorno, todas las acciones humanas entrañan cierta creatividad. Partimos de la experiencia pasada y por una gradual evolución, de un modo "incremental" se llega a las soluciones nuevas"*, p. 191.

expresamente dice *“la hipótesis fundamental es que la producción de muchas ideas aumenta la probabilidad de resolver creativamente un problema”*.

Interesado más en *cómo* se produce la creación que en averiguar *qué* es la misma, Weisberg insiste en demostrar la naturaleza “incremental” del pensamiento creador. Defiende que la creatividad progresa en el tiempo apoyada en experiencias anteriores, aparece así como central el esfuerzo y la dedicación continuada del individuo. Con esto, trata de invalidar el proceso de incubación como momento generador de ideas creativas. Paralelamente niega la existencia de “los rasgos específicos del genio” que son comúnmente aceptados.

En la actualidad, esta cuestión tiene su repercusión objetiva. Muchos autores, entre los que se encuentran Boden y Perkins aceptan que es más común la evolución incremental de los productos de creación, que los grandes saltos intuitivos. En general, cada vez más se pone en tela de juicio que la creatividad sea un fenómeno misterioso que comporte procesos intelectuales extraordinarios, que estén en manos solo de individuos de alguna forma superdotados.

Weisberg (1987) insiste en que no existen los “flashes intuitivos” como causas de las obras de creación. Posteriormente y coincidiendo con las premisas básicas de este autor, M. Romo (1997) niega que se dé un periodo de incubación. Esto evidencia que estos autores tienen sus prejuicios con respecto al pensamiento subconsciente y las implicaciones que se asocian a este acuerdo con las teorías psicoanalíticas.

Apuntamos el ejemplo que, Weisberg pone, al respecto, dentro del mundo del arte: las esculturas móviles de Alexander Calder (1898-1976). En estas creaciones, la innovación fue gradual y no producto de una percepción súbita.

De hecho, recoge la evolución de sus experiencias, como explica abiertamente al respecto: Calder¹⁰⁶ nació en el seno de una familia de artistas y se caracterizó por unas precoces habilidades manuales en la construcción de figuras con alambre. Su familia se mostraba complacida siempre con sus actividades “artísticas” infantiles. Siendo ilustrador de la revista *National Police Gazette*, recibió el encargo de ir al circo dos semanas para retratar escenas circenses. De ahí surgió la construcción de su especial circo como proyecto de pequeños móviles personal. Posteriormente en una exposición de juguetes de Nueva York vio pájaros mecánicos y, a raíz de ello, produjo su primera escultura móvil. Recibió el definitivo impulso de Mondrian sustituyendo sus figuras animales y objetos por formas abstractas movidas por el viento, por ejemplo su móvil

¹⁰⁶ Cit. y ampliado en: MARÍN, R. (1995), p. 65.

de la UNESCO jamás en reposo. Como puede apreciarse, no surgió repentinamente el tipo de móviles que lo consagraron como un artista de singular importancia en el pasado s. XX.

Además, este planteamiento se opone diametralmente al enfoque de la creatividad como pensamiento divergente de Guilford. Al respecto, R. Marín apunta que *“la creación nunca se da en el vacío, los materiales propio y ajenos anteriores son reconocibles, es la impronta personal lo que le da el carácter definitivo a las obras singulares. La creación artística exige una pericia que ha de ser aprendida, hay que realizar un periodo de preparación para poder hacer aportaciones de gran interés”* (Marín 1998 p.64).

Muchas manifestaciones alineadas con Weisberg dan buena cuenta de esta postura crítica. Claros ejemplos de ello son los de las construcciones racionales y los de la corriente Dadá. Este último movimiento encabezado por Paul Éluard (1895-1952), André Bretón (1896-1966), y Tristan Tzara, lo ejemplifican muy claramente con su conocido *“Cadavre Exquisite”* (1925)¹⁰⁷, que consiste en una técnica de creación inmediata después empleada por los Surrealistas, en la que estos artistas escribían por turno en una hoja de papel, luego la doblaban para cubrir parte de la escritura y después la pasaban al siguiente participante para que realizara su particular colaboración, siendo que al final el texto adquiría un sentido absurdo pero no por ello exento de interés o potencialidades. En la poesía, Pablo Neruda y García Lorca crearon juntos poemas empleando esta técnica co-creativa, llamaron a los poemas *“al alimón”*. Son una clara síntesis del procedimiento de creación por etapas sucesivas inconexas, aunque dejando mucho al azar.

G. Wallas, incidirá en la eficacia del periodo de incubación. Para ello nos recuerda el caso del descubrimiento realizado en sueños de Kekulé¹⁰⁸. De esta forma se alude al descanso inconsciente como una herramienta que aumenta la capacidad creativa de una persona. Durante el descanso se sigue rumiando el problema que es lo que designa como *preocupación creadora*.

Esteve (2001) identifica la incubación como un estado de relajación que propicia la sedimentación del conocimiento adquirido y nos permite olvidar enfoques o planteamientos inadecuados. Una situación de aplazamiento donde no se abandona del problema, sino que permanece “latente”. Matiza que toda incubación consciente, genera cierta ansiedad, un estado de alerta al no hallar la solución al problema.

¹⁰⁷ ELUAR, P. y BRETON, A. (2003). *Diccionario Abreviado del Surrealismo*. Sinuela. Madrid, p. 25-26. *Cadavre Exquisite*: técnica empleada por los Surrealistas. Basado en un juego palabras por medio del cual se extraen muchas imágenes a partir de una imagen inicial.

¹⁰⁸ Para ello nos recuerda que el descubrimiento de la estructura anular del benceno por parte de F. A. Kekulé (1829-1895), fue un acto de creación acaecido en un sueño (proceso inconsciente).

Aun habiendo discrepancias, desde que surgió el esquema de Wallas (1926) hasta nuestros días, todos estos autores enfocan las fases del proceso creativo en el propio agente creador y olvidan el contexto en el que desarrolla su actividad.

Resumiremos las evoluciones y cambios a continuación:

WALLAS 1926	DEWEY 1933	OSBORN 1953	LOBÄCH 1967	MOLES 1977
preparación	detectar el problema	orientación preparación análisis e ideación	preparación	información
incubación	definición	incubación	incubación	incubación
iluminación	inspiración		iluminación	iluminación
verificación	desarrollo y decisión	evaluación	verificación	verificación
	confirmación y formulación			formulación
				tiempo

Ilustración 1-1: Comparativa fases procesos creativos

Fuente: A. Esteve (2001 p.43)

Dewey (1933) añadió en último lugar la fase de *confirmación* y *formulación*. Osborn (1953) no reconoció la fase de *iluminación*, pero introdujo en la fase de *preparación* el subproceso de la *ideación*, A. Moles (1977) añadió la fase de *formulación* (siguiendo el planteamiento de Dewey) e incidió en la importancia de la variable *tiempo*. Romo (1997), alineada con Weisberg, niega la existencia de la incubación.

Esteve (2001) entiende esta fase de incubación como una estrategia de relajación, en el sentido de: momento de distanciamiento consciente del problema.

Planteamos esta cuestión porque no todos los autores están de acuerdo en identificar las mismas fases, y no las ordenan de la misma manera. No obstante, todos coinciden en que conociendo los pasos que sigue un creador antes de llegar al producto de su trabajo, tendremos marcado el camino para averiguar qué ha sucedido, al menos en parte del trayecto del proceso. Esto se esquematiza en la *ilustración 1-1* en Albert Esteve (2001 p.43).

1.2.6 | Enfoque psicométrico y factorialista

Álvarez Villar (1974), detectó que a partir de los años sesenta, en la psicología cognitiva, surgió un interés cada vez mayor por la relación entre la inteligencia, la capacidad creadora y la teoría del aprendizaje. Aparecieron corrientes de carácter estructuralista, como son el enfoque factorialista (Guilford), el diferencialista (Barron (1968), MacKinnon y sus estudios en el IPAR, (1960-70), enfoques de tipo psicométrico (Terman) y posicionamientos de raíz psicopedagógica (Miralet 2006)¹⁰⁹. Estos últimos constituyen psicologías descriptivas que se limitan a describir y a analizar estadísticamente el comportamiento desde datos objetivos, sin explicar el porqué del funcionamiento, por ello quedan fuera de nuestro análisis.

Los principales representantes del enfoque factorialista son Thurstone, Cattell, Guilford y Torrance. Sus tests de creatividad tratan de ahondar en la naturaleza del pensamiento creativo son instrumentos de predicción basados en el análisis factorial de la creatividad, que siguen utilizándose en investigaciones actuales. Estos autores plantearon ya en la década de 1950 una de las primeras hipótesis en relación a las aptitudes para la creatividad: la habilidad para detectar problemas (Marín 1998).

En sus textos comienzan a hablar de inteligencia productiva o pensamiento productivo y no sólo reproductivo o repetitivo. Postulan que la inteligencia productiva supone ya un paso directo a la creatividad, al asimilar la conducta inteligente (que permanece en la realidad porque conoce y conserva en la memoria) a la conducta creadora (que trasciende la realidad porque imagina y crea), como expuso Wertheimer (1945).

Marín, destaca a Guilford, Cattell o Vernon por aspectos y enfoques que tienden a considerar la creatividad como un conjunto de mecanismos cognitivos, aptitudes o habilidades para resolver problemas coincidiendo con el pensamiento divergente.

Desde un enfoque factorialista o psicométrico, el mismo Guilford (1977b-1980)¹¹⁰ junto con Torrance (1976) y Terman (1926 y 1945), investiga los rasgos intelectuales y de la personalidad de los creadores, y analiza los aspectos característicos del llamado

¹⁰⁹ MIARALET, G. (2006). *La psicología de la educación*. Siglo XXI editores, Madrid. (1ªed. México 2001). La psicopedagogía constituye una de las vertientes de la acción educativa, pedagógica, que se refiere a la psicología de la educación. Pertenece al campo de la acción, al juicio de valor; se ejerce respecto a un sistema de finalidades acordado. La psicología de la educación atañe al campo del juicio de la realidad, sólo comprueba, trata de comprender y explicar lo que sucede en el seno de la situación de educación, p. 13.

¹¹⁰ GUILFORD, J.P. (1977b). *Way beyond the IQ: Guide to improving intelligence and creativity*, Creative Education Foundation, Buffalo, USA; (1980). *La creatividad*. Narcea, Madrid. Figura imprescindible de los estudios de psicología sobre la creatividad.

“pensamiento creador”. Además de Guilford, De Bono (1987-2002),¹¹¹ con su “pensamiento lateral” y J. R. Suler (1980), subrayan que las aptitudes, los procesos ideativos y los estilos cognitivos abordan los problemas de forma diferenciada dentro de un proceso más o menos unitario y ordenado.

J. R. Suler (1980)¹¹² describe el acto creativo como una forma especial de interacción entre procesos de pensamiento a distintos niveles. En ellos la intuición libre o ideación subjetiva del proceso primario es conformada posteriormente por el proceso secundario, siempre en un contexto concreto socialmente aceptado y significativo para los demás. En esta idea, también De Bono (1987) distingue aptitudes, procesos ideativos y estilos cognitivos en función del campo que delimitan las condiciones de contorno con las exigencias creativas propias de donde se experimenten.

Destacaremos de entre todos los trabajos de Guilford y Torrance, puesto que sus teorías y aplicaciones prácticas para el análisis y evaluación de la creatividad han servido de punto de partida para posteriores estudios.

Guilford, elaboró en 1959 un modelo factorial del conocimiento concluyó que hay factores creativos en todas las personas y que estos pueden contribuir a la creatividad en general. Definió el intelecto como la unión entre el conjunto de funciones y procesos del pensamiento y la memoria. Distinguió varias categorías dentro del ámbito de dichos procesos tales como: categorías de contenido (figurativas, simbólicas, semánticas y conductuales); categorías operacionales (evaluación, producción divergente, producción convergente, memoria, cognición); y categorías productivas (unidades, clases, relaciones, sistemas, transformaciones, deducciones).

Tras el análisis de estos factores aisló los aspectos específicos del intelecto que podían condicionar la creatividad y luego los ajustó en una matriz tridimensional unificada. Con ello, dio validez a su “modelo teórico de la estructura del intelecto” (Guilford 1977)¹¹³.

Partiendo del supuesto de que la creatividad se circunscribe principalmente a las operaciones del “pensamiento divergente”, este autor reconoció que la creatividad va más allá del pensamiento divergente, puesto que en la estrategia de resolución de

¹¹¹ De BONO, E. (2002). *El pensamiento lateral*, Paidós Estudio, Barcelona, (1ªed. 1986); (1987). *Aprender a pensar*, Plaza & Janes Editores, S.A., Barcelona. (1ª ed.1982).

¹¹² Cit. en: ÁLVAREZ, V. A. (1974). “Psicología del arte”. *Psicología de lectura o de la estructura*, vol. 3-4, Ed. Biblioteca Nueva, Madrid, p.144.

¹¹³ GUILFORD, J.P. (1977). *La naturaleza de la inteligencia humana*. Paidós, Buenos Aires.

problemas siempre se superpone a lo que podemos hacer, lo que debemos hacer. Por ello, añadió varios factores como son la *evaluación* y la *transformación*, en las categorías operacionales y productivas respectivamente. El de *la evaluación* implica la selección de contenidos más valiosos, en función de la gravedad del problema a resolver y del grado de satisfacción que producen. El factor de *transformación* implica “*cambios como la redefinición, sustitución, revisión, modificación de información y función previas*”¹¹⁴.

Elaboró una batería de tests diseñados de acuerdo con los factores a medir. Estos son: en la producción divergente¹¹⁵: fluidez de ideas, flexibilidad, espontaneidad, originalidad y elaboración (fluidez expresiva); en la producción convergente: ordenación, redefinición y deducción; en la evaluación: capacidad de juicio, visión de los problemas, etc.

A partir de estos vectores de medición describió ciertos rasgos de personalidad en el ser creativo: sensibilidad a los problemas, facilidad asociativa, fluidez ideativa, flexibilidad adaptativa, flexibilidad espontánea, originalidad, síntesis, cierre, redefinición y evaluación (Guilford 1976b)¹¹⁶.

De la Torre (2003) amplía la definición del factor de “Fluidez Ideacional” de Guilford en la producción divergente. Considera que debe abarcar más allá de la cantidad y variedad de alternativas lógicas, inscribiendo toda producción insólita que rebase la realidad, porque en la fluidez ideacional está todo lo que podemos hacer, pero también todo lo que podríamos hacer.

A todo lo dicho, R. Marín (1998 p.90) realizó una objeción general. Le retraía a Guilford que su planteamiento hiciera imposible tener una visión unitaria de la creatividad. Por un lado, la evaluación de la creatividad quedaba relegada a un conjunto de aptitudes o capacidades que no consideran la motivación, ni los rasgos personales, ni la producción de información variada. Por otro lado, el análisis de la creatividad se realizaba bajo una ordenación demasiado jerárquica y sistemática, con dificultades de interrelación factorial.

¹¹⁴ GUILFORD, J.P. (1976). “Creatividad: retrospectiva y prospectiva”. *Innovación creadora n.º1*. Valencia, p.14-15.

¹¹⁵ Producción divergente “Producción de información a partir de una información dada, en la que el acento recae sobre la variedad y la cantidad de producción a partir de una misma fuente; una búsqueda de alternativas lógicas”

¹¹⁶ GUILFORD, J.P. (1976b). “Creativity: its measurement and development”. En la obra colectiva *Assesing creative growth*. The test-Book One. Great Neck, N.Y.

Paul Torrance, se centró en el análisis de los rasgos creativos mediante tests verbales y gráficos. Sus aportaciones (1966, 1969, 1974, 1986)¹¹⁷, están dirigidas a la medición de la creatividad en los centros docentes para detectar a niños especialmente dotados. Diseñó unos tests a tales efectos inspirados en los cuatro factores del *pensamiento divergente* de Guilford (fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración). Todo ello como herramienta para diagnosticar algunas realidades creativas, incluso para convertir estos factores en objetivos a alcanzar en la formación para la creatividad.

Y así los evaluaron: (1) Fluidez -cuantificaron la cantidad y variedad de las respuestas-; (2) Flexibilidad -analizaron el número de categorías utilizadas-; (3) Originalidad -puntuaron las respuestas estadísticamente infrecuentes-; (4) Elaboración -además de los test gráficos, tuvieron en cuenta los detalles que completaban las figuras y que alcanzan un sentido nuevo (Torrance 1969 p.206). No obstante, advirtió de que *“un alto grado de capacidades (tales como Fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración) no garantiza que quien las posea se vaya a comportar de manera altamente creativa. Un elevado nivel de estas capacidades incrementará, sin embargo, la oportunidades personales de comportarse creativamente”* (Torrance 1966 p.6).

En conclusión, todas estas investigaciones demuestran que la creatividad no es una capacidad venida de cuna o de procedencia divina, ni se trata tampoco de una capacidad absoluta ni única. Analizaron a los sujetos-creativos en un sentido más amplio que el asignado tradicionalmente a los sujetos especiales. No consideraban que se tratara de una cualidad excepcional reservada a unos pocos, sin considerar por ello que toda persona estuviera dotada lo suficientemente en tal capacidad y efectividad creativa.

Los enfoques fenomenológicos, factorialista y psicopedagógica de los años 60 del pasado s. XX tienen un enfoque limitado con respecto al proceso creativo. Y aunque plantearon el fenómeno desde la vertiente de la persona -centrados sobre todo en el pensamiento divergente y su capacidad de resolución de problemas-, tuvieron que indagar en las características del resultado para argumentar su estudio, es decir, en el *producto creativo*, porque es allí donde se puede justificar o dar significado las demás vertientes (De la Calle)¹¹⁸.

¹¹⁷ TORRANCE, E.P. (1966). *Torrance Tests of Creative Thinking*, Lexington, Mass: Personnel Press, Res. Edition; (1969). *Orientación del talento creativo*. Troquel, Buenos Aires; (1974), *Torrance tests of creative thinking*, Bensenville, I. L., Scholastic Testing Services. (1º edición de 1962, reeditado en 1966 y ss. última ed.1992); TORRANCE, E.P. & MYERS, (1970). *Creative learning and teaching*, Dodd, Mead & Company Inc., USA; TORRANCE, E. P. & Myers, R.E. (1986). *La enseñanza creativa*. Santillana, Madrid.

¹¹⁸ DE LA CALLE, R. (1985). *Lineamientos de Estética*. Nau LLibres, Valencia.

Con respecto a esto, en la década de los 70 y los 80 del s. XX, se planteó un singular y notable avance respecto al periodo anterior. Se produjo un cambio múltiple de interés que englobaba no sólo el pensamiento divergente y las cuestiones de personalidad, sino todos los criterios de valoración de la creatividad. Se pasó a interpretar y a comprender la creatividad como una totalidad, como un proceso holístico constituido por cuatro ámbitos de estudio: *la persona creativa, el proceso creativo, el producto creativo y la situación o ambiente creativo*.

Por otro lado, se centró en elaborar programas que pusieron en práctica estrategias y procesos creativos (Brown 1989)¹¹⁹. La distinción de estos cuatro componentes ha sido de gran ayuda en el análisis y diagnóstico de la fenomenología de la creatividad que se ha emprendido posteriormente. Simonton (1990)¹²⁰ propuso la *persuasión* como quinto elemento a tener en cuenta, considerada como la habilidad para convencer a los demás del valor de determinada creación.

Como hemos visto, la mayoría de las investigaciones proponen concepciones generales de la creatividad, con el fin de obtener un marco teórico para la valoración y acceso a la creatividad que pueda ser aplicado a todos los ámbitos. Las teorías y modelos actuales aceptan la estructura resultante de la interacción entre procesos, productos, personalidad y entorno como explicación válida de la creatividad, de modo que cada uno de estos componentes de manera aislada no sería suficiente para explicar el complejo proceso creativo. En la actualidad contamos con los ejemplos del Modelo Componencial de Creatividad de Urban (1991-1995)¹²¹, o de la *Teoría de la Inversión* de Sternberg y Lubart (1993) entre otros, para dar entidad explicativa al proceso creativo.

Por su parte, Urban (1990-1995), en su modelo componencial de la creatividad denominado "*4P-E Structure*", interpreta la misma como un sistema funcional. Es una estructura interactiva formada por estos componentes o factores: problema, personalidad, proceso, producto y entorno. En síntesis, para este autor la creatividad es el resultado de la acción conjunta de: tres *componentes cognitivos* (-pensamiento divergente, conocimiento general base y conocimiento específico-); tres *componentes de personalidad* (-compromiso con la tarea, motivos y tolerancia a la ambigüedad-); y

¹¹⁹ BROWN, R.T. (1989). "Creativity: What are we to Measure?". En: Glover, J.A.; Ronning, R.R. y Reynolds, C.R. (Eds.). *Handbook of Creativity*. N.Y. : Plenum, pp. 3-32.

¹²⁰ SIMONTON, D.K. (1990). "History, Chemistry, Psychology, and Genius: An intellectual Autobiography of Historiometry". En: RUNCO, M.A. y ALBERT, R.S. (Eds.). *Theories of Creativity*. Newbury Park, CA: Sage, pp. 92-115.

¹²¹ FERNÁNDEZ, F. R. y PERALTA, L.M. (1998). "Estudio de tres modelos de creatividad. Criterios para la identificación de la producción creativa". *Faisca: revista de altas capacidades*, 6 p. 67-85;; y STERNBERG, R.J. y LUBART, T.I.(1993) "Creative Giftedness: A Multivariate Investment Approach". *Gifted Child Quarterly*, 37 (1), p.7-15.

por último, tres *niveles de actuación* (dimensión individual, local o histórico-social). La consideración conjunta de estos nueve elementos constituye un “todo” desde el que explicar el proceso creativo.

Para este autor, la memoria, el razonamiento y el procesamiento de la información juegan un papel fundamental junto con los procesos psicológicos, siendo en conjunto responsables de la conducta inteligente. Si a ello se añade el dominio de técnicas y destrezas en el campo específico, se alcanza la excelencia creativa (Fernández y Peralta 1998)

Ya sabemos que la creatividad puede manifestarse en un campo específico o disciplina concreta. En el terreno del arte, adoptaremos el modelo teórico que Román De la Calle nos aporta, desde la estética, en relación a la creatividad en el arte, que está recogido en sus obras *En torno al hecho artístico* y *Lineamientos de estética*.

Este autor, al igual que hicieron Urban, Sternberg y Lubart, nos presenta un modelo integrado por procesos y subprocesos específicos, que definen el hecho creativo por la relación que se establece entre ellos. El estudio de dichas relaciones entre cada uno de los sistemas y subsistemas y la prioridad otorgada a unos componentes frente a otros, así como la jerarquía en cuanto a su participación en el acto creativo, pueden ofrecer las pautas para la identificación del proceso creativo que nos aproximarán al tipo de obra de arte determinada.

1.2.7 | Corriente humanista

La psicología humanista es una corriente que nace en la década de los años 60 como parte de un movimiento cultural más amplio en Estados Unidos. Su alcance no es exclusivamente el campo puramente psicológico y penetró de forma muy significativa en otros ámbitos como la antropología, la ciencia política, la filosofía, la teología, la docencia, las artes y la sociología, dando en cierto modo base intelectual al movimiento social denominado “Contracultura”.

Esta corriente se presenta como una tercera vía que cubre las deficiencias de las otras dos corrientes clásicas de la psicología: el psicoanálisis y el conductismo. Recordemos que el psicoanálisis entendía que la conducta del individuo era un producto desencadenado por impulsos internos irracionales e inconscientes (enfoque reactivo en profundidad). El conductismo en cambio -de carácter objetivista, mecanicista y positivista- en cierta manera de concepción antimentalista, donde la

interacción con el medio era interpretada como un proceso automático y casi-mecánico de respuesta frente a estímulos externos (enfoque reactivo).

Decimos que la corriente humanista constituye una alternativa a ambas porque reconoce el estatus del sujeto que libremente y de acuerdo con sus principios toma decisiones. Se ubica también frente a la adopción de la computabilidad como modelo teórico, que situó en primer plano el procesamiento de la información dejando de lado la construcción de significado. En los dos últimos sistemas citados no había sitio para la intención y la motivación del individuo.

Los supuestos teóricos de Adler y, en general, el enfoque psicoanalítico de la segunda mitad del s XX, aunque fuera desmarcándose del psicoanálisis clásico, puede considerarse la base de la concepción humanista. Adler postuló que, más allá de la respuesta instintiva en el hombre está la “respuesta de superación”. Cree en la bondad innata del ser humano. Sin embargo, señala la sociedad como factor que puede llegar a obstaculizar la aparición de esta fuerza excepcional positiva y creadora. Su análisis constituye la base inspiradora de los planteamientos de Rogers y Maslow.

La Psicología Humanista presenta una visión integral y coherente de la rica y compleja naturaleza humana. Esta visión integral se ha ido consolidando con el desarrollo de metodologías y técnicas apropiadas y sensibles a lo más específicamente humano, como es la libertad, la conciencia, la creatividad, la autorrealización y los sentimientos.

Pone especial interés en la experiencia consciente, en el significado de ésta para el individuo y en el desarrollo del potencial inherente a cada persona (Martínez 2004)¹²².

Como precursores de la psicología humanista contamos con A. Maslow (1962) y C. Rogers (1975). Además podemos nombrar ya como representantes Gardner, C. Bühler, V. Frankl, W. Dilthey, K. Lewin, Murphy y E. Fromm, entre otros. En esta corriente se integran algunos aspectos de las teorías cognitivistas de Guilford y de las teorías de integración armónica con el universo de Gutman, Mooney y Anderson.

Estos autores comparten muchas posiciones sostenidas anteriormente por las conscientes psicologías de la Gestalt, la escuela Neo-Freudiana, la fenomenológica, la Existencial, la *Self-theory*, la teoría Transaccional y la proactiva. Maslow (1962) dice al respecto: “Si tuviera que expresar en una sola frase lo que la psicología humanista ha significado para mí, diría que es un ensamblaje de Goldstein (y la psicología de la forma) con Freud (y las

¹²² MARTÍNEZ, M. (2004). *La psicología humanista: Un nuevo paradigma psicológico*. Trillas, México, (1º ed. 1999).

*diversas psicologías psicodinámicas), unido todo al espíritu científico que me enseñaron mis profesores de la universidad de Wisconsin*¹²³.

De esta forma, fundía los usos perceptivos propios de la Gestalt con la inspiración psicoanalítica a la luz del método científico. Todos estos psicólogos parecen coincidir en que hay una tendencia inevitable a la creatividad, vinculada al desarrollo de la humanidad. Por ello, el progreso social y el desarrollo de la creatividad están relacionados. Consideran que el crecimiento expansivo de la propia persona está en la autorrealización, en el sentido de valorar la potencialidad propia sin subordinarse a los imperativos de una sociedad uniformadora.

Una nota claramente distintiva de la orientación humanista es considerar como fundamental la intencionalidad del sujeto. Sin el conocimiento de los valores, metas y propósitos que animan la conducta humana, ésta permanecería siendo siempre un misterio. Frecuentemente nos revela menos el conocer *lo que* una persona hace que *el por qué* lo hace (Martínez 2004)¹²⁴.

En el terreno de lo artístico, esta nueva psicología cognitiva, de inspiración humanista, defiende que la creación se aleja mucho del esquema de una cadena de producción, y que el proceso de proyectar es fruto de una intención, que es por naturaleza, subjetivo. Es por el contrario el fruto de una búsqueda, de un descubrimiento a veces inesperado. De hecho Picasso decía: “*Yo no busco, encuentro*”, entendiéndolo que este encuentro casual no se da sin una voluntad previa y determinada de crear, sin un estado de alerta continuo y sin una mirada despierta, atenta y poética (De la Torre 2003).

Los que propagan esta doctrina, anuncian que toda teoría educativa, creativa o de desarrollo humano, ha de tomar en consideración el pleno desarrollo de la conciencia humana, es decir, la asunción de la conciencia del individuo como una carta de la naturaleza que le convierte en consciente, responsable y dueño de sus actos.

En general, entienden que las inhibiciones derivadas del entorno del individuo constituyen las principales obstrucciones a la liberación de los impulsos creativos.

Según Roger¹²⁵, todas las personas tienden al crecimiento en búsqueda de autorrealización satisfaciendo una serie de necesidades jerarquizadas. La

¹²³ MASLOW, A.H. (1962). *Toward a Psychology of Being*. Princeton. Nueva York. Cit. en: Zalbidea M.A. (1990) “La presencia de Freud en la obra de Maslow”. *Revista de historia de la psicología*, nº 11, 3-4, p. 305-312.

¹²⁴ Indica que “La realización personal es la consecuencia de una vida constructiva y considerada, en que incluso la adversidad y el uso creativo del potencial personal, lleva al individuo a desarrollarse de manera responsable.”

¹²⁵ Cit. en: Marín y De la Torre (1991), p. 143.

autorrealización -tendencia a desarrollar la potencialidad que posee la persona- es la prioridad. Esto requiere unas características de la personalidad determinadas: seguridad y libertad psicológica, y además capacidad de elección responsable. Por “seguridad psicológica” entendemos que el proceso debe darse en un entorno de confianza y empático; por libertad Psicológica significa que existe la posibilidad de pensar, sentir y ser él mismo. Por ello el concepto de autorrealización es un avance evolutivo en el sentido de que representa el progreso en cuanto a la autonomía y responsabilidad por parte del individuo que se autorrealiza.

Maslow (1975)¹²⁶, a la creatividad en sí rasgos de autorrealización. Consideró sobre todo el potencial para la creatividad de manera individual. Propuso una jerarquización de los diferentes tipos de capacidad creativa: primaria, secundaria e integrada. La *primaria* es la que poseen todos los seres humanos. La *secundaria* más específica, es la necesaria para realizar una producción concreta. La *integrada* sería la que permitiría hacer grandes obras de repercusión histórica.

Tuvo la certeza de que para estimular la creatividad en el sujeto se debían dar ciertas condiciones favorables en el entorno inmediato. Sobre todo debía sentirse comprendido, aceptado y querido en el ambiente en el que debía producir su obra. De lo contrario su producción podía verse afectada negativamente. Por ello, otorgó a la autoestima del sujeto un papel significativo en la producción creativa.

Sternberg (1997)¹²⁷ ha considerado recientemente que el entorno ideal para nutrir la creatividad, era un clima social libre de presiones, ya que éstas empujarían a la necesidad de obtención de conformidad o a la dependencia de una evaluación exógena. Rogers (1976) ya había sugerido que para el funcionamiento sano de la creatividad, se debían eliminar barreras a la creatividad en los programas educativos, porque un individuo sería creativo en un entorno en el que no fuera medido por elementos externos. Bajo este enfoque se han desarrollado numerosas técnicas para la intensificación de la creatividad.

Al respecto, Taylor (1976), Torrance (1979), Treffinger, Isaksen y Firestein (1982) señalaron que la ausencia de un continuo enjuiciamiento exterior de la libertad de expresión durante la infancia, la aceptación incondicional, la fe y el amor, estarán relacionados con el desarrollo de una personalidad sana y, por ende, con el desarrollo de la creatividad.

¹²⁶ MASLOW, A. H. (1975). *Motivación y personalidad*. Ed. Sagitario, Barcelona.

¹²⁷ STERNBERG, R. y LUBART, T. (1997). *La creatividad en una cultura conformista: un desafío a las masas*. (Original de 1995). Ed. Paidós Ibérica, Barcelona.

Una perspectiva interaccionista dentro de esta corriente humanista es la planteada por I. A. Taylor (1976) con su *teoría transaccional*¹²⁸. En ella se amplían las consideraciones que Maslow planteó a tales efectos. Taylor, añadió la relación interactiva del entorno o medio con los componentes cognitivo y afectivo. Tal como expone De la Torre (1991) *“la denominación de transaccional, responde a la interacción que la persona alcanza con los estímulos externos. Somos personas creativas, no tanto por el desarrollo de potencialidades genéticas o innatas cuanto por el modo peculiar de entender nuestra realización a partir del medio”*¹²⁹. Con dicha aseveración afirma que la actividad creativa es fruto de un proceso interactivo con el medio. El medio influye y constituye nuestra realización, al tiempo que nosotros influimos y alteramos dicho entorno.

Su teoría transaccional apela a la fuerza transformadora de la persona. A partir de su escala de disposición al comportamiento creativo, valora las cinco dimensiones en donde la creatividad adopta diferentes formas o grados: *la persona, el proceso, el entorno, el problema y el producto*. Para él, la creatividad es un proceso donde la persona es el sustrato fundamental, por ello se refiere a ella como la unidad de percepción y acción.

La “percepción personal” tal y como la concibe Taylor nos ofrece la clave del concepto de la “transacción”. Para él, lo realmente creativo no es tanto dar la solución al problema como “reorganizar el medio”. Es, de acuerdo con modelos personales de percepción, independencia, receptividad, autoafirmación y dominio, que el individuo es capaz de reorganizarlo. A su vez, considera que el proceso creativo es independiente del contenido particular y del resultado que viene de la valoración social del producto, puesto que las reacciones del entorno pueden escapar a la intención del creativo.

Esta corriente llega hasta el punto de constituir un nuevo paradigma psicológico, gracias al cual se puede unificar la disciplina psicológica anteriormente marcada por un panorama de fuertes divergencias. El enfoque cognitivo de la psicología humanista supone la recuperación de la vieja tradición epistemológica de la psicología natural en la reflexión filosófica sobre el alma, la mente y la conciencia de la psicología científica. A partir de aquí la psicología cognitiva es de un modo diferente a como lo era hace 30 años (Rivière 1991)¹³⁰.

¹²⁸ TAYLOR, J.A. (1976). “Psychological sources of creativity”. *Journal of Behaviour* nº10, p.193-202.

¹²⁹ Cit. en: DE LA TORRE, S. (1991). “Modelo transaccional”, en Marín y Torre (1991) *Manual de creatividad*. Vicens Vives, Barcelona.

¹³⁰ RIVIÈRE, À. (1991). “Orígenes históricos de la psicología cognitiva: paradigma simbólico y procesamiento de la información”. *Anuario de psicología*. Facultad de Filosofía Universidad de Barcelona.

En la década de los 80 del pasado siglo se tuvo en cuenta el aspecto social de la creatividad, posicionamiento cuyo principal exponente es Amabile, de quien comentaremos sus investigaciones más adelante.

1.2.8 | Repercusión del enfoque humanista en el arte

Desde principios de la década de los años 70 del pasado siglo, se acusa una tensión en torno a la estructura impuesta por el sistema social a los objetos artísticos, a las actividades creativas y a la propia situación social del artista. Es claro el enfrentamiento entre la asimilación del *stablishment*, concepción dominante de la función del objeto artístico, y las propuestas de transformación propugnadas en los nuevos comportamientos artísticos siempre en base a una toma de conciencia del concepto de arte, de su función y de su extensión.

En estos nuevos comportamientos, se consideran que reconocer las funciones y la situación del objeto artístico o de la actividad artística en las diversas proposiciones es comprenderlas socialmente.

En el terreno de lo artístico, estaba apareciendo un movimiento social -entendido como sistema de prácticas que tiende objetivamente a la transformación cualitativa del orden social- en pro de una liberación cultural del arte respecto de los condicionantes estructurales del sistema institucional. Esto se ve reflejado por un lado en una reacción antigalería, antimuseo, antiobjeto, y antivalor de cambio del arte, y por otro lado en la búsqueda de nuevos canales de difusión y distribución distintos de los mecanismos habituales.

Estas prácticas tanto en su dimensión creativa y receptiva como productiva, estaban poniendo en cuestión toda la práctica artística dominante hasta el momento. No obstante se encontraron muchos condicionamientos objetivos del sistema inicial que convirtieron en utopía parte de sus postulados.

La tendencia objetual muestra diferentes facetas. El arte no sólo quiere estar a la altura de la ciencia y de la tecnología, como se advierte en algunos “ambientes” tecnológicos, sino que desea no estar subordinado a la instrumentalización consumista, como se demuestra con los *neo-constructivismos* y el *pop art*, convertidos en reflejo de las sociedades desarrolladas en el capitalismo tardío con mayor o menor carga crítica.

Hubo otros movimientos coetáneos a los anteriores que se mantenían alejados de estas cuestiones. La aparición de los *nuevos comportamientos artísticos* paralelamente

también aspiran a proporcionar una evasión ante las derivas “consumistas” y “frívolas” que se manifestaron operativas a lo largo de la década de 1980 bajo el signo de la posmodernidad más kitsch.

En general, la gente se sentía amenazada por la constante mecanización y automatización de los procesos, por la súper organización y racionalización de la vida y por el insípido conformismo social que exigían. El arte parecía ser el único refugio en el que los caprichos y gustos personales aún eran permitidos e incluso fomentados. Así, muchos artistas decidieron rechazar cualquier enfoque científico, la primacía de lo racional y la predominancia de lo mecánico, y otorgar reactivamente relevancia al azar -lo casual- y a la espontaneidad como principio compositivo, no en sentido matemático, sino en el sentido psicológico. Esto equivale a una vuelta a las fuentes de la naturaleza de un modo doble: a la recuperación de los intereses del individuo y del marco ambiental (Gombrich 1999).

Estos enfoques tienen en común la revalorización del sujeto: aflora una “*nueva sensibilidad*”. A grandes rasgos, esta “nueva sensibilidad” ha sido un reflejo de la ideología ambiental subyacente de la transición de entre los postulados de Marx y las revisiones de Marcuse de finales de los años 60 del pasado siglo. A finales de los 70 se abre paso al *arte procesual*, al *arte de comportamiento* y a la *performance conceptual*.

La intervención de la semiótica, amparada por las ciencias interdisciplinares de la percepción, del comportamiento y de la antropología, supera las propuestas unidimensionales sintácticas procedentes del “conceptualismo lingüístico”. La semiótica deja claro que el contenido de la conciencia individual viene dado hasta en sus profundidades, por los contenidos que pertenecen a la conciencia colectiva.

La semiótica opera bajo la teoría de que una imagen solo puede ser entendida desde la perspectiva del observador. El artista es suplantado por el observador como proveedor de significado, incluso hasta el punto de que una interpretación sigue siendo válida independientemente del hecho de que fuera inconcebible para el creador del objeto artístico¹³¹.

Esta sensibilidad se inserta en la dialéctica entre los objetos y los sentidos subjetivos, en la producción no sólo de objetos para el sujeto, sino de sujetos para el objeto, reivindicando los comportamientos perceptivos y creativos de la generalidad de los hombres. Podemos apreciar esto último en algunas modalidades contrarias al

¹³¹ MUKAROVSKY, J. (1977). *Escritos de Estética y Semiótica del Arte*. Ed. G. Gili, Barcelona.

arte objetual, por lo que se refiere a los signos de desmaterialización con la que proceden: los *happenings*, *fluxus*, espacios lúdicos, *acciones*, la vertiente antropológica del *Body Art*, el *arte ecológico*, *lad art*. En todos estos movimientos se evidencia la vuelta al descubrimiento y a la presencia del sujeto de un modo similar a las tesis del “New Left” que acentúan los valores de la espontaneidad y el individualismo (Marchán 1986).

1.2.9 | La corriente histórica y biográfica

Se trata de una corriente de carácter interaccionista que se focaliza en el estudio entre otras cuestiones de biografías de creadores: artistas, científicos, etc., que destacaron por su genialidad. En general tienen un concepto sociocultural de la creatividad.

Tienen su origen en los libros biográficos de artistas del renacimiento como Vasari, o Blunt, están desarrolladas en paralelo a otras teorías durante los años 80. Ketschmer y K. Jaspers intentaron descubrir los rasgos comunes que existen entre las personalidades creativas. Otros autores habían tratado la historia de cada individuo, analizando la relación inmediata entre las vivencias personales intransferibles y la actividad y productividad creativa como son F. Barron, McKinnon. Es de particular interés el enfoque historiométrico de D. K. Simonton (1986b)¹³².

Con respecto a las cuestiones biográficas, es relevante apuntar a una aparente paradoja que consiste en que, mientras la psicología humanista promovía un enfoque ampliamente aceptado según el cual las personas creativas provienen de hogares felices y de padres amantísimos capaces de darles apoyo, la investigación llevada a cabo por MacKinnon (1962, 1970) descubrió que muchas de las personas consideradas extraordinariamente creativas habían sufrido experiencias traumáticas, frustraciones y privaciones durante su infancia.

Los estudios de Goertzel (1978 y 1962) evidenciaron que el 85% de un total de 400 personajes eminentes del siglo XX procedían de hogares trastornados. Chambers

¹³² SIMONTON, D.K. (1986b). “Biographical typicality, eminence and achievement style”. *Journal of creative behavior*, n°20, p. 14-22; y SIMONTON, D.K (1986a). *Scientific Genius*. Cambridge University Press, N.Y., p. 17-18. Con 314 personalidades eminentes en los diferentes ámbitos de la cultura, avala cierta relación entre el background biográfico y la actividad creativa en la que destacan. Así, los escritores novelistas y de ficción, afirma, suelen proceder de un ambiente familiar infeliz, mientras que otras condiciones familiares mejores produce científicos, líderes, filósofos, políticos, reformadores, etc. Las familias numerosas cuentan con reformadores y artistas; las familias reducidas, con poetas y escritores no novelistas. Científicos, psiquiatras, políticos, reformadores han tenido una educación más formal, en tanto que muchos atletas, líderes sindicales, artistas y actores han tenido una educación menor o asistido a escuelas especiales. Otro tanto se desprende del estudio de M. Csikszentmihályi (1998).

(1964) y Stein (1962) habían llegado a resultados similares anteriormente. Albert (1971) y Eisenstadt (1978) informaron del número desproporcionadamente alto de personas eminentes que habían perdido a uno de sus padres en una fecha muy temprana de su vida.

En concreto, McKinnon (1977), enlazó sus estudios de creatividad con la detección de las personalidades eficientes integradas en un contexto cultural y social. Era partidario de la existencia de una personalidad creadora, que incluía la originalidad, la adaptación y la capacidad de realización. Desde una óptica utilitarista, al partir de un problema y concluir en su resolución, este rasgo de la personalidad pasa a ser aplicable en cualquier ámbito y ya no se circunscribe al arte. Este autor trata las características de la creatividad desde cuatro ámbitos: desde el proceso, desde la persona, desde el producto y desde el contexto sociocultural, llevando asociados cada uno de ellos diversos conceptos que matizan su significado.

Simonton define la Historiometría como una *“disciplina científica en la cual se ponen a prueba hipótesis nomotéticas acerca de la conducta humana aplicando un análisis cualitativo a los datos relativos a personalidades históricas”* (Simonton 1988a)¹³³. Es decir, trata de inferir leyes generales a partir de relaciones estadísticas extraídas de una serie de datos históricos, que van más allá de los “nombres, fechas y lugares”. Este autor, inspirándose en la teoría darwinista (desde que Darwin descubrió los procesos que subyacen a la selección natural, se empezó a enfocar la adaptación como una característica básica de la creatividad), expone su teoría de la *“chance-configuration”*, que consiste en entender las producciones creadoras como variaciones que ofrecen el mejor ajuste adaptativo.

Este enfoque historiométrico, se diferencia de la investigación psicométrica en que no se basa en autoinformes. Ha de decirse que tiene repercusión en los recientes trabajos biométricos respecto a la cognición (genética y neurobiología).

Con respecto a la dimensión biológica del ser humano, existen abundantes estudios que justifican ésta como condición diferenciadora en la manifestación de la creatividad. Entienden como fundamentales las dimensión biológicas: sexo, la edad, las funciones hemisféricas prevalentes o el desarrollo madurativo. Consideran que la creatividad es el máximo don de la mente. Varios análisis en este sentido constatan

¹³³ SIMONTON, D.K. (1988a). “Presidential Style: personality, biography and performance”, *Journal of Personality and Social Psychology* n° 55, p. 28.

que los trabajos de E. P. Torrance (1976), A. Beaudot (1980), S. De la Torre (1995)¹³⁴ y J. M. Ricarte (1998)¹³⁵.

Ahora bien, las investigaciones sobre el papel de los neurotransmisores en el estudio y desarrollo de la creatividad parece ser que serán determinante en los próximos años. La creatividad estudiada como energía cerebral ya está presente en las obras de J. C. Ramírez (1988) y en los trabajos de Varela, Dama, Laszlo, Le Doux.

Una aproximación neurológica a la creatividad como la de *la calistenia mental* elaborada por Cruz Ramírez (2001)¹³⁶, demuestra que las personas creativas necesitan producir en su cerebro una gran cantidad de endorfinas. Estos neurotransmisores son los principales responsables o estimuladores de los procesos creativos. El estudio de las técnicas de manejo de esta energía constituye un gran paso hacia delante en la mejora de las habilidades de pensamiento, especialmente de las relacionadas con la creatividad.

Otras visiones consideran el medio como altamente determinante. Establecen que los elementos diferenciales proceden de rasgos y vivencias biográficas propias del sujeto. Los creativos son dependientes en sus actos de los efectos de las variables concretas que se dan a su alrededor, como pueden ser las experiencias tempranas, las necesidades y las expectativas, y muy particularmente, la estimulación y consiguiente maduración sensorial.

1.2.10 | Corriente medioambientalista

Ya en la década de los años 80 del pasado siglo, empezó a tenerse en cuenta de manera generalizada el aspecto social de la creatividad siguiendo los estudios de Amabile. Las investigaciones en torno al desarrollo cognitivo, abordaban la cuestión de la creatividad generalizadamente como una acción contextualizada en el medio, no como un proceso al margen del ámbito en el que se desarrolla la persona. Los autores que defendían dichas proposiciones con Amabile, consideraban que el progreso

¹³⁴ DE LA TORRE, S. (1995). *Creatividad aplicada. Recursos para una formación creativa*. Escuela Española, Madrid

¹³⁵ RICARTE, J. (1998). *Creatividad y comunicación persuasiva*. UAB. Universidad Autónoma de Barcelona.

¹³⁶ RAMÍREZ, J.C. (2001). *Química del pensamiento*. Ed. Orión, México. "La calistenia mental es la capacidad del cerebro para crear abstracciones de pensamiento, imaginación y memoria. La gimnasia cerebral es movimiento, en cambio la calistenia es la abstracción que utiliza los cinco sentidos, está ligada a experiencias visuales, auditivas, gustativas, olfativas, táctiles, y no requiere movimiento. Si se combina esta con la gimnasia cerebral esto la hace aún más poderosa a través de los canales de acceso al cerebro: visual, kinestésico, auditivo". pág. 81.

innovador no era fruto sólo de mentes creativas, sino que siempre había de tenerse en cuenta la influencia directa de la conciencia social.

Estas corrientes, trataron de relacionar la psicología con aspecto que son propios de las ciencias sociales para investigar los significados que los seres humanos crean para dar sentido al mundo. Pretendieron explicar el aprendizaje humano como un proceso de transformación integral entre lo cognitivo - mecanismos mentales como la comprensión, el análisis y los conocimientos -y mecanismos que quedan al margen de ello -lo emocional, el deseo, lo sentimental, y valórico-, todo ello siempre referenciado a un contexto social (Arboleda 2005)¹³⁷. Insistía en que la verdadera causa de la acción humana es la cultura y la búsqueda de significados.

Al igual que los humanistas, los medioambientalistas enfocaron la creatividad como un riesgo de la personalidad, dependiente de las condiciones favorables que se dieran en el entorno de una persona. Sin embargo, los medioambientalistas, contrariamente a los teóricos humanistas, no generalizaban y buscaban las situaciones específicas que estuvieran funcionalmente relacionadas con la creatividad. No valían todas las situaciones favorables de entre las que pudieran rodear a una persona, sino solo aquellas que contribuyeran directamente a la creatividad.

De nuevo, la creatividad se entendía como un proceso de interacción entre las personas y el clima social en el que éstas proyectasen sus creaciones, puesto que en función de la conciencia colectiva se producía una aceptación o rechazo de las nuevas ideas. Aludamos a un ejemplo concreto en el arte: mientras que las figuras alargadas del Greco apenas despertaron interés en su época, el cubismo de Picasso fue aceptado en pintura por sus coetáneos con total éxito, tal y como apuntó J. S. Bruner (2006)¹³⁸.

Está comúnmente aceptado, aunque sea por el mero afán de reconocimiento inmediato, que cada sociedad cultiva lo que en ella se valora. La creatividad aparece como un potencial mecanismo legitimador que surge de las personas, pero que cobra su pleno sentido como resultado de la aceptación social en la búsqueda de lo mejor. Bruner nos recordó que la mayor parte de los avances científicos, tecnológicos y

¹³⁷ ARBOLEDA, J.C. (2005). *Estrategias para la comprensión significativa. Didácticas Cognoscitivas y Socioafectivas*. Colección Didáctica. Coop. Editorial, Magisterio. Bogotá, D.C. Colombia.

¹³⁸ BRUNER, J. S. (2006). Cita 79: Una conciencia colectiva propicia a la creatividad es aquella que promueve la tolerancia, valora la independencia de pensamiento, presta atención a la diversidad, reconoce el esfuerzo, premia la iniciativa, valora positivamente las nuevas ideas.../... El surgimiento de nuevas culturas, hoy denominadas clásicas, nos brindan nuevos planteamientos sobre el hombre y el cosmos. La libertad de pensamiento dará lugar a profundas reflexiones que marcarán la cultura occidental. Tras este periodo de humanismo creativo se van alternando periodos reproductivos (Edad Media, neoclasicismo) junto a otros de mayor creación (Renacimiento, grandes inventos y descubrimientos de s. XIX); también Bruner, J. (1996). *Realidad mental y mundos posibles: los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*. Ed. Gedisa, Barcelona.

culturales son resultado de una interacción entre el plano personal y el social, siendo que las dos dimensiones se adecuan mutuamente.

Dentro de las teorías de interacción psicosocial, socio-afectivas o emocionales, destacan las planteadas por los siguientes autores: T.A. Amabile (1988)¹³⁹, R. Sternberg (1988)¹⁴⁰, H. Gardner (1995 y 2002), M. Csíkszentmihályi (1998-1997)¹⁴¹, M. Romo (1997)¹⁴², R. Marín y Torre (1991)¹⁴³ y S. De la Torre (2003)¹⁴⁴. Todos estos autores tienen en cuenta la sinergia originada tras la reunión de todos los elementos que deben estar presentes para que se produzca la obra creativa. Esta sinergia depende enormemente de la conjunción de las dimensiones individual y comunitaria, de hecho Csíkszentmihályi (1997) explica que no se debe estudiar la creatividad aislando a los individuos y a sus obras del medio histórico y social en el cual llevan a cabo sus acciones.

Será a partir del estudio de T. Amabile (1983) *Psicología social de la creatividad* cuando el énfasis sobre la creatividad se pone en los aspectos sociales y ambientales. Cada vez más los autores contestaban a la pregunta “¿dónde está la creatividad?” con respuestas del tipo: “no solamente en la cabeza de un individuo especialmente dotado”, como parecía pensarse anteriormente, sino “en el sistema más amplio de redes sociales, ámbito del problema y campo de actividad”.

Descubriremos ahora el *Modelo Componencial* de Amabile sin tratarse de un enfoque exclusivamente humanista, puede decirse que participa de una perspectiva similar, ya que integra la contribución de los diferentes procesos, insistiendo en la importancia del ambiente sociocultural. En concreto, Amabile, se centra en aquellas situaciones específicas que aumentan o reducen el potencial creativo. Por ejemplo indica que la existencia de una evaluación externa o un control hacen decrecer la creatividad. Analiza concretamente el resultado de variables como: no realizar juicios, evitar las recompensas externas, minimizar la presión social. Todo ello para determinarlas como vectores de efecto maligno sobre la creatividad.

¹³⁹ Cit. en: ESTEVE, A. (2001). *Creación y proyecto: el método en diseño y otras artes*. Institució Alfons el Magnànim. Valencia. Coincide con De la Torre en lo que respecta a la perspectiva psicosocial y socioafectiva en la que nos situamos. Destaca en Amabile quien más ha estudiado las influencias ambientales en el comportamiento creativo, tales como la facilitación, modelación, motivación, expectativas de la evaluación, refuerzos, tareas libres u obligadas

¹⁴⁰ STERNBERG, R. (1988). *The nature of creativity*. Cambridge University Press. N.Y.

¹⁴¹ CSÍKSZENTMIHÁLYI, M. (1998). *Creatividad, el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Paidós, Barcelona.; y (1997) *Aprender a fluir*. Ed. Kairós, Barcelona.

¹⁴² ROMO, M. (1997). *Psicología de la creatividad*. Paidós, Barcelona.

¹⁴³ MARIN, R. y DE LA TORRE, S. (1991). *Manual de Creatividad*. Vicens Vives, Barcelona.

¹⁴⁴ DE LA TORRE, S. (2003). *Dialogando con la creatividad*. Ed. Octaedro, Barcelona.

De la Torre esquematiza los conceptos principales que se integran en su Modelo Componencial:

Destrezas de campo:	Conocimiento, capacidad
Destrezas creativas:	Estilo, heurística, experiencia
Motivación tarea:	Actitudes y percepciones

Como veremos, las destrezas o motivaciones favorecen el desarrollo de la creatividad, pero la ausencia de ellas o la existencia de acciones de sentido contrario la pueden menoscabar.

El debate sobre qué entorno estimula más la creatividad:

Con respecto a las cuestiones sobre qué clase de entorno estimula más el desarrollo de la creatividad, se abre un debate que implica a autores de diversas corrientes. Varios autores analizaron los resultados de las actividades creativas en función de si el ambiente en el que se deben facilitaba o dificultaba el proceso. Podemos destacar dos puntos de vista enfrentados:

Desde una perspectiva alcista podemos nombrar a Sternberg y Lubart, (1991b), Torrance (1965), y Amabile (1983) Todos ellos señalan cómo los impedimentos del entorno pueden perturbar o incluso aplastar la expresión de ideas creativas significantes. Defienden que la creatividad precisa de un entorno favorable, porque la consideran como algo altamente delicado. Concretamente, Amabile y Simonton dan mucha importancia a los aspectos, sociales, motivacionales, culturales e historiográficos del desarrollo de la creatividad.

Otros autores, en cambio, consideran lo contrario. Creen en la necesidad de que exista cierto entorno bajista. Entienden que eliminar todo obstáculo del camino, puede neutralizar el desarrollo de la creatividad. Consideran que la existencia de cierta dificultad derivada del entorno puede ser estimulante para el desarrollo de la creatividad. Estiman que la creatividad es una capacidad resistente y que no precisa de un apoyo continuo. En esta línea se encuentran, Eisenstadt (1989), Goertzel y Goertzel (1978) y Simonton (1988)¹⁴⁵.

¹⁴⁵ SIMONTON, D.K. (1988b) "Creativity, leadership and chance". En R.J. STERNBERG, R.J. *The nature of creativity*, (1988). Cambridge, University Press. USA, p. 386-426.

Dentro de este último grupo podría incluirse a De la Torre¹⁴⁶, quien desde una concepción ecosistémica de la creatividad, describe su concepto de *creatividad paradójica*. Expone que la creatividad no se limita solo a la capacidad o potencial reconocido, sino que podemos hablar de un potencial subyacente en el ser humano que se hace patente sólo en situaciones límite y estados carenciales.

Este autor se pregunta al hilo de esta cuestión, lo siguiente: La creatividad se ha venido entendiendo a lo largo de todo el s. XX como un potencial que emerge de la abundancia de la capacidad intelectual, emocional y cognitiva, y que aumenta en condiciones favorables, como si esto fuera solo así. ¿Son explicables entonces las aportaciones creativas surgidas en condiciones de privacidad, traumáticas, en condiciones adversas o como consecuencia de errores y fracasos?. Recordemos, al respecto, que las investigaciones de McKinnon pusieron de relieve que las experiencias traumáticas sufridas por personas consideradas extraordinariamente creativas podían contribuir a la eficiencia y éxito de sus producciones.

Puede ser pues, que a su juicio, la adversidad, la crisis o el conflicto personal o social, sean las situaciones que provoquen la búsqueda de alternativas excepcionales para salir adelante. Concluye que la *creatividad paradójica* es el potencial humano que nos ayuda a seguir adelante, para transformar y transformarse ante la adversidad o estados carenciales. Hacer valer que siempre va acompañada de una conciencia de la situación, de energía emocional y de actitud superadora (De la torre, 2003).

Existen enfoques intermedios que se centran en la calidad del ámbito en el que la persona creativa se expresa. Maslow A.H. (1973)¹⁴⁷ y C.R. Rogers (1981)¹⁴⁸ opinan que, aunque el propio entorno pueda no tener los medios adecuados para el desarrollo creativo del individuo, sí que puede proporcionar una atmósfera para que se dé el crecimiento espontáneo orientado a la autorrealización.

Posturas más moderadas, como las de Koestner y otros (1984) consistían en que la creatividad decrecía cuando se establecían los límites de control. También ocurre algo similar con las de Simonton (1975), cuyas teorías giran en torno al genio científico. Este señalaba que la competición puede ser un aspecto del entorno social que influye negativamente en la realización creativa. Por su parte Sternberg (1997)¹⁴⁹, también concluía que una estructura de recompensa dentro de los marcos escolar y laboral

¹⁴⁶ Su concepción Teórica de las diferencias individuales de la creatividad toma sus bases del modelo interaccionista y sociocognitivo en la línea de Torrance.

¹⁴⁷ MASLOW, A.H. (1973). *El hombre autorrealizado: hacia una psicología del ser*. Ed. Kairós, Barcelona.

¹⁴⁸ ROGERS, C.R. (1981). *Psicoterapia centrada en el cliente*. Ed. Paidós Ibérica, Barcelona.

¹⁴⁹ STERNBERG, R. J (1997). *Inteligencia exitosa*. Paidós, col. Transiciones, Barcelona.

podía llegar a fomentar o inhibir la creatividad, en función de que estuviera bien o mal planteada.

Para nuestra investigación es muy interesante el hecho de que todos estos autores consideren necesario favorecer un contexto de estímulo y que entiendan que se debe contextualizar la creatividad en función del ámbito del conocimiento -artístico, científico, técnico- y del contexto cultural donde se desenvuelve. El análisis de G. A. Davis y J. A. Scott (1980)¹⁵⁰ viene a decir que para ser creativo no es necesario ser artista, o lo que es lo mismo que uno puede ser ingeniero y a la vez creativo. Resumiendo: todos podemos probar nuestra capacidad para la innovación creativa desde nuestras respectivas disciplinas: literatura, arquitectura, investigaciones científicas, ingenierías, matemáticas, artes plásticas, etc.

En oposición al pragmatismo de estas teorías, surgieron determinadas contribuciones como las de Gardner (1999)¹⁵¹ y Lowenfeld (1970). En ellas se indican que la mejor preparación de la capacidad creadora es el proceso de la misma creación. Esto se denota en la definición de creatividad dada por Lowenfeld: *“un comportamiento constructivo, productivo, que se manifiesta en acción o en realización”*¹⁵². Aparece indisolublemente unida la acción al proceso inspirador.

De modo similar, Margaret Boden (1994), inició el capítulo titulado “Pensar lo imposible” con la afirmación de creer en la creatividad porque la encuentra en la práctica. Para dicha autora, hacer la apreciación solo en abstracto, puede resultar completamente imposible.

En general se asume que la creatividad se incrementa y se reconfigura mediante el proceso hacedor. Patricia Stokoe (1994)¹⁵³ planteaba que “ser artista” es una adquisición, algo que el sujeto va constituyendo con su “hacer” concreto. Sin embargo, la creación no es única ni exclusivamente un problema técnico: una cosa es ser potencialmente creativo y otra bien distinta crear. No obstante, llegar a crear y producir verdaderas innovaciones, precisa de este potencial y de determinadas actitudes o capacidades. El potencial creativo es un elemento necesario aunque no suficiente. Debe mostrarse intención y recurrirse a una estrategia adecuada. M. Romo

¹⁵⁰ DAVIS, G. A. y SCOTT, J. A. (1980). “Qué es la creatividad”, en *Estrategias para la creatividad*. Paidós, Buenos Aires p. 20-21.

¹⁵¹ GARDNER, H. (1999). *Mentes extraordinarias: cuatro retratos para descubrir nuestra propia excepcionalidad*. Ed. Kairós, Barcelona.

¹⁵² LOWENFELD, V. y BRITTAN L. W. (1970). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Ed. Kapelusz. Buenos Aires, p. 50.

¹⁵³ STOKOE, P. (1994). *El proceso de creación en el arte*. Ed. Almagesto, Buenos Aires. Afirma que el ser humano es esencialmente creador y dado que todo ser humano es apto para desarrollar cualquiera de las actividades que involucran su potencialidad creadora, lo que “llegue a ser” dependerá de la historia de vida particular (las circunstancias socioeconómicas, ideológicas, culturales, afectivas en que se formó y el modo peculiar como fue respondiendo subjetivamente a ellas), p. 20.

(1997) explicaba que hace falta un talento específico: sin observación no hay Newton, sin imaginación espacial no hay Picasso, sin analogías no hay Valéry, sin memoria musical no hay Mozart”.

Pasemos a exponer ahora cuáles son los autores que más han estudiado la influencia ambiental en el comportamiento creativo. Todos ellos nos proporcionan con sus planteamientos una visión integradora y comprensiva del fenómeno creatividad. Concretamente nos referimos a: R. Sternberg (1988), H. Gardner (1995), T. Amabile¹⁵⁴ (1983, 1988), M. Csíkszentmihályi (1988, 1998) y De la Torre (2003).

1.2.10.1 | S. De la Torre

Se trata de un autor que precisamente ha realizado, a su vez, un detallado estudio sobre la evolución que esta corriente ha seguido.

Para él, la creatividad sería una capacidad de transformación personal. El individuo creativo es capaz de transformar estímulos diversos en ideas originales. Este proceso se desarrolla en compleja interacción constructiva con el medio social, que contribuye a alimentar los intereses, las motivaciones y las aptitudes del sujeto creador.

Encuentra en la teoría cognitiva la justificación a las diferencias individuales que se dan en la creatividad. Una concepción interactiva y psicosocial de la creatividad le lleva esquematizar las dimensiones del proceso creativo mediante una espiral donde implica, en la actividad del sujeto creativo (persona), otras variables directas, como son el medio (condiciones), el proceso, y el producto. Todo ello siempre en el seno de un proceso de transformación continua, de ahí la esquematización sobre la espiral.

Estos componentes que proporcionan la visión integradora del fenómeno creatividad tienen sus antecedentes conceptuales en los trabajos de H. Gardner, R. J. Sternberg, T.M. Amabile y M. Csíkszentmihályi, los aspectos fundamentales de estos autores serán expuestos a continuación. En la *Ilustración 1-3: Componentes conceptuales de teorías de la creatividad*, quedan expuestos como resumen las corrientes medioambientalistas.

Queda claro en la siguiente ilustración que el proceso creativo no puede desarrollarse al margen de las aptitudes personales y de la influencia del entorno.

¹⁵⁴ AMBILE, T. (1988). "The conditions of creativity", en Sternberg, R. *The nature of creativity*, Cambridge University Press, N.Y.



Ilustración 1-2: Concepción interactiva y psicosocial de la creatividad

Fuente: De la Torre (2003 p.94)

Los antecedentes conceptuales de las citadas investigaciones se esquematizan a continuación en la *ilustración 1-3: Componentes conceptuales de teorías de la creatividad*.

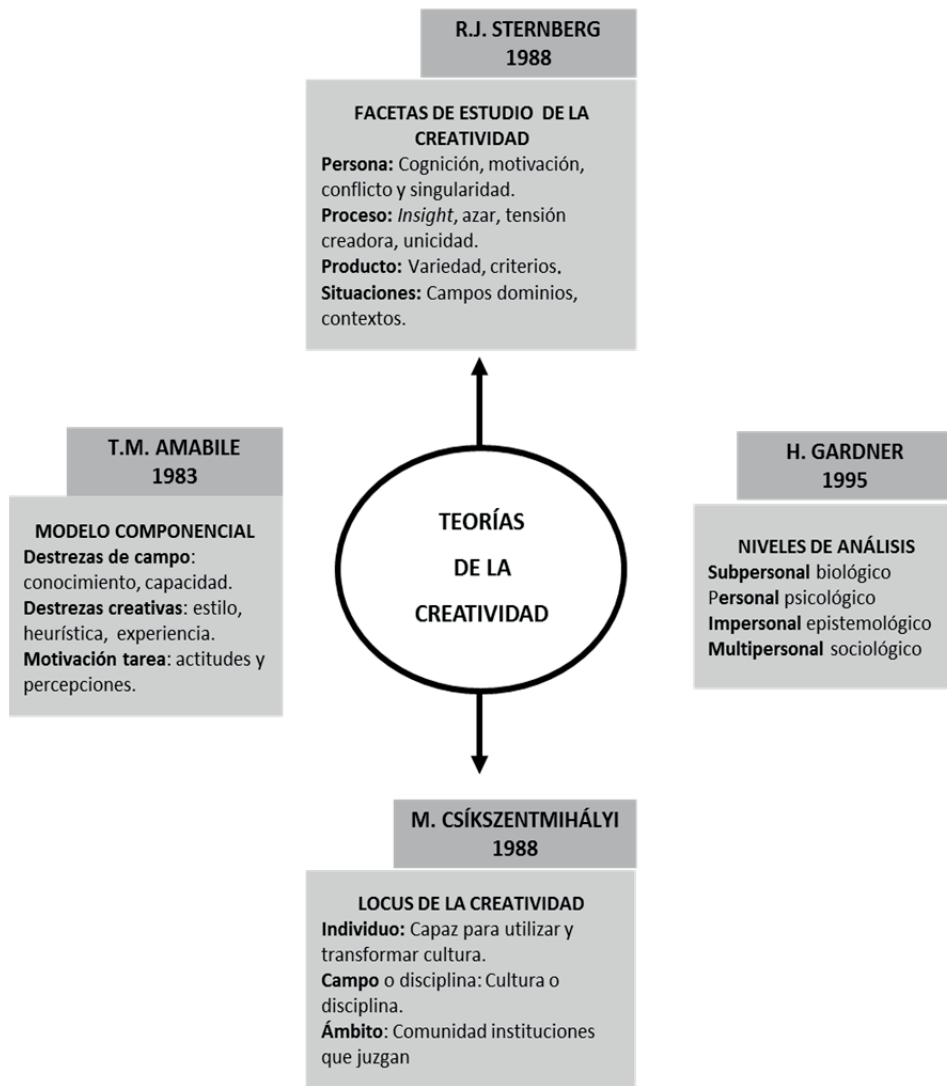


Ilustración 1-3: Componentes conceptuales de teorías de la creatividad

Fuente: De la Torre (2003 p.80)

Por ello, podemos afirmar que los posicionamientos de De la Torre se sitúan dentro de una perspectiva interactiva psicosocial, o mediambientalista (1991)¹⁵⁵.

Nos presenta un interesante modelo explicativo de la creatividad en el que incorpora conjuntamente elementos del medio biológico, cognitivos, sociales y de personalidad. Lo constituye a través de tres vectores que caracterizan el mismo proceso activados sobre tres dimensiones, que son: los *antecedentes*, los *concomitantes* y los *consecuentes*.

- (1) La primera dimensión, *antecedentes*: actúa por el campo definido por la iteración persona-medio. Describe cómo sucede el proceso de transformación al que nos referíamos como agente principal. Afecta a la relación entre las condiciones intrínsecas (aptitudes, intereses, motivaciones...) y las condiciones extrínsecas (condiciones ambientales y situacionales, influencias socio familiares y escolares...).
- (2) La segunda dimensión, *concomitantes*: se desarrolla en el plano generado por la interacción persona-proceso-situación (esta se refiere al medio). Hace mención a cómo se producen las ideas. Está vinculada a la noción de creatividad como proceso. Esto hace que se defina como proceso de transformación personal de la información o medio.
- (3) La tercera dimensión, *consecuentes*: alude a la interacción entre las variables persona-producto–resultado. Es aquella que tiene que ver con la capacidad personal de tener ideas propias y comunicarlas. Por ello se entiende la comunicación como un proceso creativo diferenciado del de la elaboración¹⁵⁶. Esto es así puesto que además de ser creativos, debemos efectivamente llegar a crear. Hay que tener ideas nuevas y poder comunicarlas, entendiendo que comunicarlas también forma parte del proceso creativo.

Este autor (2003), considera que la razón por la de que el estudio del proceso creativo se había visto dificultado anteriormente consiste en que habitualmente se ha analizado el mismo, de modo fragmentado y no como un proceso que como tal, se encuentra en constante movimiento, por ello señala que *“Si tratamos de describirla a*

¹⁵⁵ DE LA TORRE, S. (1991). *Evaluación de la creatividad*. TAEC (Test de Abreacción para Evaluar la Creatividad), un instrumento de apoyo a la Reforma. Editorial Escuela Española, Madrid. *“Así como la conducta de un individuo se manifiesta diferente en cada momento, en ciertas ocasiones la naturaleza del individuo sería suficiente, en otras, sería preciso recurrir a la influencia recíproca con el medio y las condiciones que rodean a dicha situación- para comprender ciertos hechos”*, p. 89.

¹⁵⁶ También Indicar que el poder comunicarlas lo diferenciamos llamándolo elaboración, nos referimos a la parte más externa del proceso comunicativo dentro del proceso creativo del objeto -donde el objeto es tanto lo material visible, lo temporal sensible, como los elementos conceptuales”-.

base de imágenes estáticas difícilmente llegaremos a captar su funcionamiento, ya que es en la acción continuada cuando se define". La visión fragmentaria y aislada de la influencia del medio que rechaza es la que se da, por ejemplo, al tratar de ver la creatividad como una facultad específica o modo de pensamiento divergente, dejando de lado los componentes contextuales, afectivo y tensional. Además prosigue indicando que sólo podemos lograr una visión adecuada "mediante los conceptos subyacentes, irracionales, de asociación libre que fluyen por debajo de los fenómenos articulados superficiales" (De la Torre 2003 p.89)¹⁵⁷

Así, al encaje necesario en el contexto, une la variabilidad de los modos de conexión entre ideas, a menudo, a través de mecanismos que quedan fuera del control lógico y constante. Concluye que la creatividad es un proceso de naturaleza dinámico e interactivo y como tal debe ser analizada, como vemos en la espiral de la *ilustración 1-2: Concepción interactiva y psicosocial de la creatividad*.

Dentro de los márgenes de la creatividad en su doble faceta, adaptativa y proyectiva, considera que existen múltiples estados o situaciones que la constituyen y forman parte de un proceso continuo. Por ello distingue cuatro tipos de creatividad: la filogenética, la potencial, la cinética y la fáctica.

Una breve descripción de los mismos, ayudará a entender su visión dinámica de la creatividad: (1) la *creatividad filogenética*, se entiende como potencialidad propia del ser humano. Se ubica dentro de características más amplias como son la inteligencia, la sociabilidad, la sensibilidad y la voluntad; (2) la *creatividad potencial*, se refiere al potencial personal o posibilidad de concebir nuevas ideas e interactuar con el medio. Este potencial puede ser desarrollado mediante técnicas de estimulación creativa; (3) la *creatividad cinética*, hace referencia a la creatividad como proceso psicológico distinto del intelectual, tal y como era considerado por la mayoría de las teorías psicológicas; (4) la *creatividad fáctica* o creación es la expresión y resultado, generalmente material en el campo de las artes plásticas, de la creatividad cinética. Hay que hacer notar que en muchas ocasiones se ha reducido la concepción de la creatividad a esta situación final.

Apuntar a una cuestión de especial interés y trascendencia a los efectos de lo que se expondrá más adelante, en cuanto a la parte final del hecho artístico: tras el proceso de creación, los resultados finales llegan a independizarse de la persona creadora y pasan a ejercer las funciones de nuevo sujeto actor generador de

¹⁵⁷ Además, DE LA TORRE, S. y VIOLANT, V. (Dir.) (2006) *Comprender y evaluar la creatividad*. Aljibe, Málaga.

influencia. Por ejemplo, cuando una obra de arte perdura en los museos y “adquiere vida propia”.

1.2.10.2 | R. J. Sternberg

Los planteamientos de este autor son ligeramente distintos, considera la creatividad y la inteligencia como propias del ser humano y como factores desarrollables en mayor o menor medida, para contribuir positivamente nuestro entorno. Afirma que la importancia de esta contribución (con respecto a uno mismo o al dominio) es lo que hace interesante el estudio de la creatividad en determinados individuos. Dedicó su estudio a todos aquellos que lo invierten todo para seguir el difícil camino de ser un/a artista reconocido/a Sternberg (2003), Sternberg y Lubart (1999)¹⁵⁸. Realiza un paralelismo, considera que la persona creativa se asimila a un inversor que compra a la baja, rechazando lo convencional dentro de la demanda, apuesta por lo nuevo y cuando el resultado -idea o producto- alcanza un valor o un reconocimiento positivo en la sociedad, lo vende al alza. Es por ello que insiste en la necesidad de la existencia de una contextualización cultural y social de la creatividad.

Distingue en su enfoque de creatividad entre el *potencial creativo* y la *realización creativa* (Sternberg 1997). Enumera los recursos que son necesarios para ser creativos: aspectos de la inteligencia, del conocimiento, de la motivación, de los estilos de pensamiento, de la personalidad, del entorno o del contexto medioambiental. Con respecto a cuestiones actitudinales, plantea una curiosa analogía entre las formas de gobierno y la importancia e influencia de los estilos de pensamiento en la creatividad.

Aplicando este esquema a la actitud frente al hecho artístico propone claros ejemplos (*idem.* pp.189-220): *el legislador* es un gran innovador, formula nuevas teorías estéticas y manifiestos; *el ejecutivo* es quien se centra más en la resolución de problemas técnicos, que posee dotes de buen oficio, dentro de los cánones establecidos, y cuyas aportaciones profundizan en lo ya iniciado, o bien en el desarrollo de nuevas técnicas; *el judicial* es aquel cuya actividad se centra en la crítica del arte más que en la innovación, y cuya aportación es más reflexiva y evaluativa o valorativa.

¹⁵⁸ STERNBERG, R. J. y LUBART, T. I. (1999). *The concept of creativity: Prospects and paradigms*. En R. J. Sternberg (Ed.) *Handbook of creativity*. Cambridge University Press, USA; STERNBERG, R. J. (2003). *Wisdom, intelligence and creativity synthesized*. Cambridge University Press, N.Y.

Sin profundizar aquí en las categorías que propone, hay que incidir en que, según la combinación de estilos, se definirán las distintas actitudes del individuo ante la vida. Este autor concluye que, la persona ideal creativa es la que equilibra el pensamiento judicial, con su preferencia sobre el estilo creativo-legislativo, y se vuelve operativa con el pensamiento ejecutivo.

Sternberg es crítico con respecto a las pruebas tipo test, o pruebas de respuestas cortas y de contenido limitado, porque en ellas se hace especial hincapié en el pensamiento divergente. Para él, la creatividad en la vida real se produce en cada uno de los ámbitos en la que ésta se desarrolla, cuestión nada trivial por cuanto tiene de identificación ineludible entre el plano de las capacidades y actitudes, y el de la acción continuada.

De la Torre esquematiza los conceptos principales de las facetas de estudio de la creatividad en Sternberg (1988):

Persona:	Cognición, motivación, conflicto y singularidad
Proceso:	<i>Insight</i> , azar, tensión creadora, unicidad
Producto:	Variedad de criterios
Situaciones:	Campos, dominios y contextos

1.2.10.3 | H. Gardner

Por su lado, Gardner insiste en que existen unos rasgos comunes en todas las personas creativas a la hora de concebir y expresar ideas de modo creativo. Reconoce cierta especialidad en lo que se refiere a las características de este tipo de procesos frente a otros. Como él mismo expone: “...sostendré que los avances creativos en un dominio no pueden meterse acriticamente en el mismo saco con avances en otros dominios” en su obra *Mentes Creativas* (1995 p.25), hace lo posible por sustituir el concepto genérico de creatividad por algo más determinado: *la concurrencia de capacidades más específicas*.

Ejemplifica con el recurso a la puesta en práctica de inteligencias múltiples, el estudio de la creatividad. Elabora un análisis sobre siete individuos concretos: Freud (paradigma de la inteligencia intrapersonal), Einstein (de la inteligencia lógico-matemática), Picasso (visual-espacial), Stravinski (musical), T.S. Eliot (lingüística), Martha Graham (cinestésico-corporal) y Gandhi (creatividad en la inteligencia interpersonal). En resumen, defiende que hay diversos tipos de desarrollos de la creatividad y tiene la convicción de que esto implica que no existe un único tipo de creatividad. De esta forma, asocia la variabilidad del desarrollo o intensificación con la

variabilidad de la capacidad original o de base. Pues si en el ámbito de la creatividad científica puede prevalecer el pensamiento divergente y la capacidad para resolver problemas, en el de lo artístico puede participar de forma muy intensa la visión espacial; en el de lo literario puede primar la fluidez verbal y en estos últimos, a su vez, predomina la tensión emotiva, la impredecible inspiración y la imaginación productiva.

En la práctica, propone vincular los tests de creatividad al desarrollo de habilidades creativas para campos concretos. De algún modo sigue la iniciativa de Csíkszentmihályi, a la que haremos mención más adelante, de no definir la creatividad sino de cuestionarse dónde está.

De la Torre esquematiza los niveles de análisis de Gardner (1995) así:

Subpersonal:	Biológico
Personal:	Psicológico
Impersonal:	Epistemológico
Multipersonal:	Sociológico

En una línea similar a la de Gardner, se elaboran los estudios de W. L. Brittain y V. Lowenfeld (1980). Se trata de análisis centrados en actividades propiamente asociadas a las artes visuales que se utilizan como medio para desarrollar la creatividad. Emplean algunos de los postulados de las vanguardias históricas, como por ejemplo, el retorno al primitivismo o a la abstracción, la propuesta de desarrollar una nueva sensibilidad estética mediante una nueva percepción del objeto cotidiano, y la afirmación de que toda obra de arte debe aprovechar las cualidades naturales del material que se emplea en ella. Muchos de estos presupuestos coinciden con premisas propias de la modernidad.

Estos autores afirman que el desarrollo cognitivo no se logra sólo con la maduración de las capacidades intelectuales. Consideran la creatividad como un elemento fundamental que estimula la acción constructiva y ofrece, la oportunidad para que cada individuo se vea a sí mismo como un ser aceptable, que busca organizaciones nuevas y que logra tener confianza en sus propios medios de expresión. Como indican ellos mismos: *“En muchos textos sobre arte se insiste en que el arte está unido al desarrollo mental y creativo del niño. No existe razón alguna para afirmar que el arte en la escuela deba convertir a los niños en artistas, sino que el arte proporciona la oportunidad de evolucionar y progresar por caminos que no se permiten en otras materias”*¹⁵⁹

¹⁵⁹LOWENFELD, V. y BRITAIN, W. L. (1980). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires. Kapelusz, Nueva ed. revisada. y actualizada, p.381-383.

De esto último se desprende que no es la creatividad en sí lo que hace evolucionar al ser humano y a la sociedad. Más bien, la creatividad es el espacio en el que se desempeña la acción de crear y en donde radica el nivel de evolución cognitiva. Así, consideran que la educación artística desempeña un papel determinante en el desarrollo de cualquier individuo.

Con respecto a los rasgos principales que caracterizan a su juicio a la creatividad, definen ocho factores: El primero es la sensibilidad -en sentido doble, respecto al medio que le rodea y en referencia a la cuestión con la que trabaja personalmente-. El segundo es la fluidez. En tercer lugar está la flexibilidad -adaptabilidad a las soluciones nuevas-. En cuarta posición aparece la originalidad -cantidad y diversidad de soluciones al problema-. Como quinto factor, la capacidad de redefinición -uso imaginativo de recursos-. En sexto término está la capacidad de abstracción -análisis relacional-. Como séptimo factor, la capacidad de síntesis -combinación de componentes-. Y por último, en octavo lugar, hace referencia a la coherencia de organización -obtención de máximo rendimiento coherente-.

1.2.10.4 | M. Csíkszentmihályi

El enfoque sistémico de este psicólogo, uno de los analistas de la creatividad más importantes a nivel mundial, tiene en cuenta de manera manifiesta la sinergia de todos los elementos que tienen que estar presentes para que se produzca la obra creativa, de entre los cuales el individuo y sus rasgos aislados, no son la parte central. Esta cita lo denota claramente: *"...las ideas y productos que merecen el calificativo de creativos surgen de la sinergia de muchas fuentes, y no solo de la mente de una persona aislada... los descubrimientos de Edison o Einstein serían inconcebibles sin los conocimientos previos, sin la red intelectual y social que estimuló su pensamiento y sin los mecanismos sociales que reconocieron y difundieron sus innovaciones..."* (Csíkszentmihályi 1998 p.15).

Csíkszentmihályi (1988, 1998, 1999)¹⁶⁰ no trata la creatividad exclusivamente como un proceso mental puesto que la complejidad del fenómeno se produce con mucha intensidad en otros ámbitos de tipo tanto social y cultural, como psicológico. Postula que el individuo creativo opera en un ambiente con dos aspectos sobresalientes: un aspecto cultural o simbólico, denominado *dominio*, y un aspecto social denominado *ámbito*. Esto le lleva a la conclusión de que la creatividad es un proceso que trasciende al individuo y que solo puede observarse en la confluencia entre dominios y ámbitos

¹⁶⁰ CSÍKSZENTMIHÁLYI, M. (1988). "Society, culture and person: a systems view of creativity" en R. J. Sternberg, (ed.) *The nature of creativity*. Cambridge University Press, N. Y.; y CSÍKSZENTMIHÁLYI, M. (1999). "Implications of a systems perspective for the study of creativity". En R. J. Sternberg, (ed.) *Handbook of creativity*. Cambridge University Press, N.Y.

en el que las personas interactúan. Se constituye aquí la piedra angular de sus teorías: colocar el acento sobre *dónde está* la creatividad antes de buscar *qué es* ella misma.

Así, (Csíkszentmihályi 1988) propone un modelo sistémico de carácter holístico en el que la creatividad resulta ser el resultado de la interacción de tres subsistemas:

- (1) *Un dominio* -una cultura que contiene reglas simbólicas- representa objetos, reglas y representaciones. Un ejemplo de esto son las artes plásticas. Los dominios están inmersos en una cultura o conocimiento simbólico compartido.
- (2) *Un ámbito* - hace referencia a la organización social del dominio formado por un conjunto de expertos que reconocen y validan la innovación y que además le permiten el acceso al dominio. En el ámbito de las artes plásticas comprendería a los historiadores y críticos de arte, a los galeristas, artistas plásticos, directores de museos, los gestores de organismos estatales que se ocupan de la cultura...
- (3) *Una persona* -que aporta novedad al campo simbólico- través de la acción creativa y no desde el enfoque psicológico centrado en los rasgos de la personalidad del creador.

Por ello, al preguntarse dónde está la creatividad diferencia en el individuo dos procesos de distinta implicación: la creatividad con c minúscula –acción cotidiana-, y la creatividad con C mayúscula proceso por el cual, dentro de una cultura, resulta modificado un campo simbólico que es el que la ocupa.

Para este autor, el proceso creativo consiste generalmente en que un individuo a partir de los símbolos de un dominio dado, genera una nueva idea, y esta novedad es seleccionada por el ámbito correspondiente para ser incluida en el dominio correspondiente. También puede tratarse de una acción del individuo que implique la creación de un nuevo dominio, tal como hizo Cezanne al inaugurar incipientemente la abstracción en pintura con su forma particular de representar impresionista.

De esto se desprende que la creatividad en un dominio no depende sólo de los creativos que quieran formar parte de él, sino de la receptividad que demuestran los ámbitos frente a sus innovaciones. Por ejemplo el Nazismo quiso anular la vigencia del arte de las vanguardias históricas calificándolo como “Arte Degenerado”, y no pudo ejercer influencia negativa en su totalidad, porque un dominio no puede ser modificado sin el consentimiento mayoritario del ámbito responsable de él.

Por lo que respecta a la personalidad del creador, considera que la infinidad de rasgos atribuidos al ser creativo no describen en su totalidad ni con precisión, lo que él entiende como personalidad compleja. Para él los creativos “en vez de ser individuos, son cada uno de ellos como una multitud” (Csíkszentmihályi 1998 p.78). Esto se verá más adelante.

Como podemos comprender, la participación interactiva de los tres subsistemas es necesaria para que tenga lugar lo creativo y que pueda trascenderse el espacio individual, con la finalidad de que pueda constituirse una evolución cultural.

Específicamente en cuanto al proceso creativo en sí, destacamos su posición crítica frente a la estructura analítica de Wallas (1926), caracterizada por la secuencia procesual que se da en estas cuatro fases: preparación, incubación, iluminación y verificación. Csíkszentmihályi entiende que el proceso creativo no es una acción lineal que parte de la preparación y llega hasta la verificación. La considera sin embargo una acción recurrente y que funciona a distintos tiempos según el tema de que se trate.

Nos advierte de que la fase de elaboración está constantemente interrumpida por nuevos periodos de incubación y “salpicada por pequeñas epifanías”. En otras ocasiones es la intuición básica la que puede aparecer paulatinamente (teoría de Darwin), en destellos separados e inconexos, o luego de una larga incubación a modo de *insight*, tras un tiempo y esfuerzo (H. Gruber 1984)¹⁶¹.

A su vez, propone cinco etapas que no siguen un proceso lineal determinante, que no son excluyentes entre sí, y que se superponen y reiteran varias veces antes de que el proceso quede completado. Estas serán explicadas en detalle en el siguiente capítulo en el epígrafe “en torno al proceso creativo”:

(1) aparición de los problemas;
(2) la incubación;
(3) Intuición o experiencia del “AJÁ!”;
(4) evaluación;
(5) elaboración

¹⁶¹ GRUBER, H.E. (1984). *Darwin sobre el hombre. Un estudio psicológico de la creatividad científica*. Alianza Editorial. Madrid; WALLACE, D.B y GRUBER, H E (1989). *Creative people at work*. N.Y. Oxford University Press. En estos textos hace una distinción del triple papel que juega el *insight* en el pensamiento creador. Es indicador de un grado de maestría en un dominio, pues si se posee esa maestría, las ocurrencias felices surgen o no surgen. Además, el *insight* suele representar un momento de consolidación, un reconocimiento de lo que ya se conoce. Por último, la ocurrencia del *insight* va cargada afectivamente, lo cual mueve a la persona a conservar la idea.

Aunque estas cinco etapas son tomadas por el autor para describir cómo sucede el proceso creativo en la persona, deja claro que su modelo de creatividad excede los límites de la persona para integrar al ámbito y al dominio.

De la Torre esquematiza el locus en el que se desarrolla la creatividad según Csíkszentmihályi (1988):

Individuo:	Capaz para utilizar y transformar cultura
Campo o disciplina:	Cultura o disciplina
Ámbito:	Comunidad e instituciones que juzgan

El estudio de M. Csíkszentmihályi (1998) tiene muchas cuestiones en común con los trabajos del chileno H. Maturana (1997, 1999), de E. Morin y de F. Capra. Todos estos autores ejercen una mirada a la realidad interconectada que sobrepasa la estrecha visión de acciones fragmentadas. Para ellos todo está conectado en un orden superior de igual modo que lo están las acciones concretas en el interior de un sistema complejo. En esta esfera de mayor alcance en donde se encuentra explicación a acciones y reacciones que aisladamente carecerían de sentido. El ser humano es el mejor ejemplo de esta complejidad de un sistema vivo en la que confluyen innumerables variables concatenadas.

El punto de vista sistémico en Csíkszentmihályi

La Teoría general de sistemas se puede considerar como la base precursora y de más importante influencia en su planteamiento. Surge como reacción frente al positivismo lógico, que es considerado fisicalista y atomista (Bertalanffy 1976)¹⁶². En resumen no comparte el predominio y la fundamentación en base a la causalidad lineal o unidireccional. Así, la percepción para la TGS no es un reflejo de las *cosas reales*, ni el conocimiento una aproximación a la *verdad o realidad* (Pascale 2005).

Puede mencionarse que la TGS ha venido a cubrir un espacio necesario en las ciencias sociales puesto que el propio objeto de las ciencias sociales, multidimensional por naturaleza, requiere del abordaje integrador de disciplinas. La diferencia de estilos

¹⁶²BERTALANFFY, L. (1976). *Teoría General de los Sistemas*. México, Fondo de Cultura Económica (original de 1969: *General Systems Theory: a critical review*); y BERTALANFFY, L., ASHBY, R., WEINBERG, G. (1987). *Tendencia en la teoría general de sistemas*. Madrid, Alianza.: El punto de vista sistémico propuesto por Bertalanffy surge como una alternativa de raíz organicista a la tensión imperante en la biología, fruto de la fuerte controversia entre las dos visiones científicas del mundo imperantes hasta ese momento: el mecanicismo y el vitalismo.

y propuestas de la TGS parece posicionarla más ventajosamente que otros acercamientos para el abordaje inter y transdisciplinario de los fenómenos.

Asimismo, su utilización de la analogía informacional es central, tanto en la propia TGS como en sus teorías herederas: la teoría de la información y la cibernética. Las definiciones más corrientes identifican los sistemas como conjuntos de elementos que guardan estrechas relaciones entre sí, haciendo que se mantenga el sistema directa o indirectamente unido de modo más o menos estable y cuyo comportamiento global persigue, normalmente, algún tipo de objetivo.

Csíkszentmihályi aplica la TGS valiéndose de la analogía informacional con la intención de conceptualizar la creatividad como un sistema de carácter multidimensional integrado por subsistemas que interaccionan y que no pueden operar aisladamente. Establece conexiones con la historia de la ciencia, la historia de las ideas, las ciencias cognitivas, la inteligencia artificial, la sociología, la antropología y la epistemología.

Su modelo de sistemas, debido a la influencia de la TGS, se transforma en un modelo capaz de captar las dimensiones extra-personales de la creatividad, armonizándolas mediante una interacción que expone el proceso creativo como una producción atravesada por elementos históricos, culturales, institucionales, sociales, económicos y psicológicos (Pascale 2005).

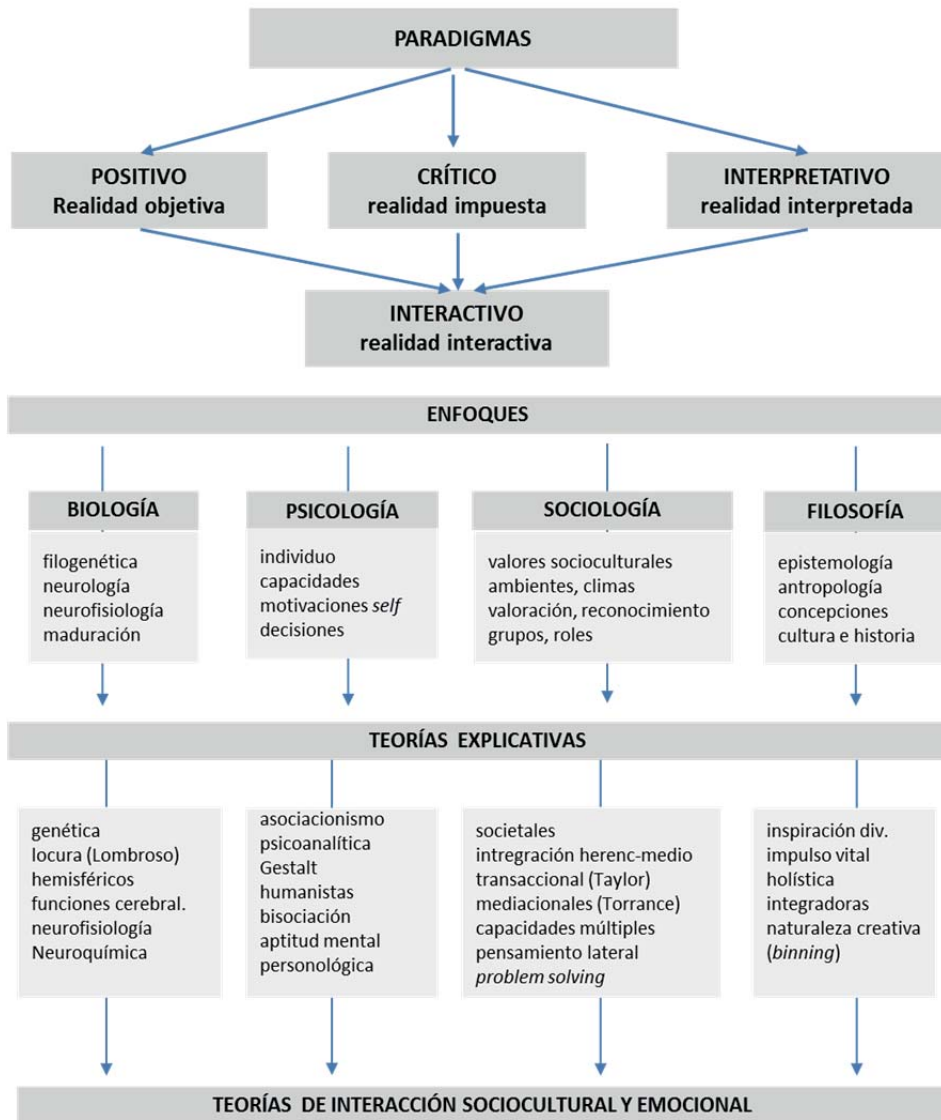
1.2.11 | Esquema de aproximación al concepto de creatividad

Para terminar el capítulo y tras una simplificada exposición de la red conceptual (teorías y enfoques) que presenta un entramado complejo de propuestas y conclusiones en torno al concepto de creatividad, consideramos más conveniente antes que realizar un esquema cronológico de la evolución de los mismos, aportar el esquema realizado por De la Torre.

En este gráfico se resumen los principales conceptos y componentes actuales que a su modo de ver, nos proporcionan una visión integradora y comprensiva del fenómeno que hemos venido en llamar creatividad tomados en consideración para establecer un gradiente de mayor a menor abstracción y complejidad. Nos pueden ayudar a construir, analizar e interpretar una teoría de la creatividad.

Conocer esta trama o red conceptual puede ayudar al posicionamiento claro (enfoque o teoría) desde el que poder iniciar cualquier estudio o propuesta en torno a la creatividad.

APROXIMACIÓN TEÓRICA A LA CREATIVIDAD



Amabile, Woodman, Csikszentmihályi, R. Marín, S. de la Torre

Ilustración 1-4: Esquema de aproximación teórica al concepto de creatividad

Fuente: De la Torre (2003 p.79)

Capítulo II. Dimensiones de la creatividad

Una vez que hemos definido el concepto de creatividad y expuesto los diferentes enfoques de análisis de la misma, que destacan, sobre todo, sus aspectos cognitivos relacionados con el aprendizaje, en este apartado analizaremos los factores que inciden en ella.

Haremos esto último con respecto a la persona creativa, el proceso creativo, el producto creativo y el ambiente creativo. Esto atiende a la necesidad de presentar la creatividad no solo centrada en el pensamiento divergente, o alternativamente enfocada como capacidad destinada a la resolución de problemas. Se concibe, en cambio, como una cuestión implicada en todos los niveles o dimensiones de la acción creativa: persona, proceso, producto y ambiente.

En cada uno de los puntos a desarrollar, se analizará el factor de influencia en términos generales, para, simultáneamente, definirlos después en relación a la creatividad artística, en la que éstos se amplían y/o adquieren nuevos significados. Para esto último hemos recurrido, sobre todo, a las aportaciones de R. de la Calle en su estudio acerca del “hecho artístico”.

Hemos revisado los valores y significados de la creatividad que, desde hace más de un siglo, han sido propuestos, a través de las explicaciones teórico-científicas de la misma. Hemos comprobado que el ámbito de la psicología es el que más respuestas ha producido. Nos ha quedado claro que la creatividad es una realidad antropológica, que extiende sus ramificaciones al ámbito neurológico, psicológico, organizativo y muy particularmente al pedagógico.

Para facilitar una aproximación unánime (Rhodes, 1961; Brown, 1989)¹⁶³ al término creatividad, se ha aceptado la distinción de cuatro dimensiones o ámbitos básicos: la persona, el proceso, el producto, o resultado, y el ambiente creativos. Este enfoque multidimensional la aleja del concepto del atributo propio del genio. Simonton (1990) propone un quinto elemento a tener en cuenta: la persuasión o habilidad para convencer a los otros del valor del propio trabajo, lo que nos conduce a la dimensión comunicativa del producto o resultado creativo.

En estas dimensiones se señalan unas constantes que son pautas aceptadas por la mayoría de especialistas en la creatividad. Estas dimensiones deben ser analizadas

¹⁶³ RHODES, M. (1961). "An Analysis of creativity". *Phi Delta Kappan* 42, p. 305-310; y BROWN, R. T. (1989).

como una totalidad. Csíkszentmihályi (1988), bajo su concepción interactiva y psicosocial, considera que estas dimensiones nos permiten una vía de análisis más dinámica e interactiva, centrada más en el resultado de las actuaciones que en los términos en los que se desarrollan las mismas.

Estas dimensiones no actúan por separado. Por el contrario, están íntimamente ligadas y, en su conjunto, constituyen lo que hoy entendemos por creatividad.

Procederemos con una breve exposición de las relaciones principales que existen entre estas dimensiones, como adelanto de lo que se desarrollará a lo largo de este trabajo.

La dimensión personal de la creatividad atañe directamente a la persona, y se debe al hecho de ser una actividad intrínsecamente humana. El hombre percibe el mundo y está inmerso en la sociedad (relación persona-medio). El individuo creativo está abierto a los estímulos que proceden del medio. El medio contribuye activamente a construir nuestras configuraciones y estructuras mentales, interviene en nuestros procesos de transformación personal y colectiva e influye inevitablemente en la generación de las ideas. Desde el inicio, lo externo al sujeto, acaba siendo interiorizado de manera consciente e inconscientemente (relación persona-medio-persona).

La creatividad se refiere intensamente al medio, por lo que tiene de potencial beneficioso dentro del marco de valores vigente en una sociedad (relación medio-producto). A su vez, el medio determina la comunicación de las ideas y de las obras. La creatividad puede ser entendida como la capacidad de tener ideas propias y comunicarlas (mediante información o mediante las propias obras). El hombre crea libremente (libertad interior) y cuando crea construye un mundo, proyecta realmente su mundo interior y lo transmite, comunica su transformación personal de la información y del medio. Todo cobra sentido cuando se comunica y esto contribuye al proceso de transformación del medio. Creatividad, construcción y comunicación se asocian lógicamente en un continuum (relación persona-producto-medio). A la vez, el medio proporciona el espacio comunicativo, la técnica y la tecnología constructiva (relación medio-producto).

La comunicación, por su lado, requiere de dominio del código de lenguaje a emplear y de los medios de expresión. La creatividad alude también a las dimensiones de proceso y producto.

En su relación persona-proceso, la creatividad integra dos vertientes: la cognitiva (capacidad de reflexionar y de abordar cualquier situación programada o imprevista de modo flexible) y la afectiva (la actitud, motivación y decisión son el motor emocional

para ir más allá de lo hecho). Pasa, por ello, a considerarse una aptitud intelectual que cuenta con una extraordinaria implicación afectiva y vital.

El proceso creativo no siempre es previsible y en muchas ocasiones es difícilmente controlable. El artista no es consciente de la actividad mental o perceptiva que lleva a cabo, ni de la acción que le lleva a comunicar su mundo sin apenas reflexión.

Sin embargo, toda obra o realización ha debido pasar por una fase previa de planteamientos, problematización y proceso de búsqueda. Esa búsqueda no se puede dejar al azar. Requiere de una intencionalidad, y su éxito depende de todos los factores implicados en el proceso, que parten tanto del interior (relación persona-proceso), como del exterior (relación medio-producto-persona: creación a partir del empleo de procedimientos tecnológicos) siempre en una dinámica retroactiva.

En consecuencia, la creatividad incide en la relación persona-proceso-producto porque lleva implícita una intencionalidad, que dialoga con las situaciones en las que el sujeto se desenvuelve durante el hecho creativo. Subrayamos de nuevo que, en la creación artística, el carácter emocional tiene un papel fundamental imbricado en la relación persona-proceso.

En el proceso de transformación (relación proceso-producto) confluyen, además de las motivaciones: la capacidad *poiética* (proceso que atiende tanto a los aspectos creativos como a las habilidades de transformación de materiales e instauración de formas resueltos y concretados en el posible/potencial objeto artístico), la estrategia creativa y las capacidades proyectiva y organizativa. En estas últimas, las estrategias creativas, metodologías y métodos nos pueden facilitar enormemente el proceso. En el arte contemporáneo, no se puede establecer una clasificación plenamente delimitada al respecto, siendo que cada método o metodología es propio y adecuado al caso concreto correspondiente.

La creatividad se vincula al producto en relación a la implicación del artista en la construcción del objeto (relación persona-producto). La ejecución puede ser directa, indirecta, compartida o delegada en terceros (relación medio tecnológico-producto). Otro aspecto de esta última (relación medio-producto) es la condición de "originalidad". La novedad (originalidad) lo es con respecto a un contexto, por diferente o alejado de lo ya asimilado o de lo habitual, por esa valoración concedida por una comunidad. Hace referencia a los juicios de los expertos y críticos con respecto a lo que es realmente valioso o es contrario a los valores de la época.

Para ello, estructuraremos el discurso en varios subapartados. En primer lugar, analizaremos la creatividad centrándonos en los rasgos de la personalidad y las capacidades del individuo completaremos esto con una breve exposición de las fases

del proceso creativo en el arte, relacionada con la dimensión persona creativa. En segundo lugar revisaremos los factores generales que, de manera consensuada, se ha acordado que intervienen y caracterizan el proceso creativo, subrayando los factores implicados en la capacidad para idear y proyectar. En tercer lugar nos referiremos a la dimensión productiva de la creatividad. El producto será enfocado desde la capacidad de dar forma y ejecutar, es decir: construir para comunicar. Planeando sobre todas estas dimensiones se sitúa el medio. Esto es así puesto que el arte es una elaboración social y está condicionado por instancias que no son estrictamente artísticas. El arte no solo lo realiza el individuo independientemente y se ejercita en el ámbito del sistema artístico. Está, además, en el seno de un sistema socio-cultural más amplio, y es determinado por este medio ambiente global.

Las dimensiones de la creatividad no solo se ejercitan dependiendo del sistema artístico, sino que convergen con otros sistemas externos de carácter social, económico, tecnológico, ecológico o superestructurales, como el ideológico o el jurídico. La creación artística responsable es un hecho complejo con necesidades múltiples, solo abordables de forma sistémica. Por ello, en cuanto al arte, hemos contemplado el modelo propuesto por Román de la Calle en torno al hecho artístico, como claro planteamiento sistémico.

Comenzaremos siempre por describir los atributos generales que caracterizan y definen las dimensiones de la creatividad, para luego contextualizarlos en el terreno de lo artístico. En nuestro acercamiento a los procesos creativos que tienen lugar en el hecho artístico, descubriremos cómo se transforma y/o amplía la significación típica o común de cada uno de los factores que intervienen en ellos. Este enfoque estaría alineado con las premisas básicas de aquellas investigaciones que abordan el estudio de la creatividad de manera diferencial, al distinguir los campos en los que ésta tiene lugar.

2 | Persona Creativa

*“Para ser un artista creativo se debe ser una persona creativa”
Lowenfeld y Brittain, 1970*

2.1 | Ser creativo. Los rasgos de la personalidad creativa

Desde Ribot (1990), Queirat, Dugas y posteriormente con la corriente humanista y los estudios empíricos queda claro que la creatividad no es un atributo exclusivo de genios.

De los estudios iniciales sobre la personalidad creativa destacamos los realizados por Barron, Sternberg, Stein, Torrance, McKinnon, Cattell, Taylor. De las aportaciones posteriores sobre variables personales podemos ver entre otros, Simonton (1986), Runco y Albert (1990)¹⁶⁴, S. de la Torre (1982, 1992, 1997)¹⁶⁵, Csíkszentmihályi (1998).

De la Torre nos informa de que (2003 p.31) la persona actúa como una unidad estructural a partir de sus conocimientos, actitudes y aptitudes personales. Por lo que considera que las aptitudes lógicas, los razonamientos, la capacidad intelectual o el pensamiento convergente no son suficientes, por sí sólo, para idear algo nuevo.

Esta concepción se inspira en de las aportaciones de Sternberg (1977) Enfoca sus estudios con la convicción de que las aptitudes creativas, así como los aspectos motivacionales y temperamentales nos desvelan mucho más del concepto de creatividad de lo que puede parecer. Este autor, presenta un enfoque integrador al considerar incompleto creer en la creatividad como un fenómeno cognitivo o mental sin tomar en cuenta todos los rasgos de personalidad de los individuos creativos. Considera, por lo tanto que la creatividad no es una capacidad que opera aisladamente sino en conjunción con otros condicionantes característicos, que no son específicamente encuadrados en las operaciones mentales.

Haciendo un sencillo esquema de los estudios realizados hasta el momento, este autor, distingue dos líneas de investigación contrapuestas, según se centren en los aspectos cognitivos o personales de la creatividad. Por un lado, están las investigaciones que se concentran en los aspectos de la personalidad, llegando casi a la

¹⁶⁴ RUNCO y ALBERT. (1990). *Theories of creativity*. Sage Pub, Londres

¹⁶⁵ DE LA TORRE, S. (1997). *Creatividad y formación*. Ed. Trillas, México D.F.; DE LA TORRE, S. (1982) "Vías integradoras de acercamiento a la creatividad" *Innovación creadora* n° 12, p. 91-114.

exclusión del aspecto cognitivo, (Barron, 1969; MacKinnon, 1962). Por otro lado, las investigaciones que se han centrado en el aspecto cognitivo y desestiman el aspecto personal en su conjunto (Langley 1987; Weisberg, 1986).

Sin embargo, son varios los autores que, desestimando los aspectos de la personalidad identificaron la creatividad como la capacidad de resolución de problemas. Son los casos de Guilford, desde el campo psicológico, de Lowenfeld, desde las actividades plásticas con la enseñanza del dibujo o de Torrance, con sus test del pensamiento creativo. Todos ellos acabaron por coincidir en señalar los rasgos esenciales que permiten diagnosticar la creatividad, y cuyo desarrollo se puede convertir en objetivo en la formación para la creatividad (Marín 1998).

Los rasgos esenciales que estos autores plantean como válidos para diagnosticar la creatividad configuran un conjunto de factores que analizaremos más adelante. Gran parte de sus análisis coinciden en que el rasgo principal, que define la creatividad en el individuo, es la sensibilidad para identificar problemas. Esta, está asociada a una curiosidad constante que conduce a la persona creativa al avance continuado. Además, definen otros rasgos de importancia como son la fluidez, la flexibilidad, la receptividad, la adaptabilidad, la originalidad. Es central también el modo de acercamiento a la resolución del problema mediante la formulación de hipótesis, la redefinición de los usos posibles, la optimización del problema o mejora del producto, facultad de intercambiar funciones del objeto de estudio sin perder coherencia bajo una forma nueva, capacidad de abstracción, de análisis y de síntesis, la capacidad de elaborar optimizando los recursos, capacidad de organizar y comunicar. Unos asociados al pensamiento divergente y otros al convergente.

Nombraremos también algunas prácticas de interés que emplean estos rasgos como factores a evaluar: Son los Test de Asociaciones Raras (T.A.R.) de Fco. Rivas, las pruebas verbales y de imagen de R. Marín y el Test de Abre-acción para evaluar la creatividad (TAEC) de De la Torre, que aparece en su obra *Evaluación de la Creatividad* (1991). Lo más relevante de las pruebas prácticas de este último autor radica en que se valoran múltiples aspectos que anteriormente no eran tenidos en cuenta. Cuestiones como: la originalidad, la elaboración, la fantasía, la conectividad, el alcance, la expansión, la riqueza, la habilidad gráfica, morfología o estética de la imagen y estilo creativo, pasan a ser ítems medibles. Algunos de ellos serán comentados más adelante.

Estas evaluaciones, muy habitualmente de tipo cuantitativo, cuentan con muchos detractores. En general y resumiendo las críticas de los muchos autores que desconfían de la utilidad de los test de evaluación y diagnóstico de la creatividad, se basan en que parten de una limitada perspectiva programada o conductista del

aprendizaje. Alegan que subyacen unas concepciones estéticas e ideológicas que se dan por supuestos como objetivos inamovibles, sin tener en cuenta que la creatividad está enmarcada cultural, personal e históricamente en ámbitos más amplios, sobre todo cuando hablamos de creatividad artística.

En relación a los rasgos de personalidad del sujeto creativo, utilizamos como base de referencia la interesante clasificación de las características que nos expone Gervilla realizada a partir de una tabla de 84 características elaborada por Torrance¹⁶⁶. Esta clasificación es realizada en función de las características cognoscitivas, afectivas y volitivas de la personalidad. Todas estas características personales son resultado o engloban interacciones de factores endógenos (vivencias, historias personales, inteligencia emocional) y factores exógenos (ambiente sociocultural y libertad) del individuo creativo, y tienen una influencia clara sobre su creatividad¹⁶⁷.

A todo lo expuesto hasta el momento, debemos añadir el hecho la personalidad no es una cualidad inamovible, las personas varían su personalidad con el transcurso del tiempo, desde que nacen interactúan con el entorno y crean unos rasgos de personalidad más o menos estables¹⁶⁸.

Los tres grupos de características básicos hacen referencia a los siguientes aspectos:

Las características cognoscitivas hacen referencia a la percepción, a la imaginación, a la capacidad crítica y a la curiosidad intelectual. Las personas creativas viven cuestionando continuamente las estructuras y presupuestos generalmente aceptados y mantienen vivas la capacidad de asombrarse y la de preguntar incesantemente. Esto último constituye a juicio de Sternberg: la *apertura a la experiencia*.

Las características afectivas se refieren a la autoestima, a la capacidad para actuar en libertad sin prejuicios y con pasión, a la audacia para afrontar riesgos y a la

¹⁶⁶ GERVILLA, A. (1981). *Creatividad. Práctica Escolar y Política Educativa*. Universidad Complutense de Madrid, p. 89: Entre otras ...acepta el desorden; Aventurero; Fuertemente afectivo; Desconcertado siempre por algo; Atraído por el desorden, por lo misterioso; Intenta dificultar los empleos; Vergonzoso exteriormente; Constructivo en la crítica; Receptivo a las ideas de los demás; Receptivo a las ideas de los demás; Ocasionalmente tiende a la regresión; Rechazo o supresión como un mecanismo de control impulsos; Rechazo a la represión; Valiente; Convenciones profundas y consciente...; ver también GERVILLA, A. (1987). *Creatividad Inteligencia y rendimiento*. Universidad de Málaga.

¹⁶⁷ En otro análisis BARRON (1968) realiza un estudio riguroso con un ejercicio de campo sobre individuos, recogido en MORENO ABELLÓ J. A. (1980) en su tesis *Creatividad e inteligencia en EGB: un estudio factorial*.

¹⁶⁸ La naturaleza de la creatividad cambia con la edad: BAMBERGER (1986) Aquello que se recompensa como creativo a una edad es diferente de lo que se recompensa en otra; (GARDNER (1993), GRUBER (1986) y COHEN-SHALEV (1989) sugieren que la creatividad artística de la senectud puede implicar a) un rechazo de la perfección formal; b) mayor hincapié en lo subjetivo que en lo objetivo; c) disminución de la tensión y la dinámica visual; d) tonalidades apagadas; e) mayor hincapié en la unidad y la armonía.

profundidad reflexiva del yo o proyectada sobre el entorno. Es claro que un creador necesita en muchas ocasiones combinar audacia y paciencia: audacia para exponer hipótesis novedosas y paciencia ante las reacciones adversas del entorno que pueden llegar a producirse.

De la Torre (2003) nos amplía estas características atendiendo a los estados emocionales recogidos a partir de testimonios de diversos creadores en torno al *proceso de ideación*. En este estudio reconoce la existencia de, al menos, tres momentos emocionales: antes, durante y después de la ideación.

Cada uno de ellos está caracterizado por estados emocionales diferentes. Se pueden explicar así:

- *Antes del proceso de ideación* predomina un *estado tensional* en el que se agolpan ideas. Es un estado de atención dispersa. Aquí cooperan la cognición y el sentimiento para llevar al consciente lo que fluctúa en el preconscious o subconsciente.
- *Durante el momento de la ideación*, prevalece la cognición sobre el sentimiento y la tensión. Es el momento de máxima conciencia, no se alude a la intuición.
- El *momento posterior a la ideación*, está caracterizado por un estado de ánimo optimista, satisfecho y más calmado. Está deseoso de comunicar.

Por lo que respecta al carácter emocional, este autor entiende que es un factor concomitante (íntimamente relacionado) de la persona y del proceso creativo. Y de acuerdo con Maturana (1999) para quien pensamientos y sentimientos se funden en la acción, llegando a proponer, incluso, la preeminencia de lo emocional sobre lo intelectual, De la Torre (2000) plantea el *“sentipensar”*: una fusión entre pensar y sentir. Esto configura, a su juicio, el concepto clave de la educación emocional. Con esto hace evidente en su análisis que, la dimensión emocional acompaña e incluso condiciona la creatividad: *“la persona en su doble vertiente la cognitiva (capacidad) y la afectiva (actitud), la creatividad no es únicamente una aptitud intelectual sino también una disposición, una implicación afectiva y vital”*. Esto puede ser atribuible también colectivos, organizaciones o instituciones (De la Torre 2003).

Daniel Goleman, también desarrolla argumentos en torno a esta cuestión en su trabajo sobre *“Inteligencia Emocional”*¹⁶⁹

¹⁶⁹ GOLEMAN, D. (2010). *Inteligencia Emocional*. Ed. Kairós, Madrid.

Por último, las características volitivas abarcan, entre otras, aspectos como la resistencia a la ambigüedad, la tenacidad, la tolerancia a la frustración y la capacidad de decisión.

Por resistencia a la ambigüedad nos referimos a la capacidad de soportar la incertidumbre cuando un problema no está claramente definido o no queda claro cómo encajarán las diferentes piezas de una solución. En general, la ambigüedad provoca angustia y es tremendamente incómoda (Sternberg 1997).

Por tolerancia a la frustración, nos referimos a la reacción del artista frente al rechazo, la censura o la crítica del contexto o del entorno¹⁷⁰.

Para Sternberg, la personalidad del creador evoluciona fuertemente a lo largo de su vida. Para ello, entran en juego elementos fundamentales como la motivación, la voluntad y la intención. Matizamos que cuando nos habla de motivación, distingue la motivación intrínseca de la motivación extrínseca. Mientras en la primera existe un poderoso nexo de unión del individuo con su labor creativa, en la segunda detecta una clara separación entre la meta (motivacional) y los medios para llegar a ella.

Siguiendo con los aspectos relacionados con la voluntad, Costa y McCrae (1985)¹⁷¹ identifican en el individuo creador una actitud de apertura determinada por una *voluntad específica* a todos los niveles. Por ello distinguen varios tipos:

- la apertura a la fantasía, que hace referencia a la voluntad de la persona de explorar sus mundos mentales internos y dejar que su mente vague.
- la apertura a la estética, que supone voluntad de la persona de apreciar y valorar la diversidad de tipos de expresión artística.
- la apertura a los sentimientos, que consiste en la voluntad de la persona de aceptar sus propias emociones.
- la apertura a las acciones, que hace referencia a la voluntad de la persona de intentar realizar nuevas actividades.
- la apertura a las ideas, que matiza una curiosidad intelectual de la persona así como su voluntad y disposición para revisar los valores fundamentales en los que asienta su vida.

¹⁷⁰ RAY, M. y MYERS, R. (1986). *Creativity in business*. Doubleday, N.Y. Por tolerancia a la frustración, nos referimos por ejemplo a qué hubiera sucedido si Paul Klee hubiera dejado de pintar en 1910 cuando un galerista, que exponía su obra, le escribió diciendo que su obra no gustaba a sus clientes y que la exposición era un fracaso

¹⁷¹ COSTA, P.T, Jr. & McCRAE, R.R. (1992) "The NEO Personality Inventory manual and NEO Five-Factor Inventory (NEO-FFI) manual". FL: *Psychological Assessment Resources*, Odessa, (1º ed.1985).

El estudio de Torrance fue completado posteriormente por *Barron (1968)*¹⁷² con un ejercicio de campo sobre individuos creativos. Concluyó que suelen estar muy bien informados; que muestran interés por problemas fundamentales; que tienen una personalidad bien afirmada; que tienen iniciativa y son emprendedores y que son enérgicos y atrevidos.

A este estudio, Gervilla añadió tres rasgos más: la soledad, una aparente agresividad, y la energía. Nos explica *“que los rasgos más importantes que concurren en las personas con alto grado de creatividad son: la soledad- la necesidad de conducirse y bastarse así mismo en una búsqueda o autoconocimiento, interpretado erróneamente como agresividad-, una aparente agresividad, el inconformismo -no aceptan que los demás les controlen sus actuaciones-, saben que el resultado de su trabajo depende de los mismo de su estado de ánimo-, y la energía, están predispuestas a emprender tareas con muchas dificultades, dicha energía es imprescindible para emprender tareas nuevas”* (Gervilla 2003 p.82).

Recordemos, en este sentido el enfoque psicológico que Csíkszentmihályi (1998) hace con respecto a la personalidad del creador. Considera que, hasta el momento, ninguna afinidad de rasgos atribuidos al ser creativo describen la personalidad con mayor exactitud que su noción de *personalidad compleja*, *“en vez de ser individuos, cada uno de ellos es una multitud”* y añade que tener una personalidad compleja *“significa ser capaz de expresar la totalidad del abanico de rasgos que están potencialmente presentes en el repertorio humano”* (idem 1998 p.78). Para explicar esto, propone 10 pares de rasgos antitéticos presentes en el creativo en una tensión dialéctica, en la que el individuo se sitúa en cualquier punto entre los extremos, pasando de un extremo al otro en función del momento.

Por lo que se desprende que cada momento determinará en gran medida la complejidad relacional de los rasgos de la personalidad del creativo, al margen de fórmulas descriptivas simplificadoras.

De la Torre (2003), por su parte, nos proporciona el retrato general del individuo creador a partir de una lista de acciones con las que estos se identifican en su tarea creativa. En su tabla de *“cualidades que reconocen en sí mismo los creadores”* destaca dos cuestiones: La primera es que la constancia aparece como una de las más valoradas. Y la segunda es que estas cualidades presentan diferencias introducidas por la actividad profesional a desarrollar. Por ejemplo, los artistas presentan alta curiosidad por el tema, bajo interés en la búsqueda de mejoras útiles y baja actividad de comprobación y evaluación de resultados -sólo en función de las necesidades de su obra o actividad-. Frente a los diseñadores industriales que presentan un interés

¹⁷² BARRON, F. (1968). *Creative person and creative process*. Holt, Reinehart & Winston, London. (Trad. Cast.: *Personalidad creadora y proceso creativo*. Ediciones Marova, Madrid.

relativo por el tema y un alto interés y actividad en las otras dos últimas cuestiones enunciadas.

En relación a la cuestión de los niveles de creatividad, siguiendo las opiniones de los psicólogos que afirman que todos podemos aportar algo nuevo y de cierto valor, De la Calle (1985) puntualiza que no por ello podemos suponer que toda persona está dotada de un grado máximo de total capacidad y efectividad creativa pues entre la afirmación: *“todos los genios son creativos y todos los creativos son genios”* hay mucha distancia y un amplio espectro de tipos y niveles de creatividad.

Viene al caso nombrar las observaciones de Gardner (1997) sobre las particularidades de cada creativo.

Coincidiendo con Gardner, consideramos que los estudios realizados sobre las diferencias o variaciones en la personalidad creativa se centran más en las diferencias, las variaciones, el estilo o el carácter más o menos introspectivo de los creadores, que en mostrar las a divergencias esenciales en su modo de entender la creación. Esta última cuestión es la piedra angular de nuestro estudio.

2.1.1 | La importancia de educar la personalidad artística

... “ser artista” es una adquisición, algo que el sujeto va constituyendo con su “hacer” concreto”
Stokoe 1994

Consideramos que en la creación se suceden una serie de conexiones únicas, e intransferibles en la mente del individuo que son de difícil explicación. Esa es la razón por la que no se puede enseñar cómo crear aunque sí que se puede estimular el proceso que conduce a la creación.

En este punto nos aproximamos a la “personalidad artística” entendida esta como un conjunto de capacidades que estimulan ese proceso encaminado hacia la praxis artística, y que son determinadas, a su vez, por factores emocionales y vivencias del individuo.

Destacaremos la necesidad de una actitud positiva y activa del individuo a la hora de educar su personalidad artística. Refiriendo siempre esta cuestión a la gestión de ciertas potencialidades donde el individuo se proyectará hacia el cambio con afán innovador.

Relacionaremos algunos componentes que impulsan la creación artística y que está caracterizados por los rasgos de la personalidad o determinados por los objetivos o finalidades a cumplir por las actividades que elegimos. Muestra de ello son, por ejemplo algunas cuestiones sobre el deseo, la motivación y la voluntad.

En general, Patricia Stokoe otorga importancia a todo aquello que proporcione posibilidades de apertura al individuo en el descubrimiento de sus deseos e inclinaciones. En particular, entiende la educación de la personalidad artística como un requisito esencial para alcanzar la formación de un ser humano armónico e integrado. Esta idea queda patente en enunciados como este: *“La educación de la personalidad artística adquiere una importancia particular debido a razones que parten de la naturaleza misma de “lo artístico” y que contribuyen a afianzar lo más esencialmente “humano” del ser humano: una subjetividad capaz de sentir y pensar, emocionarse y emocionar, crear y comunicar, proyectarse y trascender en nuevas realidades, transformar y transformarse. Esto supone la afirmación del yo creador y su valorización como identidad singular, irrepetible e incomparable”* (Stokoe 1994 p.31).

Cuando esta autora nos habla de “personalidad artística” se refiere al conjunto de capacidades que entrenan al sujeto hacia la praxis artística. Entre otras, son:

- La capacidad de conexión afectiva y sensible consigo mismo y con el mundo.
- El desarrollo sensorial y la capacidad de formar todo tipo de imágenes que despierten contenidos emocionales.
- La capacidad de liberar emociones y de expresarlas a través de imágenes que significan, traducen o metaforizan la realidad.
- El despliegue de la imaginación, la fantasía y la invención de realidades no existentes, pudiendo trascender la lógica y la realidad bajo el efecto sinérgico de la emoción y de la imaginación, etc.

Stokoe tiene en cuenta que, en la conformación de estas capacidades, actúan factores de origen emocional y vivencias del sujeto (experiencias sensibles y afectivas) que las facilitan o inhiben. Además, detecta factores que al enfrentarlos nos aclaran su significado. Son determinantes y pueden darse en distintos grados durante el proceso creativo, como son: (1) grado de flexibilidad (espontaneidad e imaginación frente a la rigidez del pensamiento), (2) tipo de conducta (capacidad de trasgresión frente a sujeción a normas) y nivel de control frente al juego y el goce, (3) umbrales de tolerancia a la ambigüedad y resistencia frente a la tendencia a estructurar, (4) umbrales de sensibilidad.

Además esta misma autora concluye *“que no se enseña a “crear” porque crear es una capacidad constitutiva; no se enseña “cómo crear”, porque las conexiones son siempre singulares e intransferibles; pero si es posible estimular el proceso que conduce a la creación. Así como en*

cualquier proceso de siembra y cultivo, cada persona responderá según la naturaleza de su campo específico” (Stokoe 1994 p.21).

Y es que educar la personalidad artística también implica determinada actitud del individuo. Asimiladas las investigaciones de Freud, el artista tiene que gestionar, tanto a nivel de la consciencia como a nivel del inconsciente, determinadas potencialidades que le hagan abdicar de actitudes pasivas. Estas potencialidades son, según Kagan, cinco: (1) la cognoscitiva, con su apropiada cantidad y calidad de conocimientos, (2) la axiológica, con sus preferencias estéticas y artísticas, éticas y políticas, (3) la creadora, con su capacidad de innovar, (4) la comunicativa, con su solidaridad social o humana; (5) la artística, en relación a sus necesidades profesionales (Kagan 1974)¹⁷³. Las actitudes básicas que se objetiven a partir de la gestión de estas potencialidades impulsarán al individuo creador en la permanencia o en el cambio tanto a nivel político y social como en el plano de lo cultural.

En este sentido, es evidente el paralelismo con la noción que Riegl maduró sobre la teoría de *la voluntad artística* individual, que aunque se basó para ello en la época tardorromana hoy puede ser de actualidad¹⁷⁴.

Podemos concluir a este respecto que la voluntad del individuo, entrelazada con las motivaciones -conjunto de preferencias ya sean axiológicas, comunicativas, creativas, profesionales, etc.- junto con la voluntad artística -la voluntad de formar-, configuran el origen de todo proceso creador (Acha 2002)¹⁷⁵.

Con respecto a qué es lo que impulsa la creación artística, J.A. Marina nos habla del deseo, entendido como una *energía del despegue*: El deseo es uno de los principales componentes de la motivación y configuran la voluntad. Es exclusivo del ser humano y común a toda la humanidad. Si bien, el deseo en el arte es fundamental, no podemos determinar cuándo interviene en nuestras decisiones (Marina 2007)¹⁷⁶.

Este autor ubica el deseo entre la pulsión (animal) y el proyecto de vida propio del ser humano. En el arte, se unifican y entrelazan muchos deseos, entre otros: introducir cambios en la realidad, sentir la euforia de hacer cosas grandes con cualquier medio, el

¹⁷³ Cit. en: ACHA, J. (2002) p.117, KAGAN, M. (1974) *Vorlesungen zur Marxistisch-Leninistischem Asthetik*. Damnitz, Munich.

¹⁷⁴ RIEGL, A. (1929). *Naturwerk und Kunstwerk*. Augsburg, Viena, p.60. Citado en PÁCHT Otto (1986, 1ª 1977) en *Historia del arte y metodología*. Alianza Forma Madrid, p. 111. El historiador de arte vienés A. Riegl propugno *la primacía creativa de la Kunstwollen (la voluntad artística) individual, la voluntad de formar*, mientras que el psicólogo muniqués Teodor Lipps propugno la *Einfühlung, Empatía*, como una proyección casi mística del ego creador en el objeto de arte. El término *Empatía* se refiere a la participación afectiva y por lo común emotiva, de un sujeto en una realidad ajena.

¹⁷⁵ ACHA, J. (2002). *Introducción a la creatividad artística*. Ed. Trillas, México (1ª ed. 1992).

¹⁷⁶ MARINA, J.A. (2007). *Arquitecturas del deseo. Una investigación sobre los placeres del espíritu*. Anagrama, Barcelona.

afán de seducir y de ser admirado, el deseo de experimentar, el poder de emocionar, querer mostrar las propias habilidades, etc., “¿de dónde proceden los deseos y, por extensión, de dónde proceden los proyectos?”- se pregunta Marina. Considera que la respuesta es clara “*las necesidades disparan pulsiones que en el ser humano se hacen conscientes .../... los deseos emergen de nuestra inteligencia computacional, cuyas ocurrencias son en parte comunes a toda la humanidad y en parte dependientes de cada biografía. Cada uno de nosotros tiene un sistema propio de evaluación y preferencias*” (Marina 2007 p.89).

Denett nos explica al respecto que, el momento de la decisión es alusivo al deseo, difícil de precisar e imposible de apresar en un presente: “*muchas de nuestras acciones y decisiones no han estado acompañadas por decisiones conscientes, la decisión debe haber sucedido en un momento del intervalo*”¹⁷⁷.

Son varias las corrientes de la psicología que se han interesado por la relación entre los deseos y la personalidad. Además de Freud, los posicionamientos de H. Murray, J. Dollard y N. Miller han demostrado dicho interés. Todos ellos han investigado la relación entre la personalidad y el sistema de preferencias de una persona. Otras corrientes han centrado su interés en el otro extremo de la estructura motivacional: en la consideración de las metas y de los objetivos, es decir, las finalidades.

Las finalidades, en general, hacen referencia a las funciones a cumplir por las actividades que elegimos. Las finalidades (Acha 2002) son argumentos que se concretan en “deseos de” comunicar o expresar algo (ya sea vulgarizándola o idealizándola, representándola o denunciándola), o bien deseos de ganar dinero o adquirir fama.

En este sentido, es fundamental para el artista considerar la naturaleza polifuncional y polivalente de la obra puesto que, la finalidad en el arte es no está sólo en el placer sensitivo (función hedonista) que la obra produzca en quien la aprecie. Por ejemplo, desde los móviles profesionales el futuro artista se instruye según sus aptitudes, para poder impulsarse en cualquiera de los diversos modos profesionales del ámbito de lo artístico. Esto afecta a los planos semántico -elección de significados de la realidad-, sintáctico -empleo de signos-, y pragmático -voluntad de implicación de su obra con el contexto artístico y social-.

Por último, hay que resaltar la vocación, que es una aptitud. Una aptitud no innata que debe descubrirse, desarrollarse y concretarse en alguna profesión. “*También el artista, al que consideramos el creador por antonomasia, adopta el modelo de ‘creador’ vigente en su época. Sea porque lo adopte o porque lo rechace, en ambos casos dependerá del modelo. El*

¹⁷⁷ DENNETT, D. (1992). *La libertad de acción. Un análisis de las exigencias del libre albedrío*. Gedisa, Barcelona, p. 97.

poder de crear es, evidentemente, suyo pero la forma que adopta y el modo como ese poder se hace consciente depende en gran parte de los 'roles aprendidos' (Marina 1993 p.171).

Podemos entonces afirmar que nuestro temperamento nuestras necesidades y nuestra educación son productores espontáneos de fines.

2.1.2 | MEDIO-PERSONA. El ámbito creativo y el yo

De la Calle (1985) ofrece una descripción interesante sobre el yo en el ámbito creativo. Subraya que es algo difícilmente objetivable, que se trata de una *construcción* convenida entre factores esenciales propios (historia orgánica y personal) y factores compartibles (interacción sociocultural). Lo inscribe en el *polo productor* (sujeto creador y sujeto receptor) del hecho artístico.

De acuerdo con A. Moles¹⁷⁸, detecta dos vertientes, una interpersonal (en la que el yo se refleja y refracta el los demás) y una vertiente intrapersonal (en la que el yo *ejecutivo* actúa y el yo *reflexivo* realiza acciones introspectivas y juntos cuestionan al yo ejecutivo, desde distintos puntos de vista (moral, político, estético...). Por ello, afirma que el yo es una construcción social.

La singularidad que caracteriza ese yo, es el resultado de la combinación de distintos atributos constituyentes entre los que destaca: la herencia biológica, la historia personal, las coordenadas situacionales del medio (sociales, culturales y ecológicas), teniendo en cuenta, además, un inevitable margen de incertidumbre o rasgos circunstanciales imprevisibles. Este conjunto de elementos conforma el sistema de referencias particulares y específicas del artista. Concibe al individuo como un *sistema* (reactivo) *abierto* donde interactúan dichos elementos (personales y compartidos) constituyentes. En él, localiza la intencionalidad creativa retratándola como un comportamiento específico que tiene su base en la convergencia de ese entramado de factores.

No obstante, De la Calle, advierte que debemos entender que aunque esto influya sobre el artista y su capacidad creativa e ideativa, no merma su voluntad personal. Esta se manifiesta durante la creación artística cuando decide libremente y de manera más

¹⁷⁸ MOLES, A. (1976). *Teoría de la información, y percepción estética*. Ed. Jucar, Madrid, p. 14. Quien considera que el yo es una "construcción" con dos vertientes, una interpersonal y otra intrapersonal en las que el "yo ejecutivo": actúa, y el "yo reflexivo": cuestiona o refuerza el nivel ejecutivo (moral, política, estética...).

o menos consciente cómo manipular (utilizar o desechar) cualquiera de los factores arriba indicados.

2.2 | El proceso creativo

Como hemos indicado, han sido muchos los intentos de clarificación del proceso de creación. Desde un enfoque fenomenológico de la creatividad es esencial recordar, en este sentido, el conocido esquema clásico de Wallas, que comprende la siguiente secuencia de fases que intervienen en el proceso creativo: preparación, incubación, iluminación y verificación.

A pesar de las pequeñas discrepancias existentes entre los diversos investigadores, todos los estudios vienen a coincidir en que, conociendo los pasos que sigue un creador antes de llegar al producto de su trabajo, se puede averiguar qué ha sucedido, al menos en parte, durante el proceso. Muchos de ellos llegan a la conclusión fundamental de que la creatividad es un proceso: una acción dinámica indivisible.

Esto ha tenido, en la práctica, una gran influencia a la hora de definir y analizar los factores internos y externos al individuo que intervienen en dicho proceso, así como a la hora de diseñar métodos y metodologías en torno a esta cuestión. Por su parte, Esteve (2001 p.43) considera que es inevitable realizar un paralelismo entre procesos creativos y proyectuales. Entiende que hay que encontrar la equivalencia entre estrategias metodológicas, destinadas a conocer el problema, y estrategias proyectuales, más centradas en resolverlo y formalizarlo.

Las fases propuestas por los distintos autores cuyos trabajos hemos analizado devienen de su enfoque particular sobre la creatividad. Sin profundizar más en las fases del proceso creativo en general, nos centraremos en el estudio proporcionado por R. de la Calle (1981-1985)¹⁷⁹ en referencia estricta al mundo del arte, no sin antes mencionar las coincidencias encontradas con las propuestas de Csíkszentmihályi (1976, 1988), referidas, en general, a la creatividad.

De la Calle, con la intención de establecer una fenomenología propia del proceso de creación artística, hace una interesante adaptación del esquema clásico de Wallas (1926) (preparación, incubación, iluminación y verificación) al proceso creador del artista. Emplea esta referencia solo como recurso didáctico puesto que deja claro en

¹⁷⁹ De la CALLE, R. (1985). *Lineamientos de Estética*. Nau LLibres. Valencia. De la Calle (1981) *En Torno al hecho artistico*. Ed. Fernando Torres. Valencia.

todo momento que la actividad creadora es un encadenamiento que sucede de modo holístico.

De entre las teorías de Csíkszentmihályi, destacaremos su planteamiento de la creatividad a través del Modelo de Sistemas, que es resultado de la continua interacción de tres subsistemas *persona, dominio y ámbito*. También es singular su posición crítica frente a la estructura analítica de Wallas, puesto que entiende, al igual que De la Calle, que el proceso creativo que puede llegar a seguir una persona no es una acción lineal que va desde la preparación hasta la verificación, sino una acción múltiple, recurrente y que funciona diacrónicamente, según el tema específico del que se trate.

Su enfoque de la creatividad y la descripción de las etapas que proponen para analizar el proceso creativo, son tomadas por estos autores exclusivamente para analizar y describir cómo sucede este hecho en el individuo. Ambos dejan claro que sus concepciones y modelos de creatividad exceden los límites personales, para integrar la situación y el contexto, en uno de los casos -De la Calle-, y el ámbito y el dominio, en el otro -Csíkszentmihályi-.

De la Calle (1985 p.85) defiende que *“la creatividad se desarrolla como dimensión propia del comportamiento inteligente”*. Con ello argumenta que no existe una distinción radical entre el modo de resolución de problemas en las distintas áreas de conocimiento (ciencia, tecnología, arte...). Sin embargo, en cada uno de estos territorios, la creatividad tiene su propio engranaje. Esto es así, sobre todo, porque el proceso creativo no tiene las mismas implicaciones en cada una de las diferentes áreas arriba indicadas. Continúa diciendo que la creatividad en el arte es fundamentalmente *“relativa a sí misma y a otros procesos”*¹⁸⁰. Indica que la complejidad de sus diferentes dimensiones nos demuestra que tiene un carácter intrínsecamente histórico y relacional.

Llega a esta conclusión porque entiende que la creatividad comporta dos elementos básicos: originalidad y valor. Así, la define como *“innovación valiosa”*¹⁸¹ y lo justifica de la siguiente manera: *“si la originalidad supone el nivel constitutivo de la*

¹⁸⁰ *Vimos en las vanguardias artísticas que se cambia el acento de lo bello en lo creativo, este paradigma dominará la praxis artística de estos movimientos, lo que representó para el artista un conjunto de exigencias vitales de adaptación y proyección, puesto que el hecho artístico se desarrolla dentro de una organización cultural. Tener en cuenta todas estas cuestiones implica el entender la creatividad como un “valor abierto”*. De la Calle 1981, p.81.

¹⁸¹ Tras realizar un chequeo a las opiniones que sobre la creatividad tienen autores como: F. Barron, G. Aznar, E. Landau, H. Murray, J.M. Eliot, J. Fernández Huerta o P. Grieguer. Estos autores coinciden en la definición de novedad y el valor que conlleva la solución novedosa, no simplemente por ser divergente sino por ser eficaz en De la Calle 1985, p. 206.

creatividad, la dimensión valorativa establece el nivel regulativo de la misma" (De la Calle 1981 p.89). En su análisis, diferencia en ella tres niveles, estos son:

- (1) El nivel en el campo virtual. Hace referencia a la potencialidad creativa de un individuo o sistema. Es el origen de las finalidades y la intencionalidad de todo proceso creativo (persona creativa).
- (2) El nivel en el proceso fáctico. Alude a la propia actividad creadora. Se trata de la conversión de las intenciones del artista en algo inteligible (proceso creativo).
- (3) El nivel en la objetivación real. Con él se incide sobre el objeto material resultante (producto creativo).

Los tres niveles están relacionados entre sí y se refieren, en conjunto, a un hecho concreto: el objeto artístico¹⁸². Éste siempre está enmarcado dentro de un contexto relacional, tanto propio como fruto del correspondiente sistema conformado por los distintos subprocesos y demás condicionantes que caracterizan el grado de creatividad en cada caso particular.

Al estar relacionados dichos tres niveles con la producción del objeto artístico, De la Calle considera la necesidad de que exista, en el artista, una relación determinante entre la técnica y su sensibilidad, puesto que, en general, la técnica que él emplea "condiciona" y a la vez "da forma" a la obra. Entre las aptitudes del artista hay que incluir, por lo tanto, el resultado del propio aprendizaje: *capacidad previa y entrenamiento* en el hábito del oficio. Esto es lo que la hace capaz de plasmar perfectamente los productos (objetivación real) de su iluminación encarnados en el proceso fáctico.

Su concepto de creatividad a tres niveles es perfectamente asimilable dentro de la dinámica de continuidad que informa el hecho artístico. Ello se debe a que estos constituyen la *vertiente interna* del hecho artístico, en la que suceden toda una serie de subprocesos que constituyen el ámbito de la dimensión artística. Por otro lado, el contexto relacional propio constituye la *vertiente externa* del hecho artístico, que asegura la conexión con la realidad circundante, tanto en el fluir de la cotidianidad como en el entramado de la organización cultural, en la que ocupa y desempeña su lugar y funciones propias. Este autor, aunque considere esto una situación estrictamente extra-artística, reconoce que se superpone a todo el proceso creativo del hecho artístico -virtual, procesual y de objetivación-, enmarcándolo y enriqueciéndolo.

¹⁸² De la Calle, cuando habla de la obra de arte se refiere al "objeto artístico" -objetos, manifestaciones o acontecimientos artísticos- resultado de complejos procesos de transformación de la materia, mediante los cuales el individuo construye y comunica.

El ambiente se configura aquí como una realidad psicológica para el artista, lo que conduce a no ignorar su influencia, que puede ir del mero condicionamiento a la más radical determinación.

De la Calle, más que tratar de definir qué es la creatividad, destina su esfuerzo a destacar el hecho artístico como marco contextual en el que reside la creatividad en el arte.

Por su parte, Csíkszentmihályi, cuando describe la creatividad, propone un modelo de sistemas de carácter holístico en el que la creatividad resulta ser el resultado de la interacción de tres subsistemas: dominio, ámbito y persona. No trata la creatividad exclusivamente como un proceso mental, puesto que considera que la complejidad del fenómeno es tanto socio-cultural como psicológica. Postula que el individuo creativo opera en un ambiente mediante dos aspectos sobresalientes: uno cultural o simbólico, denominado *dominio* y otro social, denominado *ámbito*.

- Un **dominio**, como, por ejemplo, el de las artes plásticas. Los dominios están inmersos en una cultura o conocimiento simbólico compartido.
- Una **persona**, que aporta novedad al campo simbólico. Este autor define al creativo desde la acción creativa y no desde el enfoque psicológico centrado en la personalidad del creador. Hace referencia al individuo, quien, a partir de los símbolos de un dominio dado, tiene una nueva idea, y ésta, como novedad, es seleccionada por el ámbito correspondiente para ser incluida en el dominio oportuno. O también puede referirse a una acción del individuo que implique la creación de un nuevo dominio, tal y como hizo Cézanne en relación al impresionismo. Cuando se refiere al acto creativo y a la persona creativa, lo hace en relación al efecto de cambio producido por una persona/s en un dominio determinado.
- Un **ámbito**, con el que se hace referencia a la organización social del dominio. Comprende el conjunto de expertos que reconocen y validan la innovación y que, también, permiten el acceso al dominio. En las artes plásticas son: historiadores, profesores, críticos, galeristas, artistas, directores de museos, comisarios, gestores de organismos estatales que se ocupan de la cultura, etc.

De todo esto se desprende que la creatividad en un ámbito concreto no depende solo de los creativos que quieran formar parte de él, sino del nivel de receptividad que este ámbito mantiene frente a la innovación¹⁸³.

Llega a la conclusión de que la creatividad es un proceso que trasciende al individuo y que solo puede observarse en la confluencia en la que personas, dominios y ámbitos interactúan. Se constituye aquí la piedra angular de sus teorías: colocar el acento sobre dónde está la creatividad, antes de buscar qué es la misma.

2.2.1 | Las fases en Csíkszentmihályi

Para este autor, las fases no siguen una secuencia o proceso lógico-deductivos, no son excluyentes entre sí y se superponen y reiteran varias veces antes de que el proceso quede definitivamente completado. Confirma que se desenvuelven bajo un característico estado de tensión, en el individuo, durante todo el proceso. Este estado desvela el grado de tolerancia a la ambigüedad, la resistencia al cierre y la capacidad de mantener los problemas abiertos (Getzels y Csíkszentmihályi 1976)¹⁸⁴.

Al no considerarse un proceso lineal, en ocasiones tienen lugar durante mucho tiempo. Esta cuestión se evidencia en la fase de elaboración. Este autor subraya que constantemente está interrumpida por períodos de incubación y de imprevisibles vaticinios. Otras veces, la intuición básica puede aparecer paulatinamente a través de destellos separados e inconexos, o después de una larga incubación, a modo de *insight* tras un tiempo y esfuerzo enfocado, en el que se contempla la necesaria maestría en un dominio concreto para que las ocurrencias *felices* surjan con más facilidad.

En definitiva, como ya hemos indicado, su concepto de creatividad y la descripción de las etapas que propone para analizar el proceso creativo, dejan claro que se exceden los límites personales del artista para integrar el ambiente que le rodea (entendido también como ámbito y dominio).

¹⁸³ Por ejemplo el denominado "Arte Degenerado" por el régimen Nazi respecto al arte de vanguardia del s XX. Por esto, un dominio no puede ser modificado sin el consentimiento del ámbito responsable de él.

¹⁸⁴ GETZELS, J. y CSÍKSZENTMIHÁLYI, M. (1976). *The Creative vision: a longitudinal study of problem finding in Art*. J. Wiley and Sons, USA. Se inclinan por la existencia del *insight*: "una orientación de hallazgo del problema es la habilidad cognitiva de reconocer los elementos críticos en un área de estudio y concentrarse en ellos, excluyendo los demás"; Al respecto es interesante: GRUBER H.E. (1984) *Darwin sobre el hombre. Un estudio psicológico de la creatividad científica*. Ed. Alianza editorial. Madrid: Hace una distinción del triple papel que juega el *insight* en el pensamiento creador. Es indicador de un grado de maestría en un dominio, pues si se posee esa maestría, las ocurrencias felices surgen o no surgen. Además, el *insight* suele representar un momento de consolidación, un reconocimiento de lo que ya se conoce. Por último, la ocurrencia del *insight* va cargada afectivamente, lo cual mueve a la persona a conservar la idea

Estas fases o etapas son:

- (1) **Aparición de los problemas.** Nos indica que proceden de las experiencias personales, de las exigencias del dominio o del ámbito. Estos nos colocan en tensión, bajo necesidad de resolución inmediata.
- (2) **Incubación.** Es la parte más creativa del proceso. Aquí, la adquisición y producción de información se sucede a nivel subconsciente, pero no restringidas solo a términos mentales, sino extendida también al ámbito y al dominio, interiorizados desde la consciencia.
- (3) **Intuición** o experiencia del “AJÁ!”. Tiene lugar cuando una conexión inconsciente se ve forzada a salir de la consciencia por cualquier motivo.
- (4) **Evaluación, elaboración y comprobación** del sentido de la idea. La evaluación podrá establecerse de distintos modos, dependiendo de cada caso particular. La elaboración supone, sin embargo, mostrar una actitud atenta y una voluntad de compromiso con las propias metas, Concretamente se trata de mantener el contacto con el conocimiento del dominio y de mantener un diálogo continuado a lo largo de la totalidad del proceso (Pascale 2005)¹⁸⁵ para permitir que pueda llegar a trascenderlo temporalmente. En las etapas posteriores al proceso, es además, muy importante interactuar con el ámbito.

2.2.2 | Las fases en De la Calle

Como hemos indicado, aunque parte del esquema de Wallas considera que las fases están sometidas a procesos heurísticos. Resumimos la descripción de cada una de ellas a continuación:

- (1) **Fase de Preparación.** En ella, el artista se enfrenta a un dilema estético, que puede ser de muy variada naturaleza. La motivación inicial se localiza en esta fase, pudiendo estar condicionada o no por las exigencias del medio. Cabe la posibilidad de que el dilema o la motivación iniciales procedan de un proyecto personal, fruto de la invención subjetiva o de un encargo concreto, vengan encaminados por el tema escogido para un concurso, o surjan de cualquier problemática de implicación social (urbanística, medioambiental, de género, etc.) que el artista decida.

¹⁸⁵ PASCALE, P. (2005). “¿Dónde está la creatividad? Una aproximación al modelo de sistemas de Mihály Csikszentmihályi”. *Arte, Individuo y Sociedad*, nº17, p. 61-84.

En esta fase se gestan las intenciones y se plantean los problemas. Estas intenciones supondrán un marco inicial desde el que se pueden establecer unas coordenadas que definan el patrón de búsqueda que direccionará parte o todo el proceso.

- (2) **Fase de Incubación.** El problema ya ha sido planteado en la fase anterior, pero todavía no ha sido resuelto. Esta fase se caracteriza por una lucha interna por solucionarlo -la conciencia del artista está en una tensión psíquica considerable-. En esta parte del proceso no se piensa de un modo voluntario con respecto a la solución del problema. Se da todo un conjunto de acontecimientos inconscientes -preconscientes o prevoluntarios- que aparentemente no tienen nada que ver con la resolución del problema.

De hecho, mientras dura este proceso de resolución del problema, el artista puede dedicarse a otras tareas que requieran de su atención. Sin embargo, se da una tensión en el artista y ésta solo dejará de existir cuando se resuelva el problema (efecto Zeigarnik), ya que todos los datos relacionados permanecen a nivel preconsciente. Este periodo es indeterminado, puede durar desde días hasta toda una vida.

- (3) **Fase de Iluminación.** La presenta como el momento decisivo de todo proceso creador. Lo que se busca se presenta de manera inesperada o súbitamente. Esto no sucede de modo casual, sino que ocurre estando el artista intensamente focalizado en el problema, aunque solo sea de forma preconsciente con su tensión respectiva. La iluminación brinda nuevos esquemas válidos que nos orientarán en la ideación final. Estas iluminaciones son producto del inconsciente¹⁸⁶. Pueden ser soluciones generales o parciales. También, en este sentido, hemos indicado que, al tomar el material, ya se pone en marcha el proceso creador. De la Calle afirma por esto que se crea, en efecto, creando.

Muchos autores consideran, acertadamente, que la creación consiste en una sucesión de “iluminaciones continuas”, que pueden suceder en cualquier fase del proceso, y que estas no tienen por qué coincidir forzosamente con la obra acabada. La iluminación no es un objetivo a cumplir, aunque colabore en el planteamiento del esquema general de una obra artística completa. De ahí la dificultad de la investigación en torno al trabajo de creación sin contar con documentos del artista, entrevistas, etc.

¹⁸⁶ Un debate interesante entre creación e inspiración consciente lo tenemos en PAZ, O. (1998). *El arco y la Lira*. S.A. Promociones y Ediciones, México.

Podemos decir que la iluminación es un producto del inconsciente, pero no por eso es espontánea. Se encuentra ya, en cierto modo, canalizada desde los estratos del inconsciente del “yo” por la cultura (en el sentido más general del término). Es precisamente al artista, a quien se le ocurren las soluciones que más encajarán con sus propios “gustos”, y que son, a su vez, producto de un contexto histórico-cultural de una época y de su elección personal.

Desde las distintas investigaciones psicoanalíticas, se ha apuntado a la consideración de la convivencia en esta fase de los tres modos de pensamiento -consciente, preconscious e inconsciente-. Y es que el pensamiento preconscious es aquel que, aunque no esté presente en la consciencia, puede volverse consciente con facilidad¹⁸⁷.

- (4) **Fase de verificación.** Teniendo en cuenta que el artista es fruidor de primera fila, “*el artista verifica el producto de la iluminación con una serie de cánones estéticos, éticos, políticos, religiosos...* Y en función de este cotejo, admitirá o rechazará la “*materia bruta*” de su iluminación” (De la Calle 1981 p.203). En esta fase, el artista es capaz de reconocer aquello que tiene, o no, valor. Este autor afirma que también existe la verificación a un nivel inconsciente, lo que le lleva a considerar que este proceso va íntimamente ligado al proceso de la iluminación, determinando todo un proceso selectivo que pasa desapercibido al propio artista: censura introyectiva (esta cuestión es ampliada en las modalidades de censura en el “subproceso evaluativo-prescriptivo”).

De la Calle prosigue con aportaciones fundamentales para nuestro estudio: “*la verificación realizada -continuamente- a lo largo de la génesis de la obra es en esencia un acto cultural*”. Afirma lo anteriormente dicho porque considera que la verificación, sea consciente o inconsciente, es simultáneamente una modificación o represión de los arquetipos inconscientes: “*En la iluminación se da una primera modelación o censura sutil, surgen materiales que pertenecen a las capas más profundas del inconsciente colectivo. En un segundo modelado, cristalizan ciertos contenidos del inconsciente personal (...) La iluminación arranca del subconsciente colectivo: toda obra no es expresión de un solo individuo, sino de la humanidad*” (De la Calle 1985 p.204).

Este teórico distingue entre verificación consciente e inconsciente. Esto es así puesto que cada una de ellas puede tener implicaciones distintas en el proceso constitutivo de la obra. Se puede tratar de un retoque sobre el objeto durante el proceso de realización o ser un retoque meramente automático. El artista, si en el proceso de verificación desecha algún elemento, activa de nuevo una incubación y una

¹⁸⁷ PÄCHT, O. (1986). *Historia del arte y metodología*. Alianza Editorial, Madrid, p. 72.

posterior iluminación, y así siempre, en una serie de actos encadenados propios de la acción creadora¹⁸⁸.

De esta manera, concluye que, teniendo un adecuado dominio del oficio, “haciendo arte”, se ejercita la inspiración, y a su vez la inspiración promueve a hacer arte.

Coincide con Hauser cuando afirma que en la creación artística se suceden procesos heurísticos, en los que se evoluciona de la solución al problema. De hecho nos indica que *“el proceso artístico no siempre avanza de un problema a su solución, o de una necesidad a un procedimiento técnico, sino que a veces, como en el cine sigue el camino inverso”*. Subraya también en relación a las fases creativas el debate existente en torno a la consideración de las etapas como inconscientes o conscientes.

Al respecto, propone que *“es más acertado caracterizar los estadios sucesivo de la producción como un desplazamiento constante del núcleo central, que como un progreso de un estadio al siguiente. La primera idea de la obra puede ser concebida conscientemente y con reflexión, mientras que la última mano puede mostrar elementos inconscientes, una inspiración feliz, una conexión insospechada, una solución inesperada.”* (Hauser 1982 p.96)¹⁸⁹.

2.2.3 | Visión de síntesis

El hecho de poder analizar verbalmente las fases del proceso creativo, y así poder observar la objetivación real del objeto artístico¹⁹⁰, no significa que podamos remontarnos a todo el proceso creativo que se ha seguido en su formulación y/o realización, o llegar al punto originario de la capacidad o la actitud creativas del artista (De la Calle 1985). No obstante, el resultado (objeto artístico) junto con el análisis de bocetos, borradores, correspondencia, reflexiones, viajes, sueños, y otros datos biográficos e históricos, han servido para recomponer la gestación de determinadas obras.

¹⁸⁸ En este sentido, ZAMBRANO, M. (1992). *Los sueños y el tiempo*. Ed. Siruela, Madrid, p. 75-ss. Cuando escribe sobre el proceso creativo indica que nuestras actuaciones están regidas entre dos umbrales: el de un pasado que reside en nuestra conciencia y el de un futuro que se proyecta como deseo del pasado y/o aspiración de lo que ha de nacer. Ambos se reúnen en un instante común, conviven en nuestro presente

¹⁸⁹ HAUSER, A. (1982). *Teorías del Arte. Tendencias y métodos de la crítica moderna*. Editorial Labor, Barcelona, p.96. (1ª ed. 1975). La Heurística es la capacidad que ostenta un sistema determinado para realizar de manera inmediata innovaciones positivas para sí mismo y sus propósitos.

¹⁹⁰ Como una pintura, dibujo, escultura, fotografía, video, o de algún modo objetivables como sucede, por ejemplo, en algunas obras del arte conceptual.

Creemos, en la línea de estos autores, que un análisis sobre la obra, aun siendo el propio artista quien lo realice, es una reflexión siempre a posteriori en torno a un hecho del que puede que éste, no haya sido totalmente consciente.

Sobre todo, en relación a lo consciente y formando parte del proceso, desde mi experiencia personal, he de decir que considero que se puede llegar a ello como estrategia personal que retroalimenta a la propia experiencia artística, que te puede proyectar o impulsar hacia nuevas creaciones.

Es habitual en el arte que la noción de creatividad esté vinculada sobre todo a la dimensión productora de la obra de arte -como actividad artística general-, es decir, en el producto creativo. En cambio, si la contextualizamos en las otras tres dimensiones (persona creativa, proceso creativo y ambiente creativo), también se ve implicada tanto en las aptitudes y actitud del artista, como en el desarrollo procesual concreto, constituyéndose como innovación valiosa enmarcada y regulada por el contexto socio-cultural.

Esta visión sistémica de la creatividad puede ser relacionada por sus aspectos comunes, como haremos más adelante, con la Teoría del Hecho Artístico de Román de la Calle.

Haciendo una rápida aproximación fenomenológica al hecho artístico, se puede describir como una actividad que se desarrolla a través de una determinada concatenación procesual que presenta unos especiales resultados. Esta actividad se realiza por un/os sujeto/os, siguiendo pautas y estrategias (selección, combinación), actuando sobre ciertos elementos, en base a una determinada intencionalidad, dentro de unas situaciones y contexto dados. Es aquí donde la creatividad se posibilita, se genera y se objetiva (De la Calle 1981).

3 | Relación PERSONA-PROCESO-MEDIO creativo

“Las personas más creativas puede que lo sean no por el hecho de tener todos los recursos sino por la confluencia de los mismos”

Sternberg 1997

Desde la psicología y las ciencias de la educación, se han realizado múltiples estudios con la pretensión de clarificar la problemática existente en torno a la creatividad. Recordemos del apartado anterior que, a partir de los años 60 del pasado s. XX la psicología cognitiva presenta un interés creciente por la relación entre la inteligencia, la capacidad creadora y las teorías del aprendizaje.

De entre los principales análisis que se produjeron subrayamos los encabezados por psicólogos Guilford, Torrance y Sternberg. Estos investigaron los rasgos intelectuales y de personalidad de los creadores así como los aspectos característicos del llamado “pensamiento creador”. Elaboraron un conjunto de test en los que se medían una serie de factores determinantes tanto en las producciones divergente y convergente, como en los procesos de evaluación. A partir del estudio estadístico del resultado de estos test en los que se evaluaban estos os factores, describieron ciertos rasgos propios del ser creativo.

Estos factores fueron descritos, experimentados y analizados de forma objetiva demostrando que la capacidad creadora no es una capacidad abstracta, sino múltiple y susceptible de ser analizada. Concretamente recordemos el modelo de la estructura del intelecto de Guilford.

Estos autores actuaron bajo la convicción de que, lo que convierte a cualquier persona en creativa presenta factores comunes, aunque fue Guilford quien advirtió de que existen muchas posibilidades de variación en la estructura de las aptitudes o factores en cada individuo. En definitiva, lo que nos ayuda a reconocer al ser creativo es que tiene o desarrolla estos factores/aptitudes en un grado más elevado, sea cual sea la naturaleza de talento creativo (De la Calle 1985).

De la bibliografía consultada, consideramos que los textos principales que nos han orientado en este apartado son: R. Sternberg *La creatividad en una cultura conformista. Un desafío de las masas* (1977) por su visión integrativa, puesto que entiende que junto con esos factores intervienen otros recursos de la creatividad como son la inteligencia, el conocimiento, los estilos de pensamiento, la motivación y el contexto medioambiental. Hemos empleado, como hilo conductor, los indicadores de la creatividad de Ricardo Marín en su texto *La creatividad: diagnóstico, evaluación e*

investigación (1998), ampliados con el estudio de S. de la Torre (2003) en *Dialogando con la creatividad: de la identificación a la creatividad paradójica* y (1991) *Evaluación de la creatividad*. Para cuestiones en torno a la originalidad/innovación, elaboración y ejecución del producto artístico J. Acha *Introducción a la creatividad artística* (2002). Para las cuestiones de creatividad en el arte y la creatividad como proceso y proyecto, el texto de Albert Esteve *Creación y Proyecto*, y en este sentido, también para cuestiones de la creatividad en el terreno de lo artístico, los textos de Román de la Calle *Hecho artístico* (1981) y *Lineamientos de estética* (1985) ha sido de gran ayuda, siendo textos fundamentales de referencia en esta tesis.

Alguno de los factores analizados en este apartado, se inspiran en los factores personales del pensamiento divergente planteados por Guilford, que son: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Otros como, la motivación, el conocimiento y la influencia medioambiental proceden de la visión integradora de Sternberg. En función de los textos referidos, en este análisis hemos añadido otros factores internos de la personalidad como: la fantasía, imaginación, la intuición, la memoria, la capacidad de síntesis, la abstracción y el análisis. Para completar el estudio, hemos estimado conveniente desarrollar otros: la capacidad de organizar y proyectar, la capacidad de elaborar o -dar forma-, la capacidad de comunicación, y la incidencia del contexto medioambiental en la creatividad.

Tenemos que destacar de entre los indicadores principales seleccionados *la sensibilidad hacia los problemas*. Este factor es considerado por todos los autores como rasgo fundamental que mejor responde a la consideración de la creatividad, si la entendemos básicamente como herramienta de resolución de problemas.

Por otro lado, algunos factores, sin ánimo de restarles importancia y como estrategia limitadora del estudio que podría ser mucho más amplio, aparecerán asociados o incluidos a/en alguno de los factores principales de forma más o menos explícita. Estos son: la inteligencia, el conocimiento, la memoria, la libertad, capacidad de formular hipótesis, redefinir, o establecer relaciones remotas.

3.1 | Sensibilidad a los problemas y necesidades.

El factor que más diferencia individualmente a cada talento creativo se puede llamar sensibilidad a los problemas. En la personalidad creativa, este factor se caracteriza por una curiosidad intelectual y la inevitable afección al curso de los acontecimientos. El creativo detecta las dificultades, las discordancias, el ámbito de lo confuso, lo contradictorio, lo incompleto o lo insuficientemente explicado.

Para Matussek¹⁹¹, este factor consiste en la capacidad de enfrentar las cosas como un problema potencial con la intención de iniciar el proceso de solución. Es la capacidad para facilitar la solución, facilidad para establecer nexos causales entre las cosas, para percibir diferencias y matices en cualquier realidad. Nada pasa desapercibido. Aquí, la fantasía se libera.

Por su parte, Lowenfeld¹⁹² entiende la sensibilidad en su doble vertiente: la perceptual y la social. El creativo tiene una aguda percepción de lo inusual y/o extraño y del potencial que tiene cada persona, el material o la situación sobre la que trabaja. Es sensible a los problemas, a las necesidades, actitudes y sentimientos de los demás.

Sternberg (1982)¹⁹³ amplía su definición del factor sensibilidad, centrado hasta el momento en reconocer que se tiene un problema que hay que resolver. Lo hace en dos aspectos. Uno tiene que ver con la propia ampliación de la definición en cuanto a entender exactamente de qué se trata. El otro se refiere a encontrar un problema o una idea interesante. Para explicarlo, cita un interesante estudio realizado por Getzels y Csíkszentmihályi (1976) con estudiantes de bellas artes. Observaron, planteados unos ejercicios, que los alumnos se pasaron más tiempo formulando sus composiciones y formulando el problema que resolviendo el ejercicio. Constataron que los estudiantes más originales habían redefinido sus composiciones sobre la marcha, profundizando en la materia, sin dejar que el enfoque inicial limitara sus actuaciones. Concluyeron que el pensamiento creativo requiere de un tiempo para realizar las investigaciones fundamentales, que normalmente no son inmediatas.

Con respecto a *encontrar un problema o una idea interesante*, apunta a la necesidad de tener en cuenta nuestros intereses y los de los demás, porque considera que no se puede hablar de creatividad de manera autónoma sino relacionamente, puesto que esta se construye socialmente.

Por último, añadiremos otro aspecto introducido por De la Torre. Este se refiere a la sensibilidad como a la capacidad de detectar una situación incompleta o mejorable. Establece que un problema es como una figura abierta que conlleva una tendencia a completarse. Así, el realizador *“no sólo percibe algo inacabado, sino que ha de completarlo”* (De la Torre 1991 p. 15).

¹⁹¹ MATUSSEK, P. (1977). *La creatividad. Desde una perspectiva psicodinámica*. Ed. Herder, Barcelona, p. 22 y 27. Cit. en De La CALLE, R. (1985). *Lineamientos de estética*. Nau llibres, Valencia, p. 215. Se inspira en Guilford para enumerar los rasgos creativos comunes en artistas, científicos y políticos.

¹⁹² Cit. en: De La CALLE (1985), p. 214.

¹⁹³ STERNBERG, R. J. (1982). "Who's intelligent?", p. 30-39; y STERNBERG, R.J. y Davison, J.E. (1982) "The mind of the puzzler" p. 37-44, ambos en *Psychology Today*, nº16.

A continuación, enumeraremos algunas técnicas que R. Marín (1998 p.41) nos propone para estimular la sensibilidad a la detección de problemas en cualquier ámbito. Se trata por un lado, el *brainstorming* y por otro lado, en general para el pensamiento creativo de la difundida lista de preguntas de Osborn (1953)¹⁹⁴.

La gran aportación del *brainstorming* a las metodologías de proyectación, es su propia regla de oro: toda propuesta inicial, sea la que sea, puede ser igualmente válida. Para ello, separa el proceso en dos fases: la fase productiva de ideas y la fase de crítica. La primera, es el momento de las ocurrencias. Se requiere la máxima cantidad de ideas y se admiten toda diversidad, sin excepción. La segunda, es el momento de la selección de las mejores ideas, que serán las que permitirán resolver el problema (Marín 1998).

Por su parte, Osborn planteó en su *Applied imagination* (1953), unas técnicas para la resolución de problemas a través de la aportación gran cantidad de ideas. Para ello, desarrolló unas listas de preguntas enfocadas a las innovaciones industriales. Empleándolas, se consigue lanzar al mundo constantemente nuevos productos que mejoren los anteriores y que sean aceptados por el público.

“El arte de preguntar” tiene un vasto campo de acción. Esta técnica es afín a las listas de indicadores, o serie de preguntas decisivas ceñidas al tema, como son los *checklist* o listas de comprobación. Son empleadas frecuentemente por los profesionales del sector del diseño industrial, puesto que les permiten evaluar algo en sus puntos críticos y superar sus deficiencias.

Destacaremos para detectar y estimular esta capacidad, el conocido test de Torrance (1966) *17 Thinking Creatively with Words* (pensando creativamente con palabras). De las “siete actividades” que propone, las tres primeras están dedicadas a suscitar preguntas para entender a fondo, y averiguar los antecedentes y consecuencias de una imagen sugerente (Marín 1998).

3.1.1 | Sensibilidad artística. La búsqueda del qué

Hemos indicado que ser sensible al problema o captarlo, es el primer paso de cualquier proceso creativo. No obstante, hemos de añadir una cuestión de gran importancia: los problemas no siempre son planteados para resolverse, en ocasiones

¹⁹⁴ OSBORN, A. (1953). *Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Problem Solving*. Charles Scribner's Sons, N.Y.

es preciso descubrirlos. Como nos hace saber Csíkszentmihályi *“hay situaciones en que nadie ha formulado la pregunta todavía, nadie sabe siquiera que hay un problema. En este caso, la persona creativa determina tanto el problema como la solución”*¹⁹⁵.

En este sentido, y asumiendo que la creación se inicia desde la intencionalidad del artista, esta misma intencionalidad, en muchos casos, no puede ser expresada ni siquiera concretamente. Esto implica que la sensibilidad a la detección de problemas o el propio planteamiento del problema, es el punto desde donde se inicia la creatividad, aunque sea poco definido por su carácter ambiguo y /o superficial. Así, el artista busca, elige y trata de definir con más o menos precisión el momento desde donde comienza su tarea creativa.

Como expondremos más adelante, a la búsqueda -detección o configuración del problema- en el arte, se puede acceder de varias maneras. Un modo de búsqueda sería emprender primero la concepción –búsqueda del qué se quiere expresar-, lo que se traducirá después en “problemas” concretos para luego proceder al esclarecimiento y materialización. Un ejemplo claro de esto, sería el conjunto de estrategias programadas, como los manifiestos artísticos de las vanguardias artísticas.

Otro modo de búsqueda podría ser emprender a la vez la concepción y la ejecución manual, accediendo directamente al objeto material o a estamentos intermedios mediante la representación del objeto imaginado.

En la gran parte de la actividad artística, el estado del creador influye tanto en el planteamiento del problema como en la solución. Es decir, participa tanto en el proceso como en el resultado.

Al respecto, Stokoe postula que el estado del artista (afectivo, somático, ideológico, moral, etc.), no es un factor de distorsión, sino una fuente de subjetividad que orienta y construye en cada caso concreto su posicionamiento frente al problema, además de otorgarle una identidad esencial.

Esta autora, cuando se pregunta por *la fuente* de los materiales para la construcción de las formas artísticas, identifica dos momentos fundamentales en el proceso de la creación: el momento expresivo y el momento constructivo. En el primero, distingue dos niveles de búsqueda: *búsqueda del tema* (qué se quiere expresar) y *la forma del tema* (cómo se quiere expresar).

¹⁹⁵ CSÍKSZENTMIHÁLYI, M. (1998). *Creatividad. El flujo de la psicología del descubrimiento y la invención*. Ed. Paidós. Barcelona.

Así, el artista explora, busca el tema o se pregunta qué quiere expresar. Este planteamiento de Stokoe lo pone de manifiesto así: *“es una tarea de contacto y exploración de sí mismo que no puede programarse en el tiempo como “etapa cronológica”. Supone, en realidad, un permanente estado de alerta y sensibilización del creador frente a lo que le sucede, a cómo le sucede y a las improntas que sus vivencias dejan en él, así como también, una actitud de descubrimiento, respeto y apego hacia sus necesidades expresivas, sus deseos, sus pasiones...”* (Stokoe 1994 p.27). Como podemos observar, el problema se enfoca desde la relación existencial del artista con el medio. Entendemos por lo tanto, que la sensibilidad al problema estará ligada a la reflexión o búsqueda interior del mismo.

En ese proceso de exploración y búsqueda sucede inevitablemente un proceso de conceptualización. Una conceptualización que comprende todos los elementos necesarios (los conceptos las ideas) y que revela las relaciones con las que poder elaborar una jerarquización. Esto constituye el catálogo racional de la obra, requerido para la creación (Steiner 2001). De acuerdo con él, J. Acha (2002) afirma que la creación artística se fundamenta en conceptos, y en consecuencia las artes se conciben a través de conceptos, aunque se precise de un soporte formal que las sustente.

En el proceso de descubrimiento del problema, Acha (2002) subraya los aspectos preliminares que confluyen en el artista y son imprescindibles para la creación: el impulso, el deseo y la voluntad de enunciar innovaciones. Sin embargo, estos no son suficientes para dicha tarea, por ello deben operar junto con (1) las acciones con trasfondo teórico (como las actitudes -motivaciones, finalidades y móviles- y conocimientos -empíricos, intuitivos y científicos-), (2) junto con las acciones de trasfondo práctico (como experiencias sensoriales -manuales y visuales- y experiencias sensitivas). Será en este espacio virtual lleno de potencialidades desde donde el artista se impulsa a escoger su *“territorialidad”*, desde donde se posiciona para iniciar su tarea artística.

Así, desde el género o tendencia seleccionada por el artista, postulará actitudes, aptitudes y aspectos del plano semiótico (semántica, sintáctica o pragmático) que enfatizará o desechará, más adelante, para lograr sus objetivos. La *territorialidad* estará siempre en función a la finalidad de una aspiración –nivel de innovación-, a la formulación de disconformidades y realizaciones posibles.

Aclaremos que este autor, aunque localiza la territorialidad en la fase de concepción de la obra, identifica cuatro fases en el proceso creativo. Estas se ordenan sucesivamente desde la concepción hasta la ejecución, pasando por la maduración y la solución. Reconoce que en la ejecución, si hay una conclusión manual del artista, este sigue resolviendo problemas, siendo sensible a los problemas en función de las características concretas del objeto materializado.

El artista elige la territorialidad con el propósito de cumplir con sus postulados personales, bien sea porque le gustan o bien por motivos profesionales. Lo hace a modo de ejercicio de investigación, profundización o constancia. Como especifica Acha *"para ser precisos, las disconformidades y aspiraciones a innovar se traducen en problemas cuando buscan esclarecimiento y materialización; devienen problemas porque encuentran dificultades que es necesario allanar, tanto en el interior del mismo artista como en la concepción ejecución de cada una de sus obras"* (Acha 2002 p.158).

Es debido a lo anterior que, este autor entiende la creatividad en el arte como un proceso donde se van descubriendo, perfilando y consolidando las disconformidades y aspiraciones innovadoras que conducen hacia la materialización. El factor de la sensibilidad a los problemas planea sobre todo el proceso, desde la concepción a la ejecución de la obra, puesto que continuamente surgen problemas o debemos diferenciar e identificar matices. La sensibilidad a los problemas es útil y necesaria en todo el proceso.

Concluimos por lo tanto que, la sensibilidad al problema, además de tener un papel fundamental en todo el proceso creativo desde la concepción hasta la ejecución, se enmarca dentro de la territorialidad propia del artista. Recordemos que esta, está formada por las orientaciones axiológicas, teleológicas y profesionales del sujeto creador, ligados según una interrelación de naturaleza sistémica.

Profundizando un poco más respecto a esta cuestión, hemos de incidir en que en el terreno de lo artístico es posible formular el problema, pero siempre en términos generales, por lo menos al inicio del proceso. Detallarlo en esa fase implicaría la solución concreta al mismo, además de *"tener unos conocimientos a priori del objetivo y las premisas iniciales, dejando al margen el tiempo necesario, los procesos azarosos y holísticos propios de la creación en el arte"* como hace saber Esteve (2001 p.47). En el arte, estos raciocinios iniciales van en concurrencia con la intuición, la fantasía y la imaginación (bajo correcciones mutuas). Esto no implica restar importancia al hecho de que elaborar una buena formulación de un problema signifique tener ya media solución alcanzada.

Esta es la razón por la que el proceso de proyectar en el arte no se debe concebir como el conjunto de etapas que hay que cubrir en un orden determinado para alcanzar los objetivos propuestos. Podemos entender que esta formulación incompleta, superficial y ambigua del problema en el arte está relacionada con la incapacidad del artista para expresar sus intenciones de manera concreta (al menos en un inicio).

Desde este punto de vista, el artista Marcel Duchamp, postuló que la creación se inicia en la intencionalidad del artista. Este intenta consumir un propósito, pero el

esfuerzo no siempre coincide con los resultados, porque muchos aspectos de la creación se escapan a sus deseos y a sus capacidades, y así lo explica: *"En el acto creativo, el artista va de la intención a la realización, a través de una cadena de reacciones totalmente subjetivas. Su lucha hacia la realización es una serie de esfuerzos, sufrimientos, satisfacciones, rechazos y decisiones que tampoco pueden y no deben ser totalmente autoconscientes, por lo menos en el plano estético. El resultado de esta lucha es la diferencia entre su intención y la realización, una diferenciación de la cual el artista no es consciente. (...) En el acto creativo se presenta pues una incapacidad:..."* "la incapacidad del artista para expresar totalmente su intención; esta diferencia entre lo que él intentó realizar y lo que realizó es el "coeficiente artístico personal" contenido en la obra. En otras palabras: el "coeficiente artístico personal" es como una relación aritmética entre lo inexpressado pero intentado y lo que involuntariamente se expresa, es decir, lo que es finalmente expresado" (Duchamp 1957)¹⁹⁶.

Como vemos, Duchamp concluye que la creación en el arte es una actividad que puede sistematizarse pero no por ello puede automatizarse, que se puede provocar pero no reproducir. Entendemos por esto que el hecho de encontrar un problema no significa tener de forma inmediata la solución más adecuada. Un problema puede tener asociadas múltiples soluciones, y elegida una de ellas cabe la posibilidad de que no reproduzca fielmente la solución del mismo. Ser sensible a los problemas en el arte no implica necesariamente la obtención de una solución más fidedigna o mejor, sino el planteamiento de la solución más próxima a nuestras intenciones, necesaria y posible para nosotros.

No obstante, el hecho de formular problemas o declarar directrices, aparece en la escena artística con el impresionismo, cuando los artistas proclamaban sus estrategias científicas para materializar sus visiones, o también con los manifiestos artísticos de las vanguardias históricas de principios del s XX, que justificaban de manera más o menos racional sus postulados artísticos *"las normas y los convencionalismos estéticos expresan la sensibilidad de una sociedad en un momento dado. No se trata de entidades abstractas que se puedan acarrear a placer por la historia, puesto que generalmente están vinculados a posicionamientos teológicos o planteamientos rupturistas e incluso transgresores"* (Gombrich 2001 p.562)¹⁹⁷.

Al respecto, el artista Jim Dine (1935-vv) nos explica cuál es su visión concreta de esta asunto: *... "Lo que hoy me interesa son los problemas y no las soluciones. Algunos artistas pop, me parece a mí, se interesan sobre todo por las soluciones. La temática de mi pintura son los problemas de la creación pictórica, los problemas de la visión, los problemas de conscientizar a la gente sin aportarles soluciones de fórmula en bandeja de plata"* (López O. 1986)¹⁹⁸. Con esto

¹⁹⁶ DUCHAMP, M. (1957) "El acto creativo", *Art News*, n° 4.

¹⁹⁷ GOMBRICH, E. (2001). *Historia del arte*. Ed. Debate, Madrid. Desde los manifiestos futuristas del 1909 donde expresan la preferencia por la velocidad y la tecnología contemporánea, a los planteamientos teosóficos de Mondrian, hasta los casos en los que el medio de la expresión de la creatividad fue la experimentación.

¹⁹⁸ Op. Cit. ACHA, (2002) en p.159: LÓPEZ, O. M. (1986) *El arte con la sonrisa*. Muestra de 30 artistas cubanos. Roma.

nos viene a decir que cada artista o movimiento artístico presentan una particular y diferenciada *sensibilidad a los problemas*, siempre en función de la finalidad de sus aspiraciones individuales o colectivas.

Además de la territorialidad, Acha nos explica otras maneras de iniciar la búsqueda de soluciones. Estas son: (1) emprender simultáneamente la concepción y la ejecución, (2) partir del esbozo, o (3) partir de un contenido determinado al que asociar las formas adecuadas.

Emprender a la vez la concepción y la ejecución manual. Aquí, mentalmente no se define de una manera detallada. La ejecución plantea problemas y la concepción dirige la ejecución de soluciones, todo ello indiferenciado y simultáneamente. En estas ocasiones, la solución demandada surge de la dialéctica de lo concebido con lo ejecutado. Podemos ir directamente a la obra o esbozarla previamente a través de varios intentos sucesivos.

La realización de esbozos también puede entenderse como una suma de procesos simultáneos de búsqueda de soluciones. El esbozo es una herramienta para aclarar ideas, razonar y acortar el tiempo de la ejecución. El esbozo forma parte de la fase de concepción. Está en constante autocrítica y deberá reiniciarse si el problema identificado no se resuelve de forma satisfactoria. Forma parte de las experiencias requeridas por la maduración para desembocar en una solución que permita continuar con la creación.

Por último, también puede servir como inicio para las ejecuciones del artista **partir de un contenido** y buscar sus formas apropiadas. *“En otras palabras, las intenciones guían a la fantasía en sus concepciones, a la memoria en sus conocimientos almacenados y a las manos en sus realizaciones”* (Acha 2002 p. 160).

Las aportaciones de Del Villar (2003) nos proporcionan otros aspectos a tener en cuenta relacionados con el factor sensibilidad¹⁹⁹. Su estudio trata de demostrar que el proceso de creación se inicia a través de las emociones, las cuales son transformadas en sentimientos para dar comienzo al proceso de significación creadora. En este sentido, la aparición de los sentimientos es el modo como manifestamos los datos objetivos interpretados a partir de la experiencia.

El individuo experimenta continuamente el mundo a través de las capacidades de sentir y de percibir. A través de la percepción, puede interpretarse el mundo de un

¹⁹⁹ DEL VILLAR, Q. P. (2003). *“Análisis de la creatividad en el proceso escultórico. Una propuesta teórico metodológica”*. Tesis, Dr. R. de la Calle. Universitat Politècnica de València.

modo reflexivo. La sensibilidad al entorno –para detectar problemas- se plantea no como una cuestión psicológica o subjetiva, sino como una capacidad dependiente de la mirada y del gusto y por lo tanto susceptible de ser educada. Pasamos a resumir algunas cuestiones relacionadas con esta idea.

Cuando este autor describe los principales conceptos que participan en el proceso de creación, considera que todo gira en torno a la reflexión, la experiencia y el ejercitamiento. Distingue en él varios elementos: la sensibilidad -aspectos sensibles-, la apreciación -los conceptos-, la creatividad -entendida como estrategia y organización y la expresión –aspectos formales y configuración o estructura-. Subraya que los factores de la sensibilidad que posibilitan la experiencia con el mundo son la mirada y el gusto, porque ambos contribuyen a crear “imágenes conceptuales”.

Propone asimismo, que la sensibilidad es una capacidad que depende directamente de la mirada y del gusto del individuo. Las dos están educadas en la experiencia natural, sensible y estética. Esta aseveración de Marina (1993) ayuda a comprender cuáles son las intenciones: *“El ser humano recorre el mundo sensible con la mirada, para explorarlo y para interpretarlo, es decir, intenta construir un significado”*. De esta forma, cuando un individuo tiene una experiencia creativa, tiende a asociar emociones y significados al objeto observado. Entonces, la mirada se convierte en mirada estética.

El otro factor relacionado intensamente con la sensibilidad es el gusto, que le da significado a la mirada. De esta forma, en ese sentido escribe Bozal (2000 p.41): *“El gusto concreta la experiencia práctica y la experiencia estética iniciadas por los sentimientos. Emite juicios, porque el gusto tiene la capacidad de elegir. Lo cual implica que a través de la función del juicio se incorporarán paulatinamente conocimientos como resultados de la apreciación”*²⁰⁰. Así, el artista, con su inteligencia creadora, y desde sus intenciones condicionadas por su propia sensibilidad puede plantear conceptos. Y hace esto más allá de los sentimientos, que serán utilizados como base para elaborar su obra. De esta manera, la sensibilidad se amplía, se educa a través de la mirada y el gusto, porque son acciones experimentales.

Una revisión comparativa de las entrevistas realizadas a distintos escultores realizada por Del Villar (2003), confirma la presencia del factor sensibilidad dentro del ámbito de la intencionalidad, para iniciar y desarrollar métodos de creación en relación con el origen y las cualidades de los materiales.

Recordemos que la creación artística se fundamenta en conceptos y una obra de arte se concibe a través conceptos más o menos conscientes. Estos conceptos nos

²⁰⁰ BOZAL, V. (2000). *Historias de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas*. Vol. 2. Visor. Madrid .

permiten realizar la apreciación de la obra de arte. De entre otros aspectos prácticos de la apreciación, destaca la *diferenciación*. Esta nos permite reconocer y discriminar, por un lado, y describir y clarificar, por otro. Ayuda a la síntesis de relaciones mediante asociaciones, relaciones remotas, analogías o metáforas que forman parte de la estructura que articula la obra. Por ello infiere que: *“De todo esto se desprende que la apreciación a partir del gusto, que como tal emite juicios para elaborar criterios, lleva a cabo la conceptualización más allá de los aspectos emotivos, ampliando la experiencia estética y en consecuencia expandiendo la sensibilidad del individuo. Por lo tanto, podemos decir que la apreciación contribuye a la sensibilidad”* (Del Villar 2003 p.84).

3.1.2 | La experiencia estética en relación a la sensibilidad

Otra asunto de interés para nuestro estudio suscitado en el trabajo de Del Villar (2003) enlazado con la sensibilidad además de con la mirada, el gusto y la apreciación, es la vinculación de la experiencia estética con a la sensibilidad.

Realmente, entendemos que esta relación es más amplia, y que la sensibilidad forma parte de la experiencia artística y estética. Afecta simultáneamente a la sensibilidad del creador y a la del espectador. El ser humano experimenta continuamente el mundo a través de sus capacidades de sentir y de percibir. A través de la percepción puede interpretarse el mundo de un modo reflexivo. Tomando la idea del *pathos*, que en arte se refiere a la íntima emoción presente en una obra de arte que despierta otra similar en quien la contempla. Argán (1998)²⁰¹ concluye que es la experiencia estética la que posibilita la reflexión tanto del espectador como del propio creador.

No obstante, es necesario indicar que la experiencia estética del espectador no puede equipararse a la del artista, puesto que la conexión de rango vital no existe en el primero con respecto a la obra. Esto no implica necesariamente que la sensibilidad y la formación cultural sea mayor sino simplemente que el creador adquiere un nivel de vinculación con su obra único, muy intenso y completo.

Con respecto a la sensibilidad en relación a las emociones, subrayaremos de las teorías contemporáneas de la experiencia estética, algunas afirmaciones en torno al origen y naturaleza de la experiencia estética a partir de las emociones en el sujeto

²⁰¹ ARGÁN, C. (1998). *El arte moderno. Del iluminismo a los movimientos contemporáneos*. Akal, Madrid.

creador. En este sentido, aportamos las apreciaciones de los filósofos polacos R. Ingarden (1966) y W. Tatarkiewicz (2010)²⁰².

El primero, en *Experiencia, obras y valor* (1966), afirma que la experiencia estética en el individuo es diversa porque se desarrolla sucesivamente en una serie de etapas: unas de carácter emocional y otras de carácter intelectual.

El segundo, en *Historia de seis ideas* (2010), afirma que el comienzo de una experiencia estética se exterioriza como una “emoción inicial”, se continúa con la formación del objeto por el sujeto y se concluye con la percepción del objeto. Esta tensión emocional dinámica disminuye a medida que nos acercamos a la última etapa de la contemplación del objeto artístico concluido. El sujeto creador establece dos tipos de comunicación emocional, una imbricada en lo que está realizando, y la otra mediante experiencia perceptiva frente a lo hecho. Esta secuencia de etapas tiene un *carácter emocional dinámico* que disminuye a medida que nos acercamos a la etapa final con la contemplación.

Es sobre “lo hecho” donde comenzaría la experiencia estética del receptor, haciendo su propia formación del objeto, bajo una concentración completa que implica la aprehensión plena (tanto la captación y aceptación subjetiva de un contenido, como de las formas del objeto). Dejamos en este punto esta cuestión porque ampliaría innecesariamente el objeto de nuestro estudio.

De estos dos enunciados, en relación a la naturaleza y modo de suceder de las experiencias estéticas lo que nos interesa subrayar es que, a lo largo del proceso creativo del artista, su experiencia artística va inevitablemente acompañada de la experiencia estética.

Con respecto a estas afirmaciones y siguiendo la concepción pluralista contemporánea asumida Tatarkiewicz (2010 p.375), puede afirmarse que existen experiencias estéticas de muy diferentes tipos. Pueden ser experiencias estéticas de carácter pasivo o activo y matiza que: *“Ambos tipos de experiencias contienen un factor claramente intelectual y otros de carácter puramente emocional: comprenden ambos estados de contemplación y paz, al igual que una intensa emoción. Todas se dan simultáneamente en el concepto común de experiencia estética”*.

²⁰² TATARKIEWICZ, W. (2010). *Historia de Seis ideas. Arte, Belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Editorial Tecnos, p.375-376; con respecto a este tema, cita a INGARDEN, R. (1966) precursor de la teoría de la recepción literaria en *Experience, Work, Value*. Krakow, Polish.

3.1.2.1 | La noción de la sensibilidad en la historia del arte

Es necesario hacer una última aportación revisando el concepto de sensibilidad en el transcurso de la historia del arte. Cada una de las principales épocas que la conforman tiene asociada su propia noción de la sensibilidad. La historia del arte refleja la historia de la evolución de la experiencia estética y, en consecuencia, de las percepciones, las representaciones y los temas que de ella se derivan o que a partir de ella se construyen. Cada una de las principales épocas de la historia del arte posee su propia noción de la sensibilidad explicitaba Rubert de Ventós (2007)²⁰³.

Los principales momentos y estilos artísticos que se han dado desde comienzos de la era moderna hasta principios del s. XX, son los siguientes: el Renacimiento, el Barroco, el Neoclásico, el Romanticismo, el Impresionismo, y las Vanguardias históricas. Es evidente que la sensibilidad adoptada en cada uno de ellos ha sido diferente.

Un ejemplo de cambio paradigmático de la sensibilidad es, el abandono de la dependencia que tiene el arte de la realidad -encarnada en una teoría mimética que dura siglos-. Se plantean nuevos argumentos y el arte ya no tiene por qué imitar a la naturaleza, como razonaba F.T. Vischer en su *Estética* (1849) "*la realidad no puede ser tema del arte*" y W. Tatarkiewicz nos explica que: "*Se planteaba que la esencia del arte no debía estar en la imitación de la realidad sino en el estudio de la naturaleza tal y como es, y en su análisis*" (2002 p. 316)²⁰⁴.

Esto último, lo vemos reflejado por ejemplo en el Naturalismo de mediados del s.XIX. En dicha etapa, los artistas se acercaron a las cosas familiares con la intención de representarlas tal y como son, sin dejar rastro de la personalidad del artista. Posteriormente, con el Impresionismo se retoma la realidad como referente, pero desde la óptica perceptiva del espectador, es decir, captando *la pura sensación* para hacernos conscientes de la distinción entre lo que realmente vemos y lo que hemos aprendido a ver. El arte en la pintura no era, para los impresionistas, la imitación de la naturaleza. Se trataba de captar una escena, comentarla y construirla a partir de los numerosos aspectos de la naturaleza que el artista elegía (Tatarkiewicz 2002).

La evolución que sufrió la sensibilidad a partir del Impresionismo fue múltiple en los primeros años del s. XX. Dos de las características más significativas que distinguieron a las experiencias estéticas de este periodo fueron la exploración y la

²⁰³ RUBERT DE VENTÓS, X. (2007). *Teoría de la sensibilidad*. Ediciones Península, Barcelona, p. 42-48, (1ªed.1968).

²⁰⁴ TATARKIEWICZ, W. (2002). *Historia de seis ideas*. Colección Neo metrópolis. Tecnos / Alianza. Madrid, (1ªed.1986).

experimentación. De estas mismas experimentaciones y exploraciones surgieron el cubismo, el geometrismo, el constructivismo, el vorticismo, el primitivismo, el rayonismo, el arte-conceptual, el surrealismo, el *Land-art*, el arte pop, el neoplasticismo, etc.

Ponemos unos sencillos ejemplos para demostrarlo. La sensibilidad que puede asociarse al cubismo se establece formalmente en la desarticulación de la realidad reflejada, en una multivisualidad, que se emplea para presentar su propia construcción de la realidad. Paralelamente, con una línea constructivista se contribuye a la conformación del Geometrismo, el cual a su vez dará origen al Constructivismo (Rubert de Ventós 2007).

Al respecto Tatarkiewicz indica que especialmente, después de la segunda guerra mundial, artistas, filósofos y estetas han compartido una nueva idea sobre la sensibilidad del arte: el arte emplea a la vez, el material que la realidad le proporciona pero su meta es la búsqueda de una verdad general. Lo justifica citando tres enfoques.

El primero lo extrae de Jorge Santayana (1896) subrayando que el arte extrae temas, modelos, objetos y formas de la realidad. Pero situándolas en unas estructuras propias, que se corresponden más con la mente humana y su modo de ver las cosas. Una segunda idea, es argumentada por Susan Langer (1953,1957), quien considera que el arte extrae únicamente estructuras de la realidad. La tercera idea, más radical, se basa en el postulado de Clive Bell en *Art* (1914), el arte no debería tener nada que ver con la realidad. Este último daría su fruto en los artistas exponentes de la “pura forma” del arte abstracto libre de elementos realistas, como es el caso de los artistas de vanguardia que fueron precursores en este sentido: Malévich , Mondrian, Gleizes, etc. (Tatarkiewicz 2002).

3.1.3 | Sensibilidad e inteligencia

Comentaremos en este apartado una serie de actividades comunes a toda acción mental que potencian y acompañan al factor sensibilidad en la detección de problemas. Para ello, seguiremos las aportaciones de R Marín y Sternberg sobre las capacidades implícitas en todos los momentos creativos. Estas son: la abstracción, el análisis y la síntesis.

La abstracción, es un rasgo exclusivo del entendimiento humano. Consiste en eliminar lo accidental y descubrir lo esencial. Lowenfeld (1970) indica que se podría definir como la capacidad de extraer componentes de un proyecto y de la comprensión de las relaciones entre tales componentes. Se trataría de extraer detalles de “un

todo". Cuanto la idea sea más abstracta (general y englobante) mejor revelará la capacidad creadora del sujeto. Cuando la realidad abstracta se aleja de la experiencia sensible, tenemos que recurrir a símbolos como sucede en la matemática (Marín 1998).

El análisis, para Marín consiste en descomponer real o mentalmente un todo en sus partes. El enfoque de Guilford o Torrance, lo adscriben más a momentos preparatorios, es decir, convergentes, Lowenfeld, desde el punto de vista de las artes plásticas, lo considera de un gran valor.

La síntesis, Según Marín es como la capacidad de fundir y combinar elementos variados y darles una unidad articulada. Para Lowenfeld (19670) es una capacidad inversa a la abstracción, la resume como la aptitud para combinar componentes para llegar a un "todo" creativo.

Estos tres factores tienen participación en el pensamiento creativo como agentes organizadores de ideas en esquemas. Recordemos que muchas innovaciones han consistido en transformar algo ya existente en otra cosa, cuya presentación y función son diferentes.

En el terreno de lo artístico, las actividades mentales implicadas en la acción creativa están vinculadas a los factores motivacionales y de carácter o temperamento del creador. Esta cuestión tiene especial relevancia y no la podemos olvidar.

Sternberg (1977) profundizó en estas actividades y planteó su teoría triárquica de la inteligencia: la inteligencia sintética, analítica y práctica. Aparecía de este modo como singularmente importante: la habilidad de ver las cosas de nuevas maneras o de modos no fijos, redefinir los problemas, estructurarlos, asignar recursos, evaluar ideas, el promover una idea y utilizar la reacción de otra. Que en la práctica, son fases procesuales esenciales para hacer un trabajo creativo:

Esta teoría triárquica plantea tres aspectos fundamentales de la inteligencia: la parte sintética de proponer ideas; la analítica de reconocerlas, estructurarlas, asignarles recursos y evaluar la calidad de las Ideas; y la práctica de saber de qué modo promocionar y reafirmar las Ideas propuestas, tomando como base las críticas que se reciben de los demás.

Subrayamos que Sternberg consideró que la inteligencia sintética es la clave de los factores sensibilidad a los problemas y flexibilidad mental. Con ello, se ayuda a ver un problema de una nueva manera, incluso a redefinirlo. Implica la "capacidad de cambiar de direcciones y utilizar otros procedimientos" y la capacidad para "identificar y distinguir lo verdaderamente bueno", de entre todo lo nuevo.

Concluimos que las actividades mentales como la abstracción, análisis y síntesis son potencialidades del pensamiento productivo que vienen caracterizados por los factores sensibilidad a los problemas, fluidez y flexibilidad. Todos ellos entrelazados contribuyen al pensamiento reflexivo y favorecen la creación porque en definitiva, reflexionar es pensar creativamente.

Como conclusión, no podemos hablar de creatividad de una manera autónoma porque esta depende de múltiples factores y está enraizada en el contexto histórico-social en el que tiene lugar.

El factor sensibilidad a los problemas es el rasgo fundamental de la creatividad entendida esta como herramienta de resolución de problemas. No obstante, también puede entenderse como (1) la capacidad de percibir la potencialidad de un problema, (2) de establecer nexos causales entre las cosas, (3) de percibir diferencias y matices, (4) de ser sensible a las necesidades, actitudes y sentimientos propios y ajenos, (5) la capacidad de entender el problema e incluso encontrar un problema, que equivale también a encontrar una idea interesante, y (6) la capacidad de crear el problema.

Aunque se postule que este factor, es el primer paso en cualquier proceso creativo, consideramos que continúa presente a lo largo del mismo, desde el momento de la concepción al de la ejecución de la obra. Por ello, una intensa sensibilidad a los problemas es un rasgo útil y necesario en todo el proceso.

El impulso, el deseo y la voluntad determinan el grado de sensibilidad a los problemas. No obstante, estos deben operar junto con los conocimientos y las experiencias acumuladas para que el artista pueda escoger su territorialidad propia. Esta, está formada por sus orientaciones axiológicas, teleológicas y profesionales en una interrelación sistémica.

La sensibilidad se enmarca en la *territorialidad* porque implica un posicionamiento frente a la realidad. En la creatividad subyace una voluntad de cambio que se halla inevitablemente ligada a las inconformidades e intenciones del creativo. Estas, a su vez, impulsan al artista a renovar los efectos estéticos, artísticos y/o temáticos elegidos por él.

Por ello, la territorialidad está siempre en función de la finalidad, de las aspiraciones y de las disconformidades, que se traducirán en problemas a diferenciar, clarificar y materializar. Aquí, el artista debe elegir y diferenciarse para posicionarse e iniciar su tarea artística, esto implica un juicio preliminar, porque, en definitiva, elige desde donde comenzará su tarea.

En el arte, la intencionalidad del artista puede condicionar la búsqueda del problema y viceversa. El individuo creativo sensible puede detectar el problema, pero en ocasiones, también puede descubrirlo reflexionando sobre sí mismo o la realidad que le rodea. En función de la intención, reflexionará y planteará los problemas. En este ámbito, no todos los problemas tienen que resolverse, porque los problemas no siempre son planteados para ser resueltos. Ponerlos de manifiesto, denunciarlos o increpar al espectador mediante usos irónicos son otras posibles alternativas.

La sensibilidad en la detección de problemas y en la formulación del problema, no implica necesariamente la definición completa y concreta del mismo. El artista, en función de la capacidad de expresar sus intenciones, formulará los problemas con mayor o menor precisión y grado de ambigüedad. Esta cuestión, no entra en contradicción con que una buena definición del problema implique ser ya parte de su solución.

La búsqueda de la solución en el arte puede ser emprendida desde la concepción o de la ejecución de la obra, de manera simultánea o en relación sucesiva -en cualquier orden y sentido-.

La sensibilidad es una capacidad que depende directamente de la mirada sensible y del gusto, educados en la experiencia natural, sensible y estética. El artista inicia la experiencia del mundo a través de los sentimientos y la concreta a través del gusto. Este último, implica la capacidad de elegir. En su búsqueda, y como resultado de la apreciación, puede plantear conceptos de carácter emocional y/o intelectual.

La creación artística se fundamenta en conceptos, más o menos conscientes, que comprenden los elementos requeridos para llevar a cabo la tarea creativa. De esta manera, la sensibilidad se amplía, se educa a través de la mirada y el gusto, porque estas son características experimentales. La apreciación es la que lleva a cabo la conceptualización, por lo que la apreciación contribuye también a enriquecer la sensibilidad.

El arte refleja la sensibilidad del artista. Acorde con la idea actual de la sensibilidad del arte, podemos afirmar que el artista detecta los problemas a partir de la realidad, pero los sitúa en el terreno de lo humano y en su modo de ver las cosas para reprocesarlos.

El hombre experimenta el mundo a través de su capacidad de percibir y de sentir. Interpreta el mundo de un modo reflexivo a través de la experiencia estética. La sensibilidad forma parte de la experiencia artística y está enlazada a la experiencia estética. La experiencia estética afecta a la sensibilidad del creador y a la del espectador. Es diversa y puede desarrollarse en una serie de etapas de carácter

emocional y/o intelectual, pudiendo conducir al individuo a estados de diversa índole: de intensa emoción, o de armoniosa contemplación, por ejemplo.

La historia del arte refleja la propia historia de la evolución de la experiencia estética y, en consecuencia, de las ideas sobre la sensibilidad.

Estas conclusiones se han extraído a partir de la tarea del artista individual, y no desde la tarea colectiva, en la que la suma de territorialidades y sensibilidades hubiera configurado un escenario más complejo que albergaría una serie de dificultades que aun siendo muy interesantes quedan fuera de las intenciones de este trabajo. Dado que el ejemplo práctico y las reflexiones aportadas que se propone en este trabajo surge a partir de lo hecho como artista individual.

3.2 | La fluidez o productividad

A partir de los presupuestos de Guilford, surgen en el campo de la psicología cognitiva numerosas pruebas para diagnosticar y estimular la productividad, como pueden ser las de Torrance (1966) basadas en criterios cuantitativos de respuesta. La multiplicidad de respuestas se convierte en criterio clave en todas estas pruebas de medición de este factor relevante de la creatividad.

La propuesta de Matussek²⁰⁵ enfrenta fluidez a rigidez, pero sin llegar en ningún caso a la dispersión. En todo caso, el creativo se aproxima al problema desde la fluidez de asociaciones y la fluidez verbal, lo que facilita los juegos del pensamiento.

Lowenfeld hace referencia a la capacidad de extraer ventajas de la situación que se está desarrollando, redefiniendo, reenfocando metas y evaluando desde cada nueva posición conseguida.

En el campo científico, la productividad se detecta tanto en la fertilidad para formular problemas significativos e hipótesis, como en la riqueza de métodos, procedimientos y enfoques para dar solución a los mismos.

En el campo artístico, el recurso a la fluidez está muy extendido y puede entenderse como la capacidad de desarrollo de múltiples propuestas de forma aporoblemática (generando nuevas formas o asociaciones con total libertad). A modo de ejemplo de fluidez puede citarse a Kandinsky. En sus obras, salta con facilidad de un

²⁰⁵ DE LA CALLE, R. (1985), cita a Matussek y Lowenfeld con respecto al rasgo de flexibilidad mental, p. 14 -15.

concepto de perspectiva a otro; trasciende las meras impresiones de los sentidos en busca de antecedentes, de consecuencias, del poli-sentido o del sentido oculto de la realidad.

Como ejemplo de productividad, entendida esta como extraordinaria fertilidad tanto en campos de acción como de ideación, ponemos el caso de las obras de Pablo Picasso (1881-1973). Otro gran ejemplo lo constituye el artista renacentista Leonardo Da Vinci (1452-1519). Diseñaba tanto artilugios bélicos como pintaba cuadros geniales. Para “*La última cena*” realizó numerosos estudios preliminares y obras acabadas hasta llegar a la definitiva. Muchos artistas estuvieron comprometidos de por vida con una producción permanente (Marín 1998).

Ponemos como ejemplo de fluidez el testimonio de un creador como Sol LeWitt²⁰⁶. Este mismo artista explicó el proceso que llevaba a cabo para realizar cada una de sus obras se fundamentaba en que: la experiencia misma de la creación es la producción de ideas que generan nuevas ideas, en que las ideas no necesariamente se conforman de un modo lógico y racional y en que no todas se cristalizan en una obra arte, por cada una que llega a ser, muchas otras variaciones o alternativas quedan en el camino, porque no son aplicables para cada caso concreto.

3.3 | La flexibilidad mental

La flexibilidad mental es una aptitud del sujeto creador que consiste en la ausencia de rigidez, en que éste sea capaz de adoptar nuevos planteamientos o de reorientarlos a lo largo del proceso. Cuando los productos del creador responden a modelos y planteamientos dispares, está desarrollando una aptitud alejada de planteamientos, estrictamente estáticos en los que se recurre a la repetición de soluciones empleadas comúnmente o a propuestas similares a lo establecido. Cuando el creador da respuestas a determinados problemas de forma diversa, sin que estas supongan contradicción alguna, está poniendo en práctica este factor.

Tanto la fluidez como la flexibilidad mental contribuyen al pensamiento productivo. El pensamiento productivo se manifiesta a través de la *actitud creadora*, fuerza dinámica de la innovación, que exige unas buenas dosis de esfuerzo y de decisión.

²⁰⁶ ALBERRO, A. y STIMSON, B. (1999). *Conceptual art: a critical anthology*, Massachussets. Massachussets Institute of Technology. “Pensamientos sobre arte conceptual de Sol LeWitt. (Trad. P. del Villar Quiñones).

Para Matussek, este rasgo posibilita que las ideas pasen de un campo a otro con frecuencia y rapidez, sin extraviarse. Lowenfeld, lo enfoca como una capacidad de adaptación a los cambios y situaciones nuevas, incluso lo identifica con la capacidad de sacar partido de imprevisto a restricciones presentadas en una situación o ambiente determinados.

Un cambio o una nueva adaptación pueden venir dados de manera lógica, pueden ser previstos o pueden aparecer de manera casual, por azar. El azar aquí hace referencia dos cuestiones. Por un lado, a las variables no controladas e imprevisibles. Por otro, también, a las circunstancias que llamamos casualidad o suerte.

Desde un punto de vista ideativo, lo imprevisto o circunstancial, el azar, en definitiva, puede ser reconducido y aprovechado con capacidad creativa y esfuerzo continuado (De la Torre 2003). Por esto, podemos considerar un elevado grado de gestión satisfactoria de lo casual como un rasgo de flexibilidad mental.

Esta última cuestión recuerda de alguna manera a las estrategias de *Problem Solving que* se centran en “pensar en otras posibilidades” o en “mirar el problema bajo una perspectiva diferente”. Con ellas, se estimula la realización de acciones enfocadas a redefinir y/o hallar usos inusuales. Podemos afirmar que estas actividades están encaminadas a potenciar tanto la fluidez como la flexibilidad mental.

Dentro del conjunto de posibilidades y “otros puntos de vista” a emplear en la resolución del problema creativo se encuentra la capacidad de *establecer relaciones remotas*. Esto es aprovechar libremente la natural capacidad relacionante que es propia de la mente humana.

R. Marín nos habla del arte de relacionar como una de las pruebas típicas, tanto para estimular la creatividad como para diagnosticarla. En concreto, la capacidad de *establecer relaciones remotas* se realiza progresivamente. Primero aparecen las vinculaciones más próximas, más usuales y triviales. Y a medida que avanza el tiempo y se agotan las respuestas banales, se buscan conexiones ocultas, distantes que conducen a soluciones sorprendentes y creativas (Marín 1998).

Numerosos investigadores han elaborado pruebas para detectar altos niveles de esta capacidad relacionante, como son los casos de J.P. Guilford, Wallach y Kogan, y Franciso Rivas.

En otro orden de cosas, Davis y Scott (1980) proponen desarrollar la capacidad de redefinición y la capacidad de organización como ejercicio en pro de la flexibilidad y la fluidez. Entienden la *capacidad de redefinición* como una muestra de flexibilidad y adaptación. Para diagnosticarlo emplean técnicas de replanteamiento de ideas, de uso

imaginativo de ideas o de utilización de referentes del pasado para nuevos propósitos. Entienden que *la capacidad de organización* consiste en obtener el máximo resultado a partir de los mínimos recursos que se tienen para trabajar en un principio. Consideran que la flexibilidad y la fluidez están enmarcadas en el seno del pensamiento divergente, que expande el alcance de las soluciones.

Esta expansión del campo de las soluciones se traduce en una multiplicidad de posibles alternativas que se presenta de manera continuada posibilitando que fluidamente se opte por unas u otras. Esto permite de por sí la profundización en la materia. Posteriormente se genera *la necesaria conexión de elementos*, ya que en todo proceso se precisa elegir críticamente, para esta *elección* se necesita libertad y "flexibilidad". Toda elección implica un juicio previo, en consecuencia se da lugar a la *reflexión* como crítica de los procesos. El resultado nos lleva a la *innovación* generando nuevas ideas o formas. Todo este proceso requiere mucha labor y tiempo, no es de respuesta inmediata.

Entre otras prácticas para el estímulo de la flexibilidad y de la fluidez mental, se encuentran la sinéctica, la lista de preguntas de Osborn, el *braimstorming*, los mapas mentales, etc., que explicaremos en los diversos apartados de este trabajo: R. Marín *Técnicas de Pensamiento creativo* (1975).

Una de las prácticas más interesantes, además de las entrevistas realizadas a los profesionales creativos, en las que se puede observar el proceso creativo y por lo tanto cómo intervienen los factores de la creatividad aquí descritos, es la sinéctica.

Gordon con su estudio "*Sinéctica*" (1953). Plantea una práctica que tiene por objetivo recopilar, en tiempo real, las experiencias y reflexiones de los grupos creativos implantados en la industria. El método es experimental y tiene su base en la observación. En resumen, la Sinéctica es un análisis en directo de los procesos que acontecen en la actividad productiva de raíz creativa.

Haremos una descripción rápida de cómo se procede al respecto. Se le pide al creador que relate lo que le está sucediendo (qué siente, piensa y hace) en el periodo de creación para luego analizar el relato. Gordon grabó sus reflexiones mientras estaba buscando la solución a un problema. Tras el análisis de las grabaciones aisló los momentos que parecían recurrentes en el proceso y que desembocaba en una innovación. Tras el estudio realizado se evidenció que los procesos creadores tienen un carácter preconsciente o subconsciente. Además, se observó que se daba lugar a que se interpretaran como algo misterioso que aparece súbitamente sin saber bien por qué. No obstante, concluyó que tras la recopilación de las ideas y reflexiones, en el momento en que afloran, dicha opacidad desaparece (Marín 1998).

3.3.1 | Contribuciones a la fluidez y Flexibilidad mental

Hemos apuntado que la fluidez y la flexibilidad mental contribuyen al pensamiento productivo, y que este se manifiesta a través de la actitud creadora. El creativo, cuando plantea los problemas y se aproxima a las respuestas, lo hace desde el grado de fluidez y flexibilidad mental que le es propio, y según una orientación personal.

Se puede hacer también contribuciones a este factor desde otros elementos generales que intervienen en la creación de la obra de arte. Nos estamos refiriendo a la imaginación, a la fantasía y a la intuición, ya que todas ellas pueden interactuar dentro de cierta organización o estructura.

Podemos afirmar que el pensamiento productivo tiene su origen en la imaginación y en la fantasía, que son gestionadas a la vez por la intuición. Esta última nos ofrece respuestas variadas, más o menos espontáneas y más o menos concretas.

A continuación expondremos cuáles son estos elementos, apuntando algunas de las definiciones que diversos autores hacen de ellos.

La imaginación

Ferraris (1999)²⁰⁷ entiende que la expresión es el mundo de la imaginación, porque manifiesta la interioridad, es decir, todo lo que tiene que ver con el sujeto. Afirma que la imaginación es un pensamiento integral librado de las censuras lógicas del racionalismo, por lo que la imaginación contribuye a crear.

McMillan (1931)²⁰⁸ considera que la imaginación contribuye a la creación porque es la precursora de deseo.

Bachelard (1985) identifica la creación con la imaginación expresada en una experiencia estética y conceptual. Considera que a la imaginación le precede una suerte de sueño reflexivo en donde *“la imaginación aparece como una necesidad de imágenes”*²⁰⁹.

²⁰⁷ FERRARIS, M. (1999). *La imaginación*. Antonio Machado, Madrid, p.14-15.

²⁰⁸ McMILLAN, M. (1931). *La educación por la imaginación*. Ed. Juan Ortiz, Madrid, p. 24-25.

²⁰⁹ BACHELARD, G. (1985). *El aire y los sueños. Ensayo sobre la imaginación del movimiento*. Fondo de Cultura Económica, México.

Mikel Dufrenne²¹⁰, considerando la existencia de un mundo irreal que es pre-real, postula que la función de la imaginación es la de preformar lo real. Afirma que como no se puede mantener toda la percepción a nivel pre-reflexivo, es necesario el paso al nivel reflexivo, siendo la imaginación la que hace que esto sea posible. Por ello, considera además que tiene una función realizante en nuestro proceso de percepción interior.

Este autor, en su reflexión, diferencia dos niveles en la imaginación que nos pueden ayudar a comprender la llegada de la representación: la imaginación trascendental y la imaginación empírica. La primera es la que prefigura y hace posible la segunda. Nos concede la posibilidad de ver, hace que haya algo. La segunda, empíricamente hace que este algo tenga sentido (porque está enriquecido de posibles) y que tenga posibilidades de integrarse en la representación del mundo. Por lo que concluye que “podemos ver con” la imaginación.

De la calle (1985), siguiendo los planteamientos de Dufrenne, nos explica cómo es su apreciación sobre el asunto: la imaginación moviliza estos saberes asimilados y convierte lo adquirido en visible para hacerlo saltar de la presencia mental a la representación. Estos saberes, no son un mero suplemento informativo que se aporta a lo percibido, existen pudiendo o no anexionarse a la representación (porque no son ni conceptos ni preceptos), ya que son el sentido mismo del objeto percibido. Este autor asevera que, este saber así integrado debe denominarse *imagen*.

La fantasía

La fantasía es definida desde la estética como una variedad de la imaginación. La fantasía trabaja con imágenes mentales de objetos irreales. Por ejemplo, la imaginación puede proporcionar al hombre un determinado tipo o idea del caballo y la fantasía nos proporciona la imagen de unicornio o del centauro. Así, la fantasía amplía los saberes de la imaginación y la imaginación hace posible lo que la fantasía le proporciona.

A Bruno Munari, su investigación le indujo a considerar la fantasía como la facultad que permite imaginar, o pensar en algo que no existe. De hecho se puede fantasear sobre cosas absurdas e imposibles. La fantasía, en sentido constructivista, puede ser confundida con la creatividad, al ser posible con ella conectar elementos aparentemente ajenos uno del otro.

²¹⁰ DUFRENNE, M. (1983). *Fenomenología de la experiencia estética. La percepción estética*. Vol. II. Fernando Torres Editor S-A. Valencia, p. 435-446, (1ª ed. 1953).

Para Steiner (2001 p.189), “la inventiva”, eso que Coleridge llamaba la «fantasía», mantiene un diálogo ininterrumpido con lo que existe psicológica y materialmente. La fantasía nos estimula a enriquecer y a explorar los límites de nuestro entorno conocido, metafóricamente lo expresa así: *“Instala ventanas a través de las cuales nos invita a contemplar un terreno nuevo, nuevas fuentes de luz. Cuenta historias mediante las que oímos la voz de nuestra identidad privada y común.”*

Para tener mucha imaginación, se tiene que tener mucha memoria, puesto que ahí es donde residen las experiencias para ser utilizadas. En este sentido, este mismo autor afirma con respecto a la fantasía, que *“la ficción se valida en virtud de la apertura y la empatía de su recepción que habita en la memoria individual y la transmisión cultural”* (Steiner 2001 p.174), puesto que es una actividad compartida.

J. Acha (1992 p.147) considera que la fantasía es un proceso complicado que en ocasiones puede ser confundido con el azar. Fantasía y ficción tienen el mismo significado para él. Para definir la fantasía se sirve de la intuición y del inconsciente: *“la fantasía inventa variantes o innovaciones y queda sujeta a la realidad por la memoria, con el objeto de que sea una creación valiosa y no superflua, mientras su intuición pone a la fantasía en contacto con realidades nuevas o desconocidas; el inconsciente la influye de lejos y espera la primera oportunidad para actuar.”*

Inscribe la fantasía prácticamente a lo largo de todo el proceso de creación artística, indicándonos cómo participa en el mismo, teniendo en cuenta su concepción de la creatividad : la creación artística constituye una dialéctica entre la concepción y la ejecución, con la esporádica intervención de la *serendipity* o habilidad para captar lo imprevisible y utilizarlo; además de la injerencia de la memoria -trasfondo teórico-, la fantasía y la reflexión:

- La fantasía es encauzada por la reflexión o el pensamiento lógico, crítico y dialéctico. Esto es indispensable para el artista creador, porque puede así seleccionar racionalmente las posibilidades indagatorias de lo fantaseado
- La fantasía constituye un proceso complicado que se puede identificar con la concepción de innovaciones valiosas. Puesto que estas nuevas soluciones están respaldadas en muchas ocasiones por el subconsciente, pueden estar determinadas por lo imprevisible de la fantasía, confundida erróneamente en muchas ocasiones con el azar.
- La fantasía también puede intervenir en el resto del proceso incluso en el momento de la ejecución manual. El artista, a través de la fantasía, es capaz de proyectar distintas alternativas o modos de ejecución manual, del mismo modo como plantea el seguimiento de nuevas experimentaciones o posibilidades formales -con sus determinados efectos sensitivos, sensoriales y mentales-. Las numerosas concreciones de la innovación artística se

suceden en calidad de soluciones a lo largo de las fases de la maduración, de autocrítica y en general, durante toda la ejecución de la obra.

La Intuición

Podemos decir que la intuición es un conocimiento interior espontáneo de carácter conectivo e integrador. Es la función básica del pensamiento creativo, el elemento que garantiza su desarrollo. Aflora desarrollándose a través de la memoria, produciendo imágenes que conectan conceptos y buscan aproximaciones asociadas a una visión general²¹¹.

Stokoe opina que la intuición se presenta siempre como una conjetura, sin utilidad inmediata. No obstante sirven de base a las decisiones cuyo fundamento no es claro para el sujeto pero que se le imponen como convicción.

Para Bartolomé Ferrando (2000) la intuición es un conocimiento sin ayuda de la razón ni de los sentidos que la expliquen. La intuición es cualitativa, no mide en absoluto nada. Se entiende como una globalidad en donde se establece una elección.

Un estudio de campo que puede ilustrar el papel de la intuición en el ejercicio del arte nos lo ofrece Del Villar (2003). Este autor plantea que el artista, aunque inicia la realización de la obra desde un estado de ánimo determinado y con unos medios concretos, parte del desorden. Por ello recurre a la intuición, caracterizada como pensamiento divergente. Así, la intuición contribuye a expandir el conocimiento de manera directa.

Para el escultor Richard Long (1945-vv) *“la intuición opera como un relámpago y cristaliza la idea”*²¹².

Por su parte, John Cage (1912-vv) puntualizó que la intuición constituye un modo de pensamiento inmediato que se manifiesta sin necesidad de estructura. Aunque tiene un carácter selectivo porque nos ayuda a elegir. Con esto, posiciona al artista en un nuevo modo de crear liberado. Donde el pensamiento y sus acciones guiados por la intuición encuentran el modo de escapar a toda voluntad de categorización, donde la intuición guía la creación (Del Villar 2003).

²¹¹ SHALLCROSS, D.J. (1998). *La Intuición*. Universidad Servicio de Publicaciones e Intercambio.

²¹² LONG, R. (1986). *Piedras*. Catálogo, Comisario BIGGS, L., Fundación para el Apoyo de la Cultura. Ministerio de Cultura, Dirección General de Bellas Artes y Archivos. The British Council. Palacio de Cristal, Parque del Retiro 28 Enero/20 Abril.

Montaner (1997) considera que la intuición de por sí no puede dar frutos. Desde una visión pragmática propone la interacción entre intuición y razón. Refiriéndose a los numerosos estudios acerca de la creatividad y los procesos de proyectación, plantea esta cuestión frente a la preponderancia del racionalismo: *“Todos ellos defienden que junto a los elementos racionales, sistemáticos y metódicos, toda actividad, tanto científica como artística, se complementa con mecanismos irracionales, de astucia, de inspiración y de azar (...) tanto un pensamiento estrictamente cartesiano y racional como una doctrina opuesta basada en la intuición de lo esencial, son falsos. Todo pensamiento debe incluir la razón y la intuición como procesos básicos y complementarios”*²¹³.

En este sentido, Ricard subraya que la naturaleza de la intuición tiene raíces socioculturales y vivenciales. Y que el hacer creativo se ejerce a dos niveles que se determinan mutuamente: el nivel reflexivo y el nivel intuitivo. Dado la independencia entre ambos planos de discernimiento los plantea de forma rotunda, citando a Kant: *“el entendimiento no puede intuir nada; los sentimientos no pueden pensar nada”*²¹⁴.

3.3.2 | Estrategias en pro de la fluidez y la flexibilidad en la creación artística

En este punto, expondremos estrategias del proceso creativo en el arte que se pueden poner en práctica para estimular estos factores.

Hemos indicado que la flexibilidad y la fluidez en el arte están enmarcadas en el ámbito del pensamiento divergente ya, que este último expande el campo de las soluciones. En el caso del arte, esta expansión de soluciones hace referencia a las múltiples posibilidades de los distintos procesos potenciales que se concretan progresivamente en un diálogo entre reflexión y acción.

En este sentido, Sol LeWitt²¹⁵ se pronunciaba con la tercera de sus propuestas conceptuales de la siguiente manera: *«los juicios ilógicos conllevan a nuevas experiencias»*. Con esto, se refería a que estas experiencias producen múltiples posibilidades de propuestas originales y, a su vez, variaciones de las mismas experiencias. Así, las variaciones en una obra creativa constituyen de nuevo en sí

²¹³ MONTANER, J.M. (1997). *La modernidad superada. Arquitectura, arte y pensamiento del s. XX*. Ed. G. Gili, Barcelona. p. 82-83; Interesante también NORBERG-SCHULZ, C. (1970) *Intenciones en arquitectura*. Ed. G. Gili, Barcelona,

²¹⁴ RICARD, A. (2000). *La aventura creativa. Las raíces del diseño*. Ed. Ariel, Barcelona, p.105.

²¹⁵ ALBERRO, A. y STIMSON, B. (1999). *Conceptual art: a critical anthology” Massachusetts*. Massachusetts Institute of Technology (*Pensamientos sobre arte conceptual de Sol LeWitt*. Traducidos por Pedro del Villar Quiñones).

mismas, otras obras potencialmente creativas que reclaman su propio desarrollo independientemente.

Esta multiplicidad de posibilidades requiere de un proceso de selección. La necesaria conexión entre elementos implica, además de una estrategia, la presencia de un clima de libertad y actúa con "flexibilidad".

A continuación, presentaremos algunas estrategias de estímulo que son útiles para alcanzar la diversidad, la flexibilidad y la fluidez, a la hora de realizar labores creativas.

Cualquiera de estas estrategias presenta, a su vez, una táctica de conexión entre los elementos involucrados en el proceso artístico. Así la clave de la estrategia es la conexión. Como apunta Gombrich *"debemos tener en cuenta que en la diversidad de la creación artística los procesos originarios se diferencian y se expanden, se transforman, evolucionan y se convierten en otros. En este sentido la metodología se hace patente, hacer el arte de otra manera es pensar de otra manera"* (2001 p.562)²¹⁶.

Inicialmente proponemos considerar como tácticas de conexión: la pausa, la consideración del error, el recurso del humor, y la ironía y el azar por cuanto tiene de intencional. El *collage*, la desfragmentación y el *decollage*, serán tratadas como estrategias combinatorias de conceptos y de la experiencia práctica. El abanico de posibilidades abarca desde la inmediatez de la intuición hasta el análisis del raciocinio.

La pausa y el error

Consideramos que existen dos estrategias de aplazamiento de la respuesta que son muy frecuentes en el proceso creativo: la pausa y el error. Desde el punto de vista metodológico, son dos tácticas derivadas de la fluidez que se tornan determinantes en el proceso creativo.

- Por un lado, la pausa es la estrategia principal de aplazamiento que evita solucionar un problema de múltiples respuestas de modo impulsivo en un momento dado.
- Por otro lado, el empleo del error se propone como procedimiento alternativo. En un proceso creativo, el fracaso nos permite incorporar otras estrategias diferentes. En la experiencia artística, la recuperación del trabajo

²¹⁶ GOMBRICH, E. (2001). *Historia del arte*. Ed. Debate, Madrid.

descalificado puede ser fundamental o simplemente necesario si queremos ser creativos²¹⁷.

El humor /la ironía

Algunos estudios indican la existencia de una especie de relación entre la capacidad creativa y el sentido del humor. El juego que acompaña al humor relaja la mente y el ánimo del individuo. Ese relajamiento, constituye la clave para iniciar procesos inconscientes sin los que no se da la creatividad (Gervilla 2003)

Se convierte así en un modo de presentar la realidad intensificando el significado de alguno de los componentes que entran en conexión. Los elementos en juego pueden ser aparentemente opuestos ente sí. A la vez, pueden crear una nueva idea o puede ser considerada independientemente de sus componentes. Al respecto, Ferrando explica que «*El humor, sonrío, destruye, seduce y provoca la creatividad (...) El humor respira, y es capaz de atacar, de invertir y de envolver*» (Ferrando 2000 p.17)²¹⁸.

Muy próxima a esta actitud estaría la *Ironía*, como una acción intencional. La ironía, trabaja con el alejamiento –oculta, separa- para destacar una idea. Ponemos como ejemplo una serie de obras en las que el humor y la ironía se reúnen en los juegos de palabras con cierta entidad polisémica, utilizados como instrumento de comunicación poética. Citamos la poesía visual de Joan Brossa con “*País*” (1988), “*Eclipse*” (1988) y de Bartolomé Ferrando. De este último transcribimos dos de sus obras: en el poema décimo cuarto de la revista nº8 “... *Escriba:/la palabra segundo/en un segundo/ la palabra minuto/ en un minuto/ la palabra hora/ en una hora...*”. También el “*Poema Sonoro: Texto Poético nº5*” (1979) “...*Escribir lo que se desee poniendo atención en el sonido que produce el lápiz o el bolígrafo al rayar el papel:...*” (Sou 2006 p.16)²¹⁹.

Otros ejemplos de otros campos o disciplinas son las siguientes: en escultura la obra de James Wines “*Site/ Ghost Parking Lot*” (1978); en fotografía la obra de Nick Stern en su serie “*Dando vida a Bansky*” (2013).

²¹⁷ BINNING, G. (1996). *Desde la nada. Sobre la creatividad de la naturaleza y del ser humano*. Galaxia Gutemberg, Barcelona.

²¹⁸ FERRANDO, B. (2000). *La mirada móvil. A favor de un arte intermedia*. SP-Universidad de Santiago de Compostela, Santiago de Compostela.

²¹⁹ SOU, J. (2006). “Convergencia entre la Poesía Experimental y el Arte Conceptual”. *Texto Poético* (en Archivo de arte Valenciano, Col. Artículos de revistas desde 1925 (ISOC). UMH.)

El Azar

Hemos aludido a que el azar es un componente que suele mediar en el proceso de descubrimiento de muchos hallazgos. Son S. Toulmin (1997) Kuhn (1987) quienes reconocieron que muchas innovaciones fundamentales han brotado de fuentes insospechadas. Decíamos que éste hace referencia a las variables no controladas, imprevisibles, circunstancias que comúnmente llamamos casualidad o suerte.

S. de la Torre nos matiza que es algo potencialmente productivo si se le presenta a la persona preparada, capacitada y constante, como de improductivo lo será para la persona no preparada. Afirma esto porque la asocia a la *capacidad de reconocer la anomalía como potencial*, a la flexibilidad creativa o *serendipia* (flexibilidad mental para cambiar de enfoques), y a una actitud de búsqueda continuada (De la Torre 2003 p.35).

En el arte, desde el punto de vista operativo, esta cuestión puede ser reconducida o aprovechada, e incluso llegar a constituir en sí el resultado final.

Un ejemplo aclaratorio de esto último puede ser Kandinsky. Por el sencillo hecho de contemplar por el dorso la belleza cromática de un cuadro atravesado por la luz, donde la forma había desaparecido. Este artista cayó en la cuenta de que otra pintura posible. Por azar, pudo mirar el problema bajo una perspectiva diferente.

Muchos artistas, recurriendo al azar, han tratado de aprovechar un objeto para otra función distinta de la propia, es algo corriente y estimulante en el arte contemporáneo (Marín 1998). En este sentido, los surrealistas y dadaístas, hicieron uso del azar como estrategia completa de creación (cadáver exquisito).

El artista puede emplear *“El azar como una elección inconsciente y como conquista de nuevos grados de conciencia mediante asociaciones provocadas”* (Marchán 1997 p.162)²²⁰. En general, se define como un método relacional que emplea relaciones imprevisibles de elementos sin lazos aparentes entre ellos.

Para comprender mejor la relación entre el azar y el arte, haremos referencia a las aportaciones de Valéry cuando observó que el azar se podía provocar, *“...para lograr un resultado azaroso basta con elegir un objeto de entre una cantidad de objetos similares. Entonces los surrealistas no producen azar aunque dedican mucha atención a lo que cae fuera de toda expectativa...”* (Bürger 1987 p.126)²²¹. Los surrealistas tratan de provocar o descubrir

²²⁰ MARCHÁN, S. (1997). *Del arte objetual al arte de concepto (1960-1974)*. Ed. Akal, Madrid.

²²¹ BÜRGER, P. (1978). *Teoría de la Vanguardia*. Península, Barcelona (1ª ed.1974).

momentos de imprevisibilidad en la vida cotidiana para el enriquecimiento de las posibilidades de las experiencias del individuo. Podemos afirmar que el azar es una categoría decisiva para la comprensión del movimiento surrealista. Esto nos conduce a ver el azar como productor de sentido objetivo, por lo que ellos se refieren al mismo como el *azar objetivo*.

Podemos observar esta cuestión tanto a través del objetualismo del *objet trouvé* como en la *“Poesía Visual (Ars Combinatoria)”* de Chema Madoz (1958-vvv), o en las esculturas objetuales surrealistas de Nancy Fouts (1945-vvv).

También tiene su expresión en los encuentros entre materiales, las acumulaciones de desperdicios naturales o industriales de Franz Eggenschwiler (1930-2000) con *“Das Schöpferherz und das tägliche Brotobjekt”*, Chema Madoz en relación a su obra *“dado y hielo”* nos aclara lo que vemos: *“mientras el dado tiene una permanencia a lo largo del tiempo, el cubito tiene una duración concreta, limitada. En ese sentido, la imagen juega con la idea de azar, de la suerte, como algo limitado; es algo que también se te escurre entre las manos, difícil de agarrar. La imagen se acerca por tanto a la idea de azar como algo resbaladizo y limitado en el tiempo”*²²².

Es por ello que el azar se puede producir a partir de la observación de la realidad, en lo percibido, o en la obra propia de arte, es decir, en lo producido. Podemos distinguir entre producción inmediata o mediada por el azar. La primera, desarrollada en los años 50 del pasado s. XX, tiene sus mejores exponentes en los artistas de los movimientos del *Action Painting* y *Tachismo*. Estos artistas renuncian a la creación intencionada en favor de la espontaneidad ciega en el manejo del material. El resultado deviene azaroso y arbitrario. Representan una protesta radical a movimientos artísticos de carácter estructuralista y programático (Bürger 1987).

Sin embargo, la producción artística mediada por el azar es fruto de un cálculo muy preciso, lo que supone una renuncia a la imaginación subjetiva. En estas obras se determina con precisión absoluta el proceso constructivo. La tecnología deviene programa, aunque el producto resultante se mantiene en el terreno de lo imprevisible. Esto quiere decir que, el *azar* se produce en la aplicación de un principio de construcción, que materializa un determinado concepto cuya cantidad/variedad de resultados son imposibles de visualizar en su totalidad.

Uno de los movimientos más relevante en el territorio español, de todos aquellos que planteaban las relaciones entre arte y ciencia, es el arte programático del grupo *“Antes del Arte”*. Destacamos la obra *“Propuesta aleatorio combinatoria”* (1968) de

²²² MADDOZ, Ch. (2014). Disponible en: <http://www.poesiadigital.es> . Entrevista de exposición Fundación Telefónica.

Ramón de Soto (1942-2014) y “*Relieves luminosos*” (1955) obras cinéticas de Eusebio Sempere.

Estos artistas reproducían fenómenos científicos en contextos artísticos, partiendo de los medios tradicionales utilizados en las artes o incorporando otros nuevos tecnológicos²²³. La experiencia de este grupo se traslada al Centro de Cálculo de la Universidad de Madrid donde se realizaron investigaciones (1968-1971) para vincular el arte con la informática.

Por último, recordando que Davis y Scott (1980) proponen desarrollar la capacidad de organización como ejercicio en pro de la flexibilidad y la fluidez. Proponemos el recurso a tres estrategias que tienen su origen en el azar:

- (1) La *reordenación*: desfragmentar para volver a fragmentar, de manera que la forma no sirva a la función (entendiendo la forma tradicionalmente). Citaremos las obras de Gordon Matta Clark (1943-1978) “*Muro de Basura*” (1975) o “*Conical Intersect*” (1975) y los trabajos del escultor Tony Cragg (1949-*vv*) con “*Stack*” (1975).
- (2) El *de-collage*: consiste en un modo de organización opuesto al collage. Las imágenes son creadas mediante manipulación de la imagen original: rasgado, cortado o eliminado. Es Wolf Vostell²²⁴ (1932-1998) quien convierte el proceso del Dé-collage en un principio fundamental de su trabajo como denotan sus obras “*Coca-Cola*” (1961) y “*Viaje de hormigón por la Alta Extremadura*” (1976)²²⁵.
- (3) El *Collage y fotomontaje*: son un modo de organización y construcción de la imagen a base de la yuxtaposición de otras imágenes o fragmentos con o sin conexión entre ellos, destacamos Josep Renau (1907-1982) con su serie “*Los diez mandamientos*” (1934), o “*Los 13 puntos de Negrín*” (1938), en “*Miss bistec de Chicago*” (1960/66) donde ironía y collage se unen en una misma producción artística, al servicio de la ideología crítica con el capitalismo.

En conclusión, la intuición, la imaginación y la fantasía son elementos fundamentales que caracterizan a la creatividad. El azar y la ironía siempre están presentes de algún modo.

²²³ PATUEL, P. (1992). “Antes del Arte. 1968-1969”. *ARS Longa* n.º3. Cuadernos de arte Editores. Universitat de València, Valencia.

²²⁴ LOZANO, B. M. (2005). *Wolf Vostell*. Editorial Nerea S.A. Serie Arte Hoy; y también LOZANO, B. M. (2008). *Wolf Vostell. Dé-collage*, Editorial Pintan Espadas, 10.

²²⁵ MUSEO VOSTELL (1976). Malpartida. Cáceres, España.

Estos factores nos ayudan a enriquecer y a explorar los límites de nuestro entorno. Configuran un modo de pensamiento integral librado de las censuras lógicas del racionalismo. Contribuyen a generar posibilidades e ideas favoreciendo relaciones inmediatas entre los conceptos.

Muchos de ellos como puede ser el caso de la intuición, nos ayudan a elegir. Es un elemento que junto con la imaginación y la fantasía potencia la fluidez y la flexibilidad mental, contribuyendo a ampliar la creatividad del individuo.

3.4 | Libertad. Relación persona-medio

“Con la libertad sueña solo el aficionado sin imaginación. El creador auténtico la desconoce en absoluto; más precisamente, cuanto más creador es tanto más la ignora”

Metzger Wolfgang 1962

El término libertad ha ido apareciendo en este trabajo generalmente asociado a los factores fundamentales analizados en lo relativo al ámbito artístico: flexibilidad, originalidad, organización y elaboración. Es fácil deducir su implicación directa en la creatividad artística. No obstante, debemos matizar esta cuestión asociándola a la capacidad de elegir y a conceptos aparentemente restrictivos como ley, disciplina y condición.

Todo acto creativo requiere de procesos selectivos a distintos niveles. Las actitudes del artista están dirigidas a la elaboración de su propia poética personal, cosa que configura el término que hemos identificado como territorialidad en el arte. Tatkiewicz, en su texto *Historia de seis ideas* (1997), se centra en el acto de crear como proceso derivado de la capacidad de elegir, pero siempre respaldado por una plena libertad en dicho mecanismo seleccionador - libertad de elegir-.

La libertad en el arte se ha difundido históricamente como una característica del artista genial. También se ha atribuido al potencial creativo, siempre considerando que se es más libre cuanto más liberado se esté de la tradición y ataduras. O incluso a su capacidad electiva -medios, fines y resultados de creación-. Sin embargo, a juicio de Otto Pächt, la libertad creadora no significa “proceder a antojo”, sino la oportunidad de ofrecer una respuesta que solo alcanza pleno sentido cuando emana de una determinada sistematización de carácter personal. Para explicar esto nos cita a M. Wolfgang: *“El genio se destaca, por una singularidad receptiva, un oído atento a las exigencias de las cosas o de las situaciones. La creación artística es para este autor un proceso dirigido desde*

*la meta, un girar alrededor de determinadas demandas, y solo se puede hablar de libertad cuando el creador realmente original se aproxima a su trabajo con reglas que halla y desarrolla a partir de sí mismo, no con reglas tradicionales o tomadas de otros -es decir, es una libertad condicionada- se convierte en el descubridor de una solución objetivamente necesaria*²²⁶.

Esto nos acerca un poco más a lo que Pareyson, en su *Estética* (1954), denomina “ley”. Este autor no puede dejar de hacer referencia a la libertad. Postula que *“el arte es creación en libertad (...) en el origen de una obra de arte hay siempre una elección libre entre «muchas posibilidades [que] se presentan iguales a simple vista, el arte debe interrogarlas para plantear la solución y probar su fecundidad”* (Pareyson 1954 p.82). El arte presupone, de este modo, una apuesta libre lejos de una simple arbitrariedad. Se trata de un riesgo que asume el artista en una «mezcla de aventura y orientación». Una orientación que apunta al concepto de “ley de formación de la obra”, donde las operaciones artísticas cobran rigor y adquieren un estatus de legalidad inexorable.

Pareyson admitirá una única ley en el arte. Consideraba que esta es la propia forma y que el artista asumirá libremente esa ley que forma la obra de arte. Par él, *“De este modo, libertad y ley son inseparables, y el artista será libre cuando libremente capte la ley de formación de la obra de arte y libremente la siga”* (Pareyson 1961 p. 136)²²⁷.

Al respecto Marín dice, *“la creación implica una tensión dialéctica entre la libertad y los valores. Crear supone un compromiso personal libre y a la vez exigencia y disciplina máxima bajo el principio del inagotable ámbito del valor”* (Marín 1998 p.66).

Desde la experiencia de lo hecho, puedo decir que he construido mi obra siempre en una tensión dialéctica ente la libertad y los valores consciente o inconscientemente asumidos. Con respecto a la obra, me he considerado más libre en la medida en que he conectado con las “leyes” de formación de la obra. Estoy de acuerdo con que la obra se hace a sí misma cuando el artista, captada su ley de formación, la asume y contribuye libremente a que la obra, llegue a serlo.

Los artistas más libres y creativos son muchas veces los más obedientes y disciplinados -a la ley de formatividad de la obra-. El proceso artístico resultará pues una síntesis de actividad creadora y crecimiento orgánico, de libertad y obediencia. En el arte se da la paradoja de que, a más libertad, más ley, más disciplina (Blanco 1998)²²⁸.

²²⁶ PÄCHT, O. (1986). *Historia del arte y metodología*. Alianza Forma Madrid (1º 1977) cita a Metzger Wolfgang, p. 116.

²²⁷ PAREYSON, L. (1961). *L'estetica e i suoi problema*. Marzorati, Milán.

²²⁸ BLANCO, P. (1998). *Hacer arte, interpreta el arte*. Tesis. S.A. EUNSA. Ediciones Universidad de Navarra. Cita a Pareyson cuando postula que paradójicamente la obra se hace a sí misma y sin embargo, la hace el artista que libremente elige su construcción.

3.5 | Originalidad.

La originalidad es un aspecto relacionado con al concepto de creatividad. En su sentido más común, la reconocemos como una aportación brillante que, por su carácter único, sorprende a todos. *“En el siglo XX las necesidades sociales e individuales de la creatividad se hacen patentes en la medida en que se busca que las creaciones sean originales e innovadoras. En donde la originalidad es una concreción de esfuerzos y de búsqueda a través de la experimentación y que «aparece en una escasa proporción en una población determinada”* Marín (1980 p.22)²²⁹.

La originalidad es el elemento más repetido como síntoma de la creatividad. En este factor se ven también implicadas la flexibilidad y la sensibilidad a los problemas porque juntos, determinan la calidad de nuestro pensamiento productivo. Este pensamiento de carácter innovador se manifiesta flexiblemente con una determinada velocidad de reacción. Para ello, necesita de una actitud creadora que actúa como fuerza dinámica de la innovación, no estando exenta de exigencias que implican gran esfuerzo y difíciles tomas de decisiones.

3.5.1 | Originalidad. Relación persona-proceso

Consideramos importante subrayar que para acceder a este modo de pensamiento implica conocimiento, entendido en su doble acepción de criterio y de sabiduría. Representa a su vez la capacidad reflexiva: saber, saber ver, tener criterio, convertir el riesgo de decidir en la sabiduría de encontrar y recomodar no solo soluciones, sino nuevos caminos que nos conduzcan a innovaciones creadoras (Gervilla 2001).

Es por esta última razón que la originalidad queda también ligada a la capacidad reflexiva que nos estimula en la apertura de la sabiduría para permitirnos tanto encontrar como recomodar nuevos caminos o soluciones.

Por su parte, Guilford²³⁰, de acuerdo con Torrance (1971) coincide en que la *originalidad* y la *elaboración* son los dos elementos clave que operan en pro de la creatividad. Establece cuatro significaciones distintas del término originalidad:

- Como algo originario, punto de partida de realidades posteriores.

²²⁹ MARÍN, R. (1980). *La creatividad*. Ed. CEAC, Barcelona.

²³⁰ GUILFORD, J.P. (1977). *La naturaleza de la inteligencia humana* Paidós, Buenos Aires. (Texto Original 1971 N. Y.)

- Como respuesta inusual, rara, con respecto a las respuestas de un grupo determinado.
- Como respuestas ingeniosas que se valoran a través de “jueces” como hace F. Barron (1976), que evalúa la ingeniosidad. Por ejemplo, también, J.P. Guilford la detecta haciendo que se pongan títulos a un relato o un texto.
- Como asociaciones lejanas o remotas. Cita el Test de Asociaciones Remotas (T.A.R.) de Mednick y el Test de Asociaciones Raras (T.A.R.) de Fco. Rivas.

En este sentido, y uniendo esta cuestión con los factores anteriormente expuestos, R. Marín considera que, la originalidad, la productividad y la flexibilidad mental - riqueza de categorías y perspectivas- son los indicadores más significativos de la creatividad. Pero matiza esta aseveración subrayando que, para ser original se debe ser flexible. Nos hace tener, en cambio, en cuenta que, para ser flexible, no es preciso ser original. Concluye, en definitiva, que la flexibilidad mental es una cualidad necesaria, pero no suficiente, para ser original.

Por su parte, De la Torre (1991 p.48)²³¹, en uno de sus once indicadores de creatividad, hace referencia directa a la originalidad: denominándola como *abreacción* o resistencia al cierre. Este indicador evalúa la tendencia inmediata que tenemos a cerrar una figura incompleta. El modo de cerrarla, más o menos alejado de lo previsible, diagnosticará el nivel de originalidad.

De entre los otros diez indicadores, la fantasía, la conectividad y el alcance imaginativo, son considerados por este autor, como vinculados directa o indirectamente a la originalidad.

- La Fantasía, la define como una impresión sensible a algo que aparece solo en la mente, algo inexistente, objetos raros, exóticos, que sobrepasan el entorno.
- La conectividad o integración creativa, Se enlaza con la síntesis, puesto que esta trata de conectar de un modo significativo elementos independientes. Toma como ejemplo los mapas conceptuales de I.D. Novack y D.B. Gowing expuestos en *Aprendiendo a aprender* (1988).
- El alcance imaginativo, puesto que la imaginación trasciende el sentido y significado que un referente nos provoca como estímulo inicial. Así, una

²³¹ DE LA TORRE, S. (1991). *Evaluación de la Creatividad*. Escuela Española. Madrid, Citado en Marín Ibáñez R. (1989).

circunferencia abierta impulsa a ver en ella un rostro, un balón, etc., sobrepasar las pistas iniciales que nos da esa circunferencia para ser completada demostraría mayor alcance imaginativo. Este factor estaría íntimamente ligado al indicador abreacción, más arriba explicado.

Hemos insistido en que, en la creatividad, subyace una voluntad de cambio que nos impulsa a renovar lo que está a nuestro alcance. Esta voluntad de cambio, incluso de ruptura, puede ser un rasgo calificativo de la originalidad. No obstante, la originalidad “a secas”, aunque comúnmente es el término más repetido en relación a la creatividad, resulta incompleto para cumplir algunos objetivos de este trabajo, por lo que debemos vincularlo a otros conceptos. Asumimos que la originalidad, además de estar estrechamente vinculada al concepto de lo nuevo debe estar asociada al término de innovación como valor.

3.5.2 | Originalidad. Relación medio-producto

La creatividad es el alimento del progreso, es el potencial generador del desarrollo científico, tecnológico y humano. Crear significa tener ideas, llevar a cabo innovaciones valiosas, enriquecer la cultura, *“la innovación es la proyección social de la creatividad”* (De la Torre 2003 p.43). La innovación representa la posibilidad de dar a conocer y hacer que la sociedad comparta las ideas del creador. Por ello podemos afirmar que la innovación socializa de este modo la creatividad.

Una interesante explicación a esta cuestión la aporta el estudio comparativo de las definiciones, facilitadas por los especialistas de la creatividad. Este estudio conduce a De la Calle a subrayar en todos ellos una característica común: la novedad y el valor que conlleva la solución novedosa. En esta línea, elige el término *innovación valiosa* como una noción inicial válida para definir la creatividad.

Continúa explicando que la asignación del valor depende del sistema regente: si la creatividad en cuanto a tal supone siempre una novedad valiosa, tanto la novedad como el valor son conceptos relacionados a un sistema, que los considera o define como tal. Por lo que la innovación será valiosa para un sistema y puede que no lo sea para otro. De esta manera, el concepto de originalidad asociado a *lo nuevo* se ve ampliado cuando lo asociamos a *lo valioso*.

La originalidad, aunque supone el nivel constitutivo de la creatividad, no puede ser nunca un valor absoluto. Por esto, De la Calle subraya que la noción misma de creatividad comporta otro elemento: el regulativo. Puesto que *“si la originalidad legitima la creatividad manteniéndose al margen de la correspondiente producción de valores, solo llega a*

proyectarse estrictamente como tal" (De la Calle 1981 p.89). La dimensión valorativa establece el nivel regulativo de la creatividad y por extensión de la originalidad. Es decir, que cuando el artista hace valoraciones sobre su trabajo, esta acción sirve a la vez de autocrítica. La valoración actúa así como factor regulador de una originalidad válida solo de por sí. Al respecto, advierte que en el arte, la obra fundamentada básicamente en la originalidad, si se mantiene al margen de la correspondiente producción de valores, no alcanza la calidad necesaria como obra. Solo alcanza uno de los niveles iniciales de la creatividad, y esto no puede ser el único fundamento.

De la Calle concluye que *todo proceso o resultado es creativo* dependiendo del grado de profundidad de *lo nuevo y valioso*. Estando este último *"determinado por el impacto de los valores más o menos aceptados y reconocidos, la gravedad de los problemas que contribuye a resolver y el grado de satisfacción que produce en un sistema social"* (De la Calle 1985 p.210).

La dimensión valorativa se desempeña en el sistema de referencia (según sus características de organización operativa), lo que determinará la "valía de lo original". Este sistema puede ser de índole particular o social. Así, mientras que la creatividad reducida al espacio de lo personal supone una evolución en los propios logros y hallazgos. Cuando la ampliamos al ámbito de lo social, será la cantidad y la calidad de las propuestas valiosas y originales producidas por el conjunto social concreto las que, inevitablemente, determinarán el nivel de exigencia para considerar creativo todo lo que se le propone.

Por todas estas razones, se debe entender la originalidad –al igual que la creatividad– como un valor relativo al sistema donde tiene lugar. Puesto que cada sistema se caracterizará por unas determinadas capacidades de apertura, evolutiva y de resistencia al cambio. Teniendo en cuenta los planteamientos de Sternberg, algo puede ser innovador (descubrimiento en un campo) pero no creativo (en el contexto global). Concluimos que la originalidad tiene grados de innovación valiosa en función a las características del sistema en donde se reconoce y acepta, y en función de cómo afecta a este sistema. Así pues, simétricamente, algo puede ser creativo (redescubrir) pero no ser una innovación (descubrimiento) dentro del mismo contexto.

3.5.3 | Originalidad en el arte

El espíritu inconformista característico del artista suele estar ligado a la voluntad de cambio, que le impulsa a renovar los efectos estéticos, artísticos y/o temáticos por él elegidos. En esta renovación radica su innovación. Como indica Marchán, incluso cabe lo imprevisible: *"La originalidad implica la innovación, representando lo específico del avance*

artístico, esto es, los nuevos modos de creación concretados en obras de arte, incorporando «lo original, lo novedoso y lo imprevisible» (Marchán 1986 p.125)²³².

La categoría de lo nuevo como necesidad histórica es el argumento central de la teoría de Adorno sobre el *arte moderno*. Esta necesidad se caracteriza por una renovación de los temas, motivos y procedimientos artísticos establecidos por el propio desarrollo del arte, así como por la negación de la tradición acrítica. En general, se produce una radical ruptura con todo lo que, hasta entonces, estaba vigente (Adorno 1970)²³³.

Al respecto, De la Calle (1985 p.89) nos recuerda que el surgimiento de las vanguardias históricas supuso el olvido de la belleza entendida en términos clásicos, porque muchos de los artistas, en su praxis, llevaron la novedad al plano de la creatividad, hasta el punto de convertirla en categoría estética. En la actualidad cuando esto sucede, en muchos casos se corre el riesgo de dar *“... paso a la mascarada de una pseudocreatividad, como valor absoluto”*.

Otto Pächt (1986)²³⁴ cita el estudio realizado por S. Freiheit que profundiza en la problemática de la creación innovadora y de la invención en el ámbito artístico. Esto planteó una crítica brutal contra el cliché de la llamada “creatividad superior”, según la cual el arte solo se logra plenamente en la invención arbitraria de un nuevo tema, de una nueva fábula o de un nuevo motivo.

Prácticamente, todo lo dicho en el apartado anterior puede ser asimilado en el ámbito artístico. El concepto de creación artística también está estrechamente vinculado a lo nuevo, como original, y al término innovación, por lo que de valioso tiene para el contexto. Hemos de indicar que a lo largo de este trabajo sustuiremos en muchas ocasiones el término originalidad por el de innovación, haciendo referencia con ello a la “creación valiosa” o a “lo que de valioso tiene lo original”.

Todas las innovaciones en el terreno del arte están ligadas al sistema artístico y a la realidad sociocultural de un país. Suelen ser imprevisibles. No obstante, una vez nacidas, pueden encontrarse vinculaciones con necesidades artísticas, culturales y sociales, y así, por ello, resultar valiosas. La creación valiosa, en muchos casos, constituye una dialéctica de la imprevisibilidad con la necesidad (B. Runin, 1976). De nuevo aparece aquí el concepto de innovación valiosa.

²³² MARCHÁN, F. S. (1994). *Del arte objetual al arte de concepto. (1960-1971) Epílogo sobre la sensibilidad «postmoderna» Antología de escritos y manifiestos*. Akal (Arte y estética), Madrid (1ª-1986).

²³³ Cit. en: BÜRGER, P. (1978) p.120: ADORNO, Th. (1970). *Educación para la mayoría de edad*. G. Kadelbach, Francfort.

²³⁴ PÄCHT, O. (1986). *Historia del arte y metodología*. Alianza Forma. Madrid, (1ª ed. 1977).

De esto se desprende que algo es original siempre en relación a un sistema. A la vez, se concluye que lo original contribuye a perpetuar el sistema en donde se desarrolla.

Seguiremos a partir de ahora las aportaciones que J. Acha nos propone con su esquema de innovaciones caracterizadas por el subsistema de referencia. La originalidad en el arte es un concepto amplio que engloba las innovaciones artísticas, estéticas, materiales/técnicas y temáticas. Todas ellas son subsistemas del arte que contribuyen a extender la existencia del sistema artístico.

Las innovaciones artísticas retroalimentan al propio sistema en el que se producen y desenvuelven. El artista se sirve de las innovaciones del contexto artístico y a su vez genera las suyas. Esto se puede observar en las diversas tendencias del panorama artístico. Al respecto, nos matiza De la Calle: *“el artista obra incluyendo aspectos novedosos, logrando experiencias inusitadas que realzan la capacidad receptiva y la renuevan o amplían, o rescatando formaciones obsoletas, mediante procedimientos recursivos inesperados, que son recontextualizadas diferentemente en un afán que termina, por ser original al viabilizar el «revival», con anhelos de recuperación”* (De la Calle 1981 p.103).

Dentro de las innovaciones artísticas, se comprenden las innovaciones técnicas y materiales de producción. Las variaciones en los recursos técnicos de la producción artística van acompañadas de cambios en las significaciones. Así, los efectos técnicos se convierten en valores artísticos porque toda manifestación artística tiene una base material. Difícilmente, el recurso a nuevas técnicas mantiene invariable el mensaje que soportaron formatos anteriores.

Las innovaciones temáticas provienen de terrenos no artísticos, ni estéticos, pero revierten en ellos. El artista bebe de fuentes variada, pero también ejerce una influencia diversa en los sistemas de articulación de la realidad científica, social y cultural.

Las innovaciones estéticas provienen de nuestra reacción sensible ante la innovación. Cuando enjuicamos estas innovaciones como artísticas, se puede alterar la trayectoria histórica del género de la obra (Acha 2002). Por ejemplo, el manifiesto futurista de Marinetti elevaba a la categoría de valor plástico la velocidad, convertida en metáfora explícita y visible del progreso de su tiempo (Krauss 2002)²³⁵.

Otro modo de innovación consistiría en renovar directamente las funciones o empleos de la obra de arte, como sucedió con *“fuente”/urinario* de Marcel Duchamp

²³⁵ KRAUSS, R. (2002). *Pasajes de la escultura moderna*. Ed. Akal, Madrid.

(1968-1968). En ella, la innovación no radicaba en el propio objeto, sino en el nuevo concepto que se le asociaba (objeto no artístico firmado por el artista y contextualizado en una galería de arte) y en cómo esta cuestión alteró el contexto de las experiencias estéticas del momento. Esto supuso un cambio de trayectoria en la percepción del objeto artístico, que todavía perdura en nuestros días.

Según estos tipos de innovación, Acha (2002) entiende dos caminos posibles desde los subsistemas del arte: o bien lograr efectos estéticos o temáticos, con consecuencias artísticas, o bien construir con efectos artísticos resultados estéticos.

Centrándose en la intencionalidad del artista, subraya que es bajo su voluntad y sus aspiraciones personales desde donde determina la naturaleza de su innovación y el grado de ruptura o de continuidad que esta representa. Sin embargo, constituyen paradójicamente los límites de su propia creación en cualquiera de sus aspectos estéticos, artísticos o temáticos.

De esta manera, el grado de ruptura en función de su intencionalidad puede conducirle a realizar obras que pueden ir de lo revolucionario a lo inadvertido. Que pueden ser inventadas o evolutivas, derivadas de la reflexión y del conocimiento de los problemas y soluciones que porta la trayectoria histórica de cada arte visual.

Esa es la razón por la que cada artista puede llegar a ser innovador de distinta forma. A modo de ejemplo, puede aludirse a distintos artistas. M. Goeritz ha sido innovador por anticiparse con sus obras al minimalismo y a la escultura transitable. Cézanne, lo fue por introducir en sus visiones del paisaje unas incipientes trazas de abstracción, convirtiendo el cuadro en un campo de fuerzas que se iba desligando de la realidad visible. Las nuevas tendencias emergentes, por lo general, poseen un elevado grado de radicalidad, atraen por sus postulados subversivos, por cumplirlos, enfrentarlos o innovarlos en cualquiera de sus aspectos.

De todo esto se desprende que, tanto la condición de innovación valiosa, como el ser consciente del grado de innovación valiosa, implican un conocimiento profundo de la realidad artística –tendencias genéricas y posibilidades estéticas artísticas y temáticas-, lo que supondrá un cierto control y un mayor alcance social y sistémico de los efectos o innovaciones que produzcan.

Otros modos de entender la originalidad, aunque impliquen matices tangenciales a este estudio, para dejar acotado el término y mantenerlo alejado de toda ambigüedad. Nos referimos a la marca del artista y su relación con la época y lugar donde se desarrolla.

La marca del artista hace referencia, por un lado, a la firma del artista, la "autoría" como indicador de valor y defensa frente a los plagios, consecuencia de la libre circulación de la obra en el mercado del arte. Y por otro lado, la impronta personal se entiende como algo que es distinguible y fácilmente identificable como propio del artista, que puede aportar o no valor al sistema cultural.

Otra cuestión es la relación espacio temporal, es decir, de la "geografía" de valores, las obras son apreciadas por su importancia local o global, actual o futura.

Para completar su análisis, Acha (2002) presenta tres clases de innovaciones en el sistema artístico que pueden traducirse en una nueva tendencia que proponga innovaciones radicales y valiosas. Estas son: las evolutivas, las homeostáticas y las epistemológicas. Pero, incide en que las innovaciones son imprevisibles a simple vista, siendo sus vínculos sociales y sistémicos complejos además de difíciles de ubicar.

Las **evolutivas** son innovaciones radicales en la medida en que son eslabones de la cadena de evolución de la trayectoria de los sistemas de las artes visuales. Pueden presentar cambios y derivaciones lógicas que el artista lleva a cabo después de conocer el sistema artístico. Valen como muestra las vanguardias históricas de principio de s.XX. Siendo fácil advertir que el cubismo es una prolongación de los presupuestos de Paul Cézanne y, a la par, sirve de base de experiencias constructivistas posteriores.

La innovación evolutiva pertenece a la historia, dados sus componentes sociales, psicológicos y materiales. La innovación que supuso la poesía del absurdo o la *vocalise* dadaísta no surgió de la nada, tuvieron que emplear, a juicio de Steiner (2001 p.267) *"marcadores heredados, más o menos públicos o convencionales, cuando tratan de sorprender las expectativas y «hacer algo nuevo». Su herencia compartida, su inteligibilidad definitiva nacen de un entorno histórico, comunitario y técnico"*.

Las innovaciones **homeostáticas** son respuestas directas debidas a los cambios ambientales. Los artistas se sirven y se hacen eco de los cambios que se producen en el medio.

Las **epistemológicas** son las innovaciones más radicales porque cambian el punto de vista con que miramos al arte. Alteran alguno/s de los conceptos básicos del arte, aquellos que la cultura occidental ha difundido por el mundo como los únicos válidos.

De entre todas estas innovaciones podemos destacar el *arte conceptual*. Enfatiza el concepto y los aspectos racionales y de fondo en la obra. Logra, pese a ello, efectos sensitivos y estéticos, que surgen del concepto. Aquí el arte no es percibido como un objeto sino que lo es como concepto. Por ejemplo, el *ready-made* de Duchamp exalta la relación objeto/contexto y la importancia de los conceptos en las artes visuales.

Otros movimientos arremeten contra la sobrevaloración del objeto. Aspiran a la búsqueda de otras categorías estéticas a través de las performances, el video y otros no-objetualismos que introdujeron la simultaneidad en la obra de arte y dirigieron sus efectos hacia otros campos sensoriales.

3.5.3.1 | Qué hace que algo sea innovador en el arte

Acha (2002) propone algunas estrategias para alcanzar un alto grado de innovación. Como respuesta a la pregunta de “qué hace que algo sea innovador en el arte” alude a tres modos de acceder a ella haciendo una sencilla analogía con los pasos evolutivos de la naturaleza, según B. Runin (1976)²³⁶:

- Repetición o continuidad de elementos de la tendencia artística mediante conocimientos, experiencias y aptitudes.
- Descubrimiento de variantes, mediante la fantasía, para ir más allá de los conocimientos propios.
- Selección reflexiva de algunas variantes, donde intervienen la fantasía o intuición cuando no son asibles por la razón.

Esto implica que el artista deberá centrarse en el conocimiento, producción y selección de variantes (Davis y Scott 1980), no solo como inserción de nuevos elementos, sino también como variantes de las constantes, incluso de las consideradas como fijas e inamovibles. Las innovaciones culturales más radicales afectan a dichas constantes o paradigmas vigentes.

De la Calle (1981), por su parte, explica esta cuestión indicando los límites entre los que se encuentra la originalidad en el arte entendiendo que la creatividad en el arte se trata de un fluir constante y dialéctico que se autoenriquece. En el límite superior se encuentra la novedad excesiva que no se comprende por personalista y en el límite inferior la obsolescencia por recurrir a resultados asimilados que ofrecen poca motivación. Entre ellos se presentan múltiples posibilidades integradoras de lo que llama *continuum creativo*, entre ellas:

- Puede incluir aspectos novedosos que amplían o renuevan la capacidad perceptiva, o bien,

²³⁶ RUNIN, B. (1976): “Der Schöperische Prozess in Evolutionäre Sicht”, en CURTIS, M. (1976). “Theorien der Künstlerischen Productivität”. Suhrkamp, Frankfurt . Op. cit. p. 220- 287.

- Rescatar soluciones obsoletas mediante procesos transformadores inesperados, que hacen que lo obsoleto se recontextualice de manera que vuelvan a ser originales en su nueva vida.

Esto nos conduce a la reflexionar sobre a la noción de progreso en el arte.

3.5.3.2 | Originalidad y progreso en el arte

Otro concepto que se desprende del estudio de la originalidad es la noción de progreso, pues todo lo original y valioso supone indudablemente un avance.

Aplicando el concepto de originalidad a la producción artística, subrayaremos que en el arte no se puede hablar de progreso como en la ciencia, sino de enriquecimiento, descubrimiento, movimiento o recursividad. También puede darse la revolución en los procesos artísticos a partir de la innovación en los materiales, técnicas, tecnologías, métodos y metodologías. Para ello, recurriremos a las aportaciones realizadas por Steiner y De la Calle.

A diferencia del arte, las teorías científicas son susceptibles de ser revisadas, corregidas y rechazadas. En el ámbito científico, el progreso no es una opción, es un imperativo. En él, se puede demostrar que el siguiente paradigma es mejor, puesto que el conocimiento científico y técnico es lineal y acumulativo.

En este sentido, la relación de la obra de arte nueva con la obra de arte anterior es más imprecisa, como ilustra este oportuno comentario de Steiner: *“el desarrollo del plexiglás, de los metales ligeros, de la simulación holográfica y de la computación permite a un arquitecto moderno concebir y realizar proyectos inimaginables para Vitrubio o Palladio.../...En este sentido, de indudable importancia, hay progreso y puede haber enriquecimiento. Pero, aun así, ¿significa esto que una casa de Frank Lloyd Wright o el centro artístico de Jean Nouvel, en Lucerna, representan un avance sobre el Partenón o la plaza pública de Siena?”* (Steiner 2001 p.257).

La categoría de progreso²³⁷, tal y como se conforma en la ciencia y en la tecnología, no concierne inmediata y directamente a las artes. Los códigos de la producción de obras de arte pueden transformarse o desaparecer desechados, para luego volver como modelos imprescindibles. En la práctica, hacemos una recepción continuada de la obra de arte, observamos frecuentemente el pasado en el presente, (como sucede

²³⁷ El desarrollo en Occidente de la comprensión geométrica de la perspectiva y la introducción de pigmentos al óleo han mejorado, enriquecido y hecho más convincente el arte. Más aún, aspecto esencial, los nuevos materiales y las nuevas técnicas -el hormigón pretensado, la soldadura de los metales- son los que posibilitan lo imaginario.

en los museos) haciendo que la duración de la obra de arte se prolongue en el tiempo sin ataduras.

Lo que sí que identifica este autor son unas *leyes de movimiento*. Los movimientos artísticos y literarios, preparan, o imponen desde el punto de vista del estilo, lo que vendrá después.

No se puede hacer un uso riguroso del término progreso en el arte, De la Calle trata de caracterizar los rasgos diferenciales de la noción de *progreso artístico*. Considera que la realidad a la que alude este término se ha infiltrado a través de la tecnología y de la ciencia en el “hecho artístico” como consecuencia de los avances que estos le han proporcionado. Afirma, por ello, que los avances de la técnica, los materiales y la ciencia han supuesto mejoras cualitativas en el arte. La fotografía, el video o el uso de la informática en la producción artística son claras muestras de cómo la recepción de una nueva tecnología, ajena en principio al arte, termina suponiendo unas revoluciones muy intensas.

Este autor, subraya que no podemos extrapolar la noción de superación lineal y progresiva al acontecer artístico. La linealidad y acumulación propias del progreso científico, que relega a la obsolescencia lo históricamente superado, no sucede en el arte. No se puede defender con seriedad, que se ha superado una etapa artística o una obra con otra de otro periodo. En el arte, cada obra puede ser revisada y enfrentada con nuevas actitudes estética, proporcionando nuevos significados

Esto es así porque los avances no anulan, en general, los anteriores paradigmas vigentes. Más bien se superponen a ellos constituyendo una mejora o refinamiento del continuum cultural. De hecho, como piensa Luis Racionero, “*en arte no hay progresos, sino propósitos .../... cada propósito genera una forma artística incomparable en el espacio y en el tiempo*”²³⁸.

Este enfoque nos aproxima más a la noción de *recursividad* asociada al concepto de crecimiento artístico que al de progreso. De la Calle, a este efecto, subraya el “*esencial carácter históricamente recursivo de los procesos artísticos, que se sintetizan y revisan continuamente, como si fueran nuevos*” (De la Calle 1981 p.67-68). En el arte, cada descubrimiento en una dirección crea una nueva dificultad en alguna otra. Muchos descubrimientos toman como punto de partida logros ya propuestos, que renacen presentando nuevas dialécticas.

²³⁸ RACIONERO, L. (2000). *El progreso decadente*. Espasa, Madrid, p.116.

No obstante, el mismo autor reconoce la intención de todo artista de ser original en sus propuestas. De ser, en definitiva, radicalmente innovador y realizar *tábula rasa*, aunque sea de manera utópica. Concluye finalmente que la recursividad no es contraria a la evolución.

En otro orden de cosas, con respecto al concepto de progreso asociado a la evolución de los procedimientos artísticos, Adorno apelaba a la relatividad histórica de la cuestión. Por ejemplo, la ruptura con la tradición de las vanguardias históricas, no impedía que artistas como Magritte recuperasen técnicas de maestros clásicos. Esto transformaba la sucesión -evolución histórica-, en una simultaneidad de los procedimientos artísticos o estilos, con resultados radicalmente distintos (Bürger 1987) por el hecho de estar formalizados con lenguajes en cierto modo ya superados.

Por su parte, Marchán destacó que la innovación en las artes plásticas, desde 1960, está claramente integrada en la estructura del sistema capitalista y viene dada por la incidencia de los modos de producción -las nuevas tecnologías, la informática, la electrónica, la cibernética, etc.- y los nuevos materiales sintéticos procedentes de la industria química. Esto transforma indefectiblemente a su vez los canales físicos tradicionales del arte y los nuevos modos de recibir la obra de arte.

También postuló que esta innovación influye en las alteraciones de la norma estética y se convierte en un factor importante de la sociología del gusto. Sabemos que la moda no es un fenómeno estético o artístico, sino económico, donde lo artístico posee una función secundaria. Puesto que la moda valora la originalidad provisional, condena irremediabilmente a la obra de arte a un rápido consumo, lo que potencia la exploración de lo nuevo, preferentemente en términos formales, pero no en cuanto a contenidos. Esto provoca una dislocación en los sistemas de validación. En una sociedad en la que las obras artísticas son consideradas como mercancía por su valor de cambio, los juicios artísticos están en gran parte supeditados a las estimaciones mercantiles. Por lo tanto, el reconocimiento y las posibilidades de éxito de un artista dependen en gran parte de su cotización (Marchán 1986).

Así, el verdadero avance del arte se sucede a partir de la concreción de la obra de arte, que no solo se basa en la ampliación de la experiencia estética o en incrementar la sensibilidad, sino que, además, conceptualiza una nueva propuesta. En este sentido, Sternberg (1977) afirma que la creatividad requiere de un saber de base para resolver los problemas de un modo innovador, así como de una actitud proactiva. Esta referencia al estilo de pensamiento es muy relevante en sus investigaciones, pero esto no será abordado en este trabajo.

Porque el individuo creativo, a fin de hacer su trabajo original, tiene que ir más allá del sistema dominante en el propio campo de acción, y para hacerlo tiene que saber cuáles son los rasgos definitorios de dicho sistema. Esta última idea es la que nos conduce a la importancia del recurso del conocimiento que desarrollaremos a continuación.

3.6 | Conocimiento. Relación persona-medio

Acabamos de apuntar a que el producto creativo, para diagnosticarse como una innovación valiosa, requiere de un saber que le conduzca más allá del sistema dominante en el propio campo. Para ello, es fundamental haber adquirido previamente conocimientos concretos de la propia disciplina y de aspectos influyentes de otros sistemas.

El conocimiento es la materia prima que emplean los procesos intelectuales. En el mundo de las ideas, es preciso conocer gran cantidad de cosas acerca del ámbito en el que uno espera ser creativo. Esto respalda la importancia que tiene el conocimiento o el saber para la creatividad desarrollado, en todo caso, con actitud crítica: *“para poner en tela de juicio los principios básicos es preciso conocerlos. La creatividad no existe en el vacío, incluso cuando consta de nociones convencionales completamente rechazadas, todavía es preciso conocer de qué nociones se trata”* (Sternberg 1977 p.22).

Recordemos el modelo componencial *4P-Structure* del desarrollado por Urban (1995)²³⁹ distingue entre los componentes cognitivos un grupo de elementos que pertenecen: (1) al conocimiento general o pensamiento base, formado entre otros por: un pensamiento crítico y evaluativo, memoria y metacognición, y (2) otros al conocimiento específico (adquisición y dominio de conocimientos y destrezas en las áreas específicas).

3.6.1 | Conocimiento

Al respecto, Sternberg (1977) diferencia dos tipos de conocimiento imprescindibles para adaptarse al entorno: el formal y el informal. El conocimiento formal abarca el

²³⁹ URBAN, K. K. (1990). "Recent trends in creativity research and theory in Western Europe". *European Journal for High Ability*, 1, pp. 99-113; URBAN, K.K. (1995) "Different models in describing, exploring, explaining and nurturing creativity in society". *European Journal for High Ability*, 6, p. 143-159.

saber de una disciplina concreta, como son las propiedades de diversos elementos, principios, usos, valores estéticos, técnicas y paradigmas generales. Da argumentos para rebatir y avanzar. Hace prevalecer las nuevas ideas por encima de las básicas o ya inventadas. A partir del mismo, se puede determinar la validez de una propuesta en un sentido universal.

El conocimiento informal es el conjunto de información proveniente del entorno en el que se opera. Es también una base ineludible para toda elaboración de productos creativos que se pretende sean novedosos y apropiados. Abarca desde el saber personal acerca de una disciplina basado en las propias experiencias y el tiempo invertido en ella, hasta datos de entrada procedentes del entorno. Este conocimiento no puede validarse en términos generales tal y como es planteado. El modo en que se emplee el mismo tiene que ver con su contexto.

Podemos relacionar este conocimiento informal con el conocimiento de tipo "intuitivo" planteado por Simonton (1988b). Formado por asociaciones de tipo comportamental y emocional, que son tan importantes como las asociaciones de carácter cognitivo.

Con respecto a la influencia del grado de conocimiento, Simonton (1984) y Sternberg afirman respectivamente, que los individuos más creativos históricamente habían recibido una educación moderada, y que un exceso de conocimiento puede conducir a la incapacidad de trascender los límites establecidos en un campo concreto, impidiendo que se alcance el suficiente grado de innovación.

Al respecto J. A. Marina²⁴⁰ expresa que la creación necesita conocimientos y hábitos. Sin asumir por ello que, con la concurrencia de ambos, se pueda alcanzar un grado suficiente de innovación artística. Para solucionar un problema en un campo dado necesitamos información sobre ese campo concreto, pero también es preciso recurrir a procedimientos generales sobre la resolución de problemas.

En un sentido similar, Ricard postula que esos conocimientos son elementos necesarios para iniciar el proceso creativo: *"una fase previa obligada de la creatividad es aquella en que se asimilan los datos o elementos básicos, necesario para un adecuado conocimiento del campo de acción, y de hecho el acto creativo se inicia en esta fase.../... Esa indagación preliminar, esa indagación analítica, facilita datos necesarios sobre la esencia el comportamiento, posibilidades... de todo lo que de alguna manera se halla implicado en esa área operativa. Así logramos penetrar en la interioridad de cada elemento afectado y vislumbrar ya las razones profundas de un posible orden global"* (Ricard 2000 p.107).

²⁴⁰ MARINA, J. A. (1994). *Teoría de la inteligencia creadora*. Anagrama, Barcelona, p. 149 (1ªed.1993).

3.6.2 | A propósito del conocimiento artístico

El objeto artístico *es significado* por naturaleza. El artista somete la diversidad de lo dado. Tiene que ordenar de algún modo para determinar en ella objetos más o menos identificables desde los que, de modo gradual, ir estableciendo relaciones con otros objetos.

El artista, a través del objeto artístico, genera conocimiento a través de la estructura (configuración significativa), el significado (contenido) y del sentido (expresión). La comprensión del sentido implica un tipo de reflexión sobre el objeto artístico que nos conduce hacia el sentimiento del sujeto creador, hacia su actitud ante el mundo. Ni la imaginación, ni el conocimiento se preguntan por el sentido. Es la reflexión misma la que aboca al artista al sentimiento (De la Calle 1985).

Según Dufrenne (1982) la comprensión de la obra de arte nos vincula con el artista, nos dice mucho de él, cosa que no sucede con los objetos industriales. Esta cuestión ya fue propuesta por Mukarovsky (1977)²⁴¹, afirmaba que podemos percibir la presencia de la personalidad del artista en la obra, no sólo por la expresión de la misma, sino como signo a través de la intención del proyecto. La intención se manifiesta en la elección del tema, la concepción del tema, las propias decisiones técnicas, la impronta sobre la materia, la perspectiva o punto de vista técnico, la ubicación o emplazamiento del espectador con respecto a la obra.

Como ya se ha indicado toda obra de arte lleva implícita un procesamiento de lo conocido, puesto que es resultado de todo un proceso reflexivo que no puede salir de la nada. Cuando valoramos el grado de conocimiento empleado o producido en una obra de arte, precisamos de un sistema de validación (discernimiento legitimado entre lo verdadero y falso) que en el arte puede ser caracterizado de una forma diferencial.

Para diagnosticar el grado de implicación del factor conocimiento, tanto en el proceso seguido por el sujeto creador como en el que realiza el colectivo receptor, seguiremos las aportaciones que Nelson Goodman recoge en su texto *Maneras de hacer mundos* (1990)²⁴². El conocimiento que importa en una obra, no es el que se refleja en su realismo representativo o descriptivo. Es, sin embargo, el propiamente artístico, el que está construido estéticamente. Se encuentra en el sentido de la

²⁴¹ MUKAROVKY, J. (1977). *La personalidad del artista. Escritos de Estética y semiótica del Arte*. Ed. G. Gili, Barcelona.

²⁴² GOODMAN, N. (1990). *Maneras de hacer mundos*. Visor La balsa de la medusa. Actual Madrid. Goodman piensa que el conocimiento no es reducible a la verdad-entendiendo verdad como lo abarcable por preposiciones-, que posee mayor alcance, que incluye aspectos y elementos distintos a la verdad (1ª ed.1978).

constitución formal y en el logro estético de la obra. Goodman aprecia el mérito de una obra de arte en la medida en que venga dado por su excelencia estética y por su contribución al conocimiento.

Nos pone como ejemplo el cuadro de las *“Señoritas de Avignon”* de Picasso. Localiza el interés en los modos de representación pictórica de lo que se ve –la construcción de la figura, del espacio, etc.- que dará lugar a la pintura cubista, más que en el tema de la escena formada por un grupo de mujeres (meretrices) realizando sus actividades de higiene personal. Picasso nos ofrece la posibilidad de aumentar el nivel de conocimiento al descubrir una nueva forma de representación.

El conocimiento es un criterio de valor en el arte. Tanto mejor es una obra cuanto más contribuye a generar mundos, cuanto más amplía la comprensión, cuanto más avanza el entendimiento, cuanto más incrementa la agudeza de la intuición, tanto del creador como del receptor. Teniendo en cuenta que el arte se apoya en el sistema cultural vigente, aparece el concepto de validez que en Goodman (1990) equivale al concepto de verdad.

Este autor engloba la distinción entre lo verdadero y lo falso en una diferenciación de rango más general entre lo válido y lo no válido. Mantiene que el conocimiento artístico puede prescindir de la verdad literal, de la verdad metafórica y de la verdad ficcional, sin que por ello pueda renunciar a la verdad artística en una dimensión más amplia.

La verdad proposicional –que describe las cosas y los hechos concretos- es irrelevante gran parte del arte contemporáneo. La verdad artística es más inclusiva que la verdad proposicional, porque las artes plásticas carecen de un determinado e inevitable lenguaje sintácticamente articulado. Desarrollan sus propios mecanismos de conocimientos, lo cual les permite, entre otros, ejemplificar propiedades, expresar sentimientos y cualidades, representa entidades, describir sucesos. Goodman lo aclara con este texto: *“... Una imagen no representativa como un cuadro de Mondrian no nos dice nada; nada denota, nada representa no es ni verdadera ni falsa, pero muestra mucho. No obstante el mostrar, al igual que el denotar o ejemplificar, es una función referencial y cabe plantear consideraciones muy similares que se aplican tanto a imágenes como a los conceptos o predicados de una teoría, a su significación y a lo que revelan, a su fuerza y su precisión a su validez”* (Goodman 1990 p.39)²⁴³.

²⁴³ Quien más decididamente ha defendido esta alternativa dentro de la estética anglosajona ha sido John Hospers, entre otros textos en: HOSPERS, J., BEGUIRISTAIN, MT. y De la CALLE, R. (1980). *Significado y verdad en el arte*. Fernando Torres, Valencia; y HOSPERS, J (1966). "Art and Reality", en S. Hook (ed.), *Art and Philosophy*, New York University Press.

Como hemos indicado, Goodman, a la hora de hablar de la verdad o validez de una obra de arte, en lugar de referirnos a si sus representaciones son verdaderas o falsas, sugiere que deberíamos hablar de la validez de las teorías, de legitimidad y de si son precisas y no erradas. También mantiene que deben tener fuerza lógica, de su consistencia y amplitud. Tienen que contar con la capacidad de información suficiente para poder organizar todo el sistema.

Debido a ello, concluye que la verdad o validez de una imagen es una cuestión de “*ajuste correcto*”. Un ajuste adecuado a aquello a lo que de una manera u otra se refiere, o a modos y maneras de organización determinados. Con esta frase lo explicita: “*Así el saber o el conocer pueden concebirse como algo más que una adquisición de creencias verdaderas y pueden ampliarse al descubrimiento y a la invención de todo tipo de nuevos ajustes*” (Goodman 1990 p.185).

Postula, en definitiva, que el conocimiento artístico penetra en la identidad de las cosas, desvela sus contrastes y semejanzas, las clasifica y las relaciona. Todo esto posibilita tener un trato más intenso con ellas. A través del conocimiento, el artista puede construir mundos, horizontes de sentido y conocimientos más amplios. Cuestión que afecta e implica al receptor, aunque de manera distinta y personalizada.

3.7 | Elaboración. Relación persona-proceso-medio

En general, para acceder a la creatividad nos tenemos que poner en acción. Elaborar información y extraer conceptos forma parte del proceso creativo.

Con la finalidad de organizar una gran cantidad de información que debe ser procesada, puede recurrirse a varias herramientas como p.ej. los esquemas y las matrices. Como se sabe, gracias a ellas se pueden establecer múltiples relaciones entre los distintos elementos. Esta herramienta ayuda a exponer todas las posibilidades de solución a los condicionantes que pesan sobre la cuestión a resolver (Marín 1998). Poniendo por caso los test de Torrance, estos evalúan especialmente la capacidad de integración de mecanismos de conceptualización. Están diseñados bajo la certeza de que un creador se caracteriza por su capacidad de superar todos los obstáculos que surgen durante la realización de una obra. Todo ha de ser previsto desde una óptica global y sistemática.

Al uso de este tipo de esquemas, puede añadirse la capacidad de síntesis de forma gráfica, como indica S. De la Torre. Marín, por su parte, considera que esta destreza no es una cualidad creativa en sí (Secadas 1982 p.258). Entiende, más bien, que la

condición básica de la creatividad es el dominio de las técnicas, de los instrumentos y del lenguaje. Y que esta habilidad es solo una condición que las hace posibles en parte.

Del Villar ha concluido que la “divergencia” es una capacidad que amplía la función y garantiza la riqueza de la creatividad, siendo, en realidad, la característica básica de la misma. La principal habilidad del realizador creativo es, a su juicio, la capacidad de otorgar significado a una idea, concepto, objeto o material. De hecho, concretamente, expresa que *“la relación entre las habilidades del realizador con las características de la creatividad determina la elaboración de métodos, cuanto más estrecha es esa relación más creativo es el realizador”* (Del Villar 2003 p. 115).

Por su parte, Matussek no considera que la elaboración sea una capacidad constitutiva del pensamiento divergente²⁴⁴, pero reconoce que sin ella no se da paso inmediato a los hechos.

3.7.1 | Estilo. “dar forma Artística” según J. Acha

Crear artísticamente es, a juicio de Stokoe: *subjetivizar la realidad*. El artista da forma a una nueva realidad, *“el producto es una estructura material, sensible, con significados múltiples, en la que el creador plasma sus imágenes del mundo (emocionadas o no) y de su relación existencial con él”* (Stokoe 1994 p.25). Es por esto que a través de la obra de arte se puede dar cuenta de la realidad social e histórica del momento en el que se produce, mediatizada, en todo caso, por los significados personales que el artista le haya atribuido.

R. De la Calle, en *Senderos entre el arte y lo sagrado* (2003)²⁴⁵, nos habla de dar forma artística. Propone tres niveles procesuales en el desarrollo de la creación artística. Estos son el saber, el saber-hacer y/o el hacer. Es en el hacer, representado originalmente por el concepto clásico de *la téchne*, donde se trataría de producir de un modo efectivo, aspirando a un adecuado cumplimiento de resultados. Es allí específicamente, donde el artista es verdaderamente productor, a través de la aplicación de sus modelos en la transformación de la materia.

²⁴⁴ BROWN, R.T. (1989) en “Creativity: What are we to Measure?”. En J. A. Glover, R. R. Ronning, & C. R. Reynolds (Eds.), *Handbook of creativity*, p. 3–32. Plenum, N.Y.: Nos indica que el modo de pensar divergente hace referencia a la generación de ideas a partir de la información dada con el acento puesto en la diversidad de nuevas ideas.

²⁴⁵ DE LA CALLE, R. (2003). *Senderos entre el arte y lo sagrado*. Institució Alfons el Magnànim, Valencia.

“Dar forma artística” constituye un complejo proceso en el que intervienen todos los niveles de la personalidad del creador, tanto los inconscientes (fantasía, sensaciones, imaginación, etc.) como los subjetivos conscientes (motivaciones, emociones, valores, conocimientos, etc.). Cómo se articulen estas actividades conscientes y no conscientes, en el proceso mental que sigue el artista, variará en cada situación en que se produce el hecho artístico.

En el arte, el sujeto es capaz de articular un estilo determinado. Este consiste principalmente en *cómo se dicen las cosas*, o se trata *el tema o contenido* al que se hace referencia. Una pintura no representativa no deja, por ello, de tener significado. Recordemos que la expresión no es lo mismo que la representación.

Los rasgos estilísticos de una obra de arte residen en una configuración múltiple que involucra tres aspectos: el contenido, la transmisión de sentimiento y la estructura de la obra. Los tres están íntimamente relacionados, como cabe esperar. Estos rasgos, en la medida en que se acentúen unos u otros, darán pie al estilo de una obra concreta (Goodman 1990)²⁴⁶.

De esto último se desprende que se puede “dar forma artística” desde los tres ámbitos, conjunta o aisladamente. Pueden intervenir todos (expresión, contenido y estructura) en alguna proporción determinada. O solo uno o dos de ellos, porque decididamente se prescinde del resto.

3.7.1.1 | “Dar forma” mediante la expresión

Desde el romanticismo, existen unas ideas generales asumidas en torno a la expresión artística como acto de afirmación personal. Muchas de ellas se refieren básicamente a la psicología de la creación y aluden a la existencia de una amplia variedad de motivaciones, actitudes y objetivos. De modo resumido, puede considerarse que existen cuatro alternativas, tal y como indica García Leal. En primer lugar, alude a un debate sobre si lo expresado es fruto del sentimiento del autor – singular y propio- o es, por el contrario, un sentimiento des-individualizado, genérico del ser humano. En segundo término, plantea la duda sobre si el artista conoce previamente lo que expresa, o si, contrariamente, lo descubre en el momento de expresarlo. En tercera posición, cuestiona que la expresión alcanzada en la obra de arte se corresponda con una vivencia del autor. Finalmente, el cuarto aspecto radica

²⁴⁶ GOODMAN, N. (1990). *Maneras de hacer mundos*. Ed. Visor, La balsa de la medusa, Madrid (1ª ed. 1978).

en evaluar la posibilidad de que la expresión sea un modo de catarsis, una manera de liberarse o alejarse de aquello que se expresa (G^a. Leal 1973 p. 68).

Todos estos cuestionamientos mantienen una coincidencia. En los cuatro casos, el significado de la obra radica en la expresión de la subjetividad del artista. En algunos de ellos, se afirma que lo sentido de modo natural se corresponde igualmente con lo expresado en el arte. El espectador percibe claramente que existe una relación entre los sentimientos del artista y la expresividad de la obra, al igual que puede percibir la presencia o ausencia de belleza (Parsons 2002 p.61)²⁴⁷.

Otra idea que se desprende de lo anterior es que la expresión puede ser entendida como la conexión entre el estado de ánimo del artista y el carácter de la obra. Lo que contaría en ese tipo de obra de arte no es la referencia al mundo exterior. Sería, en cambio, la expresión del mundo interior de su creador -de su subjetividad íntima y de las vivencias que en él se traslucen-. El estilo que imprime el artista hace singular e irreplicable su obra. Es, por lo tanto y en definitiva, la expresión de la personalidad del artista.

La vinculación de esta última cuestión con el expresionismo es también clara. Como se sabe, el expresionismo, a pesar de ser un movimiento artístico surgido en Alemania a comienzos del s. XX, da nombre también a otros movimientos, como el expresionismo abstracto americano y otras corrientes contemporáneas. Esto es factible porque la expresión del artista se considera como un elemento clave del discurso sobre el que se puede intensificar y centrar la atención. Todo tipo de expresionismo retrotrae el más puro sentido de la obra al impulso creador (G^a. Leal 1973).

Hay otros posicionamientos que atienden a la inmediatez de la expresión consciente que acompaña a muchas prácticas artísticas. Esto hace entender que las propiedades expresivas de la obra provienen de cierta naturalidad o espontaneidad de la conducta que surge durante la actividad del hacer creador, entendida como “expresión gestual natural”. Para este autor, esta muestra de espontaneidad es solo un desbordamiento o una descarga de emociones, algo meramente impulsivo, una revelación involuntaria del sentimiento o del estado de ánimo. Es la diferencia entre un acto mecánico y un acto intencional que genera conocimiento.

²⁴⁷ PARSONS, M. (2002). *Cómo entendemos el arte: una experiencia cognitivo-evolutiva de la experiencia estética*. Paidós, Barcelona.

Por otro lado, según la teoría clásica de la Expresión (T.CL.) (G^a. Leal 1973)²⁴⁸, se distingue la actividad expresiva del artista y el resultado de dicha actividad -la obra de arte-, aunque estén evidentemente entrelazados. Básicamente, se afirma que las cualidades expresivas son el patrimonio de una obra porque objetivamente están en ella. Ya no puede ser solo la objetivación del sentimiento fruto de las vivencias del autor, y buscan en otro lado la razón de que una obra de arte sea expresiva.

Una concepción general de la expresión, según Benedetto Croce (1969)²⁴⁹, la ubica entre la actividad de la creatividad y la terminación de la obra. Aparece cuando el realizador ya sabe qué hacer, cómo hacerlo y lo está, de hecho, realizando. La expresión implica el tratamiento de la representación para crear el significado artístico que será interpretado posteriormente por el espectador.

Para resumir este aspecto recurriremos a J. Acha, quien percibe tres modos básicos de referirse a la expresión artística, desde la autoexpresión, desde la representación de realidades y desde el formalismo. Estos modos representan las funciones básicas de la práctica artística: *la autoexpresión* dará forma en el plano de la expresividad, mientras que los otros dos, la constituirán en los ámbitos del *contenido* y de la *estructura*. Tras hacer mención a esta primera distinción, pasamos a exponer los matices diferenciales concretos en los distintos epígrafes.

En primer lugar *autoexpresión*²⁵⁰ es la apariencia que toma la obra de arte por causa de un testimonio de los gestos o emociones del autor. Esto último ocurre de acuerdo con lo que indican Dewey y Collingwood, para quienes la expresión es la lucidez y la inteligibilidad. Debe darse, además, intencionalmente. El creador organiza elementos y significados de acuerdo a su modo de sentir y ver²⁵¹.

²⁴⁸ GARCÍA-LEAL (1973). *Arte y conocimiento*. Nueva Visión. Buenos Aires, p.70; y GARCÍA-LEAL (1967) *Breviario de Estética*, Espasa-Calpe, Madrid; nos recomienda a COLLINGWOOD. R. C. (1978) *Los principios del arte*, ECE. México; SANTAYANA, G. (1968) *El sentido de la belleza*; DEWEY, J. (1949) *El arte como experiencia*, F.C.E., México; CARRIT, E.F. (1974) *Introducción a la Estética*. F.C.E., México.

²⁴⁹ CROCE, B. (1969). *Estética como ciencia de la expresión y la lingüística en general*. Ed. Nueva Visión, Buenos Aires.

²⁵⁰ DEWEY, J. (1949). *El arte como experiencia*, de Fondo de cultura económica, México D.F., p. 55-56 (1^o ed. 1937). No toda impulsión o actividad que se exterioriza es una expresión. La expresión implica una descarga emocional pero como elemento más no como fin. Lo interesante nos lo aporta Collingwood, lo característico de la expresión es la lucidez y la inteligibilidad; una o persona que expresa algo adquiere de ese modo conciencia de qué es lo que expresa y permite a otros tener conciencia de ello en esa persona y en ellos mismos"; R.G. Collingwood, R.G. (2009), *Los principios del arte*, p. 119. Para él y Dewey la autoexpresión debe darse intencionalmente, o al menos debe haber una acción en la que existan condiciones de cognoscibilidad y sinceridad, la autorrevelación implica la percepción, la autoexpresión alude a los estados de conciencia- sentimientos, pensamientos, actitudes, creencias etc.

²⁵¹ HEGEL, F. (1989). *Lecciones sobre la estética*. Ed. Akal, S. A. Madrid.

3.7.1.2 | “Dar forma” mediante el contenido

La obra de arte no es solo una cuestión de contenidos, sino que algunos rasgos del contenido son los que configuran la obra. No debemos preocuparnos por diferenciar entre forma y contenido porque están íntimamente ligados. Las maneras de enunciar algo, siempre, se ven influenciadas o condicionadas por aquello que se enuncia. La noción de estilo implica los rasgos característicos tanto en lo que se dice como en la manera como se dice (Goodman 1990).

Al respecto, recordemos que Stokoe (1994) apunta que el primer nivel de búsqueda en el momento expresivo (del proceso creativo) es la exploración del tema, es decir, *qué* se quiere expresar, seguido del segundo nivel que es: cómo se quiere expresar.

J. Acha nos indica que el arte ha de estar ligado a una realidad inmediata y que de entre las funciones perseguidas por el artista están, como hemos visto en el epígrafe anterior, las que satisfacen sus necesidades individuales. En relación a las funciones que satisfacen necesidades artísticas y sociales, este mismo autor, nos indica las distintas significaciones, finalidades y planos semióticos como medios para “dar forma” al contenido/función de la obra.

Considera *la representación de realidades* como práctica común que toma frecuentemente como referencia el naturalismo y otros figurativismos con el propósito de representar nuevas realidades visuales. Incluye en la elaboración del contenido y la composición de la estructura visual de la obra, todo arte al servicio de los intereses edonistas que tiene por objetivo la belleza natural o formal o bien la cultural, representables en la obra de arte.

La obra debe incorporar objetivamente lo que expresa, (1) primero, el objeto que en realidad presenta, la cosa expresiva; (2) segundo, el objeto sugerido, evocado- el pensamiento, la emoción, la imagen, evocada, el tema *“Esta obedece a motivaciones subjetivas, la expresión estética es una asociación entre el objeto artístico expresivo, y lo expresado en una asociación intrínsecamente organizada fundada en ciertas características del objeto hasta el punto que lo expresado se incorpora al objeto expresivo”* (Santayana 1999 p.151)²⁵².

Destacamos un ejemplo paradigmático del expresionismo en la figura de Kandinsky²⁵³. En su práctica artística la expresión se contrapone a la representación. La reivindicación de las formas internas comporta la exclusión de las formas naturales

²⁵² SANTAYANA, G. (1999). *El sentido de la belleza. Un esbozo de teoría estética*. Ed. Tecnos, Madrid, (original de 1968).

²⁵³ KANDINSKY, W. (1982). *De lo espiritual en el arte*. Ed. Seix Barral, Barcelona.

externas. Destaca las propiedades expresivas propias del color, puesto que, considera que el color debe liberarse de la dependencia de los objetos del mundo exterior para ser pura expresión de los impulsos psíquicos²⁵⁴. Para este artista, los nuevos medios expresivos son las formas con *contenido-fuerza*. Estas no transmiten información sobre las cosas, comunican vivencias. Por ello, podemos afirmar que una obra de Kandinsky es un estímulo, y no es una transmisión de noticias, sino de fuerzas, una muestra de la existencia del artista, “...toda forma tiene un contenido propio e intrínseco, no un contenido objetivo y de conocimiento, sino un contenido fuerza, una capacidad de actuación como estímulo psicológico” (Argan 1975 p.386)²⁵⁵.

En general, la obra de arte no se define solo por la expresión en cuanto a su representación en el sentido realista, sino que es presencia de su significado mismo. El sentido de la obra está en ella misma y no fuera de él. Es cierto que se precisa, sin embargo, de la afección al entorno, como indica De Ventós (1968 p.309) “una obra de arte, lo es, cuando transparenta la peculiar relación productiva del artista con su mundo”²⁵⁶.

3.7.1.3 | “Dar forma” mediante la estructura

Para completar el concepto general de elaboración pasamos por último a la finalidad del artista cuando “da forma” mediante la estructura.

En la práctica artística la estructuración de la obra, sea cual sea su naturaleza, es fundamental. Poniendo el caso más representativo de la obra de arte en función a su estructura, Acha, recurre al formalismo puesto que, sus representantes tratan de entender el arte desde la obra misma. Es aquí, donde radica gran parte del sentido y el valor del arte de vanguardia.

El **formalismo**, define el cuadro como el conjunto de formas y colores que lo componen, desentendiéndose de la intención que pueda revelar o del objeto que trate de representar, “Sostiene que la belleza nace de las puras combinaciones de formas y colores y no de una transposición de significados no estrictamente formales.- “...opone al idealismo subjetivo un idealismo objetivo...” (De Ventós 1968 p.243)

Consideran que el valor de la obra de arte está en sus cualidades intrínsecas de composición, estructura, modulación, ritmo, contraste, balance, textura o equilibrio de sus formas y colores. El mensaje propiamente estético de un cuadro era aquellos

²⁵⁴ HAMILTON, GH. (1980). *Pintura y escultura en Europa: 1880-1940*, Cátedra, Madrid, p.217-218.

²⁵⁵ ARGAN, G. C. (1975). *El Arte Moderno 1870-1970*. Tomo III. Ed. Fernando Torres, Valencia.

²⁵⁶ DE VENTÓS, X. (1968). *Teoría de la sensibilidad*. Ediciones Península. Barcelona.

equilibrios y estructuras formales, que el “principio de claridad y economía aconsejaban para ir a lo esencial, la pintura toma conciencia de sí misma”.

Al respecto, recordemos el segundo nivel de búsqueda del momento expresivo que Stokoe distingue en el proceso creativo es la exploración de las formas expresivas mediante las cuales el artista pueda comunicar sus temas, es decir, *cómo* se puede expresar (el primero es *qué* se quiere expresar).

La expresión también puede residir en la configuración de un lenguaje visual que deviene de la elaboración creativa de una sintaxis propia del creador (Steiner 2001). Así, el arte mismo nace de la expresión, entendida como la diversidad de creación de las nuevas posibilidades, identificándolo directamente con su composición plástica, es decir, su modo de construirse (Bozal 1999)²⁵⁷.

La *morfología de la imagen* y la *riqueza expresiva* constituye en sí el estilo creativo. Es un componente estético, consiste en el nivel de armonía entre la forma, el color y la proporción. Y la riqueza expresiva, atiende al dinamismo, al movimiento, al colorido, a los contrastes (De la Torre 2003). El lenguaje visual es, en definitiva, un importante marco conceptual de la percepción y composición en el arte, a través del cual se desarrolla y se expresa. Si bien, éste no es siempre el propósito del arte ni de los artistas, sin embargo, la presencia y ausencia de estos conceptos organizadores, construyen y constituyen el tipo de obra de arte.

Ponemos el ejemplo del expresionismo como noción dentro del arte que va más allá de un movimiento artístico concreto. El expresionismo tiene manifestaciones múltiples, en épocas clásicas permanece el equilibrio entre el sentido de expresión y el de forma, mientras que en las posclásicas las formas se desbocan y casi desaparecen los contenidos por expresar. Si nos centramos en el empleo del color, en la modernidad, el naturalismo y la belleza eran fuente de expresividad, sin embargo hoy, cobra importancia el color y los signos que construyen una nueva realidad al margen de las limitaciones de la noción de belleza. Varios artistas lo han empleado como medio para dar la ilusión de luces, movimientos y volúmenes como los abstraccionismos, con los *geometrismos*, que utilizaron el color para lograr dinamismos, o lograr luces virtuales con el *rayonismo*. Muchos otros, destacamos a Paul Cézanne como ejemplo paradigmático, explotan su dimensión constructiva para modular volúmenes (Acha 2002).

²⁵⁷ BOZAL, V. (1999). *Historias de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas*. Ed. Visor. Madrid.

Hemos indicado que, la manera en que se organiza la composición de los elementos en el espacio (espacio objeto, espacio-entorno) constituyen las cualidades expresivas de una obra. N. Goodman (1990), considera la estructura como un mecanismo de simbolización que contribuye a la expresividad. En su análisis del estilo, las propiedades compositivas o estructurales están orientadas al conocimiento, nos ayudan a profundizar y renovar nuestra visión de las cosas. Pero, no son propiedades intrínsecas de la imagen de la obra como sucede con los temas o los sentimientos, lo que se describe o representa o lo que se expresa. Para este autor, ejemplifican literalmente una obra. Nos pone un ejemplo clarificados: considerando el color gris como la etiqueta del sentimiento tristeza, el color gris en el cuadro denota inmediatamente el sentimiento. Así, el cuadro pasa a ejemplificar la tristeza, pero no es la tristeza. Concluye que toda expresión es también ejemplificación figurada o metafórica.

En el arte, los conceptos formales de equilibrio, orden y proporción, simetría-asimetría, armonía-contraste, etc., son elementos constructores que desarrollan la capacidad compositiva, Acha (2002 p.87) nos advierte en este sentido que *“en el arte es conveniente poner atención a la composición de la obra, sobre todo para ver como las formas enriquecen la semántica y la pragmática –contenidos- de la misma”*. Para argumentar esta cuestión, haremos una breve referencia a las premisas básicas de dos autores destacados en la materia como son, D. A. Dondis (1998)²⁵⁸ y Rudolf Arnheim (1999)²⁵⁹.

Según Dondis (1998 p.33), el resultado de las composiciones y estructuras ejemplifican la intencionalidad del creador porque constituyen su medio de expresión. Pone el *equilibrio* como ejemplo dador de estabilidad, de sensación de seguridad, para ser empleado como principio organizador. Su ausencia generará distintos grados de tensión, entonces, en el caso de que sea necesario atenuar dicha tensión, tendremos que iniciar acciones más o menos estabilizadoras de *nivelación* o *aguzamiento*, o recurrir a juegos de gravedad, abstracción o agrupamiento (Dondis 1998).

Podemos observar, en este sentido, las investigaciones formales de Moholy-Nagy (1895-1946) realizadas también con el empleo de distintos materiales para ampliar las posibilidades de expresión (1985 p.152)²⁶⁰. Este escultor, tuvo muy en cuenta la simetría como principio organizador. Diseñó redes espaciales a través de diagramas de tensiones cuya estrategia de ordenamiento era la repetición de elementos y la

²⁵⁸ DONDIS, D. A. (1998). *La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual*. Ed. G. Gili, Barcelona.

²⁵⁹ ARNHEIM, R. (1999). *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*, Madrid, Ed. Alianza. Edición revisada. Seguidor de la teoría de la gestalt de Ch. Ehrenfels, habla de la percepción creadora porque “todo percibir es también pensar, todo razonamiento es también intuición, toda observación es también invención”.

²⁶⁰ MOHOLY-NAGY, L. (1985). *La nueva visión. Principios básicos del Bauhaus*. Ed. Infinito, Buenos Aires.

variación de las dimensiones. Paralelamente, integra a su método la deformación y la construcción de imágenes negativas por contraste.

Por su parte, R. Arnheim (1999), plantea su teoría de la composición equilibrada, donde el “todo” asume un carácter de “necesidad” en “cada una de sus partes”, derivada de las propiedades de los materiales empleados, y de la organización/composición plástica- y basada en los factores de peso y de dirección, ya sea en la parte superior o inferior o en la parte derecha e izquierda.

Sin embargo, el concepto de equilibrio de Arnheim referido a la obra de arte, va más allá del equilibrio de los elementos visuales, incluye su relación con el contenido o significado de la obra “...una cosa es el equilibrio en los esquemas visuales, otro el equilibrio de estos con su significado...”²⁶¹. Para ello, es conveniente atender las claves interdependientes que aporta la composición total de la obra, pues todo lo que el artista incluye en su obra es relevante, así, “poco a poco la riqueza toda de la obra se revela y encaja en su sitio, y, al percibir nosotros correctamente, empieza a ocupar todas las potencias de la mente con su mensaje” (Arnheim 1999 p.32).

Además, nos plantea la “percepción creadora” como una experiencia visual dinámica hacia cualquier objeto. Una obra de arte, debe ser entendida como un conjunto equilibrado de fuerzas internas en constante interacción, como la estructura de un todo. Debemos entender la atmósfera de los colores, la dinámica de las formas sin dejar de lado lo que se transmite.

La estructura interna de la obra es fundamental en la elaboración de la misma, pero su disposición espacial también. Con respecto a la composición espacial, J. A. Marina (1993) señala que la capacidad espacial ayuda al realizador a experimentar y conceptualizar su espacio de trabajo, físico o imaginario y, además, orienta al espectador en la exploración espacial del entorno y de materiales de la obra artística, porque el receptor también construye un mundo a través de la conceptualización de la obra y del espacio. Esta cuestión tiene especial relevancia en las *instalaciones artísticas*, puesto que el modo de exponer la obra (presentar, distribuir interconectar los elementos que intervienen en la obra) puede llegar a convertirse en el eje central fundamental del proyecto artístico.

Por último, debemos señalar que en la aprehensión de la obra de arte, la intuición del espectador está ligada a la expresión de la representación misma, en donde puede localizar el significado del objeto artístico. En su reflexión frente a la obra, a través de

²⁶¹ Citado en BERMÚDEZ C. (2000). *Lo que enseña el arte, la percepción estética en Arnheim*. Colección Oberta, UV, p.26.

la expresión, trata de descubrir cómo procedió el realizador en sus estrategias, de modo que pueda visualizar y reconstruir sus acciones, contribuyendo con ello a enriquecer su experiencia estética.

Podemos concluir que la elaboración de una obra de arte implica, es una experiencia dinámica en la que, a la vez, la expresión que surge del artista, se articula con los conceptos y las ideas, conjuntamente con la estructura de la información o lo realmente materializado. El resultado estará en función de la intencionalidad del artista, los conocimientos generados con respecto al contenido o tema, los modos de organización/ estructuración y los modos de producción de los elementos colaboradores que concretan la obra.

3.7.2 | “Dar forma” fuente y repertorio según De la Calle

A este respecto, De la Calle postula que “dar forma” es una actividad transformadora que el artista realiza con el fin de construir y comunicar. Esta acción, para este autor está localizada en el subproceso poético productivo. Y surge del diálogo entre procesos no conscientes, la intencionalidad del artista, el azar y las etapas mecánicas.

La actividad creativa toma aquí decisiones con respecto a (1) al plano de la expresión: la forma y su expresión material y (2) su contenido que se concretará en unidades de contenido (tema, problemática) según una intención denotada, o connotada, mediante la concreción o la dispersión de sentido. Cualquiera de estos elementos constituyentes puede convertirse en el eje estructurador de un proyecto artístico.

De la Calle considera que el artista debe canalizar en su actividad creadora la coimplicación de los planos del contenido y de la expresión. Sin implicar una correspondencia unívoca o explícita entre la estructura sintáctica y semántica esto representaría el riesgo de salirnos de los márgenes de lo artístico.

En el proceso de conformación de la obra, el artista gesta progresivamente su obra. Parte de unas configuraciones (conjunto potencial de formas expresivas y contensivas) para establecer en ellas puntos de arranque y realizar una estructura de aquello seleccionado en una dialéctica con el conjunto de formas estructurales que se dan en una época determinada (contexto, la situación y la recepción).

Es decir, esto supone el análisis de los elementos integradores del conjunto, su adecuada selección, la toma de decisiones continuadas y una progresiva conformación

(relacionado, combinado) de las partes integrantes hacia la forma siempre organizada como un todo. (De la Calle 1981).

Tras su último análisis con respecto a la comunicación del objeto artístico, deja patente que aunque el arte pueda desempeñar ciertas funciones de información al receptor, *“su especificidad creativa le impulsa más allá de la pura y redundante esfera de la comprensibilidad comunicativa, para potenciar la capacidad original e informativa (imprevisibilidad) tanto del artista como de los destinatarios”* (De la Calle 1981 p.126).

Esta cuestión será desarrollada en el apartado del subproceso poético productivo del hecho artístico.

3.7.3 | Estrategias creativas

La estrategia creativa adoptada para enfrentarse a todo el proceso creativo es determinante. En el arte contemporáneo se pueden rastrear multitud de actitudes ante el hecho creativo.

Para exponer brevemente esta cuestión hemos seguido las aportaciones de Elías Pérez (2001) en su análisis sobre la escultura contemporánea. Considera que las estrategias creativas utilizadas, (grado de manipulación), afecta a las estrategias de ideación y descubrimiento, que direccionan el proyecto hacia una intertextualidad. Resume, sin intención de establecer límites, tres actitudes más comunes: creación, transformación y apropiación.

Estas actitudes concretas frente al hecho creativo pueden provenir de un estilo o preferencia individual, e implican procesos distintos de búsqueda de soluciones. Las exponemos rápidamente:

Creación

Hace referencia a aquella actitud heredera de la concepción clásica de la creación. En cada proyecto la ideación, la configuración formal y material de la obra parte, de la experiencia personal del artista. Las referencias, las influencias están integradas y no son identificables como sucede en el fotomontaje. Este plantea la ideación, manipulación y fabricación total del objeto. Buscará soluciones conceptuales y técnicas más adecuadas, investigará con el material, dará las instrucciones para la fabricación. La originalidad del resultado (en el sentido de ausencia explícita de referentes) es uno de los objetivos implícitos en la tarea.

Transformación

Hace referencia a la estrategia que se basa en la transformación de estructuras materiales o textuales existentes para construir una entidad diferente. La capacidad de reelaborar es fundamental en esta actitud. Primero, propondrá la búsqueda y selección del/los referente/s o parte del referente (objeto, imagen o texto), luego lo analizará para poder utilizarlo al servicio de sus fines, para ello lo modificará o lo someterá a modificaciones para dotarlos de una nueva significación.

Apropiación

Hace referencia a la estrategia que emplea el referente (objeto, texto o imagen) sin apenas manipulación de su estructura física proponiendo cambios de ubicación o funcionalidad del mismo. Aquí la capacidad asociativa tiene amplio desarrollo. En esta actitud, la cita y la copia de partes, en definitiva, la apropiación explicitada del referente son usados como intertextos alegóricos por su capacidad de significación previa a la significación final de la obra. Recordemos para esta cuestión el *collage* o el *assemblage* (ensamblage).

4 | Relación PERSONA-PROCESO-PRODUCTO

Como hemos indicado que la flexibilidad y la fluidez en el arte están enmarcadas en el pensamiento divergente, en la medida en que expanden las soluciones. En el caso concreto del arte, esta expansión de soluciones hace referencia a las múltiples posibilidades de los procesos potenciales que se concretan progresivamente en un diálogo continuo entre reflexión y acción. Esta multiplicidad de opciones requiere de un proceso de selección crítico, lo que implica conectar, valorar y emitir juicios.

La necesaria conexión de elementos implica, además de una estrategia, la presencia de la libertad y la “flexibilidad”. Cualquier táctica de conexión entre los elementos involucrados en el proceso artístico, está enmarcada en una estrategia metodológica que tiene que admitir la operación con la suficiente libertad y flexibilidad. La clave de la estrategia es la especialidad el modo de conexión.

En este sentido, recordemos que Davis y Scott (1980) propusieron desarrollar la *capacidad de organización* como ejercicio en pro de la flexibilidad y de la fluidez mediante la práctica del *collage*, del *de-collage* y del fotomontaje. Entendían que este factor sirve para diagnosticar la capacidad de extraer el máximo partido de los mínimos medios o elementos de partida.

Consideramos que es en este intervalo proyectivo y de “esfuerzo imaginativo adaptado” donde queda localizada y caracterizada la capacidad creativa.

En este apartado, hablaremos del factor organización, asociado a la capacidad proyectiva y adaptativa del individuo creativo como entidad operativa, reactiva y abierta. Analizaremos cómo se caracteriza este factor en el arte contemporáneo, entendido como un proceso proyectual. En qué fases del proceso creativo se ve implicado y de qué manera o modo participa.

Por ello, vincularemos el factor organización a la noción de proyecto, para establecer los límites de actuación del primero, siempre dentro del proceso creativo de una obra, sea esta de diseño, arte o arquitectura. Esto es así puesto que como sugiere J.A. Marina (1994) “*la función de los proyectos es descubrirnos las posibilidades reales de las cosas*”²⁶².

Se han utilizado como referencias principales la tesis del Elías Pérez *Concepto y necesidad del proyecto en la escultura contemporánea* (2001) y el libro de Abert Esteve

²⁶² MARINA, J.A. (1994). *Teoría de la inteligencia creadora*. Anagrama, Barcelona. p.152.

(2001) *Creación y proyecto* y los libros de Román de la Calle *Hecho Artístico* (1981) y *Lineamientos de estética* (1985), Juan Acha *Introducción a la creatividad artística* (2002) además de José Antonio Marina con *Teoría de la inteligencia creadora* (1993).

4.1 | Organizar y proyectar

El término “organizar”, según el DRAE, es establecer o reformar algo para lograr un fin, coordinando las personas y los medios adecuados. El factor de organización en su dimensión estructurante interviene en todo el proceso de creación de manera más o menos consciente. Comúnmente se la identifica con actuaciones concretas de tipo planificador (proyectos y programas). Pero también está implicado en las actividades de análisis y de síntesis de variables, en el desarrollo de posibilidades, en la obtención y elaboración de información gráfica -datos técnicos-, en la redefinición de memorias técnicas, en la materialización final del objeto de proyecto. En todos ellos se trata de superar los obstáculos que nos desvían del fin deseado, porque estos procesos están gobernados siempre por la consecución de objetivos y metas que, en definitiva, ayudan a definir las líneas fundamentales de actuación orientadas a resolver el problema (con más o menos precisión).

Dimensión generativa del término

Puede estar implicada en acciones y actividades localizadas en el inicio del proceso creativo, como son la identificación del problema, el proceso de recopilación de información, la ideación que responde a las necesidades del problema, en los apuntes o esbozos de la posible solución. También está implicada en los métodos y procesos de evaluación de resultados.

En todas estas fases o subprocesos se realizan acciones de selección, asociación, valoración y jerarquización de elementos, de manera más o menos consciente, lo que en cierto modo implica la organización preliminar y/o continua. Es claro que el factor organización está presente en todo el proceso creativo participando de manera diferenciada en cada uno de ellos.

La misma palabra creatividad lleva implícito cierto dinamismo. Si descomponemos la palabra creatividad en crea – acción como hicieron Lowenfeld (1970) y Gardner (1997), observamos que implica una génesis, un origen. Sabemos que no hay origen sin proyecto, o sin la concepción del mismo. Si hay un proyecto es porque hay una búsqueda o una intención de realizar algo. Porque, recordando a Marina, básicamente nos relacionamos con el medio mediante proyectos que *“transfiguran mis operaciones*

mentales, las cuales se transforman, enriquecen y amplían la realidad, convertida en campo de juego, en escenario de mi acción.../...el sujeto inteligente dirige su conducta mediante proyectos, y esto le permite acceder a una libertad creadora” (Marina 1993 p.150).

Una búsqueda significativa, como elemento precursor del principio generativo, se superpone de esta forma a la dimensión organizativa. El proyecto se sitúa en el seno del proceso creativo dinámico a dos niveles: en el origen-ideación y en el proceso-planificación de la acción creadora.

Los significados del término proyecto que aquí nos interesan son los de las dos siguientes acepciones. Por un lado, “definir un plan para la acción o ejecución de una cosa”, y por otro lado, “intención o pensamiento de realizar o ejecutar algo”. La primera nos acerca a las disciplinas donde el proyecto es el estudio de un objeto definido siguiendo unos modelos establecidos y normalizados²⁶³. En ese caso, el proyecto es solo la “definición” previa de la futura realización. Se entiende por ella el conjunto de documentos realizado por un proyectista que contiene la información necesaria para la construcción del elemento que es objeto del proyecto.

La segunda, sin embargo, es más amplia conceptualmente. Nos aproxima a teorías que analizan cómo se gestiona el pensamiento creativo en abstracto y hace hincapié en la voluntad intencional del sujeto creativo. Aquí proyectar es verse volcado a “idear” un plan y plantear los medios para ejecutar una cosa (E- Pérez 2001).

Es de acuerdo con esta última acepción que proyectar puede entenderse como “actuar mediante” o proponer proyectos. El proyecto artístico puede llegar a ser una irrealdad que se nos presenta como una información confusa y ambigua, que solamente prefigura una posibilidad, elegida de entre otras tantas. Carece del determinismo propio de otras disciplinas, ya que, como expone J.A. Marina (1993 p.172) “es aquí donde reside el lado creativo de la inteligencia, que al proponerse proyectos para enfrentarse a la resolución de problemas, escapa al determinismo de las situaciones”. De hecho, continúa indicando que “para alcanzar los objetivos que nos proponemos se utilizan todos los recursos que encontramos a nuestra disposición: imitación, combinación, extrapolación, etc. Tomamos como referencia otros proyectos y creamos uno propio, mezclando, desmontando y construyendo nuevamente”.

Por lo tanto, el proyecto funciona en estos casos como una herramienta del pensamiento creativo, porque conduce a la acción, interpreta la situación (presente),

²⁶³ PIQUER, J. (1990). *El proyecto en ingeniería y arquitectura*, CEAC, Barcelona, Esta es una acepción restringida del término que contempla una fase específica como requisito técnico para comunicación a terceros. Es el instrumento para su ejecución y el medio ineludible para la toma de decisiones. Este enfoque de modo estricto es inoperante y constreñidor para la mayoría de proyectos en escultura, aunque podremos observar como algunos enfoques se aferran a esta definición

procura estrategias de descubrimiento y busca la información necesaria (pasado, experiencia aplicada, habilidades), proponiendo la actuación y determinando el marco de evaluación de objetivos y del proceso. Supone tomar decisiones conscientes para llevar a cabo una acción. Es un acto que se produce desde el estatuto de libertad de acción, autodeterminado, que se manifiesta en el grado de superación del determinismo instintivo o mecánico (Marina 1993). Es por ello por lo que podemos decir que, a mayor libertad, mayores posibilidades presentarán nuestros proyectos, avalados en todo caso por nuestra experiencia creativa acumulada.

Sería algo similar a un planteamiento filosófico o ideológico informador que se despliega para abordar cualquier cosa, como una metodología abierta pero claramente dirigida que está lejos de una guía a priori. Edgar Morin iba más allá y planteaba que la importancia del proyecto no radicaba en un fin en sí, sino en el conjunto de procesos que se ve atravesado por unos principios organizativos consistentes en sucesión, superposición y retroalimentación de métodos y estrategias (Morin 1988)²⁶⁴.

Mientras que la primera haría referencia a la resolución de problemas proyectuales -sean de la naturaleza que sean- concretos, estando vinculada directamente al diseño industrial y la arquitectura, la segunda haría referencia al proyecto como un proceso global desde el que surge el estímulo para la acción y en donde se gestan y organizan nuestros propósitos para alcanzar los objetivos que nos proponemos, esta acepción está más próxima al campo de lo artístico.

No obstante, no son acepciones enfrentadas. Pueden servirse la una de la otra para ampliar sus posibilidades de actuación

Dimensión relacional del término

Cuando elaboramos el conocimiento o reconocimiento de los elementos que participan en una creación, estamos siendo creativos. Esto es así porque sometemos la diversidad y de alguna manera la acotamos. André Ricard incide en la necesidad de conocer a fondo cada elemento o parte para poder comprender el sistema, así nos dice *“tras la fase previa en la que se adquiere un conocimiento adecuado del campo de acción: Gran parte de lo que se requiere como punto de partida consiste en ordenar, de una determinada manera, ciertos conceptos, formas, dispositivos, materiales... Este orden solo es posible si poseemos un pleno conocimiento de cada uno de los elementos que intervendrán el conjunto”* (Ricard 2000 p.107).

²⁶⁴ MORIN, E. (1988) *El Método. El método del conocimiento*. Ed. Cátedra, Madrid.

Las acciones de organizar determinan el modo de relación entre elementos, ya sea por los principios de las ideas o ideales, por las propiedades de los materiales, por el desarrollo de las técnicas y tecnologías o por los procesos. Todas ellas forman parte del proceso creativo. De nuevo, Ricard insiste en la importancia de la estructuración *“cuando se conocen íntimamente todos los elementos que intervienen en una obra, se van perfilando ciertas ordenanzas que podrán ya dar posibles reglas y pautas para una estructura global que las acoja concertadamente”* (ídem).

Pero en ningún caso debemos entender que la creatividad solo busca solucionar problemas. Puesto que, principalmente trata de conectar y relacionar conceptos. El individuo, en el proceso de aprendizaje, almacena en su memoria lo que sucede a su alrededor, no como unidades aisladas de conocimiento, sino como parte de una rica red asociativa. De esa estructura y del tipo de asociaciones que allí se establezcan dependerá la creatividad del individuo (Sternberg 1977). De esta forma, “ser creativo” supondría utilizar el “pensamiento de manera creativa” más allá de los meros efectos productivos.

El propósito real del pensamiento creativo es enarbolar una estrategia versátil en la práctica. Esto es la definición abstracta de un método: el modo de crear particular. La obra tendrá valor artístico en la medida en que los conceptos que contiene estén interrelacionados con coherencia. El pensamiento creativo enfoca y distingue entre los múltiples conceptos e ideas que toma como substrato. Presenta grados de reconocimiento y organización sobre los diferentes elementos, con los que cuenta, antes de comenzar a manipular y construir las relaciones que los unan. Esto es, “saber diferenciar” durante todo el trabajo artístico incluso apelando a un nivel de operación inconsciente.

Una característica del pensamiento creativo es su polifuncionalidad. Con él se puede atender a distintas actividades paralelas y trabajar alternativamente en varias áreas del conocimiento. Esto le permite al sujeto creativo deslizarse de un problema a otro, y así poder dejar reposar los distintos estímulos y decisiones para evitar acciones precipitadas o automáticas, apremiadas por la necesidad de obtener cuanto antes una solución. Lo que también implica organizar de manera más o menos consciente el contexto de creación.

De la Torre alude a que existe una complementariedad constante entre el proceso creativo y el proceso proyectual como recoge Esteve. Este último, nos advierte que es erróneo identificar las fases del proyecto o proceso proyectual con las fases del pensamiento o proceso creativo. Concretamente expone que *“mientras el primero es un modelo operativo, el segundo es un análisis a posteriori de nuestro comportamiento que no siempre es transferible a un modelo actuante a priori”* y que dado el caso, *“serían procesos*

paralelos, siendo el segundo de carácter interno al creativo, frente al pretendido conscientemente" (Esteve 2001 p.117).

Esquemas de relación

Tras las investigaciones metodológicas llevadas a cabo por los principales representantes de la psicología cognitiva, el factor organización queda definitivamente encarnado en el proceso de proyectar. Aunque haciendo la reserva de que esto no sucede en abstracto, ni siguiendo una estructura lineal lógico-deductiva.

Básicamente se presentan dos modos de esquematización, según la terminología de proyectos (Deleuze 1997), que son:

- (1) por medio de estructuras verticales, arbóreas o pivotantes, más apropiadas al pensamiento creativo en el diseño y en la arquitectura,
- (2) por medio de estructuras horizontales o rizomáticas, más apropiadas al pensamiento creativo en el arte.

Aunque el modelo de tipo arbóreo, jerarquizado y con ramificaciones aisladas, se ha implantado a nivel general, actualmente hay una tendencia hacia la configuración de métodos que tratan de aproximarse a la estructura holística del proceso creativo por otras vías menos explícitas. Trataremos de ver esto a continuación (Esteve 2001).

Los esquemas de imagen rizomática²⁶⁵ presentan una serie de conexiones múltiples que permiten captar simultáneamente las relaciones de disociación y de asociación que según Vigotsky (1996) son los mecanismos clave en la configuración de la imaginación creadora. Expondremos brevemente cómo define su principio rizomático de conexión: admite una múltiple estructura de conexiones e interrelaciones funcionales que van más allá de la identificación de relaciones obvias y de una secuenciación ordenada en el tiempo. A diferencia de los árboles o de sus raíces el rizoma conecta cualquier punto, de la naturaleza que sea, con otro punto cualquiera. Progresa en varias direcciones y/o dimensiones.

Como ejemplo de este segundo tipo de esquemas, aludiremos a los sistemas o métodos para la creación utilizados habitualmente en el campo del diseño. Estos métodos son empleados más como principio generativo que como principio organizativo, sobre todo en las fases iniciales del proyecto. Muestras de ello son: los

²⁶⁵ DELEUZE, G. y GUATTARI, F. (1997). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Edita Pretextos, Valencia, p.9-32.

mapas conceptuales de Novak²⁶⁶, los diagramas de burbujas, o la *flor de loto* de Matsumura.

Un mapa conceptual establece con bastante precisión las relaciones entre los diversos ítems. Está basado en la representación gráfica de proposiciones, compuesta por conceptos -jerarquizados desde los más generales hasta los más específicos- y palabras de enlace -que determinan acciones y nexos-²⁶⁷. Están enfocados a la investigación del contexto porque acotan un tema y proporcionan claves para comprender su significado en relación al medio en el que se integran.

Los *diagramas de burbujas* y la *flor de loto* no precisan de los términos de relación (palabras de enlace). Son procedimientos muy flexibles al ser básicamente intuitivos. Estos esquemas presentan mayor operatividad porque la relación entre conceptos es imprecisa -el caso de la *flor de loto* sería lo más próximo a una generación de tipo fractal-. Operan básicamente en el punto de partida de la creación y están enfocados a la elaboración de un tema o problemática concreta.

El avance que presentan estos esquemas del segundo grupo frente a los del primero con respecto a emular los procesos que operan en el individuo creador radica en que (1) los mapas mentales orientan al individuo en diversas direcciones sobre el plano -donde están ubicados los ítems de información-, y (2) permiten aceptar el camino más largo y tortuoso como una solución posible, frente al lógico trayecto -el del camino más corto- que une dos puntos mediante una recta.

Con la flor de Loto, se pueden agregar ítems o subdiagramas en cualquier parte del plano, en torno a cualquiera de las ideas o conceptos apuntados. Continuamente puede alterarse el orden jerárquico de importancia, mientras unos ítems pasan de ser secundarios a considerarse primarios, otros, como tal, lo pueden hacer a la inversa e incluso desaparecer.

Estos métodos generativos de actitudes creativas se basan en la capacidad de la mente para asociar conceptos. Y se pueden poner en práctica, de manera significativa, porque todo individuo se inscribe en una red semántica de palabras vinculadas a un significado social y culturalmente aceptado (Boden 1994).

Estos procedimientos afines (mapas conceptuales, diagramas de burbujas, flores de loto, redes semánticas...) presentan, a su manera, la complejidad de las relaciones

²⁶⁶ NOVAK, J. GOWIN, B. (1988). *Aprendiendo a aprender*. Ediciones Martínez Roca, Barcelona.

²⁶⁷ Esto es parecido a la *teoría de grafos* o a la *geometría topológica*, por el tipo de relaciones que llegan a establecer entre las palabras. Pero esta cuestión no se analizará en este trabajo.

múltiples entre los elementos que intervienen en el proceso creativo de un proyecto, y amplían sus posibilidades de relación en base a otros ámbitos científicos, tecnológicos o metodológicos.

Se aproximan así a las propuestas de Morin. Este propuso la necesidad de un pensamiento complejo que estableciese puentes interdisciplinares y multidisciplinares como respuesta a la crisis de los modelos académicos con una estructura de saberes compartimentados y estancos²⁶⁸.

Por todo esto, estamos por la labor de entender el proyecto en el arte como una configuración rizomática de pensamiento complejo.

Dimensión Operativa. Método y metodología

Antes de comenzar esta breve exposición, es necesario matizar que ningún esquema o norma metodológica podrá explicar exactamente y con pleno alcance cómo se produce el proceso creativo. Si bien puede ser descrito por las fases y secuencias que comprende, pero solo como una cuestión académica. Como deja claro Ricard: *“las metodologías no pueden aspirar a hacer del acto creativo una operación sistematizable. Lo que metodizamos son los prolegómenos y las comprobaciones pero nunca los momentos creativos”* (Ricard 2000 p.104)

El factor organización puede ser puesto en práctica dentro de la dimensión operativa del proyecto. A la hora de dar forma o de elaborar la obra, el creador se ve obligado a prever determinadas cuestiones globales de manera sistemática y, en muchos casos, a establecer un programa para la resolución de los problemas que se plantea como objetivo a resolver. Es conveniente contar con métodos de organización flexible que nos permitan adaptarnos a las vicisitudes y gestionar todo suceso significativo convenientemente dentro de un proyecto (Esteve 2001). A este respecto podemos añadir la aseveración de Ricard consistente en que *“toda solución innovadora que pretenda haberse producido como consecuencia de la simple aplicación de un método, no será resultado solo del acertado planteamiento del método”*, de hecho tendrá que tropezarse también con la inspiración, la intuición del creador/a y el azar en el transcurso del proceso (Ricard 2000 p.103).

Para ello, el método y la metodología son convenientes puntos de partida, ya sean teóricos o abstractos, que deberán ajustarse a cada caso práctico y concreto que nos

²⁶⁸ MORIN, E. (1993). *El método. La naturaleza de la naturaleza*. Ediciones Cátedra. Madrid.

ocupe. Proponemos a continuación unas definiciones aclaratorias que emplearemos para desarrollar este punto.

Tras la proliferación de diversas técnicas para el desarrollo de la inteligencia y de la creatividad en los años 60 del s. XX, se produjo un auge de la sistematización y codificación de los procesos proyectuales, que era fruto de las investigaciones llevadas a cabo en la psicología experimental y en la ingeniería humana, iniciadas con motivo de la segunda guerra mundial. Esto supuso un avance en las técnicas y los modos de organización implicados en un proyecto.

En la actualidad, a la hora de desarrollar un proyecto, se ha producido un desplazamiento de los métodos y técnicas habituales, basados en la secuenciación lógica y lineal de las distintas actividades y subprocesos, por unas metodologías y tecnologías que dejan paso a otros criterios de organización más abstractos y menos previsibles.

Recordemos que las técnicas tradicionales surgieron del proceso de trabajo con la materia, válidas para estructura proyectos de forma concreta, a diferencia de las actuales que surgen del pensamiento abstracto. Como subraya Manzini *“la nueva materia de la que hay que partir no es tanto la fisicidad de un material dado cuanto un conjunto de posibilidades y de prestaciones, algo “posible” que emerge de lo producible mediante un sistema técnico”*²⁶⁹. La nueva naturaleza del proyecto es dinámica, extraordinariamente flexible y reconfigurable. Se presenta con forma de proceso sujeto a continuas intervenciones y cambios imprevisibles. Sus principios no se agotan en la realización del propio objeto a desarrollar, sino que son transferibles a la resolución de problemas en otros muchos proyectos.

Este es el caso de actividades relacionadas con la *simulación de procesos* que facilitan, de modo virtual, la plena identificación e interacción con el proceso productivo determinado, sin necesidad de que este sea real, lo que implica la natural pérdida del referente material tradicional (Ch. Jones 1982)²⁷⁰.

Son las definiciones a las que apunta Esteve (2001 p.107) las que hemos adoptado como válidas en este apartado. Estas nos conducen a plantear tres interrogantes fundamentales en el ámbito del proyecto general: ¿desde qué actitud filosófica abordo el proyecto? (metodología), ¿cómo abordarlo? (estrategia) y ¿cómo resolverlo? (método)

²⁶⁹ MANZINI, E. (1993). *La Materia De La Invención*. Materiales y proyectos, CEAC, Barcelona, p. 47 a 63. Interesante es al respecto MONTANER, J. M. (1997). *La modernidad superada. Arquitectura, arte y pensamiento del s. XX*. G.Gili, Barcelona.

²⁷⁰ JONES, C. (1982). *Métodos de diseño*. Ed. G. Gili, Barcelona.

Este autor considera que los procesos proyectuales pueden entenderse como métodos, y que la metodología consiste en algo más que la ciencia que estudia los métodos. Donde *“la caja negra, la caja transparente o los procesos autorregulados serían metodologías, entendidas como diferentes modos o concepciones de cómo abordar el proceso proyectual. Distingue así, como hemos avanzado, entre método, metodología y estrategia”* (Esteve 2001 p.23).

- **Método:** Hace referencia a las técnicas y habilidades que son útiles para desarrollar el pensamiento y orientar la acción o para resolver un problema. Un método no es acumulativo, pero sí que es reversible. Los métodos son complementarios de las técnicas. Se pueden aplicar a cualquier parte del proyecto, desde diversos puntos de vista, dando diferentes soluciones sin afectar al conjunto del proceso.

Servirán de ayuda a la estrategia pero siempre en relación al descubrimiento y la investigación, como advierte Morin (1988).

Se diferenciarán según su aplicación sea sobre una o varias fases del proyecto. Unos serán más adecuados para el inicio de un proyecto. Otros lo serán para su desarrollo. Y otros lo serán para su conclusión. Habrá métodos que ayuden a analizar o desglosar un problema y otros que contribuyan sintetizarlo. Finalmente con otros podremos proceder a evaluarlo. Según Esteve (2001 p.16), cada uno tiene su función:

- un método procesual formula el proyecto;
 - un método proyectual lo formaliza;
 - un método productivo lo ejecuta;
 - un método comunicativo lo distribuye y comercializa.
- **Metodología:** Hace referencia al proceso mental desde el que se aborda un problema. En ella intervienen, además del sujeto creador una serie de factores internos y externos al propio hecho proyectual.

Las metodologías son opciones ideológicas excluyentes. No son complementarias ni acumulativas, pero si reversibles. Diferirán según el tipo de proyectos, aunque también se da el caso de emplear distintas opciones metodológicas en un mismo proyecto (Esteve 2001).

Al respecto, Guy Bonsiepe la considera como una guía de carácter operativo que no implica una racionalización productiva, por lo que no debería confundirse con un

manual de reglas concretas. Así lo expresa este autor: *“las recetas constituyen “rutinas” a modo de vías preestablecidas para llegar al objetivo, añadiendo que “las rutinas” son de por sí, algo ajeno a las situaciones de carácter problemático”* (Bonsiepe 1975 p.152)²⁷¹.

- **Estrategia:** Hace referencia a la trayectoria a seguir. En palabras de Esteve (2001 p.107), se trata de *“las vías para solucionar un problema con unos métodos y desde una perspectiva metodológica determinada. Las estrategias pueden ser de carácter lógico-deductivo o de carácter holístico”*.

Desde una perspectiva sistémica, la acción es además estrategia. El término estrategia designa a un programa alterable y no predeterminado. Como indica Morin *“la estrategia permite, a partir de una decisión inicial, imaginar un cierto número de escenarios para la acción, escenarios que podrán ser modificados según las informaciones que nos lleguen en el curso de la acción y según los elementos aleatorios que sobrevendrán y perturbarán la acción”*. La estrategia lucha contra el azar y busca la información, pero, a su vez, trata de utilizarlo. De hecho este mismo autor prodigue justificando que *“el dominio de la acción es muy aleatorio, muy incierto. Nos impone una conciencia muy aguda de los elementos aleatorios, las derivas, las bifurcaciones, y nos impone la reflexión sobre la complejidad misma”* (1997 p.114)²⁷².

4.1.1 | Método y creación artística

Muchos consideran que el método, que es donde el factor organizativo tiene mayor protagonismo, es independiente de la creación por ser contrario a su naturaleza. R. Marín (1998) discrepa con los que consideran que el impulso creador se ve paralizado por la acción que cristaliza en una organización. Muchos otros creen que esta paraliza las iniciativas, la libertad y que rechaza las soluciones que no encajen en la misma. Hablar de método no es, sin embargo, privar al artista de la libertad total de expresión de su genio creador.

Marín reconoce, además un cierto nivel de creatividad en este factor. Lo hace al explicar que, si conseguimos lo deseado, podremos repetir y ampliar la experiencia, pero, si se producen fallos, reformularemos la hipótesis y variaremos las estrategias de acción. Lo resume de esta manera *“En toda planificación, proyecto o programa hay que tener en cuenta los recursos financieros, personales y materiales, el contexto en el que actuamos, el tiempo de que disponemos, las resistencias previsibles ... Llevarlos al éxito es un signo creativo en*

²⁷¹ BONSIPE, G. (1975). *Diseño Industrial, Artefacto y proyecto*. Alberto Corazón, Madrid.

²⁷² MORIN, E. (1997). *Introducción al pensamiento complejo*. Ed. Gedisa, Barcelona.

cuanto que nos lleva a resolver problemas, a establecer alguna innovación valiosa” (Marín 1998 p.47).

Semejante enfoque, aunque ya centrado en el terreno del arte, es el postulado por U. Eco en su visión de la teoría de la formatividad de Pareyson. En el proceso creativo de la obra de arte, todo elemento exterior al artista es materia formativa de la obra. Así, cualquier factor que interviene en el proceso es importante, aunque sea solo como elemento integrante del conjunto.

Buscando el origen de esta cuestión, Tartarkiewicz ²⁷³ nos recuerda la contraposición histórica entre creación y método que se ha dado a lo largo de la historia. Los siguientes pares se han considerado tradicionalmente antitéticos: ley y creatividad, reglas y libertad, destreza e imaginación.

Radica sobre dicha antinomia el origen mismo del concepto de creatividad asociado a la praxis. Se trata sin embargo de una falsa contraposición que se basa según Esteve (2001) en: (1) La aparente lógica del proceso de producción (de fabricación o de construcción), frente a la aparentemente dinámica ilógica del proceso de gestación o de concepción de una obra y (2) En la generalizada imagen del proceso creativo asociado a una espiral o fractal, frente a la imagen lineal y cíclica asociada al proceso proyectual en las ingenierías tradicionales y en los ritos o mitos religiosos, respectivamente.

Muchos profesionales, consideran en torno a cuestiones creativas que el fundamento relevante de la creatividad no está asociado necesariamente a la praxis. Hacen esto, en cambio sin dejar de postular que tanto método como creación deben estar íntimamente ligados.

Por un lado, Manzini, desde el ámbito del diseño industrial, nos define la creatividad como la “materia de la invención” que, para él, es el proyecto. Así lo expresa: *“Del conocimiento de la relación que se consigue establecer entre las ideas y la materia, toma forma el proyecto, ya en su praxis, en el sentido que va de la idea a la materia, ya en el sentido inverso, que va de la materia o la idea”*²⁷⁴. De manera que idea y materia están interrelacionadas con un doble sentido y es el conocimiento reflejado en el proyecto el que marcará el carácter de su relación.

²⁷³ TARTARKIEWICZ, W. (1996). Historia de seis ideas. Arte belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética. Ed. Tecnos Madrid, p. 278-300.

²⁷⁴ Cfr. en: nota 269.

Por otro lado, si atendemos al esquema general del hecho artístico propuesto por De la Calle, (1981), cuando este hace referencia a la creatividad, nos presentará la poiesis como el fundamento creativo principal y no al hacer *-facere-*. Promete una clara distinción entre la obra como resultado objetual -de herencia clásica- y la obra como proceso creativo a lo largo del cual la obra *"llega a ser lo que es"*. Es ahí donde el proyecto está ya completamente incorporado.

Esta concepción de la creatividad en el arte, *la poiética*, se aleja totalmente de la consideración del artista como genio y de toda la mística de la inspiración que le rodea. Se centra en la relación dinámica entre los subprocesos que configuran el proceso global que define el "hecho artístico" desde la "obra en gestación" y su producción (objeto artístico) a la consumación de la obra y comunicación (objeto estético).

4.1.1.1 | Organización en el proceso creativo. ¿Dónde se ubica?

Queda abierto entonces el debate en torno al momento en el que se ubica el proyecto dentro del proceso creativo de una obra. Los dos momentos principales son: *el momento de "pensar" la idea -el proyecto creativo-* y (2) *el momento de "hacer" la ejecución -el proyecto constructivo-*.

Se nos presentan dos posturas que enfrentan estos dos momentos. Una niega la materialización de la obra como parte fundamental del proyecto. La otra, la considera consustancial a la creación, por ser momentos interdependientes e inseparables (E-Pérez 2001).

La primera, más generalizada, es la que sitúa el proyecto después del problema y antepuesto a la materialización de la obra. Recordemos lo indicado al inicio de este apartado: el proyecto comúnmente se identifica con actuaciones concretas; planificaciones, proyectos y programas; está implicado en actividades de análisis y de síntesis de variables; incorpora información gráfica -planos y datos técnicos- y memorias técnicas.

Se centra en la formalización de la solución mediante el despliegue o la disposición de los medios adecuados a la elaboración de la idea. Comparte este enfoque, por ejemplo el diseñador industrial André Ricard (2000),²⁷⁵ quien no reconoce el proceso de materialización o ejecución como parte fundamental del proyecto. La realidad de la idea se materializa en el proyecto, no en la objetualización o construcción final se

²⁷⁵ RICARD, A. (2000). *La aventura creativa. Las raíces del diseño*. Ed. Ariel. Barcelona.

considera la materialización de la obra como una mera aproximación a lo que ha proyectado el creativo previamente.

Esta postura es propia de los procesos industriales y arquitectónicos. No obstante, si lo llevamos al terreno de lo artístico, haría referencia a proyectos artísticos que se materializan a través de procesos productivos impersonales, similares a los industriales, donde el ejecutante no es el autor, y en el que para crear o controlar su creación se asumen las necesidades de la ejecución en el proyecto (Dufrenne 1982)²⁷⁶.

Podría hacerse referencia a proyectos artísticos dentro de la corriente del arte conceptual, entendido este como un “arte de proyecto”, en el que la “idea” es la obra en sí y por el que se niega o se prescinde de la fase de materialización. Los dos modelos de proyecto artístico son visiones concretas del proceso de creación de la obra artística.

La segunda postura puede ser analizada bajo la óptica de las aportaciones de Dufrenne (1982), planteadas estrictamente para el terreno de la creación artística. Este autor considera que la materialización de la obra de arte es la única oportunidad de visualizar la idea proyectada por el artista, por lo que es consustancial al proyecto de la creación artística. Aunque distingue la *realidad del proyecto*, entendida como planificación o bosquejo (el descubrimiento intelectual- deseo y voluntad de la obra), de la *formalización del proyecto* (hacer-ejecutar- poder ver), no limita sus posibilidades de interacción mutua.

Esta postura hace referencia a un determinado tipo de proyectos artísticos. Alude al arte ejecutado por el autor, en el que creación y ejecución son una misma cosa, en aquel en el que la ejecución es la mayor fuente de inspiración y el mejor medio de control –de difícil transcripción-. Como él mismo indica “*la obra se hace haciendo y tiene la apariencia de la idea proyectada más los arrepentimientos y vacilaciones del proceso*” (Dufrenne 1982 p.70). Continúa aclarando que “*ejecutar y crear aquí es lo mismo, proceso que va desde el boceto a la obra pasando por sucesivos retoques y revisiones. Donde el artista es artista por sus actos*” (ídem. p.73). A modo de ilustración, podemos referirnos a la *Action Painting* o a las reivindicaciones de la creatividad categórica -explícita-, mediante la acción que implica la participación del espectador.

Hemos de subrayar una limitación que siempre está patente. En el terreno del arte, el artista hace (materializa) lo que puede (aproximación) y no lo que quiere (lo que proyecta). Puesto que lo que quiere está muchas veces en el límite de lo posible y, es

²⁷⁶ DUFRENNE, M. (1982). Fenomenología de la experiencia estética, vol. I. El objeto estético. Fernando Torres Editor, Valencia.

difícilmente materializable. Por ello, tiene sentido decir que la realidad de la idea se materializa en el proyecto y no en el objeto.

Esta cuestión nos obliga a distinguir entre ambas: *la realidad de la idea y la realidad del proyecto artístico*. Ya hemos definido que el proyecto encarna la realidad de la idea, pero también puede llegar a representar la realidad de un *proyecto artístico* más amplio. Cómo entendamos esto revelará qué posición adoptamos frente al concepto de obra de arte.

Coincidiendo con Esteve, entendemos el arte como una actividad artística inmersa en una dialéctica entre proyecto y materia. Y a la vez, nos alineamos con el concepto que Eco expone a partir de la teoría de la formatividad de Pareyson, en el que la “materia” hace referencia a toda la realidad desde/sobre la que trabaja el artista. En ella se inscriben tanto la propia y personal realidad como otras cuestiones técnicas y de gestión, o asociadas al montaje o exposición de cualquier “objeto artístico”.

La noción de proyecto se significa en la realidad del proceso creativo en el arte, más allá de la realidad de la idea. Los factores que inciden en la formatividad de una obra concreta constituirán la realidad del proyecto artístico, en sí. Por ello, la noción de proyecto abarcará aspectos determinados tanto que la intención del artista como de una situación espacio-temporal específica.

Proponemos considerar que este enfoque es el que mejor hace referencia a los modos creación artística contemporánea. Se entiende más como *proyecto artístico* que como materialización de una obra de arte. En donde la realidad del proyecto artístico se desenvuelve a través de una negociación múltiple arbitrada por la intención, la sensibilidad, los procesos, el material, la técnica, las construcciones y el entorno. Todo ello en una indisociable dinámica de continuidad.

De esto se desprende que la noción de proyecto en el *proceso creativo artístico* se amplía. No queda relegada a la fase de formalización de la idea, sino que se distiende a cualquier fase formativa de la obra de arte y en cada una de ellas interviene de manera específica. Constituye el espacio conceptual en el que la obra de arte pasa a ser *proyecto artístico*. En él se entrelazan el proyecto creativo y el proyecto constructivo en una dinámica no lineal.

Debemos destacar que, en un proyecto artístico, de manera similar a lo que ocurre en el diseño, la tarea proyectiva corresponde a un enfoque que debe ser operativo, utilizable como herramienta fundamental para el descubrimiento o la documentación de un proceso creativo en general, bien sea como planificación del trabajo personal o grupal, o bien como plan de ejecución, materialización, exhibición y documentación de la obra.

La organización en la fase productivo-constructiva del arte es lógicamente necesaria.

4.1.1.2 | Método habitual de proceder en la creación artística

Una vez que los artistas románticos accedieron a un plano de creación consciente exenta de tradiciones y de normas, se alcanzó una libertad estética que se configuró como proceso generador de las obras, en los manifiestos, programas y acciones a ellas relacionadas. En los movimientos posteriores se rompe definitivamente con el falso mito del genio y de la “*creatio ex nihilo*” y comienza a menospreciarse toda actividad artística al margen de un contexto material (Adorno 1980)²⁷⁷.

Desde una aproximación fenomenológica, De la Calle subraya en la dinámica del *hecho artístico* la existencia de una actividad que se desarrolla según una concatenación procesual y concluyendo en unos resultados especiales. Dicha actividad es realizada por un sujeto que sigue pautas y estrategias varias sobre ciertos elementos de juicio, en base a una particular intencionalidad, pero siempre dentro de situaciones y contextos dados.

Volviendo al concepto de proyecto como impulso a la tarea creativa, hemos de recordar que es una irrealidad que prefigura unas posibilidades elegidas de entre otras tantas. En palabras de Marina (1993 p.172) “*crear es someter las operaciones mentales a un proyecto creador*” y continúa diciendo “*el arte no depende de operaciones nuevas, sino de un fin nuevo que guía el uso distinto de las operaciones mentales comunes*”. En su deseo de completar esa irrealidad del proyecto, el artista elaborará planes de acción, se planteará objetivos y buscará los métodos y estrategias oportunos. En este sentido E-Pérez (2001) apunta que toda la acción está provocada y dirigida por el proyecto y este está ineludiblemente condicionado por la realidad²⁷⁸.

El método habitual de proceder en la creación artística es el de anteponer un ideal que subordina todo el proceso y su resultado. De esta manera, toda obra de arte se convierte en cristalización de un proyecto ideal que se va configurando gradualmente a partir de hechos concretos (Esteve 2001). Esto es lo que Esteve llama “estar en dinámica de proyecto”.

Esta dinámica conlleva unos procesos de reflexión que intentan ubicar el proceso en el entorno tratando de vincular medios y fines mediante el control de los procesos,

²⁷⁷ ADORNO, Th. W. (1980). *Teoría estética*. Taurus Ediciones, Madrid.

²⁷⁸ PÉREZ, E. (2001). *Concepto y Necesidad del Proyecto en la Escultura Contemporánea*. Tesis, Dr. Joan Llavería. UPV, Valencia.

y es aquí donde se puede diagnosticar la presencia del factor de análisis de la organización.

En la práctica artística, por lo común, el proyecto es de naturaleza subjetiva, entendiendo por subjetivo el conjunto de lo que se sabe y se siente personalmente diferenciado pero, a su vez, enraizado en una colectividad. Podemos decir que está basado en las vivencias.

Ricard, cuando habla de lo subjetivo, apela a la condición de intuición inconsciente: *“Lo que así intuimos no proviene del resultado de un proceso deductivo o discursivo consciente, sino de un instantáneo e incontrolable proceso de datos no consciente. Esta intuición se halla detrás de todo lo que hacemos, nos impele hacia ciertas cosas y no hacia otras, a pesar de la aparente claridad de la decisión tomada, nos anticipa cosas que mucho después llegamos a deducir”*. Continúa explicando que *“la influencia sobre esta información o memoria no consciente está fuertemente mediatizada por la influencia que recibe del entorno”* (Ricard 2000 p.105)²⁷⁹. Lo subjetivo está enraizado en lo sociocultural -lo que implica estar conectado con el entorno-.

Podemos afirmar que en la práctica artística, a diferencia de en el diseño y en la arquitectura, no existe un problema planteado externamente a priori o al menos no se reconoce expresamente como tal. El punto de partida se crea, surge de la reflexión o se plantea por el artista. Proviene de las motivaciones, es fruto de la unión de la intencionalidad del artista con una actitud proactiva -aunque la primera sea vaga y difusa- .

De esta manera se contribuye al proyecto, no como una cuestión premeditada, sino como una orientación al servicio de la toma de decisiones (Esteve 2001). La intencionalidad dirige el proyecto desde el principio hasta el fin, pero siempre como un elemento organizador flexible que nos permita adaptarnos y gestionar todo suceso que acaezca dentro del proyecto.

No obstante, y a pesar de que el proyecto es de naturaleza subjetiva y acabemos, por ello, vinculándolo a la fase inicial del proceso, en el proceso creativo las variables iniciales no son todas vagas o indefinidas. La voluntad, la motivación, el significado o el contenido que informan el proceso presentan grados de definición muy variadas, pudiendo ir desde lo más general a lo más detallado.

²⁷⁹ En la práctica artística lo subjetivo no solo procede de nuestra herencia genética –órdenes en potencia de los genes- a ellas se van sumando los datos vivenciales que con el transcurso del tiempo vamos almacenando en información consciente e inconsciente. La influencia sobre esta información o memoria no consciente está fuertemente mediatizada por la influencia que recibe del entorno. Esta influye en la estructura psicológica del individuo. De modo decisivo las vivencias permiten ir constatando hechos deduciendo reglas de manera individual y de manera común a cierta colectividad.

Con esto último queremos decir que, en los procesos de creación artística, se inventan o detectan los problemas de acuerdo con la motivación del artista. Se diseñan en cada caso las estrategias de búsqueda; se seleccionan los procedimientos, los materiales y las herramientas; se direcciona el proceso a voluntad, y se determinan los tiempos de evolución del proceso (E-Pérez 2001). Pero, en todo caso, teniendo en cuenta que el resultado no devendrá solo del acertado planteamiento en cada una de las fases o subprocesos, la inspiración, la intuición y el azar siempre están presentes y pueden llegar a caracterizar el transcurso del proceso, facilitando la llegada a su punto final adecuado.

Esto hace de la actividad artística un acto mayúsculo de ejercicio de la libertad. La organización contribuye a lo largo del proceso a afianzar esos actos de libertad. Esta condición se tratará más adelante.

Por todo esto, podemos decir que la noción de proyecto en el arte no se define solo por ser una herramienta instrumental de formalización gráfica, que permite planificar y registrar datos en una memoria de contenidos, sino que, por su principio dinámico, implica una actitud enfocada a desarrollar las aptitudes en libertad. Aúna las aptitudes de búsqueda, reflexivas, técnicas, metodológicas y valorativas, en favor de la actividad profesional del artista.

En este sentido, el proyecto es una forma compleja de actividad con implicaciones espirituales. En palabras de Aicher: *“un proyecto es la forma más compleja de actividad espiritual. Un proyecto es a la vez analítico y sintético, puntual y general, concreto y principal. Se atiende a la cosa y cumple exigencias, se basa en hechos y abre al pensamiento nuevos espacios. Atiende a los pormenores y abre perspectivas. Tantea y descubre territorios de posibilidades.”*²⁸⁰

Las actitudes en el artista suelen tener implicaciones vitales de distinto desarrollo temporal, profesional y/o social.

Un proyecto puede plantear una investigación integral para el artista, de implicaciones vitales, que haga referencia a hechos concretos realizables en un periodo más o menos corto de tiempo. O también puede hacer que haga referencia a pensamientos genéricos, íntimamente ligados a varios subproyectos, que requieran años o toda una vida de dedicación para culminarse.

Las implicaciones vitales del artista en un contexto social y cultural determinado caracterizan su actividad profesional. El proyecto vital del artista puede voluntariamente asumir o promover una opción crítica, ante todos los parámetros de

²⁸⁰ AICHER, O. (1994). *El mundo como proyecto*. Ed. G. Gili. Barcelona.

la existencia, incluidos los asumidos generalmente por la comunidad (E-Pérez 2001 p.70).

Por otro lado, las implicaciones profesionales de la creación artística no se manifiestan solo en la calidad técnica, en el carácter formal de las obras, en la temática elegida o en la definición de una poética. La definición y solidez de la postura profesional se desarrolla en el espacio económico donde se desenvuelve y en el entorno social al que va dirigida su obra, según el tipo de relación que trata de establecer con el espectador.

En la definición de cada proyecto, nuestra intención determinará una singular actitud frente a estas cuestiones. A nivel práctico, se evidenciarán de manera más o menos explícita. En un principio, orientando nuestro crecimiento personal y condicionando la formación profesional para luego, de manera integral, pasar a afectar tanto a la estructura de la obra y como a la imagen de artista que proyectemos a la sociedad, convirtiéndose en extremo en una operación de marketing. (E-Pérez 2001).

Esta situación nos proporciona más razones por las que el proyecto en el arte no se debe tratar como el conjunto de etapas que hay que cubrir siguiendo un orden determinado para alcanzar unos objetivos propuestos (Esteve 2001), que es como se considera generalmente en el mundo de la dirección de proyectos.

La noción de libertad ha ido apareciendo en otras ocasiones a lo largo de este trabajo vinculada a todos los factores o indicadores de la creatividad. Esta cuestión será matizada, con respecto a la producción artística, en el siguiente apartado. Y ello con la finalidad de evitar ambigüedades que puedan llevarnos a confundir libertad creativa con acepciones más próximas al libre albedrío.

4.2 | Organizar y evaluar

En el pensamiento o proceso creativo, proyectar, ejecutar y evaluar se presentan como tres acciones inseparables y de constante presencia, dentro de esta *“acción intencional”* que constituye una parte fundamental de la acción artística. J.A. Marina elabora una apreciación en este sentido: *“del mismo modo que resulta imprescindible la orden de marcha, también es necesario, en un momento dado, la orden de stop, para ello es necesaria la evaluación que permite saber si se han alcanzado los objetivos que perseguía la acción. Podemos deducir de este modo, que el proyecto está estrechamente vinculado a la libertad, que involucra la capacidad de acción en la toma de decisiones y se sustenta en el ejercicio fundamental de autoconsciencia y autocrítica”* (Marina 1993 p.154). En definitiva, el proyecto marca un objetivo o meta que nos orienta a la vez que nos mantiene en un estado de alerta continuo. Este estado permitirá reconocer, jerarquizar, ordenar,

recoger o desechar constantemente los inputs u outputs principales que puedan resultar útiles para lograr el fin.

Como hemos indicado, los objetivos del *proyecto creativo* son casi siempre imprecisos -por no poder tener plena consciencia de ellos-. El sujeto creativo tiene el propósito de llegar a esos objetivos, no necesariamente formulados o explicitados previamente de manera consciente. Es con la evaluación continua que debe producirse cómo se progresará en grado de precisión a lo largo del proceso.

Podemos localizar la acción evaluativa en distintas fases del proceso. Si la localizamos en la de gestación, esta se realiza bajo criterios subjetivos y/o imprecisos (no conscientes) y provisionales (por incompletos y genéricos), dependiendo del bagaje experiencial del artista. Si se localiza más adelante, durante la fase de ideación, este tiene lugar de modo continuado y de carácter relativamente objetivo, siguiendo el sistema de preferencias surgidas en el propio proceso. Es en este punto cuando el factor organización comienza a intervenir en su dimensión valorativa.

Cabe una evaluación a modo de valoración objetiva, o incluso final, cuando ya se ha culminado la obra en términos conceptuales. El proceso de evaluación no sucede de la misma manera en el proceso productivo o *proyecto constructivo* de la obra. En este, por lo general, la planificación consciente es más evidente. Sin embargo, aunque muchas cuestiones concernientes al proyecto constructivo son precisas y se pueden hacer bajo criterios objetivos y permanentes, se sigue operando, en muchos casos, a través de la intuición.

En un proceso consciente pueden entrar en acción procesos inconscientes, siendo el resultado intuitivo más conveniente que uno consciente que no ha sido materializado todavía. Recordemos que algunos movimientos artísticos de las vanguardias históricas, a pesar de sus concretas formulaciones, presentaron obras esencialmente intuitivas. Por el contrario, otros movimientos artísticos posteriores han tratado de eliminar dicha intuición o incluso el azar. Un ejemplo de esta última posición lo tenemos en las obras seriales o concretas²⁸¹.

De esto se desprende que la dialéctica entre los planos de acción y reflexión consciente e inconsciente, y su relación con los procesos proyectuales y productivos dota de carácter a la obra de arte. Esta cuestión se tratará en los apartados que traten los factores elaboración –ejecución.

²⁸¹ COLQUHOUN, A. (1978). *Arquitectura moderna y cambio histórico: ensayos 1962-1976*. Ed. GG Barcelona.

Asumimos que un proyecto artístico siempre es susceptible de ser modificado a lo largo de su elaboración -fruto de la constante retroalimentación del proceso-. En la fase constructiva o productiva debe estar sometido a un plan o método formulado bajo criterios necesariamente organizativos que permita gestionar, además, las cuestiones extra-artísticas como son los presupuestos, plazos de ejecución, las cuestiones logísticas implicadas, y aquellas de gran relevancia conceptual.

En esta línea, podemos afirmar que el proyecto en el arte implica la existencia de ciertas actitudes de índole muy variada para llevar a cabo una acción creativa. Esta acción necesita de cierta organización consciente, no como un factor restrictivo sino como la clave de apertura. En función de que alcance un mayor grado de superación de toda inercia restrictiva, se manifestará un grado superior de libertad creativa.

Esta acción evaluativa anteriormente descrita, queda circunscrita a la relación entre el artista y su producción. Desde la visión de R. de la Calle, forma parte de una dimensión reguladora más amplia que configura el *sistema prescriptivo del hecho artístico*.

Este sistema abarca toda la vertiente prescriptiva del sistema del arte y puede llevarse a cabo a través de: las estéticas normativas de raíz pragmática, los manifiestos artísticos y las poéticas. Ejercida desde el propio sujeto o desde otro ajeno, de manera positiva o negativa y en distintos grados de efectividad según sea determinada por imposición o prohibición. Además, bajo unas "instancias prescriptivas" como son los núcleos institucionales o los agentes legitimadores (críticos, historiadores, filósofos) y demás *campos de fuerza*, de delimitación difusa que no por ello son menos efectivos y reales (De la Calle 1981). Se marcan inevitablemente las pautas organizativas en la producción artística.

Así, cuando hablemos de una metodología proyectual o cuando hablemos de organización en el arte sería conveniente atender a la naturaleza de la relación que se establece entre ellas y la propia acción creativa. Enfocarla desde una reflexión interdisciplinar que plantea un diálogo entre: conocimiento y proyecto, o entre cientifismo y utopismo, constituye una acción tendente a la objetividad aunque sea empapada en subjetividad (Muguerza, 1990)²⁸².

Por esto, y coincidiendo con E-Pérez (2001 p.41), podemos estudiar el proyecto en el arte contemporáneo como el conjunto del espacio de pensamiento y de las acciones

²⁸² MUGUERZA, J. (1990). *Desde la Perplejidad*. Fondo de Cultura Económica de Madrid. Esta posición es una propuesta contra la razón instrumental de la metodología, razón que ya denunciaron Max Weber y los pensadores de la Escuela de Frankfurt.

creativas que van descubriendo el mundo de la obra de arte, durante el proceso de realización y materialización –si lo necesita–.

Todo ello siempre, bajo la óptica de U. Eco con respecto al concepto de “formatividad” de la obra de arte de Pareyson, por la que la “materia” hace referencia a toda la realidad -interna o externa al proyecto artístico- con la que trabaja el artista. Comprende diversos factores: la implicación de las actitudes, el reconocimiento de la motivación, la identificación de problemas, la previsualización de soluciones, la formalización gráfica -esbozos, esquemas, simulaciones, maquetas-, la definición de objetivos, la estrategia y las planificaciones y la materialización final, dependiendo de las necesidades de la obra y del medio extra-artístico.

4.3 | Organización y producción artística

Hemos comentado que actuar de acuerdo con un plan o un método, es estar en la dinámica del proyecto. El arte contemporáneo presenta una tremenda complejidad en cuanto a las actitudes del creativo ante el proceso creador, de lo que se desprende que cada creación implica la existencia de una propia y singular dinámica de proyecto. En la medida en que haya una planificación consciente, sea cual sea su importancia en el proceso y de cómo se caracterice, se obtendrá como resultado un tipo de obra concreta u otro.

Según Esteve(2003), cada producción artística se caracteriza por perseguir objetivos y fines particulares que afectan inevitablemente a la naturaleza del proyecto artístico por:

- Presentar un amplio espectro de temas y contenidos, de técnicas, recursos tecnológicos y desarrollos discursivos en el espacio y en el tiempo.
- Poder diferenciarse por los modos particulares de relación establecida con el espectador.
- Por establecer una determinada relación con el mercado del arte.

Los artistas de las vanguardias históricas investigaron en los procesos originarios de la configuración de la obra. Fue entonces cuando la importancia de la metodología se hizo patente: *hacer arte de otra manera implica pensar de otra manera*. Dado que el concepto de vanguardia implica necesariamente un avance o una innovación, no cabe duda respecto a que es necesario actuar según un nuevo paradigma conceptual.

Hemos hecho mención que, en el arte contemporáneo el término “proyectual” equivale más que a proyecto previo o *brief* específico, a un *proyecto ideal* informado

por conceptos, programas o manifiestos primarios, ninguno de ellos exento de mediaciones intuitivas.

Hasta ahora, no nos hemos limitado a diagnosticar el factor organización como elemento implicado en el proyecto, en *la tarea proyectiva*. Esto hubiera supuesto un enfoque estrictamente pragmático y operativo propio del ámbito de la arquitectura o el diseño. Hemos ampliado su versatilidad como herramienta fundamental para el descubrimiento o documentación de un proceso creativo, como estrategia para la planificación del trabajo personal o grupal, como plan de ejecución, materialización, exhibición y como procedimiento de documentación de la obra.

El desarrollo procesual de una creación artística estará condicionado y supeditado a la concepción original y objetivos particulares de la obra de arte. Es decir, está en todo momento sometido a la naturaleza de proyecto artístico. Esto afectará a su organización general y al resultado específico que se alcance. Una concepción de la obra exclusivamente como producto objetual, y no como concepto o como proceso, proporciona claves diferenciadoras en la organización de la producción. Por otro lado, la concepción de obra como fenómeno autónomo o de integración sociocultural también presentará sus comparativas diferenciales, puesto que para estos últimos se requiere de una organización fuerte que integre todos los factores que conducen a su realización, generalmente supeditados fuertemente a necesidades y situaciones extra-artísticas.

Entendemos que ambas pueden implicar la necesidad del desarrollo en mayor o menor medida de procesos proyectuales y programas de actuación, siempre más flexibles y ambiguos, en un principio, que los empleados en los terrenos de la arquitectura, del diseño o la industria.

Con la aparición del *arte conceptual*, en general, la estricta utilización de las metodologías se convierten en un elemento fundamental. No obstante, coincidiendo con E-Pérez (2001), en el arte contemporáneo no se puede identificar un marco homogéneo de modos o sistemas proyectuales, ni este puede ser una fórmula de desarrollo lineal o una metodología aplicable a todos los creadores de cada género, a las distintas poéticas, o los diversos proyectos que sigue un mismo artista. Incluso, no puede hacerse extensible, ni tan siquiera, a dos proyectos que cuenten con las mismas premisas.

Además de tomar como base los presupuestos de la modernidad y de la posmodernidad, en el arte contemporáneo influyen las técnicas del diseño industrial en sus métodos y procesos. Está claro que, tanto en las obras entendidas como proyecto artístico, como en las que presentan problemas de carácter proyectual las

estrategias del diseño pueden ser empleadas de manera que constituyan la obra en sí, o que nos ayuden a organizar los diversos factores que intervienen en el diseño. Esto se produce siempre a partir de unos determinados planteamientos metodológicos y aplicando algunos métodos específicos para resolver este tipo de proyectos. Estas estrategias se tornan fundamentales en el proceso productivo de este tipo de obra.

Muchos artistas se ven en la situación de plantearse problemas típicos de diseño y de planificación proyectual. Son los casos de Claes Oldenburg, Jaume Plensa, Richard Serra o Jeff Koons, y, en general, de casi todas las instalaciones artísticas, proyectos multimedia, intervenciones urbanas, etc., en general, del arte-espectáculo contemporáneo actual. Ello se debe a que la complejidad técnica, la escala del producto a materializar o su ubicación obligan a diferenciar las fases de definición y de construcción, debiendo atender a la introducción de especificaciones técnicas concretas, en las primeras etapas, que coadyuven a que finalmente se reúnan todas las condiciones necesarias.

Esto plantea una transformación en los mecanismos de producción. Implica una organización que tenga suficientemente en cuenta las consecuencias que conlleva este tipo de arte, cuestiones extra-artísticas que no por ello dejan de tener mucha influencia y no son generalmente eludibles.

Se hace necesaria una perspectiva proyectual que tenga en consideración el mayor número de factores, de interacciones y de consecuencias. Pasar por alto estas cuestiones puede provocar como resultado el fracaso del proyecto artístico en su producción material final, mostrando incoherencias involuntarias desde su fase de concepción hasta el momento de su configuración espacial interna o con respecto a la adecuación al entorno.

Con E-Pérez (2001) coincidimos en que un proyecto artístico debe (1) plantearse en coherencia con el proyecto profesional y personal del artista; (2) relacionarse con el marco cultural contemporáneo; (3) cuestionar la relación que establecerá nuestra obra con el entorno iconográfico; (4) entender la negociación que establecerá con el espectador, la lógica de la exhibición (tiempo de duración o permanencia en exposición) y el mercado (donde aspira a ser conservada).

Todos estos condicionantes fuertes son susceptibles de ser planificados y, en definitiva, inciden especialmente en la formalización de todo proyecto artístico. La falta de control, la ignorancia o mala gestión pueden conducir al proyecto a numerosas contradicciones, tanto en los procesos de trabajo como en la valoración de la obra por parte del espectador (recepción e interpretación) o por parte del mercado.

También, junto con la irrupción de las instalaciones o de las esculturas urbanas contemporáneas, surgió la necesidad de trabajar a partir de modelos y simulaciones que, además de participar en el proceso de gestación de la obra como sucede con los bocetos tradicionales, permitieran prever los resultados, evitar problemas y costes añadidos o innecesarios.

Cuando U. Eco²⁸³ habla de la obra de arte, implique o no procesos proyectuales, no se refiere a un producto acabado, sino a la actividad artística entendida como un proceso de interacción entre proyecto y “materia”. Para este autor “la materia” es toda realidad exterior sobre la que trabaja el artista, de lo que se deduce que el proyecto forma parte de la realidad interior del artista. De este modo, todos los aspectos, incluso los más funcionales, de un proyecto o de una propuesta artística se consideran “materia”. Son parte de la materia los factores que inciden al situar correctamente una escultura pública, las gestiones necesarias para realizar una instalación conceptual en un museo o en cualquier otro espacio público o privado....

Aunque Eco prefiere hablar de cuáles son los factores que inciden en la “formatividad” de una obra concreta, determinada por las leyes propias de la intención del artista y de una situación espacio-temporal, todas estas restricciones más prosaicas no quedan fuera de su interés.

Es por esta razón, entre otras, que entendemos que existe una clara necesidad de abordar en la creación artística contemporánea la noción de proyecto.

En conclusión, podemos decir básicamente que un proyecto artístico parte de una necesidad de acción dirigida con una motivación que requiere unos conocimientos, destrezas o experiencias previas, y que se deben relacionar convenientemente con la situación específica que lo acoge. Este hecho implica la existencia de una capacidad de asociación y de procesamiento notables además de requerir una toma de decisiones o elección para llegar a un determinado resultado u objetivo. La materialización que es fruto de dicha acción precisa de procesos, retroalimentaciones y evaluaciones continuadas con respecto a los objetivos o fines planteados y al proceso metodológico empleado. Es inevitable aceptar que proyectar, además de ser un principio organizativo, sobre todo lo es creativo.²⁸⁴

²⁸³ ECO, U. (1972). *La definición del arte*. Ediciones Martínez Roca, Barcelona.

²⁸⁴ En este apartado nos ha sido muy útil el estudio entorno a la noción de creación y proyecto desarrollada por E. Pérez (2001) en su tesis “Concepto y necesidad del proyecto en la escultura contemporánea”. Universitat Politècnica de València, p. 35.

4.4 | El factor organización y la creatividad condicional según De la Calle

Para continuar exponiendo argumentos de interés en relación a esta cuestión, seguiremos los planteamientos de Román de la Calle expuestos en sus textos *En torno al hecho artístico* (1981) y *Lineamientos de estética* (1985). En primer lugar, nos interesa plantear cuál es su noción de *creatividad condicional* en relación al factor organización.

Como ya se ha indicado, la creatividad es para este autor una innovación valiosa. Todo puede llegar a ser creativo, y lo será en mayor o menor medida dependiendo del grado de profundidad de los atributos *nuevo* y *valioso*. En el arte, lo creativo debe ser innovación, no solo como una evolución de los propios logros y hallazgos que producen dentro de la creación artística propiamente dicha. Sino al extender el efecto al ámbito social donde se desenvuelve, debe ser, además, valioso. Es por ello que este autor indica que la creatividad en el arte es un valor relativo al sistema en donde tiene lugar y al marco histórico con respecto al que se puntualiza.

De la Calle (1981), tratando de delimitar los márgenes donde se desarrolla toda actividad creadora, nos descubre dos facetas en la creatividad: una proyectiva (personal) y una adaptativa (al sistema). Además, diferencia tres niveles en la creatividad), que son: el campo virtual, el proceso fáctico y la objetivación real.

En cada uno de estos tres niveles el factor organización intervendrá como agente estructurador y estará implicado de diferente manera:

- (1) En el nivel de *la creatividad en el campo virtual*, se hace referencia a la potencialidad creativa de un individuo o sistema. Es el origen de las finalidades e intencionalidades que impulsan todo el proceso creativo. No hay una organización de tipo consciente, pero sí que operan la intuición, el deseo y los mecanismos inconscientes de selección para ir conformando la acción.
- (2) En el nivel de *la creatividad en el proceso fáctico*, se hace referencia a la actividad creadora. La organización está presente de manera implícita y/o explícita.

Cuando se convierte la intención del artista en algo inteligible interviene la imaginación que, ratificada por la reflexión, puede continuar con su dinámica. La reflexión, sea de carácter emocional o intelectual, nos ayuda a ordenar y a registrar las significaciones que propone nuestra imaginación, también apunta a la idoneidad subjetivo- formal como una estrategia de constitución inicial.

Esta idoneidad se irá formalizando a lo largo del proceso fáctico de la creatividad, en el que el factor organización interviene y se evidencia en las estrategias, métodos y metodologías empleadas. Esto es así puesto que un individuo o sistema es creador de “algo” mediante un proceso determinado.

- (3) En el nivel de *la creatividad en la objetivación real*, se hace referencia principalmente al producto u objeto material resultante. Por lo general existe aquí una planificación más o menos explícita necesaria para la gestión adecuada de todos los factores que intervendrán en la materialización y construcción final, bien sean internos o bien sean externos al objeto.

De la Calle, cuando habla de la obra de arte, se refiere al “objeto artístico” en abstracto -objetos, manifestaciones o acontecimientos artísticos- que es resultado de complejos procesos de transformación de la materia, mediante los cuales el individuo construye y sobre todo comunica.

Es el resultado objetivo de un conjunto de acciones englobadas en una serie de subprocesos, bajo unas actitudes orientadas en y por la praxis artística. Estos subprocesos analíticamente diferenciables determinan el Hecho Artístico.

Cuando hablemos de “objeto artístico”²⁸⁵ en este estudio, también nos referiremos a aquellas manifestaciones ideales que mantienen cierto equilibrio entre las vertientes constructiva (material) y comunicativa (formal) que la constituyen.

Resumiendo lo que más adelante expondremos y analizaremos, el “objeto artístico” se inscribe en una realidad procesual más amplia y con consecuencias de clara relevancia cultural: el hecho artístico. Desde una perspectiva fenomenológica, el objeto artístico queda enmarcado como resultado del subproceso poético-productivo (poiesis) al que van conectados los otros tres subprocesos complementarios: (1) *subproceso estético –receptivo* (dimensión estimativa), (2) *subproceso evaluativo-prescriptivo* (dimensión valorativa) y (3) *subproceso distribuidor-difusor* (dimensión comunicativa externa al objeto). Todos estos subprocesos se analizarán más adelante.

Para este autor, aunque el Hecho Artístico se refiera a la actividad del artista en general, está principalmente vinculado al *subproceso poético-productivo*. Es allí donde quedan englobados los resultados de la capacidad y de la actitud del artista, el

²⁸⁵ Antes de continuar, perfilaremos el concepto “objeto artístico” para evitar tener que especificar en cada momento. Hemos avanzado que objeto artístico se construye y comunica. Dependiendo de su intención, unas veces potenciará la construcción -arte ensimismado-, otras potenciará la comunicación -arte conceptual-. Son manifestaciones extremas que delimitan el campo de la producción artística.

desarrollo procesual concreto y el resultado específico de la obra. La actividad del artista en este subproceso se efectúa siguiendo pautas y estrategias variadas (selección, combinación, variación...) sobre ciertos elementos, en base a una particular intencionalidad, bajo la influencia de situaciones y contextos dados.

Entendemos, en consecuencia, que el factor organización en el hecho artístico se vincula principalmente al *subproceso poético-productivo (poiesis)*, por sus evidentes implicaciones en el desarrollo procesual concreto y en el resultado específico de la obra.

Una vez expuesto esto, y entendiendo que la creatividad se erige como una dimensión propia del comportamiento inteligente, De la Calle identifica en el hecho artístico dos tipos de creatividad complementarias. Igualmente, podemos identificar en relación al mismo, el nivel y el carácter de los modos de organización o estructuración que allí suceden.

Estas **modalidades de creatividad** son: la *categorica* y la *condicional*, se trata de dos variantes de difícil delimitación operativa, pero que sin duda son distintas conceptualmente.

Nos advierte de que el paso de una a la otra no es fácil de determinar y de que dependerá de la intención del artista poder llegar a entenderlas como un continuum o poner el acento del hecho artístico en una de las dos modalidades. Una opción sería que el artista se centrara en el proceso creativo (fruto de la creatividad categorica) como ocurre en el *body art*, en el *happening*, en el *arte povera*, etc. Otra sería que se focalizara en el proceso de objetualización del producto (fruto de la actividad condicional) como sucede en el formalismo, en el arte pop, etc.

Por un lado, la *creatividad categorica* hace referencia a la creatividad interna al sujeto, a las motivaciones que producen la invención de problemas. En esta modalidad, De la Calle, coincidiendo con las aportaciones de Piaget, considera que todo conocimiento logrado en torno al hecho artístico está estructurado de modo imprevisible, puesto que su estructura es múltiple y está en constante renovación.

El artista, en su quehacer a priori, debe funcionar libremente. Cuando inicia un proyecto, inaugura un proceso muy complejo y rico, donde unos factores coinciden, otros se desechan, otros se proyectan en el futuro y algunos se sintetizan en la práctica concreta del proyecto. Pretender estructurar o realizar un análisis completo en este modo/nivel de creatividad supondría una deformación del proyecto global.

Entendemos que esta idea de proyecto global hace referencia a los procesos implicados en el inicio del proceso de creación artística. El factor organización es débil

en este modo de creatividad. Aquí, la organización se desvela tan solo como una herramienta al servicio de intencionalidad programada o programable del artista.

Concluye a este respecto que, sólo se podrá comprender lo que sucede allí si se es parte del proceso y si no se es parte, se vislumbrará, siempre a posteriori y parcialmente el por qué o de qué modo procedió de esa manera y obtuvo el resultado concreto de entre los posibles. Es decir, el análisis solo será posible a posteriori y dependerá de la documentación a la que se pueda acceder, además del testimonio de la obra, si se puede rastrear el proceso (bocetos, esquemas, testimonios escritos, vieográficos, diarios de trabajo, etc...) o durante el proceso sólo si se es el artista implicado. Este tipo de documentación forma parte del proyecto artístico del artista.

Por otro lado, la creatividad condicional hace referencia a la creatividad interna del objeto. Está implicada en la concreción del objeto artístico y abarca hasta la dimensión pragmática del mismo.

Esta tiene una dimensión pragmática que no está limitada a la función de uso, o sometida a meros intereses utilitarios. Se ejerce intencionalmente desde el propio proceso creador, para lograr ciertos fines o efectos internos o externos a éste, objetivables de algún modo. Esta creatividad presenta dos niveles:

- La creatividad condicional de primer grado, cuya finalidad objetiva es interna. Constituye un medio para el propio fin al que está destinada la obra, que es su objeto mismo. Es el baremo de la eficiencia de la capacidad creativa.
- La creatividad condicional de segundo grado, cuya finalidad objetiva es externa. Está vinculada a la utilidad del objeto resultante, es un medio al servicio de otro fin. No es una creatividad a posteriori, se implica en la co-gestación, en la faceta artística y en la útil. Es el baremo de la eficacia de la capacidad creativa.

Consideramos que la dimensión pragmática del proceso creativo viene dada por la finalidad que se persiga. La relación entre creatividad y objetivo se hace patente con la aparición de la noción de *intencionalidad del artista* (como nexo necesario entre medio y fin). Y una vez materializado el objeto y convertido en fuente de otros intereses, esta noción aparece de nuevo en relación a sus *valores de uso y de cambio*. La intencionalidad se comporta como una finalidad subyacente, como el elemento organizador que dirigirá el proyecto artístico de principio a fin.

El factor organización puede ser fuerte en ambas modalidades. Se desvela en la *planificación intencionada* (implícita y explícita). El grado de coincidencia de la

intencionalidad programada (gestada en la creatividad categórica) con la planificación intencionada (gestada en la creatividad condicional) revelará el nivel de eficacia organizativa que afectará al resultado.

Una planificación intencionada implica una estrategia y ésta, a su vez, necesita de una clasificación previa de los elementos, que se establece en base a unas ideas. En definitiva, no se puede jerarquizar en el aire sobre las ideas.

La capacidad de organización alcanzará pues, además de la gestión de cuestiones fácticas surgidas en la concreción del objeto y de las cuestiones constructivas internas y externas, los condicionantes extra-artísticos. El nivel de eficacia de la planificación intencionada que el artista haya podido conseguir desvelará la dimensión pragmática en esta creatividad condicional.

Por último, De la Calle indica que todo el hecho artístico gira en torno al objeto artístico. Como veremos en el siguiente capítulo, este se configura, se construye y se comunica a lo largo de todo el proceso, en distintas etapas y mediante diferentes subprocesos.

El objeto artístico se presenta poseedor de varias realidades inseparables en las que el factor organización opera en favor del sujeto creador para construir y en el sujeto receptor para reconstruir el sentido de lo percibido. Atendiendo a dichas realidades De la Calle distingue tres:

- (1) *Existencia física* o material. El factor organización está localizado en mayor medida en este nivel, operando (desde la creatividad condicional) en todo el proceso de materialización y construcción.
- (2) *Existencia artística*. En cuanto que es una configuración, una estructura, una composición, una ordenación. Constituye un entramado de conexiones compositivas (equilibrios, distorsiones, rupturas...) que son fruto de la intencionalidad del artista. El factor organización opera gestionando la configuración de la obra.
- (3) *Existencia estética*. Es el resultado de la recepción de la obra (aprehensión/reconstrucción) por parte del receptor, quien reflexiona sobre lo percibido tratando de elaborar y organizar sus propias experiencias.

Como se ha podido apreciar, el factor organización opera en los dos primeros antes del objeto. Sin embargo, en el último lo hace a partir de la aparición del objeto.

Con este planteamiento quiere dejar patente que la *construcción* del objeto artístico corresponde a la *existencia físico-artística*, y como tal todo proceso implicado

en la construcción requiere de una organización. Mientras que la *comunicación* corresponde a la elaboración del objeto estético o *existencia estética*. Es aquí donde el receptor reconstruye el significado de la obra, intentando enlazar su esfuerzo con el del artista a través del objeto.

Es el artista quien, consciente o inconscientemente, configura un código propio para poder elaborar el objeto artístico, puesto que, de lo contrario, el resultado sería intransmisible.

5 | Relación PROCESO-PRODUCTO en la ejecución

La actitud del artista con respecto al proceso creativo desvelará la propia concepción de la creatividad, este hecho alcanzará a sus manifestaciones creativas determinado incluso la tipología de la obra. Podemos detectar o intuir, en la práctica artística, una mayor o menor aproximación a alguna de las dos modalidades de creatividad citadas y en función al concepto de proyecto adoptado, se han obtenido diferentes categorías de obra artísticas.

5.1 | La actitud del artista con respecto al hecho creativo

En este sentido, podemos identificar las siguientes obras agrupadas en una clasificación general. Esta clasificación no supone compartimentos estancos, haciendo posible que una misma obra pueda ser considerada simultáneamente bajo varios epígrafes:

La obra de arte como producto

Que hace referencia a los proyectos artísticos que presentan una fase de construcción importante, por lo que necesitan un elevado grado de previsión y de planificación para su materialización. En algunas producciones, el diálogo continuo con la práctica experimental de la materia no se interrumpe. No obstante, la importancia de la dialéctica será relativa al nivel de necesidad que representa esa experiencia en el proceso. Ponemos p.ej. de Oldenburg de su pinza urbana, o sus objeto hinchables (inodoros, máquinas de escribir...)

A modo de ejemplos podemos citar corrientes artísticas con maneras de proceder similares a las del diseño, como son el *pop art*, *arte mínimo*, *op art* o el arte cinético, así como, gran parte del *arte racionalista* metódico y tecnológico (Esteve 2001).



Ilustración 2-5: Claes Oldenburg, *Soft Typewriter*. 1995

Por el contrario, hay otros ejemplos de obras de arte en las que el diálogo con la materia sí que se interrumpe, a pesar de ser proyectos con una fase de previsión fuerte, porque el proceso de construcción es ajeno al artista, y requiere de la intervención de otros profesionales para su resolución y construcción final.



Clothespin
Escultura urbana
maqueta
bocetos
fabricación en Lippincott, Inc. Connecticut
1976

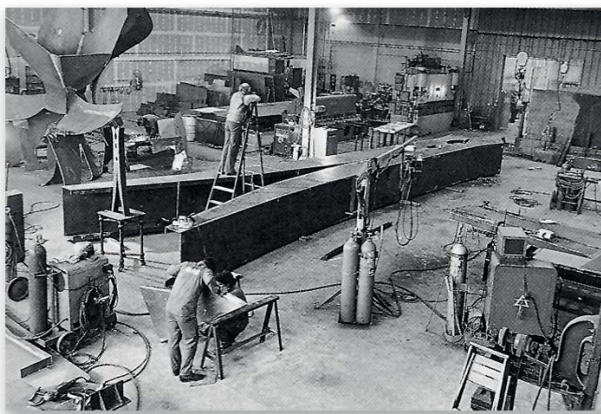


Ilustración 2-6: Claes Oldenburg, *Clothespin*, 1976. USA

Acero. Medidas 14 × 3.73 × 1.37 m

También son aquellas obras que siguen un estricto proceso proyectual en términos técnicos, partiendo de un programa inicial al que sigue un desarrollo racional de la obra según etapas prefijadas. En el caso del artista minimalista Donald Judd, sus objetos *sin título* se fabrican mediante instrucciones y han sido recontextualizados como mobiliario minimalista como vemos en la ilustración inferior.



Untitled, 1977
Fundación Herber, Ghent
madera 9.14 x 1.52 x 1.52 m



Stool 95/6
50 x 50 x 50 cm
Fabricable en varias maderas



Untitled, 1989
Aluminio pintado
59" x 24' 7 1/4" x 65 inches
Digital Image © The Museum of Modern



Untitled, 1968
Acero inoxidable
5 unidades distanciadas a 10 cm
121.9 x 304.8 x 50.8 cm

Ilustración 2-7: Fuente; Judd Art, Judd Foundation. N.Y.

En ese sentido, puede aludirse a cómo el artista *Moholy-Nagy* describía su experiencia al respecto cuando encargó cinco pinturas sobre esmalte de porcelana a una fábrica de señales dando instrucciones formales precisas a un operario sobre un papel milimetrado y sosteniendo en sus manos una carta de colores²⁸⁶. Esto último es un claro testimonio de cómo una obra artística puede llegar a ser ejecutada íntegramente por medio de terceros y/o empleando procedimientos industriales.

La obra de arte como concepto

Que se corresponde con proyectos artísticos en los que la intención creativa se enfoca en la idea que informa la obra de arte y no en su materialización. Por lo tanto, la organización de la producción se centra en el proceso proyectual y no en el proceso constructivo, a través del cual suministra posibilidades o propone los procesos y acciones que configurarán la obra.

Las producciones artísticas correspondientes a este posicionamiento se alejan de los métodos operativos expresivos basados en la lectura visual o perceptiva, como ocurre en el expresionismo abstracto americano, para pasar a vincularse a métodos de realización de carácter cognoscitivo, centrados en la introspección intelectual de los presupuestos de la obra en cuestión. En el arte conceptual de los años sesenta y setenta del s. XX, el método como código llega a ser incluso más esencial que la obra misma. Es más, podemos incluso afirmar que la obra en algunos casos acontece como puro método²⁸⁷. En su expresión extrema, llegan al cálculo programado de todas las



Ilustración 2-8: Joseph Kosuth, *Una y tres sillas*. 1965. USA.

Pieza derecha: 52 x 80 cm / Pieza izquierda: 110 x 60 cm / Pieza central: 81 x 40 x 51 cm

²⁸⁶ MOHOLY-NAGY, L. (1991). *Lászlo Moholy-Nagy*. Edita IVAM. Centre Julio González. Generalitat Valenciana. Valencia, p. 412.

²⁸⁷ BATTCKOCK, G. (1977). *La idea como arte. Documentos sobre arte conceptual*. Ed. G. Gili, Barcelona; También COMBALÍA, V. (1975) *La poética de lo neutro*. Anagrama. Barcelona.

situaciones que puedan darse, como sucede en el arte programático. También el artista plástico Sol Lewitt da más importancia al subproceso de concepción en el proceso creativo de una obra, que al de realización de la forma u objeto resultante. Como este último expone, *“las ideas pueden ser obras de arte, están insertas en una cadena de desarrollo con la posibilidad, en algún momento, de desembocar en una forma”*²⁸⁸.

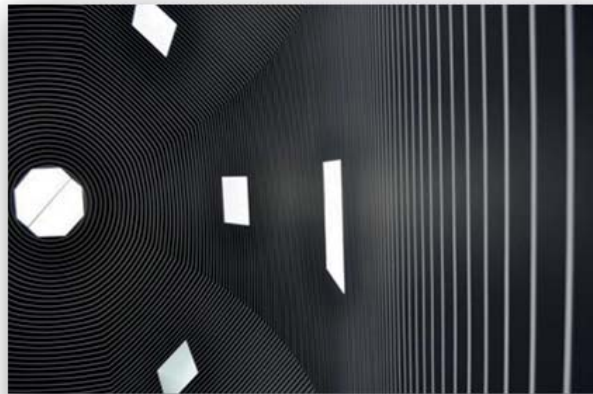


Ilustración 2-9: Sol Lewitt, *Drawing # 801 Wall 'Spiral'*. 2011

Bonnefanten Museum, Maastricht (proceso de realización Chris Teerink): <https://vimeo.com/33342349>

²⁸⁸ Cit. en: FIGUEROLA-FERRETTI, L. (1985). *Italia Aperta*. Ed. Fundación Caja de Pensiones, Madrid, p.34.

La obra de arte como resultado “espontáneo”

Entendiendo por espontáneas aquellas acciones implicadas en el proceso que no requieren de un nivel de planificación significativa. Eso no significa que sea irreflexivo ni repentino, sino que tiene un origen interno y es resultado de largos periodos de actividad.

Se incluyen los proyectos artísticos que condensan y entrelazan las fases del proceso creativo. Estos son propuestos y se desenvuelven simultáneamente en el acto de su materialización.

Abarcan todas aquellas formulaciones artísticas que se centran en la factura del artista o en el diálogo gestual, virtuoso, que tiene el azar como aliado, y heurístico con la materia, que se realiza de manera intuitiva y sensual, donde es casi imposible desligar el proyecto, el proceso y el producto. Por ejemplo, podemos enmarcar aquí los expresionismos abstractos, *la action painting* o *el body art*.



Ilustración 2-10: Jackson Pollock, *Action Painting*, 1948

La obra de arte como proceso

Que se corresponde con una variante del arte conceptual, denominada también como arte procesual. Profundizan en el proceso de materialización y no en la planificación del proceso.

Otro de los factores principales del arte contemporáneo es la dimensión espacio-temporal de la obra de arte. Esta magnitud está íntimamente ligada a los procesos de gestación de la obra, así como a su posible comunicación y recreación por quien la contempla. Igualmente tiene su fundamento en una actitud crítica, en sus inicios, utópica, que devalúa la permanencia material de la obra.



Ilustración 2-11: Ai Wei Wei, *Dropping a Han Dynasty Urn*. 1995
(Rompiendo una Antigua vasija cerámica de la dinastía Han)

Surera y Gulasch nos aclara al respecto que: *“más que la obra como algo cerrado y concluido importan sus procesos de gestación (llamar la atención no solo en el procedimiento o en la materia, sino en las intenciones -afirma Morris-), y no solo a priori (en la mente del artista) sino incluso a posteriori (la obra como un proceso que partiendo de la mente del artista es conformada definitivamente por la acción del espectador y del espacio circundante)”* (Surera y Guasch 1987 p.141).

La obra se entiende como algo abierto, extensible más allá de los procesos manuales y/o artesanales, más allá del objeto terminado. El artista enfoca su interés en los materiales industriales para proceder en sus obras o a productos

manufacturados, y también en los sistemas industriales por las posibilidades que ofrecen para producir en serie y en repetición²⁸⁹.

En los proyectos donde se apuesta por una condición efímera de la obra de arte, en la práctica, se reconoce, sin embargo, la necesidad de elaborar cierta documentación que permita recordarla y que sea empleada por el artista como muestra de su *background* personal. Podemos destacar la inclusión de nuevos materiales y de procesos de duración limitada o cambiante en el tiempo que facilitan este tipo de manifestaciones. Esta cuestión amplía las posibilidades de significados específicos y de contenidos de la obra. A esta actitud corresponden, entre otros, los happenings, las performances, las obras de *land art* que incorporan las variaciones temporales de la naturaleza, entre otros.



Ilustración 2- 12: Marina Abramovic,
performance *The Artist is Present*. MOMA,
NY. 2010.



Sentada en silencio en una silla mientras los visitantes, uno a uno, ocupaban la silla de enfrente y le sostenían la mirada durante un minuto. En total, 850.000 personas a lo largo de tres meses.

²⁸⁹ SURERA, J. y GUASCH, A. M^º. (1987). *La trama de lo moderno*. Ed. Akal, Madrid.

Como ejemplo de obra procesual, pero que sí profundiza en la planificación de modo exhaustivo citamos la obra “*BMW Art CAR 16*” de Olafur Eliasson 2005.

Sobre la superficie de objetos de diseño industrial (BMW H2R) coloca una segunda piel (una red compleja y traslúcida hecha de acero) que sirve de soporte a diferentes capas de hielo, creando una red de hielo y acero. Transforma los objetos recubiertos en un trabajo de arte que refleja de forma crítica y poética la relación entre el calentamiento global y la industria automovilística



Ilustración 2- 13: Olafur Eliasson, Proyecto *Art Car. BMW-H2. 2005*
Proceso de congelación de la estructura metálica

Obra efímera que desaparecerá tal y como se expuso cuando se retire de la sala del 20 de Agosto de 2014 a enero de 2015.



Ilustración 2-14: Olafur Eliasson, *Riverbe is at Louisiana*. 2014
Museum of Modern Art, Denmark.

La obra de arte como proceso sociocultural

Que está asociada a todas aquellas manifestaciones artísticas en las que, además de considerar fundamental la reflexión sobre aspectos sociológicos o culturales, su realización se produce a través de actividades que implican experiencias conjuntas con el receptor. Requieren una organización fuerte que integre todos los factores para su realización, puesto que están supeditadas permanentemente a la aparición de inesperadas necesidades y otras situaciones extra-artísticas. Por ejemplo, pueden tomarse como referencias el arte situacionista o las performances o *happenings*.

Ponemos por caso las propuestas de Constant Nieuwenhuys o Guy Debord, quienes planteaban, a finales de los años 50 del s. XX. y durante la década siguiente, la experimentación de la ciudad a través de la acción de deambular a la “*deriva*”, conformando un mapa psicogeográfico de su recorrido.



Ilustración 2-15: Constant Nieuwenhuys, *Proyecto New Babylon*. 1959-1974
(Fragmento)

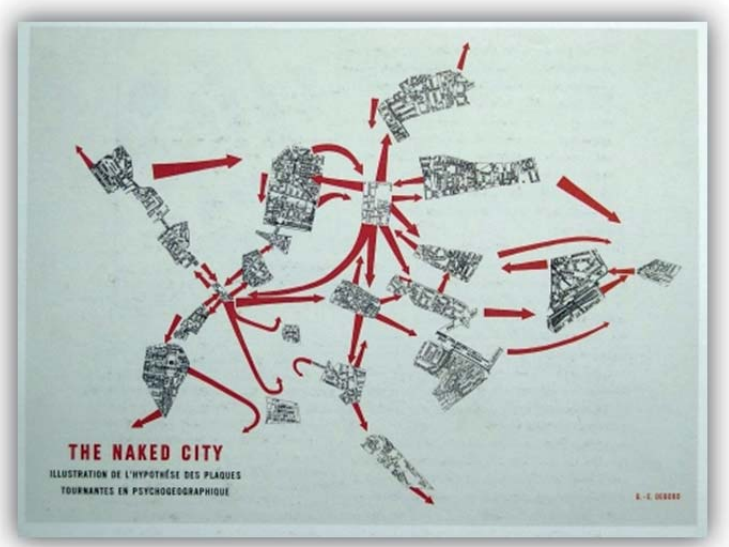


Ilustración 2-16: Guy Debord, *The Naked City*. 1957

6 | Relación PERSONA-PRODUCTO en la ejecución

En las artes, la importancia del trabajo manual, tiene sus raíces en el concepto mismo de creatividad asociado más a la praxis (hacer) que a la poiesis (crear y hacer). Mientras que el Renacimiento se buscó como ideal pictórico un acabado perfecto o una tersura impersonal. Esta cuestión cambia paulatinamente, pasar a evidenciar de las huellas de la pincelada en la tela con nuevas y diferentes finalidades. Esto sucede cuando el artista persigue la expresividad, entonces, la ejecución manual de la obra se torna fundamental. Más adelante, tras la inclusión de los nuevos medios de producción, el artista se libera de la materialización directa y se abren nuevos caminos que permiten enfocar la expresividad del artista con respecto a en su ética profesional a la hora de innovar.

El concepto de ejecución ha ido evolucionando. La ejecución en el arte, ya no es solo el nivel de sofisticación formal o tecnológica. El artista, desde su territorialidad debe materializar de un modo o de otro su innovación. Debe elegir, o ser sensible a las prioridades tecnológicas de la producción del producto artístico por él concebido y/o proyectado (Acha 2002).

Recordemos que Stokoe (1994 p.28) distingue en el proceso creativo, el momento constructivo, como un encuentro de la forma con el contenido, es donde se satisface la necesidad expresiva del artista, *“aquella a través de la cual él sienta que proyecta “su verdad”, es el punto de llegada del proceso de la creación entendido en sentido estricto, es decir, como camino que iniciándose en una idea culmina con su concreción en un objeto sensible”*.

En el momento constructivo, el material acumulado se somete a operaciones de análisis y síntesis: selección, jerarquización, combinación, composición, etc. Intervienen todas las instancias cognitivo-rationales del creador, convergen su formación estética y cultural, conocimientos teóricos específicos, entrenamientos técnicos específicos, ya que son las destrezas técnicas las que le permitirán plasmar o materializar la imagen previamente ideada y experiencia acumulada, etc.

El caso del *arte pop* ejemplifica al artista que concibe la obra y busca un acabado de perfección mecánica o impersonal. Otras manifestaciones colindantes plantean la ejecución íntegra a posteriori, empleando un modelo proyecto que requiere de técnicos especializados que lo construyan, podemos poner el caso de los escultores Jaume Plensa, y Claes Oldenburg. Por otro lado, el abstraccionismo geométrico o constructivismo ensalzó la importancia de la concepción y el trabajo intelectual sobre la construcción/ejecución de la obra. Recordemos que esto ha sido abordado más detalladamente en el epígrafe “la actitud del artista con respecto al hecho creativo”.

Será Pareyson²⁹⁰, quien postule una concepción dinámica del arte, que ha gozado de una importante repercusión en la concepción de la obra artística contemporánea. Según este autor, la obra de arte es el resultado de un proceso de formación que no es solo resultado de la ejecución propiamente dicha. En su concepción dinámica, la forma no se entiende sin su proceso de producción, y lo precisa *“la forma formada” necesita de “la forma formante” (ley de organización), para poder existir y ser explicada, en esto consiste la “consideración dinámica de la obra de arte”* (Pareyson 1961 p. 217).

Este concepto dinámico del proceso creador tiene su propia fenomenología, la plantea en la teoría de la formatividad: *“formatividad es un hacer que continuamente está inventando su modo de hacer y que a su vez sigue siendo invención misma”* (Pareyson 1954 p.23). Postula el quehacer artístico como un proceso continuo, una serie de acciones simultáneas e ininterrumpidas. No es un simple hacer o ejecutar, es un “hacer + (invención, creación, resolución) *“el arte no es solo ejecutar, producir, realizar, y el simple “hacer” no basta para definir su esencia: el arte es también invención. Éste no consiste en la simple ejecución de algo ya preconcebido, la realización de un proyecto, producción de las reglas dadas de antemano”* (idem 1961 p.61). La estética de la formatividad de Pareyson consigue evidenciar la movilidad que existe en la obra de arte. Permite poner las formas en relación con el proceso que les ha dado origen.

Nos muestra tres pasos que pueden interactuar simultáneamente en el proceso creador, donde las actividades colaboran y se validan continuamente: (1) Inventar, descubrir una obra; (2) hacerla y lograrla; (3) acabarla y perfeccionarla. Cada actividad pasa al siguiente estamento cuando extrae la conclusión necesaria que prevalece y necesita la colaboración del siguiente paso para seguir su propia intención *“...pensar no es posible sin hacer y formar al mismo tiempo, ni hacer sin al mismo tiempo forma y pensar, ni formar sin al mismo tiempo hacer y pensar”* (idem 1961 p.61). Esto implica su tiempo particular que puede durar horas, días semanas incluso años.

Para este mismo autor, desarrollo –elaboración– de la obra de arte, no solo se refiere a los conceptos de crecimiento y maduración, o de espontaneidad y necesidad; sino sobre todo a la idea de proceso orgánico. Este concepto surge de la unión entre arte y naturaleza, propone una *“biología de la obra de arte” “así, la obra de arte va creciendo de modo natural, como una planta, entre las manos del artista”* (Pareyson 1954 p.78). Desde ese paralelismo, considera a la obra de arte como la maduración de un proceso orgánico, en el que la obra es la semilla, y se desarrolla bajo una ley individual de organización y de finalidad interna única. Con esto, nos quiere decir que no hay una

²⁹⁰ PAREYSON, L. (1961). *L'estetica e i suoi problema* Marzorati, Milano; Consultar también *Estética. Teoría de la Formatividad* (2014), Ed. Xorki, Madrid (1ª edición 1954).

ley general en el arte, propone que existen reglas particulares que corresponden a cada una de las obras de arte.

El proceso artístico resultará pues *“una síntesis de actividad creadora y crecimiento orgánico, de libertad y obediencia. Por eso, se puede decir paradójicamente que la obra se hace a sí misma y, sin embargo, la hace el artista”* (Pareyson 1961 p. 136).

Como conclusión podemos decir que en el arte se presenta una particular relación entre persona creativa, proceso creativo y producto creativo. Puesto que Antes de llegar a la materialización final se presenta en el proceso artístico una dialéctica entre los medios intelectuales de producción y los medios materiales. Es decir, los medios intelectuales las motivaciones y conocimientos, actitudes y aptitudes como la visión del artista y la sensibilidad, la mente y la fantasía (o creatividad), entran en interdependencia junto con los medios materiales, herramientas y procedimientos. De manera que no podemos separar en el “proceso artístico” las operaciones simultáneas implicadas en el obrar del artista, la concepción- inventar- de la obra y hacerla, con la de proyectarla –organizarla-y verla crecer y la de aventurarse a formarla y orientar o prever hasta los últimos detalles, puesto que estas “fases” se intercalan y entremezclan.

En este sentido, y siguiendo las aportaciones de J. Acha, en la elaboración se suceden variantes de la maduración, la expresión, el esbozo, y determinados resultados de la manipulación de material, todo ello forma parte del proceso de materialización y también de la ejecución *“Propiamente, entre las formas ideales y las reales, lo concebido y lo ejecutado, la conciencia y las manos, lo subjetivo y lo objetivo, la intención y el resultado, se suscita toda una dialéctica de acciones interdependientes y de corrección mutua”*. (Acha 2002 p.197).

Esto sucede en el proceso de elaboración-ejecución. En este estamento, se producen una serie concatenada de esclarecimientos, cada selección, cada decisión de fines, medios y efectos, configuran concreciones y soluciones parciales que preparan el camino a la “solución mayor”, con la cual el artista se identifica y da por finiquitada la maduración. En esta solución mayor interviene el inconsciente de forma especial (Acha 2002).

Para Acha, la *ejecución*, en sentido estricto, es como una conclusión manual del artista, en la que sigue resolviendo problemas en función de las características concretas del objeto materializado. En el arte, el abanico de posibilidades es casi inabarcable, varía en cada género, tendencia y obra concreta, como también varía con la historia y con la cultura.

El artista puede reivindicar la ejecución manual individual, que abarca desde la ejecución inevitablemente aunada con la concepción, hasta las obras que reducen la

ejecución manual en diferentes grados: bocetos, proyectos y planos (que constituyen las indicaciones y las órdenes necesarias para la ejecución que otros realizan), a modelos, prototipos y/o simulaciones encaminadas a la producción industrial y que otros fabrican. En el intervalo formado por estos límites se encuentran todas aquellas creaciones que se basan en la transformación que las manos realizan en una materia prima dada (Acha 2002).

En la ejecución final, cuando hay una experiencia directa con el material, las destrezas y aptitudes manuales son fundamentales para lograr con efectividad los efectos visuales o formales deseados. Esto es así, porque la transformación de la materia deja entrever la idea, y también, el modo de hacer del artista, su propia expresividad, además de evidenciar la falta de destreza. El dominio de la técnica implica conocer los efectos que posibilita cada material, herramienta y procedimiento, para poder elegir los que más se acomoden a lo deseado por el artista.

La ejecución depende, además de las posibilidades de transformación que ofrece la materia prima. Por eso, M. Kagan afirma: *“Las dificultades del proceso creativo, no solo estriban en el hecho de que el trabajo de la forma está determinado por la necesidad de dotarlo de un contenido completo y fiel, sino también residen en el hecho de que las posibilidades expresivas de la forma están determinadas por las posibilidades del material y de su resistencia”* (Kagan 1974 p.460). Además nos indica que propiamente, entre las formas ideales y las reales, lo concebido y lo ejecutado, la conciencia y las manos, lo subjetivo y lo objetivo, la intención y el resultado, hay un espacio ocupado por múltiples carencias y muchas incapacidades.

6.1 | Según la condición de la ejecución

La dimensión creativa en la ejecución del producto –objeto artístico- puede tener su base en el resultado único, e intransferible resultado de las condiciones de la ejecución.

Seguiremos las aportaciones de Sánchez Vázquez (1980)²⁹¹ cuando describe dos situaciones en la praxis artística que hacen de la obra artística algo único e irrepetible. Este estatus está en función a la naturaleza, también, única e irrepetible del proceso de materialización: por ser indisoluble y por ser imprevisible-.

²⁹¹ SÁNCHEZ- VÁZQUEZ, A. (1980). *Filosofía de la praxis*. Grijalbo, México, p. 306-330. Sus formulaciones acerca de la praxis son conocidas por su valía filosófica y marxista. Al centrar la praxis en la creación artística.

Estas situaciones son:

- Cuando existe una unidad indisoluble en el proceso práctico de lo subjetivo y lo objetivo. En la ejecución interviene la conciencia del artista (sus pensamientos, sensaciones, nociones, voluntad) con sus imágenes subjetivas del mundo objetivo, y dialogan con el mundo objetivo, se unen a la materia prima y en la ejecución del artista completan su función;
- Cuando existe una imprevisibilidad en el proceso y/o en el producto. El artista ve surgir imprevistos en la ejecución de su obra, que producen, acciones imprevistas, que generan transformaciones materiales imprevistas, y a su vez plantean funciones imprevistas. Ante lo imprevisto aceptado, concreta de nuevo su intencionalidad para continuar su tarea.

Aceptar la imprevisibilidad de los resultados en su obra es una muestra de sensibilidad a los nuevos problemas, resultados u opciones a tener en cuenta, de flexibilidad y receptividad. Sin embargo, cuantos más aspectos imprevistos se incluyan en el resultado de un objeto artístico, más diferencia habrá entre la imagen ideal y la real ejecutada.

Sánchez Vázquez considera que es una situación a la que el artista debe estar acostumbrado. Recordemos a este respecto la paradoja que plantea Pareyson cuando defiende que la obra de arte tiene sus propias necesidades, su propia vida, en gran parte imprevisible en su totalidad al artista, que sin embargo es quien la hace.

- Otros aspectos que contribuyen a dotar de singularidad la ejecución del artista son las relaciones variables que la conciencia del artista entabla con sus manos, ya que cambian las condiciones psicológicas y sociales en cada proceso. Estas situaciones contribuyen a la unicidad e irrepetibilidad del producto.

Toda creación es, de por sí, única. Sobre todo en el caso de producciones no programadas, aunque un pintor se lo proponga, no podrá nunca producir dos obras completamente idénticas, siempre habrá diferencias.

6.1.1 | Autoría y ejecución

Sobre a la dimensión creativa de la autoría de la ejecución del producto –objeto artístico- seguiremos las aportaciones de M. Dufrenne (1982) en función al estatuto del ejecutante y el grado de intención del ejecutante manifestada en la obra, que afectará a la autenticidad de la misma.

Este autor, se pregunta con respecto a si el artista es o no es el ejecutante, a qué es fiel la ejecución, a la verdad de la obra o a la realidad de la obra. Concluye que la ejecución debe formar una verdad dentro de la realidad de la obra, sea o no el artista el ejecutante directo de la obra. Distingue también dos situaciones principales que, a su vez, plantean ciertos matices:

6.1.1.1 | La creación donde el ejecutante no es el autor

Aquellas artes donde la ejecución es una etapa que está claramente diferenciada de la creación y el ejecutante, o lo que lo ejecuta, es necesariamente distinto del autor.

- Se trata de la obra realizada por el especialista, por ejemplo el fundidor con respecto al escultor. A este ejecutante se le exige la misma pericia que al artista creador, porque el carácter de su ejecución marcará la obra final – su verdad en la realidad-. Esto plantea un problema práctico, la exactitud y la fidelidad al modelo. Puesto que, la reproducción será la obra, que se realizará según el material, el progreso de la técnica, y el conocimiento técnico del especialista-ejecutante. La clave de la reproducción es la semejanza que deberá darnos una idea de la obra lo más exactamente posible.
- Cuando el ejecutante es un intérprete. Generalmente, la idea contenida en una obra de arte es intraducible y no puede ser descrita a modo de instrucciones a obedecer mecánicamente. En estos casos, la obra necesita ser vivida por el intérprete para que llegue a ser auténticamente la idea. Aquí, la ejecución puede ser fiel a la verdad de la obra mediante las cualidades de la manifestación –gesto, palabra, sonido, movimiento, espacio, son inseparables. En esta situación es imprescindible que la ejecución forme una verdad dentro de la realidad de la obra.
- Las obras que requieren una ejecución separada por cuestiones tecnológicas. Por ejemplo, las reproducidas mecánicamente como la fotografía, la realidad virtual. En estas obras no se rehace nada, solo producen idénticamente sin alterar sus propiedades, sin dotar de nueva identidad o realidad (hoy solo la impresión 3D dota de nueva realidad la imagen inmaterial).
- Las obras ejecutadas originalmente por el artista preparadas para ser reproducidas mecánicamente como sucede con en el grabado o los vaciados de la cera perdida. Estas técnicas no reproducen la obra, permiten la copia perfecta (un duplicado).

- Obras que necesitan de información que no tiene carácter estético para su comprensión: Obras que tienen que ser interpretadas mediante planos (vistas, cortes, secciones y demás indicaciones técnicas) sin necesidad de haber existido físicamente como originales. Se accede a ella por un lenguaje de signos, tiene una existencia gráfica y no estética.

Aquí la ejecución de la obra está indicada, mediante signos e instrucciones. El problema de la semejanza sólo es una cuestión de precisión práctica.

En estos dos últimos modos, la ejecución tiene más que ver con la instrucción que con el placer, puesto que se llega a la verdad de la obra a través de instrumentos de trabajo y no a través del artista (Dufrenne 1982).

En este último modo de ejecución, las obras que necesitan de información pero que no tiene carácter estético, no podemos tener una idea verdadera de la obra, no podemos tener una experiencia estética inmediata del mismo, el artista aprende a conocer sus rasgos en tanto que configuración o estructura a fabricar.

6.1.1.2 | La creación donde el ejecutante es el autor

Ya sabemos que toda creación implica una ejecución. El aprendizaje de la práctica es imprescindible, sin embargo la ejecución es algo más que algo manual, es fuente de inspiración, experimentación y un medio de control sobre el resultado.

Nos detendremos en exponer un ejemplo paradigmático de ejecución inmediata: el arte de acción por ser el que menos existencia tiene lejos del artista. Con la *performance*, el artista debe tener un sistema de signos bien definido, puesto que, todo su comportamiento construye un significado total y final de la obra dependiendo de la idea, donde las cualidades de la manifestación le otorgan el sentido a la obra, *“así el sentido mismo se halla ligado al contenido psicológico, lo que se dice es inseparable de aquello que se quiere decir y de la forma que se quiere decir”* (Dufrenne 1982 p. 61).

No obstante, lo que caracteriza a este tipo de arte no es precisamente la calidad de la ejecución. Esta no es lo más relevante, de hecho surgió dentro del arte conceptual presentando la cara más antimatérica (por efímera en procesos y en resultados) y con una clara intención antimercado del arte del momento. Sin embargo, lo que ha quedado de esas manifestaciones son fotografías o films, en definitiva, una interpretación de la obra primera, en algunos casos, en otros, un registro sesgado que no puede reproducir las circunstancias reales de la performance en el tiempo.

Este autor distingue la ejecución creativa, la meditada, y la mediatizada:

- **La ejecución creativa** hace referencia a cuando creación y ejecución se confunden. Cuando la obra debe ser manifestada por el artista a partir de sus actos, sin mediar instrucciones. La obra se presenta como exigencia inmediata y no como idea que pueda pensarse o describirse, en el sentido de que no puede delegarse en otra persona distinta del autor. Esto es así porque la obra no puede ser imaginada tan precisa como para dar directrices antes de haberla realizado, y porque si las hay nunca serían lo suficientemente claras y adecuadas como para su ejecución dejase de ser de ser realmente una creación.

Para evitar generalizaciones que conduzcan a la equivocación, Esteve (2001 p.21) nos aclara que la creación inconsciente no necesariamente tiene por qué ser solo artesanal y por el contrario toda creación consciente no implica necesariamente una ejecución de factura industrial. El artista, puede trabajar a través de la obra en sí o mediante bosquejos, que son acercamientos hacia la idea o la obra real, *“por esto, el artista solo es artista por sus actos. No piensa en la idea de la obra, piensa sobre lo que hace y lo que percibe a medida que lo hace”* (Dufrenne 1982 p.73). Y solo puede conocer exactamente lo que ha pretendido hacer después de realizar su propio trabajo, cuando lo percibe como espectador.

- **La ejecución meditada:** Cuando creación y ejecución se distinguen en cierta medida. La obra tiene ya una existencia abstracta, fruto de un dinamismo psíquico que la produce (Argan 1975)²⁹² como un objeto imaginario, sin cuerpo sensible pero real. Tiene la entidad suficiente que permite juzgar y planificar su ejecución. La ejecución es solo la culminación de la creación. Permite planificar, porque la idea debe tener cierta lógica interior que consienta un desarrollo técnico más allá de la maduración mental o espiritual.

Teniendo en cuenta que el proceso de creación artística es esencialmente intuitivo, no por ello excluye la utilización de un método. Como hemos indicado en los epígrafes del factor organización, para el creador existe una realidad de proyecto, materializado en sencillos bocetos o bosquejos, o entendido como una cierta planificación que engloba los pensamientos que presiden el quehacer y lo preceden. Pero no a modo de instrucciones, o como una tarea sobre “lo que hay que hacer”. Recordemos que en el

²⁹² ARGAN, G. C. (1975). *El Arte Moderno: 1770-1870*. Tomo II. Fernando Torres Editor. Valencia.

arte, el programa de trabajo, no nos dará la clave del trabajo, solo indicará cómo está concebida la operación creadora del autor.

- **La ejecución mediatizada:** En este modo de ejecución, se plantean procesos metodológicos a modo de operaciones que se interponen entre la creación inmediata, el material y el producto final. Esteve (2001) lo denomina modelo consciente. Estas operaciones son esencialmente representaciones donde aparecen dibujos, bocetos y diagramas, donde se formulan los factores que intervienen y condicionan el contexto para la creación. Podemos llegar a la representación de la forma mediante maquetas, modelos o prototipos. Incluso simulaciones en dos o tres dimensiones, pero no llegaremos a ejecutar su materialidad real definitiva. Es básicamente una experiencia virtual.

Podemos decir por ello, que según el modo de ejecución se dota de cualidad artística a la obra de diferente manera. Tradicionalmente es el gesto, la técnica depurada o el virtuosismo del artista, la que dotaba al objeto de la cualidad artística, no obstante, esta cuestión queda en entredicho cuando la obra se deriva de procesos industriales como el sucede con muchas obras del *minimal art* y el *pop art* o el *arte cinético* o cuando se deriva de procesos conceptuales como sucede con el *arte conceptual* en general.

Este epígrafe está íntimamente relacionado con el correspondiente a la actitud del artista con respecto al hecho creativo.

7 | Relación PERSONA-MEDIO

Tras un análisis de los distintos estudios que sobre la creatividad se han realizado desde el ámbito psicológico durante el último siglo (Th. Ribot 1900), podemos ver con claridad que la creatividad es un valor que trasciende las fronteras de lo personal. Ya no se puede plantear como un don o capacidad excepcional individual, ni tampoco en términos de autorrealización personal. Adecuadamente, se debe plantear, además, en términos de desarrollo y cambio social. El futuro de la creatividad pasa por consolidar los resultados de la interacción con el medio, en la medida en que esto suponga mejoras o avances sociales y/o culturales. La creatividad es motor, por ejemplo, de la ciencia, la tecnología y el arte, puesto que, sin ella, estos estamentos no existirían.

Desde la aparición de la teoría transaccional de I.A.Taylor (1976), se aparta la consideración estrictamente psicológica, para dar paso al medio y a la relación de los componentes cognitivo-afectivos. La denominación de transaccional, como nos explica De la Torre (1991), responde al grado de interacción que la persona alcanza en función de los estímulos externos. Somos personas creativas, no tanto por el desarrollo de potencialidades genéticas o innatas cuanto por el peculiar modo de entender nuestra realización a partir del medio. La creatividad es fruto del proceso de interacción con el medio en el que se desenvuelve el sujeto.

Por esto, ya no podemos verla como una facultad psicológica específica o como una acción propia del pensamiento divergente, dejando de lado las componentes contextuales afectivas y tensionales. Más tarde, en este sentido, Amabile (1983) afirma que tomar conciencia del entorno es ya, en sí, un acto creativo.

La finalidad del desarrollo del potencial creativo es ir más allá de lo aprendido, tomar decisiones, saber emplear la información disponible y generar una nueva. No obstante, como veremos, la creatividad personal, aun siendo necesaria, no es suficiente.

Según De la Torre (2003 p.41 y ss.), la responsabilidad de la educación de la creatividad, en la actualidad, debe atender a dos cuestiones a la vez. Por un lado, a la diversidad creativa (estilos creativos) y, por otro, al hecho de tratar de desarrollar la conciencia social. La primera es importante porque cada persona tiene un modo particular de relacionarse con el medio -aprender, ser y actuar-. De hecho, el desarrollo de habilidades cognitivas, como son observar, sintetizar, asociar, etc., constituye un nuevo modo de conceptualizar la creatividad. La segunda alcanza relevancia porque se presenta con ella la necesidad de educar en el desarrollo de la conciencia social. Educar en la creatividad es poner una meta social al propio potencial

creativo. Esta finalidad compartida es uno de los aspectos que justifica la dimensión social de la creatividad.

Vista estrictamente desde esta óptica, la creatividad sería una actividad cognitiva al servicio de la mejora social. Sin embargo, debemos recordar que la creatividad es una síntesis de múltiples operaciones que siguen un proceso, de dentro hacia afuera del individuo, y que son de índole afectiva, cognitiva y tensional.

Podemos decir por ello que el estatus de la creatividad ha evolucionado, desde una habilidad personal o psicológica hasta ser considerada en términos de potencial de desarrollo humano en pro de la sociedad. Ello se debe al hecho de que todo ambiente tiene sus valores sociales, y es la sociedad la que aprueba o rechaza, como creativo, cualquier suceso que se vuelque o desarrolle en ella.

Recordemos que Csíkszentmihályi (1998) se refiere a esta última situación, en su modelo de sistemas, con los conceptos de *campo* (arte) y *ámbito* (ambiente o sistema artístico), para determinar si una realización es digna de ser considerada creativa. Recordamos, a modo de especificación, que el ámbito está constituido por el juicio de expertos y críticos que aceptan o no la creación valiosa en función de los valores dominantes.

Insistimos en que esto ya fue afirmado por Sternberg (1997 p.284): *“la creatividad no existe en el vacío”*. Una persona o producto es considerado creativo, en su caso, siempre por parte de otros individuos. Y aquello que una sociedad puede valorar positivamente, otra puede despreciarlo o ignorarlo tranquilamente. Podemos nombrar en este sentido el caso de Botticelli, como uno de los muchos ejemplos de artistas valorados solo póstumamente. Se propone una estrategia: la búsqueda de un entorno del que podamos sacar partido y en el que se nos aprecie por nuestra propia creatividad.

Para comprender mejor los descubrimientos, las creaciones y las mejoras que se puedan desprender de las aportaciones creativas, De la Torre identifica los tres planos indisolubles del desarrollo y del progreso humano: (1) persona creadora, (2) contexto social (clima propicio) y (3) aportación valiosa (reconocimiento social-valor). Una interacción positiva entre persona, clima propicio y reconocimiento social constituye el mejor estímulo al desarrollo que puede darse.

El medio, en su sentido más amplio, es un condicionante de la creatividad que interacciona con ella tanto a nivel personal como a nivel fáctico. Este mismo autor nos habla de tres ámbitos condicionantes *antecedentes* de la creatividad: los medios biológico, psicológico y sociocultural. El medio biológico comprende la edad, la capacidad perceptual, las habilidades y el desarrollo madurativo. El medio psicológico

alude a la biografía del creativo, a sus experiencias tempranas, a sus necesidades cubiertas y a sus expectativas, y a su madurez sensorial. Los medios social y cultural se funden en uno solo, que se refiere al ámbito en el que se integra el sujeto creativo: su familia, su escuela, su ambiente social inicial y, posteriormente, el profesional- (De la Torre 2003).

Con respecto al medio psicológico y refiriéndose a la conformación de la personalidad del individuo, Stokoe localiza en la cultura un factor externo de bloqueo a la creatividad que está altamente generalizado. Apunta a la red familiar e interpersonal a través de la cual el individuo actúa, pero siempre entretejida desde los orígenes con la trama sociocultural y la época histórica correspondiente. Nos explica que todo individuo se ve influenciado por estereotipos, prejuicios, valores, metas, modelos, etc. que la sociedad establece como patrón de comportamiento generalizado para “poder ser”. De esta manera nos explica que *“lo externo (o sociocultural) se va haciendo interno (subjetivo intelectual y afectivo), por lo que con frecuencia estos mismos factores de bloqueo se manifiestan como trabas de orden emocional: inseguridad ante la no garantía de éxito, temor al fracaso, sobre-exigencia o perfeccionismo, ajuste a patrones de eficacia ya probada, etc.”* (Stokoe 1994 p.20).

No obstante, a pesar de esos bloqueos, asegura que es en la peculiar actividad transformadora con la que el sujeto procesa todos los estímulos donde residen el origen de su individualidad y su sello intransferible.

Con respecto a la interacción del medio con la sensibilidad del individuo, J. A. Marina, en su reflexión sobre qué constituye la base de la acción de la sensibilidad del individuo, entiende el medio como factor condicionante activo. Indica que la inserción del ser humano en la sociedad implica una manera de mirar el entorno condicionada por criterios que la dirigen. En su libro *Ética para Náufragos*²⁹³, nos especifica que *“la sensibilidad conlleva al arte, y desde su experiencia modifica la vida, las experiencias vividas enriquecen la cotidianidad, particularmente la experiencia estética le otorga significado”* (Marina 1995 p.22). De este modo, podemos decir que la sensibilidad está condicionada por el medio, pero también, que toda experiencia desprendida del mismo engrandece nuestra realidad y retorna posteriormente al medio enriqueciéndolo.

Como nos indica Gervilla (2004), el medio y la creatividad son elementos que también interactúan de forma intensa. El proceso creativo, en sí, es una actividad que genera un cambio a nivel individual, mientras que la innovación parte de esos cambios

²⁹³ MARINA, J. A. (1995). *Ética para Náufragos* Ed. Anagrama, Barcelona.

individuales pero tiene una repercusión social. El medio no solo condiciona sino que posibilita la innovación. En consecuencia, tanto la creatividad como la innovación son procesos transformadores del medio.

El papel del medio en el desarrollo de la creatividad es decisivo porque configura la inteligencia, los hábitos y valores, la educación y la creatividad. Generalmente, un medio sociocultural, educativo o familiar rico en estímulos, acrecienta la imaginación y el poder asociativo. Un medio pobre tiende a inhibir la creatividad.

En este sentido, De la Torre (2003) afirma que, aunque la creatividad se puede desarrollar en todos los ámbitos y bajo todo tipo de circunstancias, los individuos creativos no surgen de improviso. El éxito es más probable si el sujeto creador se desarrolla en un medio favorable y/o se genera un ambiente propicio del que participa.

En el desarrollo de la creatividad existen obstáculos y restricciones que por un lado pueden desfavorecer la acción o por otro lado suponer un estímulo para la creatividad. Los bloqueos y obstáculos a la creatividad pueden proceder (1) del propio sujeto (sean perceptivos, mentales o emocionales), (2) del entorno inmediato y (3) del medio sociocultural. Por ello, este mismo autor entiende que, cuanto menos restricción y más libertad se tenga a la hora de jugar con cualquier idea y tipo de materiales, más posibilidades y ocasiones de creación e innovación se presentarán.

Siguiendo con la interacción con el medio ambiente externo como factor constituyente de la creación, M. Boden (1994) se refiere a la resistencia al cambio como factor determinante tanto a nivel personal interno como contextual. Acentúa que un medio ambiente externo reacio a cambiar las relaciones habituales establecidas con las cosas es lento a la hora de involucrar transformaciones radicales y nuevos mapas mentales. Nos pone por caso la innovación de Kandinsky en la pintura y las aportaciones del arte abstracto cinético que requerían de nuevos materiales plásticos y de otras técnicas procedentes de distintos medios. Estos artistas presentaron un nuevo mapa conceptual y exploraron nuevos territorios en el arte, optaron por realizar ambiciosas intervenciones más allá de su mapa personal conocido abriéndose a otros contextos, sean o no de la misma disciplina o campo. Aquí, como ejemplo, podemos citar las sinergias surgidas entre el diseño gráfico y el arte, encarnadas, a modo de ejemplo, en la influencia que ejercen los grabados de Picasso en las ilustraciones de Mariscal. Esto último es una manera de contribuir a la evolución cultural.

Aunque sea un tema que desborda los límites de este trabajo, debemos nombrar la aportación de M. Boden (1994) con respecto a consideración social o individual del

hecho creativo. Para ello define la creatividad histórica (colectiva-receptiva) y la creatividad psicológica (individuo-medio). Se pregunta qué sucede más allá de la comunicación del objeto artístico, refiriéndose a las cuestiones en torno a la teoría de la recepción.

Esta autora destaca un aspecto importante a tener en cuenta: la re-creación que efectúa el receptor de la obra. Se refiere a todo lo relacionado con la comunicación de cualquier obra o proyecto, en el espacio y en el tiempo, afirmando que esta cuestión no puede servir únicamente para una intención crítica, sino que también puede producir de nuevo efectos poéticos.

Todo proyecto (desde el más abstracto al más concreto) no solo estará gobernado por el individuo creativo, participando en la solución del problema, ordenando el resultado, o estructurando el proceso, sino que estará regulado también por el contexto, desde el que recibe las prescripciones correspondientes.

Prácticamente todos los programas operativos y organizacionales pueden verse identificados con los principios éticos del proyecto propuestas por M. Asimow (1962)²⁹⁴. Entre ellos cabe destacar el que se refiere a considerar que todo proyecto ha de ser una respuesta a una necesidad realizable desde la tecnología y los sistemas productivos de la cultura, debe ser viable, ser económico y ser justo, seguirá principios de optimización en sus soluciones y, sin entrar en perjuicio del proyecto, deberá contar con el consenso del contexto social implicado.

Recordemos que Csíkszentmihályi (1998) se refirió a los conceptos de ámbito y dominio para determinar si una realización representa una aportación valiosa, o algo que en ese momento es contrario a los valores dominantes. Sternberg da por sentado que los productos o realizaciones creativas han de ser originales y apropiados. Eso significa que la creatividad y sus proyectos no son en absoluto ajenos a la ética (De la Torre 2003).

Aunque esta cuestión esté referida a la definición de creatividad, también afecta a la noción de proyecto, entendido éste como marco de pensamiento y acción creativa – más o menos consciente y ordenado- que parte de cuestiones intersubjetivas enraizadas en la estructura social y cultural, desde donde se gestionan y promueven todo tipo de operaciones -abstractas y concretas- dirigidas a la materialización de una obra.

²⁹⁴ ASIMOW, M. (1962). *Introduction to design*. Prentice-hall. New Jersey. N.Y.

7.1 | La creatividad en el arte. Relación con el MEDIO

La creatividad en el arte se manifiesta partir de las obras. Como hemos indicado, el medio es un condicionante de la creatividad que interacciona tanto a nivel personal como a nivel fáctico. Esta conexión deja fuera de juego a todas aquellas teorías que tienen una concepción convencional de la personalidad del artista y que reducen la obra de arte a una mera expresión de los sentimientos o de los movimientos psíquicos del artista.

Una vez que el medio forma parte del proceso creativo en el arte, ya no puede concebirse la obra solo en relación directa a la personalidad del artista *“puesto que la dimensión subjetiva de una obra no es nada al margen del conjunto concreto de arraigos históricos, sociales, materiales, ideológicos”* (Revault D’Allonnes 1977 p.14)²⁹⁵.

Esta conexión pone en tela de juicio la existencia de una originalidad de carácter absoluto. Marina, por su lado, viene a decir que la originalidad total en el artista es casi un mito porque nadie puede ser absolutamente original. Todos nuestros fines y objetivos están condicionados por el contexto en el que se desarrollan, así nos lo expone *“también el artista al que consideramos el creador por antonomasia, adopta el modelo de ‘creador’ vigente en su época. Sea porque lo adopte o porque lo rechace, en ambos casos, dependerá del modelo. El poder de crear es, evidentemente suyo, pero la forma que adopta y el modo como ese poder se hace consciente depende en gran parte de los ‘roles aprendidos’”* (Marina 1993 p.171).

Sin embargo, subrayamos el hecho de que las influencias sociales culturales y artísticas inciden en la personalidad del artista y en su quehacer profesional solo, en la medida en que él lo decida así. El poder de crear es, como indica Marina, absolutamente suyo y esto se debe evidenciar en su producción artística. De lo contrario, crear contrastando lo que es o no apropiado a un ámbito, o ajustar la producción a los valores de las respectivas comunidades receptoras, supondría dotar equivocadamente de un pragmatismo al arte, condición ésta que es, en cambio, connatural a otros campos como el de la ciencia y el de la tecnología, en los que, como hemos venido repitiendo, también se despliega la creatividad.

El arte, en su relación con la dimensión valorativa del medio sociocultural, plantea simultáneamente una dicotomía: por un lado, el arte tiende a legitimarse en un contexto y por el otro, el contexto legitima lo que es creativo, es decir, lo que es arte.

²⁹⁵ REVAULT D’ALLONNES, O. (1977). *Creación artística y promesas de libertad*. Ed. G. Gili, Barcelona.

Al respecto de esta última aseveración, destacamos las aportaciones de A. Danto (1978), J. Margolis (1980) y G. Dickie (1974). En relación a aquellas opiniones que giran en torno a la legitimación de la obra de arte en un contexto, subrayamos las consideraciones de J. Acha (2002), J. Dewey (1952), U. Eco (1970), O. Pächt (1986).

En primer lugar, Acha detecta unas funciones o efectos sociales de la obra de arte, y así lo explica: *“las obras de arte cambian, amplían y enriquecen el sistema de valores y los hábitos de la cultura estética colectiva (la popular o la hegemónica), a saber: belleza o fealdad, dramaticidad o comicidad, novedad o trivialidad, lo sublime y lo típico. Esto, además de difundir en la colectividad nuevos modos de percibir el mundo, sentirlo y pensarlo”* (Acha 2002 p.73). Esto no implica que el artista deba participar de los usos oficialistas de las artes, no obstante, debe conocerlos para evitar cualquier manipulación de los efectos de sus obras.

Esta explicación está en línea con la afirmación de J. Dewey²⁹⁶, para quien el verdadero significado de un movimiento importante en todo arte no se gesta a partir de la necesidad del reconocimiento institucional, sino que reside en la expresión de algún modo nuevo de interacción con el medio. Subraya así que lo que realmente aporta ese arte es siempre una nueva sensibilidad de relaciones con el entorno.

Según Eco²⁹⁷, el artista, más o menos conscientemente, sabe que su trabajo, si es auténtico, será verificado por el ambiente o contexto histórico. No obstante, el artista se enfrenta a un medio que puede comercializar con su obra y que, en muchos casos, no está preparado para sus aportaciones, o que fagocita sus innovaciones generando una especie de bucle dialéctico entre formas que, apenas producidas, son inmediatamente asimiladas y dejan de ser vanguardia para exigir del creativo un nuevo gesto innovador.

La actividad de comercialización que la sociedad lleva a cabo con las obras de arte contrarresta el efecto de choque de las nuevas formas, integrando revolución (invención) y academia (imitación) y neutralizando la oposición a una cultura y/o a una sociedad determinadas, facilitando la penetración en el ámbito de ésta.

²⁹⁶ DEWEY, J. (1952). Filósofo estadounidense más importante de la primera mitad del siglo XX, junto con Charles S. Peirce y William James. Uno de los fundadores de la filosofía del pragmatismo. Desde el punto de vista epistemológico, Dewey considera que los conceptos en los que se formularon las creencias son construcciones humanas provisionales, criticando el enfoque clásico sobre el conocimiento. El concepto principal relacionado con la teoría del conocimiento es "experiencia". En *Art as experience* (1937 p.72) llega a considerar que la espontaneidad es el resultado de largos periodos de actividad y experiencia. Dewey mantiene una concepción enteramente dinámica de la persona. Lo que él propone es una reconstrucción de las prácticas morales y sociales, y también de las creencias.

²⁹⁷ ECO, U. (1970). *La definición del Arte*. Ediciones Martínez Roca S.A. Barcelona.

Continuando con Eco (1970), se admite que un arte nuevo busca la renovación de los esquemas perceptivos e intelectivos vigentes, *“lo que produce una dialéctica entre la ruptura de los hábitos perceptivos y el intento de hacer asequibles los nuevos esquemas”*. En definitiva, manifiesta una renovación del modo de pensar, y esto necesita ser comunicado a un entorno que puede ser o no receptivo a dicha innovación.

No obstante, el arte no es siempre un anticipo de la evolución de la cultura, en el sentido de prefigurar nuevas posibilidades cognoscitivas, que nos permitan vislumbrar lo que podríamos alcanzar. Tampoco constituye en todo caso la manifestación de una crisis. A menudo, simplemente, es reflejo y se limita a dar una forma comunicable a cuestiones planteadas desde otras áreas como la ciencia, la lingüística, la antropología o la filosofía. El arte, simultáneamente, puede ser reflejo de la situación social en que vivimos, o puede desempeñar una función educativa, o convertirse en un instrumento al servicio de otro fin, como, por ejemplo, la protesta o la denuncia.

Recordemos a este respecto que las grandes obras de arte son las que ofrecen nuevos conocimientos a partir del sentido de una cultura que se comparte y con la que se está familiarizado. Pero siempre reconociendo que el arte se apoya en la cultura vigente pero no mediante simples reiteraciones o reproducciones miméticas (*ídem.* Eco). Esto es de este modo porque, de lo contrario, no podría anticipar nuevas situaciones culturales. Por último, O. Pächt, al igual que los autores anteriormente citados, propugna que la obra de arte tiende siempre a legitimarse en el sistema cultural en el que se ha desarrollado, defendiendo que el sujeto, a pesar de su voluntad artística individual, debe asumir una función dentro del proceso global (colectivo). Esta asunción se basa en la finalidad de que su obra alcance, en la práctica, una significación específica en un contexto determinado -sin entender por ello que el individuo creador solamente podría alcanzar resonancia cuando siguiera las prescripciones de la época-. Por ello, matiza que se admite *“una concordancia entre el artista y las condiciones de la época -no en sentido sociológico-, esto es una cuestión de ventaja para su obra que sale de la historia anónima, para formar parte de la historia de los artistas”* (Pächt 1986 p.115)²⁹⁸.

A este autor le resulta difícil prescindir de la tesis según la cual para cada época estilística hay una escala de valores inherentes que engloba la capacidad y la calidad artística. Postula la revitalización de la escala de valores reivindicando la necesidad de contemplar el inevitable vínculo existente entre los logros individuales, las exigencias particulares y los ideales estéticos dominantes en un momento histórico determinado.

²⁹⁸ PÄCHT, O. (1986). *Historia del arte y metodología*. Alianza Forma, Madrid, p. 113 y ss. (1º ed. 1977).

Afirma que esto es lo que puede proporcionar las claves para insertar la creación artística en el proceso global.

En relación a los planteamientos en los que se reconoce que el mundo del arte establece las condiciones necesarias para que algo sea artístico, nos referiremos a las aportaciones de G. Leal recogidas en su libro *Arte y Conocimiento*, justamente cuando recurre a las definiciones culturales de la obra de arte dadas por A. Danto²⁹⁹ y J. Margolis³⁰⁰, además de referirse a la Teoría Institucional del arte propugnada por G. Dickie³⁰¹.

Arthur Danto considera que las obras de arte pertenecen, por un lado, al mundo de los objetos físicos y, por el otro lado, al “mundo del arte”. Este último está conformado por el conocimiento de la historia del arte y, sobre todo, por la teoría estética vigente en ese mismo momento. Cuando alguien está formado en estos conocimientos, es capaz de apreciar algo como obra de arte. Considera que es, primero, la *teoría del arte* la que legitima las cualidades artísticas y la que constituye el objeto como objeto artístico. Y que no es en la “percepción de los atributos del objeto artístico” donde reside la validación de la obra. En general, para que haya objeto estético primero debe haber obra de arte, y para Danto antes que la obra de arte debe haber una teoría de arte que la reconozca (Danto 1978).

J. Margolis considera, en una postura próxima a la de Danto, que la atribución de propiedades a la obra es dependiente de la interpretación que hagamos de ella, y que la interpretación solo es posible en el marco de la cultura generadora. Así que considera que las obras de arte “son” dentro de una red de instituciones y tradiciones culturales. Por ello, afirma que “*cultural significa la propiedad de un sistema en virtud del cual ciertas entidades emergen y existen*” (Margolis 1980 p.42) y que esa red es necesaria para que las obras de arte sean delimitadas y reconocidas como tales.

Por último, aludiremos a la Teoría Institucional del arte, planteada por G. Dickie. Esta teoría se basa en una premisa fundamental: solo desde las instituciones (museos, galerías...) y por parte de los agentes culturales (críticos, historiadores...) se puede otorgar *el estatus de obra de arte*, y que sin tal acto efectivo no se puede alcanzar

²⁹⁹ DANTO, A. (1978). “The Art world” en Margolis, J. (ed.) (1987), *Philosophy Looks at the Arts*, Temple University Press, p. 141: Así pues, “lo que establece en definitiva la diferencia entre un bote de Brillo y la obra de arte que consiste en un bote de Brillo [en referencia a la obra de Warhol, es una cierta teoría del arte. Es la teoría la que lo hace entrar en el mundo del arte, y le impide quedar reducido a ser el objeto real que es”.

³⁰⁰ MARGOLIS, J. (1980). *Art and Philosophy*. Harvester Wheatsheaf.

³⁰¹ DICKIE, G. (1974). *Art and the Aesthetic*. Cornell University Press. London; DICKIE, G (2005) *El Círculo del Arte*. Una teoría del arte. Ed. Paidós, Barcelona. (Original de 1997, *The Art Circle. A Theory of Art*).

dicha posición. Esta teoría es clasificatoria y no evaluativa. Un ejemplo paradigmático de este tipo de consideración, es el estatus -porque así lo reconoció el sistema artístico del momento- conferido a *la Fontaine* de M. Duchamp, hecha precisa y paradójicamente para combatir determinados aspectos o principios fundamentales del “mundo del arte”.

G^a Leal (1973) matiza, al respecto de los planteamientos de Dickie, que entiende el mundo del arte como un entramado cultural de opiniones, valores, prácticas sociales, consensos, etc., más que como una institución. Este sistema condiciona la presentación, la recepción de la obra de arte, y confiere o no importancia a su discurso. Por ello, se refiere a la obra de arte como un tipo de artefacto creado para ser presentado al público del mundo del arte.

Coincidiendo con este autor, entendemos que el hecho de que una obra sea reconocida por el mundo del arte no es condición suficiente para que en sí misma sea considerada como tal. Es decir, aunque el mundo del arte establezca las condiciones necesarias para que algo sea artístico, no basta con que ello sea así.

No obstante, consideramos que, a pesar de los cambios acaecidos en las sucesivas concepciones del mundo del arte, se sigue siendo fiel, en términos generales, al espíritu de la Teoría Institucional. Puesto que se continúa identificando el mundo artístico como un mediador y un agente catalizador determinante de la presentación y recepción de la obra. Por ello, es habitual encontrarnos con que solo se identifica como arte lo que el mundo artístico permite reconocer como tal.

Recordemos, en este sentido, cómo se explica esta cuestión mediante el modelo de sistemas de Csíkszentmihályi, en el que la creatividad termina siendo el resultado de la interacción entre tres subsistemas diferentes: el dominio (la cultura que contiene reglas simbólicas), el ámbito (la organización social del dominio) y la persona (que aporta novedad al campo simbólico).

7.1.1 | Modos de relación con el medio según De la Calle

Resumidamente, podemos decir que De la Calle nos advierte de que definir el hecho artístico independientemente de la organización cultural, o al margen de la función que desarrolla en la vida social, puede conducirnos a mistificar los resultados conseguidos. Como él mismo indica, en la Estética ha cobrado fuerza el análisis proporcionado recientemente por la sociología del arte y por la antropología, en ambos casos con la finalidad de poder encuadrar su labor con respecto a esta dimensión.

Nos indica tres posibles vías de relación que nos muestran el modo de conexión entre el dominio artístico y el medio socio-cultural (De la Calle 1981).

- El arte se relaciona con el medio por la conexión que mantiene con el plano de la cotidianidad. De ella toma la problemática de los aspectos que se elaboran, y a ella revierten sus aportaciones. La eficacia (intencionalidad programada al elaborar el resultado del objeto artístico) de sus logros se complementa con la eficiencia (efectos no intencionales de la aportación al plano cotidiano) de sus consecuencias.
- El arte se relaciona con el medio por la conexión que mantiene con los logros científicos y tecnológicos desarrollados en diversas ramas de investigación. Recordemos que muchas de las experiencias de los últimos movimientos artísticos solo han sido posibles gracias a estos aportes que han sabido aprovecharse, ampliando las posibilidades de la experiencia estética y la actividad creativa.
- El arte se relaciona con el medio por la conexión que mantiene con la filosofía. En este sentido, las distintas teorías estéticas (sobre todo cuando mutan en poéticas, vinculadas a resortes más o menos coadyuvantes) han ejercido unas claras influencias sobre la praxis artística.

De la Calle, tratando de analizar la relación entre el arte y la realidad circundante, plantea la hipótesis de que el fenómeno artístico mantiene una innegable y específica conexión con el plano real de lo cotidiano. Por ello, de entre estas tres conexiones, nos centraremos en la primera.

Hecho artístico y cotidianidad

Para analizar la conexión con la cotidianidad, detecta en el hecho artístico dos modos de relación con el medio, bien sea según su posición (interna o externa) o bien sea según su conexión temporal (sincrónica y diacrónica), resultando, en total, cuatro variantes al combinarse.

La *vertiente interna* está integrada por el individuo, y comprende una serie de subprocesos y fenómenos que constituyen el ámbito de la dimensión artística. La *vertiente externa*, por su parte, garantiza la conexión del hecho artístico con la realidad circundante. Esta última se enraíza en la *cotidianidad* que, a la vez, forma parte del entramado de la *organización cultural*.

La conexión sincrónica es la que se establece entre el hecho artístico, con su entorno inmediato, y la organización cultural “superestructural”, en cuyos límites se

desenvuelve el quehacer artístico y que no podemos obviar de ninguna manera. En cambio, la conexión diacrónica del hecho artístico hace referencia a la relación a lo largo de la historia con otros sectores socio-culturales, como son, por ejemplo: arte-religión, arte-política, arte-feminismo, arte-educación-, arte-ciencia, etc.

Cuando se refiere a la cotidianidad, nos la presenta como una entidad abierta y que se halla en constante evolución, no solo por ser el ámbito donde se distienden la existencia y las actividades del individuo, sometido a variados códigos que indefectiblemente sigue, y a los que se adapta o supera, según sea el caso, respecto de sus necesidades y deseos. Sino que lo hace porque se halla, desde las aportaciones procedentes de la ciencia, la tecnología, el arte, el derecho..., en un permanente y progresivo enriquecimiento.

La específica conexión del arte con el plano real de lo cotidiano es enfocada, por este autor, desde distintas perspectivas: (1) el artista, como productor/emisor, pertenece a la cotidianidad; (2) el receptor destinatario es el configurador del contexto receptivo de esa misma cotidianidad; (3) el objeto artístico actúa como huella de la presencia virtual de la cotidianidad o como sustrato co-situacional y (4) la propia de la situación real “*porque el hecho artístico no puede aislarse asimismo de aquel nivel cotidiano que lo posibilita*” (De la Calle 1985 p.170).

Concluye con ello que el hecho artístico, donde se despliega la creatividad del individuo, no puede entenderse sin referirlo al medio en el que se gesta y se desarrolla.

Hecho artístico y organización cultural

Hemos indicado que el hecho artístico se enraíza con la realidad o *cotidianidad* y que, a la vez, esta última forma parte del complejo entramado de la *organización cultural*.

En el sentido de que la cultura es la parte del ambiente hecha por el hombre, podemos decir que la cultura incide en el sujeto: (1) sobre sus recursos externos, dando forma u orientando a sus necesidades, y (2) sobre sus recursos internos, moldeándolos de manera que reflejen las manifestaciones dominantes de la conducta.

Los rasgos de la cultura, tal y como afirma De la Calle, pueden resumirse en que ésta: puede ser aprendida, es variable, se manifiesta en instituciones, normas de conducta, elaboraciones de pensamiento y objetos materiales, y permite la adaptación al medio.

No obstante, presenta estas paradojas:

- La cultura es un atributo universal de la existencia humana, pero, a la vez, no hay dos culturas iguales. En consecuencia, cada cultura es el resultado de las experiencias particulares de una colectividad, que han tenido un desarrollo único.
- La cultura es recíprocamente estable y cambiante. El cambio y la estabilidad cultural solo pueden ser estudiadas una con respecto a la otra. El cambio cultural es un problema de estabilidad cultural y esta última se puede analizar midiendo el cambio con respecto a las tendencias inmovilistas o de conservación. De ahí la diferencia que podemos encontrar entre culturas, por el hecho de ser más o menos receptivas.
- La cultura llena y enmarca la vida humana en su dimensión individual y colectiva. Pudiéndose entender: (1) como una realidad psicológica- porque no puede existir sin el hombre-, o (2) como una realidad con existencia y legalidad propia, más amplia de lo que nadie individualmente puede captar.

Integrando estas dos realidades (el énfasis radical de la primera sobre la segunda nos conduciría a la subjetivización cultural, y, por el contrario, considerarlo a la inversa nos llevaría al determinismo cultural), De la Calle propone que lo más práctico es estudiarla como si tuviese una existencia objetiva, pero reconociendo siempre que se trata de una “construcción mental” que refleja “un modo de vida” particular de una colectividad. Dejando, para la noción de sociedad, los aspectos organizativos que caracterizan la vida de un grupo humano, afectando tanto a la conducta individual como a la colectiva (De la Calle 1985).

Una sociedad organiza su vida en torno a unos grandes bloques o contenidos denominados comúnmente como “universales de la cultura”. La cultura se halla organizada y ubicada en una compleja urdimbre de elementos sociales, jurídicos, ideológicos, tecnológicos y económicos diversos, y que representan la ordenación de las relaciones sociales que dan sentido a la existencia humana. A nadie se le escapa que las relaciones que se dan en la organización social serán claves para puntualizar las que tengan lugar en la organización cultural.

Como hemos indicado, el objeto artístico y el sujeto receptor pueden encontrarse inmersos diacrónicamente o sincrónicamente en distinta o coincidente cotidianidad y estructura socio-cultural. Esta situación no resta importancia al hecho de que, para que la dinámica del *hecho artístico* sea debidamente comprendida, en toda su extensión y profundidad, deba ser valorado adecuadamente conectado con los múltiples factores de base y con los distintos estratos culturales.

Hecho artístico y prescripción

Indicamos que De la Calle conviene en organizar los factores venidos del medio en una serie de subprocesos que giran en torno al objeto artístico. Dos subprocesos se sitúan entre el sujeto creador, el objeto artístico y el sujeto receptor. Estos son: el subproceso poético-productivo (construcción) y el subproceso estético-receptivo (comunicación).

La vertiente interna, centrada en la construcción del objeto artístico, está inmersa en la cotidianidad y, a la vez, en una estructura social y cultural mucho más amplia, puesto que es realizada por el individuo consciente, que pertenece a su tiempo y que emplea ciertas técnicas y tecnologías para su labor. En la vertiente externa, que asegura la comunicación del objeto artístico, la estructura social y cultural viene encarnada por el sujeto receptor que se relaciona con el objeto artístico y el sujeto creador mediante el subproceso estético receptivo, tratando de experimentar y reconstruir su significado.

En todos los subprocesos mencionados ejerce una innegable influencia, a distintos niveles y de diferente manera, la dimensión valorativa del medio a través del polo crítico. Los sistemas filosóficos, la crítica, la historia de los fenómenos artísticos y la censura están insertados en este polo de fuerza. Sus operaciones se engloban en el subproceso evaluativo-prescriptivo que, como podemos observar, es de carácter regulativo. Puede participar en el estímulo de lo artístico o, en función de sus posibilidades de control, afectar al resultado creativo y, por extensión, a la capacidad creadora.

La fuerza de este polo crítico es la que provoca que el artista, desde su producción, opte por la libertad, so pena del enfrentamiento que esto suponga con los estamentos crítico-valorativos. Derivados de estas actitudes surgen los manifiestos artísticos y la praxis autónoma y original, frente al recurso a modelos aceptados y ya implantados (De la Calle 1981).

Por último, teniendo en cuenta que el objeto artístico debe ser comunicado para poder llegar a ser apreciado por el "ámbito" como tal, distingue del resto el canal comunicativo, que se estructura en función a procesos específicos de difusión y distribución.

Este complejo subproceso siempre ha estado presente en el entorno del quehacer artístico. Los efectos que se desprenden de la interrelación producida en y con este subproceso pueden suponer desde un mero condicionamiento de baja relevancia a una clara determinación del proyecto artístico de modo radical. Se atiende en el

mismo a las características del medio exhibitivo, a finalidades económicas, estructurales-tecnológicas o, incluso, ideológicas.

Todo el hecho artístico se encuentra, además, coimplicado en un espacio superestructural (ideológico, filosófico, político /jurídico) que ha presentado y presenta una relevancia extraordinaria en la realidad humana, puesto que *“la postura que se adopte ante el medio cotidiano depende del “talante” filosófico que se posea, pudiendo ser entendido y considerado como el auténtico ámbito “real” en el que el hombre “está” y en el que, en consecuencia, debe “realizarse” perfeccionándolo”* (De la Calle 1985 p.169).

Proponemos, para su comprensión, acudir al diagrama que muestra la *Ilustración 3-27: Vertiente externa del Hecho artístico (HA)*.

8 | Relación PRODUCTO-MEDIO mediante la comunicación

Creatividad y comunicación son dos términos trascendentales que suelen aparecer yuxtapuestos en el pensamiento humano. La creatividad, además, se hace patente frecuentemente en el proceso de la comunicación. De la Torre hace referencia a la dimensión transformadora de toda creación, de esta forma "*percibimos el mundo exterior a través de estímulos sensoriales, lo elaboramos imaginativa y mentalmente y lo reorganizamos para dar respuesta a problemas o proyectos*" (De la Torre 2003 p.65). La mente creativa transforma la información que el sujeto recibe desde el medio de modo personal. He aquí su potencial transformador, al que debe seguir necesariamente el acto comunicativo.

Si la creatividad puede ser entendida como la capacidad de tener ideas propias y comunicarlas, De la Torre (2003) define la actividad creativa como el proceso de transformación personal de la información o medio. De hecho, cuando el artista exterioriza su creación, comunica una determinada acción de transformación del medio. Una creación sin comunicación puede adquirir validez solo para el individuo creador. Al respecto, las teorías cognitivas justifican las diferencias individuales de la creatividad. Cómo ocurre dicho proceso de transformación (interacción de las condiciones intrínsecas -aptitudes, intereses, motivaciones- y extrínsecas -condiciones ambientales y situacionales, socio-personales-) es lo que establecerá las diferencias individuales de la creatividad.

El dominio del código del lenguaje a emplear y, por lo tanto, del medio de expresión es fundamental para la generación de nuevas ideas y su posterior comunicación. Para De la Torre, esto (generar ideas nuevas y comunicarlas) es lo que cabe entender por creatividad. En ella, la comunicación es el momento culminante, por encima de cuestiones de proyecto o de idea. Así, ni el galerista ni el artista pueden hacer nada sin esa capacidad de llegar eficazmente a los demás³⁰².

Al respecto, Sternberg (1997) añade a lo que denomina *inteligencia práctica*, es decir, la capacidad de presentar efectivamente el propio trabajo ante un público. La habilidad con la que se envuelve una idea puede hacerla resaltar o, por el contrario, disfrazar su calidad. Además, en los mundos de la industria, de la organización o del diseño, esta capacidad incluye el hecho de tener en cuenta la reacción del espectador y la inevitable crítica.

³⁰² Referencias bibliográficas: MOLES, A. (1978) *Sociodinámica de la cultura*. Paidós, Buenos Aires, capítulo sobre "la transmisión del mercado cultural" y "los circuitos e difusión cultural". Además POLI, F. (1976) *Producción artística y mercado*. Ed. G. Gili, Barcelona; Aguilera Cerni et al. (1974). *El arte en la sociedad contemporánea*. Ed. Fernando Torres, Valencia.

A muchos teóricos ha preocupado esta cuestión, como es el caso de R. Marín (1991) considera que los medios de comunicación social dan una oportunidad de configurar creadoramente los mensajes. La comunicación de masas se ha convertido, a su juicio, en un instrumento funcional muy relevante dentro del ámbito artístico contemporáneo. Ésta ha ampliado y favorecido las posibilidades estéticas propias del elemento comunicativo tradicional de los hechos artísticos.

Para Manuel Muñoz (1999)³⁰³, lo que entendemos en la actualidad como medios de comunicación en el arte abarca desde el catálogo que se adjunta en la visita al espacio expositivo hasta los sistemas interactivos que sirven para explicar la obra. Los medios de comunicación se han convertido en transmisores y creadores de estados de opinión, que tienden a constituirse en la sociedad como valores en torno al hecho artístico. En su conjunto, no sólo importan como canales de difusión, ya que el prestigio asociado, es verdaderamente lo fundamental.

No se trata únicamente del espacio que ocupan las obras artísticas -galerías, museos, instituciones culturales-, ni de la categoría o tipo de los mismos -ferias, bienales, muestras-, ni tampoco de los canales de difusión puntual -suplementos de cultura, medios especializados, programas audiovisuales-. Antes al contrario, las cuestiones que se deben tomar en consideración son variables y tan determinantes como el prestigio del propio medio, la repercusión social o difusión alcanzada, la durabilidad y extensión de los contenidos vertidos, la autoridad cultural reconocida de la persona que lo realiza -reconocimiento social del crítico- o el tipo de eventos o encuentros asociados a la reflexión -seminarios, simposios...-.

En general, los medios de comunicación desarrollan una función de alcance variable, llegando incluso a intervenir en la calificación definitiva de la obra de arte como objeto conceptual facilitador del desarrollo de la cultura de la sociedad, o como objetos específicos para el consumo en el mercado del arte.

No obstante, recordemos que hablar de comunicación en el arte no implica hacer referencia solo a la comunicación externa en un espacio o medio de comunicación, representa, además, otras cuestiones. Concretamente, lo que De la Torre (2003) denomina *morfología de la imagen y riqueza expresiva* constituye en sí el estilo creativo que forma parte intrínseca de la acción comunicativa de la obra de arte, pero que también está vinculada a la elaboración, como vimos en el epígrafe correspondiente. Esto es así puesto que la manera de comunicar las ideas forma parte

³⁰³ VV. AA. (1999) "Mercados de arte y medios de comunicación". *Hecho artístico y medios de comunicación*. III seminario de la AVCA. Muñoz, M. p.63-67. Instituto Alfons el Magnanim. Ed. Diputación de Valencia. Valencia.

del proceso creativo diferenciado que hemos llamado *elaboración*. Recordemos que esta cuestión ya ha sido abordada más en profundidad en puntos anteriores, como el que aborda el estilo “dar forma artística”.

Para Olga Real³⁰⁴, el hecho artístico, como objeto propio de la disciplina estética que es, integra, entre otros el subproceso de comunicación. La comunicación es, a la vez, una propiedad y una función del quehacer artístico. Este es contenedor y transmisor de contenidos, significados e informaciones -todos ellos funcionalmente inseparables-. Este hecho objetivo opera como canal intersubjetivo y suministra información al público receptor en general.

Afirma que toda obra de arte tiene naturaleza comunicativa, que se manifiesta entre la configuración y la percepción. Sin embargo tenemos que tener en cuenta que *“...la comunicación es un resultado derivado de conjugar diversos elementos básicos del hecho artístico, aunque se configura, por sí misma, como elemento funcional en una manifestación de discurso no sistematizado ni pre-estructurado, donde los factores constitutivos adquieren su verdadera cédula cuando interactúan”* (Real 1999 p.23).

Lo que es incuestionable es que la comunicación en el hecho artístico, se centra sobre los pares objeto-mensaje o viceversa. En cambio, destaca que la actividad artística de hoy en día sufre los efectos de una parcial mediatización, ya que la atención del receptor al mundo del arte se centra más en el consumo de productos artísticos.

8.1 | Comunicación y hecho artístico

De la Calle (1981, 1985), opta por elaborar un modelo de hecho artístico que tiene en cuenta la interacción comunicativa entre dos sujetos (emisor y receptor). Dado que, para que haya un proceso de interacción comunicativa tiene que haber unos presupuestos compartidos entre ambos, considera la existencia de unos factores necesariamente compartibles que funcionan a distintos niveles: unos esencialmente propios (orgánicos, de personalidad) y otros a un nivel relativamente común (sociales y culturales). Dentro de estos factores comunes, identifica unos que son interiores a la interacción comunicativa y otros que son exteriores a la misma. Es decir, o bien son propios de una situación concreta o bien son ajenos a ambos o vinculados solo a uno de ellos.

³⁰⁴ *Idem.*: Olga Real, p. 23-27.

Así, nos presenta un esquema en el que sitúa una estructura sociocultural exterior que engloba, a su vez, la estructura sociocultural común, que incluye la estructura sociocultural propia tanto del emisor como del receptor. Todo ello teniendo en cuenta la historia personal y orgánica de cada uno. Esta cuestión muestra la interacción del proceso comunicativo con el medio en el que se desenvuelve, demostrando una vez más que el hecho artístico representa una compleja unidad indisociable.

Siguiendo el esquema funcional que propone, en su explicación más básica, podemos decir que atribuye a la comunicación la condición de límite relacional entre las vertientes interna y externa de la obra de arte. Recordemos que dota al objeto artístico de varias realidades inseparables: existencia física o material, existencia artística y existencia estética.

En el arte, cada construcción tiene su carga comunicativa correspondiente. Ésta afecta a la *existencia físico-artística*. Cada obra de arte, sin olvidar la pluralidad de sentido que pueda encerrar, tiende a ser, a la vez, código y mensaje. El artista, consciente o inconscientemente, para poder elaborar el objeto artístico sigue o configura un código propio, puesto que, de lo contrario, el resultado sería intransmisible.

La *comunicación* corresponde a la elaboración del objeto estético o *existencia estética*, donde el receptor elabora y reconstruye el significado de la obra, intentando enlazar su esfuerzo con el del artista a través del objeto. La comunicación con el receptor dependerá, principalmente, del tipo de obra planteada (género), de la intencionalidad del artista especificada en la obra, de la calidad de la obra y de las condiciones de recepción (incluidas las habilidades y capacidad del receptor).

En el conjunto de manifestaciones artísticas, es la intencionalidad del artista la que potenciará, en ocasiones, el aspecto constructivo del proceso, en ocasiones, el aspecto comunicativo de la obra.

No obstante, cuando De la Calle nos explica que el artista, durante el subproceso poético-productivo, contempla tener en cuenta el subproceso estético-receptivo en la gestación del objeto, no está queriendo decir que éste plantea sus ideas de manera que tienen que ser entendidas literalmente por el receptor. Se refiere a una "*cierta idea*" potencialmente aprehensible, abierta, de múltiples sentidos, con lagunas y sin delimitaciones, que incluya aspectos intersubjetivos con la intención de hallar horizontes comunes con el receptor. Es decir, aspira a crear una intertextualidad con la que facilitar la transmisión y la consiguiente existencia estética del objeto artístico.

Para hacer más asimilable el análisis general en torno la faceta de comunicación del hecho artístico, recurre a una de sus propiedades más relevantes: la *información*. Pero

hace esto, entendiéndola desde la perspectiva de la Teoría de la Información, como principio selectivo que, a su vez, comporta la sistematización de las posibilidades electivas. A partir de esto, nos plantea que cuando un artista construye la obra, desde el punto de vista de la comunicación del supuesto mensaje, puede presentar una gradación en cuanto a niveles de información (De la Calle 1981 p.110):

- *Nivel de efectividad.* La obra materializada da información del objeto y de las decisiones objetivas tomadas por el artista.
- *Nivel de eficacia.* En la medida en que el receptor conecte con la intencionalidad del artista (explícita o implícita), podrá hablarse de una *eficacia comunicativa*. El objeto informa de la intencionalidad del artista.
- *Nivel de eficiencia.* En unos casos, el receptor puede captar parte de la riqueza intencional del artista. En otros, en cambio, puede ir más allá de la misma, descubriendo o creando, estimulado por ella, nuevos aspectos. Cuando enriquece el sentido del objeto artístico, es cuando podemos hablar de *eficiencia comunicativa*. El receptor informa a la obra enriqueciéndola

Tras su último análisis con respecto a la comunicación del objeto artístico, deja patente que aunque el arte pueda desempeñar ciertas funciones de información al receptor, *“su especificidad creativa le impulsa más allá de la pura y redundante esfera de la comprensibilidad comunicativa, para potenciar la capacidad original e informativa (imprevisibilidad) tanto del artista como de los destinatarios”* (De la Calle 1981 p.126).

Queda por ello justificado que la actividad creadora no se limita al subproceso poético-productivo de la construcción, sino que se prolonga en el subproceso estético receptivo. En este último ámbito se transforma la habitual pasividad del receptor en una participación real en términos de comunicación, convirtiendo en valiosa la innovación creativa por razón de su contribución al progreso cultural y por ende social.

Por otro lado, en su conexión con el *subproceso difusor-distribuidor*, nos indica que cualquier obra de arte, sea de la naturaleza que sea su estructuración, constitución material o desarrollo temporal, constituye una proposición formal física que tiene que ser percibida en un espacio o medio determinado. En este espacio/medio es en donde se produce la confrontación e interacción con el receptor, por lo que las características y condiciones del mismo posibilitarán y determinarán de manera concreta el proceso receptivo.

Dentro del hecho artístico, el segundo elemento más implicado en la comunicación del objeto artístico es, según De la Calle, el *subproceso distribuidor-difusor*. Se trata de un proceso intermediario entre la obra del artista y el receptor que condiciona

inevitablemente el proceso de comunicación. Está vinculado tanto al tipo de existencia física del objeto artístico (obra permanente o efímera, destinada para exterior o interior de un espacio arquitectónico...), como a los modos (medios de comunicación) y condiciones (espaciales) de la recepción de la obra. La obra, inexorablemente, debe ser distribuida y difundida.

Es obvio que una obra, para ser apreciada, debe transitar por unos canales de comunicación determinados. La obra (matérica o no) se expone espacialmente tanto en interior como en exterior; en galerías y ferias (bajo un interés crematístico) o en museos y demás instituciones culturales; en el marco, en su caso, de concursos, certámenes y bienales; en espacios alternativos con carácter cultural o sociológico específico o neutro, pudiendo ser privados/públicos, urbanos/naturales...; en el espacio/media (producción impresa, radio, visual, obra exhibida en espacios virtuales o internet (bajo intereses culturales); y se puede difundir a través de programas culturales, publicaciones, revistas, los media...³⁰⁵. Con esto queremos subrayar que todos estos eventos forman parte del quehacer en el arte, de modo más o menos explícito.

En definitiva, los nuevos conceptos de obra de arte y la expansión de los procesos artísticos, como son los propuestos en del *arte efímero*, el *land art*, los trabajos multimedia, etc., plantean nuevas posibilidades de recepción. Todo esto ha venido acompañado de la evolución de los espacios expositivos y de difusión, como es el caso de los museos al aire libre, las instalaciones temporales o la exhibición vía internet. Inevitablemente, estas innovaciones han influido directamente en cómo ésta se muestra al público espectador.

Los nuevos modos de exhibir la obra de arte han conferido al “hecho expositivo”, que es el modo como la obra se exhibe, un nuevo estatus dentro del proyecto artístico contemporáneo de manera que éste “*puede llegar a convertir “la exhibición” en el eje semántico y fundamento sintáctico donde se referencia la función pragmática del lenguaje artístico*” (E-Pérez 2001 p.140), entendiendo por pragmático, desde el sentido semiótico del término, el efecto directo o influencia en un contexto social determinado.

Todas estas cuestiones, en muchos casos extraartísticas y afectadas por muy distintos intereses (económicos, tecnológicos, cuestiones ideológicas...), pueden afectar a la obra de arte a distintos niveles, y pueden representar desde un mero condicionamiento hasta la más radical determinación.

³⁰⁵ MOLES, A. (1978). *Sociodinámica de la cultura*. Ed. Paidós, Buenos Aires. Capitulo sobre “la transmisión del mercado cultural” y “los circuitos e difusión cultural”. Además POLI, F. (1976) *Producción artística y mercado*. Ed. G.Gili, Barcelona; AGUILERA, V. y otros (1974). *El arte en la sociedad contemporánea*. Ed. Fernando Torres, Valencia.

Dicho esto así, de modo muy general, teniendo en cuenta que cada género artístico tiene sus peculiaridades y que las mismas están fuera del alcance de este trabajo, dados los objetivos establecidos.

Capítulo III. Modelos sistémicos e hibridación

9 | Perspectiva sistémica

La visión sistémica está vinculada a una concepción holística de la realidad, al entendimiento de ésta como un conjunto de sistemas interrelacionados. La idea de que la suma es más que las partes está en la base de esta concepción. Podemos remontarnos también a etapas anteriores en las que determinados filósofos ya insistían en la importancia de esta cuestión, pero citaremos estas ideas de Hegel (1770-1831) para sustentarlo en un comienzo:

- El todo es más que las partes.
- El todo determina la naturaleza de las partes.
- Las partes no pueden comprenderse si se consideran de forma aislada del todo.
- Las partes están dinámicamente interrelacionadas o son interdependientes.

El acercamiento a la realidad desde un punto de vista sistémico es un paradigma vinculado a la segunda mitad del siglo XX. Lorenzo Ferrer Higuera (1997)³⁰⁶, autor del que se ha tomado la información para configurar esta visión general, establece que es en la década de los años 40 del pasado siglo cuando surge la Teoría General de Sistemas, impulsada por L. Von Bertalanffy, quien cuestionó la aplicación del método científico a la Biología. Esta primera concepción teórica unida a los planteamientos asociados a la Cibernética, a la Teoría de la Información y a la Investigación Operativa constituye la base sobre la que se ha edificado el pensamiento sistémico hasta nuestros días.

Tal y como explica en dicho texto, el pensamiento sistémico es un complemento que supera el modo de pensar de la Ciencia. Como se sabe, esta última se basa en tres principios: reduccionismo, repetitividad y refutación. Es decir, implica, en primer lugar, una aproximación parcial, simplificada, a la realidad del mundo (bien sea por la vía de la experiencia, siempre limitada, bien por la de la explicación (Ockham), o bien por la del análisis (Descartes). Supone, en segundo término, que los resultados sean objetivables por el hecho de ser reproducibles en otras ocasiones, que sean generalizables, en definitiva. Y, en tercera posición, alude a la refutación en el sentido

³⁰⁶ FERRER H., L. (1997). *Del paradigma mecanicista de la ciencia al paradigma sistémico*. Universitat de València. Valencia

de que es solo con el contraste de hipótesis, y la superación de conjeturas, que puede constituirse el avance científico.

Con mayor detalle, podemos decir que:

- (1) El reduccionismo cartesiano o analítico nos induce a aceptar que el conocimiento del todo es la “suma” de los conocimientos de las partes, así como a prescindir del conocimiento de las interrelaciones existentes entre ellas. Es un planteamiento aceptable en ciertos casos y siempre dentro de ciertos órdenes de magnitud cuantitativa y cualitativa.
- (2) La repetitividad otorga a la actividad científica una solidez que no es desgastada por las emociones, la irracionalidad o los personalismos de los seres humanos. Es decir, algo se convierte en un hecho científico cuando se ha realizado por medio de experiencias repetibles en otros laboratorios, en otros lugares y en diferentes épocas.
- (3) La refutación implica que un buen experimento sea aquel que pone en riesgo de validación alguna conjetura o hipótesis significativa. El proceso de la Ciencia reside en el diseño y realización de experimentos que nos hacen poder refutar conjeturas básicas, que ostentan rango nuclear dentro de una teoría.

Así, los pasos que sigue un científico son, en términos muy genéricos, los siguientes: elección del problema, selección de una parte del mundo real para someter a investigación, reducción de dicha parte (muestra), diseño del experimento y realización del test de comprobación de la hipótesis.

Los principios de mecanicismo y causalidad que rigen en el método científico pueden demostrarse ineficaces en la aprehensión de una realidad compleja en la que caben el caos y diversos procesos azarosos. Se precisa una concepción más integradora en la que, a pesar de que el sujeto observador pueda influir en la configuración del sistema de análisis, se consigan resultados realmente de mayor alcance.

Y es que algunos problemas no son resueltos por el método científico de forma plenamente satisfactoria. El movimiento sistémico ayuda a comprender la complejidad de propiedades que emergen continua y arbitrariamente. El pensamiento sistémico emerge para cubrir las carencias eventuales del otro método (científico clásico).

Así, para disciplinas como las ciencias naturales (física, química o biología), la complejidad de los problemas es tal que el método científico es suficiente. En ellas, el pensamiento sistémico es innecesario estrictamente, pero constituye una herramienta de gran utilidad, y por lo tanto conveniente.

En cambio, en las disciplinas asociadas a las ciencias sociales y humanas (derecho, economía, sociología, política, antropología, psicología, filosofía, historia, arte...), la extraordinaria complejidad de los problemas y la condición evolutiva y cambiante de las realidades que son objeto de estudio en cada caso, hacen que el método científico se demuestre insuficiente y que el pensamiento sistémico se convierta en necesario³⁰⁷.

Por ello, la emergencia de fenómenos nuevos de complejidad elevada ha constituido para la ciencia el mayor reto que ha debido afrontar en cuanto a que su método corre el riesgo de perder vigencia.

En el mejor de los casos, el comportamiento de los sistemas sociales obedecerá a tendencias antes que a leyes. El científico social queda relegado a estudiar no exactamente la realidad social, sino la lógica de las situaciones.

Con la aparición de la filosofía sistémica, se introdujeron niveles de gestión de la información que son, desde un punto de vista estricto, adisciplinarios, en el sentido de no formar parte constitutiva de un ámbito propio. En ellos, el sistema reemplaza a la disciplina, y el pensamiento científico es sustituido por el pensamiento sistémico que comprende a aquél como caso particular.

Como decíamos, el pensamiento pretende conservar mucho de la tradición científica³⁰⁸, a la vez que introducir un pensamiento basado en globalidades y sus propiedades que complementen el reduccionismo científico.

La Sistémica es transdisciplinaria, por lo que no constituye un marco dogmático y cerrado, sino un sistema conceptual abierto y modificable. Pretende introducir un pensamiento basado en globalidades y en sus propiedades, para así complementar el reduccionismo científico. Tarde o temprano habrá de integrar todo nuevo conocimiento significativo que, como hemos apuntado antes, haga frente a las diferentes formas de complejidad. De hecho, *"la sistémica es la ciencia que estudia todo aquello que se presenta en la realidad mediante una Teoría General de Sistemas. Con ésta se*

³⁰⁷ Algunos autores han distinguido entre Ciencias restrictivas (ciencias naturales –física y química-) y Ciencias no restrictivas (ciencias naturales –biología y geología- y ciencias sociales –antropología, psicología, sociología, ciencias políticas, historia, economía- y humanidades en las que sean aplicables este tipo de análisis). Si bien en el primero de los grupos (ciencias restrictivas) no se produce cuestionamiento alguno en relación a la aplicabilidad del método científico clásico, en el segundo (ciencias no restrictivas) su vigencia sí que está cuestionada por la elevada complejidad.

³⁰⁸ En cualquier caso el pensamiento científico deriva a un pensamiento mecanicista que nace, se desarrolla y explota con la Revolución Científica. Curiosamente el pensamiento sistémico encuentra aliento en el propio Newton, cuando al realizar procesos de unificación, detecta leyes generales e isomorfismos entre sistemas concretos e naturalezas radicalmente diferentes.

*elabora una estructura mental generalizada aplicable a todos los sistemas ya sean conceptuales, naturales, tecnológicos, socio-técnicos o de cualquier tipo*³⁰⁹.

El pensamiento sistémico está fundamentado en dos pares de ideas o conceptos fundamentales: (1) las ideas de emergencia y jerarquía, que se generan en y desde la Biología y (2) las ideas de comunicación y control, que se generan en y desde la ingeniería de las comunicaciones.

Del estudio de la Teoría General de Sistemas (TGS) se desprende, son necesarias diversas metodologías para poder responder a los problemas generales. Estas metodologías basadas en la TGS tienen en común un esquema general que parte de un "análisis de los sistemas", continúa con la "determinación de objetivos" y concluye con un "diagnóstico" que sea útil para definir la estrategia a seguir.

De tal manera, el desarrollo de la TGS y su aplicación a cualquier actividad ofrece herramientas interesantes de análisis y control. Por todo ello, constituye un instrumento adecuado para hacer frente a problemas de diversa índole, ya que la sistémica puede relacionar y sobrepasar las concepciones parciales y opuestas de las ciencias y de las humanidades.

La complejidad organizada nos conduce al concepto de "holismo". Este concepto de complejidad organizada será el elemento sustantivo de la nueva disciplina de sistemas.

Así, de acuerdo con Bertalanffy (1976)³¹⁰, se sostiene que con la adopción del modelo de complejidad organizada, se asume que existe una estructura jerárquica interna que establece distintos niveles de organización. Cada nivel es más complejo que el anterior, y está caracterizado por la aparición de propiedades emergentes (concepto de emergencia) que no existían antes, que incluso carecen de significado en los lenguajes adecuados para los niveles anteriores.

La teoría jerárquica, por su parte, tiene como objetivo proveernos de explicaciones de las relaciones existentes entre diferentes niveles y de cómo han sido formadas las jerarquías observadas. Es de carácter restrictivo, por cuanto limita el número de grados de libertad de elementos dentro de un mismo nivel. Sin embargo, estos

³⁰⁹ HERNANDIS, B. e IRIBARREN E. R. (1999). *Diseño de Nuevos Productos. Una Perspectiva Sistémica*. Centro de Formación de Postgrado-CFP. Servicio de Publicaciones UPV.

³¹⁰ BERTALANFFY, L. von. (1976). *Teoría General de los Sistemas*. Fondo de Cultura Económica. México (original de 1969: *General Systems Theory*).

planteamientos siguen quedando invalidados en muchas ocasiones: los conceptos y técnicas que a menudo se aplican en un nivel, no funcionan en otros.

En cuanto a la comunicación y el control, hay que remitirse a la teoría de la información y a la cibernética. En 1947, C. Shannon publicó su *Teoría de la información* en la que se trata de forma amplia el problema del significado en la comunicación. En relación al control, es central la cibernética, que, según el epistemólogo y antropólogo Gregory Bateson, es la rama de las matemáticas que se encarga de los problemas de control, recursividad e información.

No puede obviarse en este punto a la semiótica. Ésta se define como el estudio de los signos. Un signo es todo lo que se refiere a otra cosa (referente), es la materia prima del pensamiento y por lo tanto de la comunicación. Se ha considerado que esta disciplina es la que debería incluir a las demás ciencias que tratan de los signos en determinados campos de uso o del conocimiento. Este pensamiento es coherente con el hecho de que la semiótica se plantea como la ciencia básica del funcionamiento del pensamiento, intentando responder al interrogante de cómo conoce el ser humano el mundo que lo rodea, cómo lo interpreta y cómo crea conocimiento y lo transmite.

9.1 | Notas sobre sistémica, diseño y arte

Tal y como indica B. Hernandis en su artículo el diseño de productos es un campo cuya estructura está “basada en sistemas y sus múltiples relaciones”. A su entender, *“las metodologías sistémicas permiten tener en cuenta estos múltiples factores y los efectos causados por las diversas alternativas según los objetivos”*³¹¹.

Como se sabe, actualmente, el Diseño de Nuevos Productos debe responder a una serie de demandas impuestas desde variados órdenes. Estos comprenden: el mercado global, el consumidor, y la producción, siendo solo algunos de estos factores de incidencia.

El desarrollo de un producto es, para este investigador, un proceso complejo que requiere manejo y procesamiento de mucha información. Es por ello que, *“a las*

³¹¹ HERNANDIS, O. B. (2007). “Modelo sistémico para la innovación en el diseño de productos industriales. Aplicaciones docentes.” Universidad Politécnica de Valencia. Valencia, p. 2.

*tecnologías de la información aplicadas al desarrollo de productos, deben añadirse los nuevos planteamientos de la ingeniería concurrente, y colaborativa*³¹².

El desarrollo de los métodos sistémicos, particularmente el de diseño concurrente (MDC), persigue modelar el producto con carácter previo. Así, en palabras de Hernandis, “en la medida de las posibilidades y prescripciones existentes a la hora de diseñar”, puede elegirse “cuál es el camino que responde mejor a los objetivos propuestos”. Surge aquí con fuerza el recurso a la evaluación continua de los resultados que van alcanzándose por aproximaciones sucesivas.

En resumen, la metodología sistémica planteada por Hernandis (2003 p.1), en su opinión, “*incide tanto en los aspectos innovadores, para fomentar el desarrollo creativo (pensamiento lateral), como en todas aquellas cuestiones relativas al diseño y desarrollo de nuevos productos*”, cabiendo “*destacar su implementación mediante un modelo dinámico (pensamiento cíclico), que observa con absoluta objetividad las especificaciones impuestas para su ejecución*”

Se destacan a continuación algunas de las aportaciones realizadas por B. Hernandis y E. R. Iribarren (2000) y se matizan las mismas con nuestra percepción del mundo del arte.

La RAE da, entre otras, dos acepciones del término diseño especialmente significativas a los efectos de este estudio. Una es “descripción o bosquejo de alguna cosa, hecho por palabras” o “la concepción original de un objeto u obra, destinados a la producción en serie”.

Es advertible que esta última finalidad, la producción en serie, es la que introduce el factor diferencial con respecto al arte. En las disciplinas artísticas el carácter de la obra es generalmente único. Esto ha hecho innecesario tradicionalmente que se planificase la actuación porque el creador podía dominar a la materia hasta alcanzar el resultado final, no siendo necesario plantear con anticipación el modelo con todo el detalle exigible en diseño. Digamos que se admitía la configuración durante el desarrollo. En diseño industrial, en cambio, todo debe estar correctamente definido y especificado con anterioridad a la entrada en el proceso de fabricación.

Es reseñable, de igual modo, la oposición entre los diseñadores conceptuales y los funcionalistas. Los del primer tipo priman, a juicio de los autores, “*las ideas del artista*”, (en el sentido de la voluntad del creador) anteponiéndolas al “*uso de los materiales o a*

³¹² Sobre este tema ver: AGUAYO F., SOLTERO V. (2002). “Metodología del diseño industrial: un enfoque desde la ingeniería concurrente”. Editorial Ra-Ma. Madrid. CONTERO Manuel, COMPANYY Pedro, VILA Carlos, ALEIXOS Nuria (2002) “Product Data Quality and Collaborative Engineering”. *IEEE Computer Graphics and Applications*, vol. 22, nº 3, pp. 32-42.

una determinada tecnología". Los segundos, en cambio, *"predeterminan la forma según la función del objeto"* (Hernandis 1999 p.18).

Como vimos en el apartado anterior, la cuestión del significado es central en la perspectiva sistémica. Así, en el *"lenguaje del diseño, que es el lenguaje del producto"*, se tienen en cuenta tanto las *"funciones estético-formales"* como las del signo. Dentro de estas últimas, hay que diferenciar entre *"las indicativas (eminentemente prácticas)"* y *"las simbólicas (de carácter histórico-social)"* (*ídem.*).

Estas cuestiones están inspiradas en las siete columnas del diseño que estableció originalmente Gui Bonsiepe y que retomó posteriormente Nigel Cross, son:

- "(1) El diseño es un dominio que se puede manifestar en cualquier área del conocimiento humano o de la acción humana,*
- (2) el diseño está siempre orientado hacia el futuro,*
- (3) el diseño está estrechamente relacionado con la innovación. El acto de diseñar introduce siempre algo nuevo,*
- (4) el diseño está conectado con el cuerpo y el espacio, sobre todo con el espacio perceptivo (retinal),*
- (5) el diseño está orientado a la acción eficiente,*
- (6) el diseño está lingüísticamente arraigado en el campo de los juicios, y*
- (7) el diseño permite la interacción entre usuario y producto. El dominio del diseño es el dominio de la "interface"³¹³.*

Christopher Alexander (1977)³¹⁴, afirmaba que el objeto último del diseño es la forma, y que se consigue como resultado del análisis del contexto, en el que se comprenden los requerimientos que la forma ha de encontrar.

Bajo esta concepción, son las necesidades de la sociedad (del mercado dirían otros) las que debe satisfacer cualquier diseño. Solo tras un análisis en detalle de los requerimientos, puede producirse un objeto.

En el arte, la cuestión es algo distinta. No existen a priori requerimientos objetivos que deban solventarse. Desaparece así la predeterminación que otorga esta

³¹³ BONSIPE, G. (1993). *Las siete columnas del diseño*. Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco. México, p. 19.

³¹⁴ ALEXANDER, Ch. (1977) *El lenguaje de patrones*. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Nuevo León. También es interesante consultar de este autor (1996) *Ensayo sobre la Síntesis de la Forma* Biblioteca de Diseño y Artes Visuales, vol. 5. Ediciones Infinito, Paraguay Buenos Aires, Argentina. (V.O. 1966 *Notes on the synthesis of form*. Harvard University Press).

funcionalidad. Así, no solo tendrán cabida las influencias del entorno, sino que la personalidad del artista y su *background* o experiencia vital constituirán una base sustancial de su trabajo. Además, la alteración de la funcionalidad de la acción (de solucionar a suscitar, de resolver a problematizar, de esclarecer a cuestionar...) es un elemento claramente diferencial entre el arte y el diseño.

En todo caso, la metodología que es de uso inexcusable en el diseño de productos industriales puede ser empleada en determinados procesos asociados a la creación artística, lo que constituye, como ya se ha dicho, nuestra hipótesis de trabajo.

De los textos de referencia de Román de la Calle (1981-1985) empleados en este estudio, se desprende que es sistémica su concepción del hecho artístico. El arte, en tanto que es un producto humano, se desarrolla en un sistema social y cultural determinado.

El sistema artístico está imbricado junto con otros (económico, religioso, político, ecológico, moral...) en la formación de un medio ambiente global, a modo de superestructura ideologizada.

El sistema artístico está sujeto a influencias desde estos y otros ámbitos. Estos *inputs* pueden llegar a ser presiones que amenazan la existencia del mismo, otros pueden ser demandas que impliquen que se centre en determinados aspectos. El sistema artístico “se proyecta en” y “se adapta a” el entorno que le rodea o sistema general, fruto de continuas retroalimentaciones (asumiendo que cualquier toma de posicionamiento, incluso enfrentada, es síntoma de adaptación).

Persigue, en general, que sus resultados tengan efectos beneficiosos para la sociedad y en su cultura aunque sea utilizando, para ello, estrategias que produzcan tensiones o fricciones en estas áreas. Como consecuencia de esta optimización proyectiva, materializada en muchos casos en el avance de la cultura, se justifica el reconocimiento y valoración social.

Además, la experiencia estética, no puede separarse del resto de situaciones vividas, tanto por el sujeto creador como por parte del sujeto receptor (o de la sociedad en general).

10 | Modelo de Diseño Concurrente según B. Hernandis (MDC)

10.1 | Bases conceptuales y principales características

Para explicar este apartado se ha empleado la tesis de B. Hernandis (2003)³¹⁵ y su artículo *Modelo sistémico para la innovación en el diseño de productos industriales. Aplicaciones docentes* como principales referencias para completar este epígrafe. En el primero de ellos, tal y como veremos a continuación, se definen con carácter general las influencias y justificaciones de la propia metodología propuesta: Modelo de Diseño Concurrente (MDC).

Es incuestionable la conveniencia de recurrir a una metodología determinada para afrontar problemas relacionados con el diseño de nuevos objetos. Citando a Gerardo Rodríguez (1997) por metodología se entiende *“un conjunto de recomendaciones para actuar en un campo específico de la resolución de problemas”*³¹⁶.

Para E. Gómez-Senent (1992), la metodología es, en cambio, algo que pretende responder a estas tres preguntas: ¿cuándo?, ¿qué? y ¿cómo?.

Cabe hacer mención ahora a las contestaciones que esgrime el prof. B. Hernandis para cada una de ellas desde una óptica sistémica. En su tesis (2003 p.43), indica que habrá que centrarse, en cuanto a la primera, *“en la secuencia de las acciones que se observará en cada una de las fases de desagregación del modelo a implantar”*. Para contestar a la segunda, hace alusión a que se tendrán que identificar los contenidos de las acciones, las variables de relación entre fases y sistemas. Para dar solución a la tercera, expone que hay que identificar los procedimientos específicos, es decir proponer *“las técnicas de desarrollo de los submodelos”*. Pudiendo ser estos submodelos de tipo teórico, estructural, formal, funcional o informático.

Bases teóricas

La metodología sistémica planteada por el prof. B. Hernandis, para el diseño de productos industriales está basada en los pensamientos: creativo, lateral y cíclico.

³¹⁵ HERNANDIS, B. (2003). *Desarrollo de una metodología sistémica para el diseño de productos industriales*. Tesis, Dr. Francisco González. UPV. Universitat Politècnica de València. Valencia.

³¹⁶ RODRIGUEZ, G. (1997). *Manual de Diseño Industrial*. Ed. G. Gili, Barcelona, pp. 54-60.

Esto es así porque:

(1) Se basa en el pensamiento creativo (c) ya que el proceso no se limita a la reproducción de patrones asumidos como adecuados -estrategia propia del pensamiento programado (p)-, y porque implica que el diseñador: *“(1) Considere rechazar formatos estandarizados para la resolución de problemas, (2) demuestre tener interés en un amplio rango de campos relacionados y divergentes, (3) tome múltiples perspectivas de un problema, (4) utilice métodos de prueba y error en la experimentación, (5) tenga una orientación futura, y (6) tenga confianza en sí mismo y crea en el propio juicio”*³¹⁷.

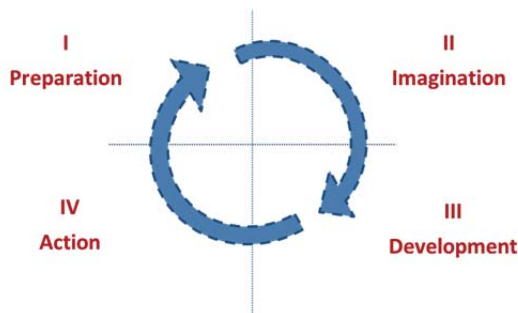


Ilustración 3-17: Modelo de Síntesis de Plsek del Proceso Creativo.

Además, en la línea de Paul E. Plsek³¹⁸, se plantea el modelo del proceso creativo guiado conscientemente por el pensador, quien lo impulsa a la acción y a la implementación de ideas, nos indica que no basta con simplemente imaginar nuevas cosas, es imprescindible trabajar para hacerlas realidades concretas. Esto es especialmente relevante en la cuarta fase: la dedicada a la *acción*.

(2) Emplea el pensamiento lateral, que es la estrategia que según E. de Bono (1994)³¹⁹ debe ser utilizada, en lugar del pensamiento vertical. Para este psicólogo, esto es especialmente importante en la innovación, ya que si bien el pensamiento vertical es analítico y se mueve solo si hay una dirección en que moverse, por el contrario, el pensamiento lateral es provocativo y se mueve para crear una dirección.

Como resume el profesor Hernandis (2003), con el pensamiento lateral se busca romper con el patrón de pensamiento habitual por medio de maneras que a primera

³¹⁷Cfr.: nota 311. en p. 3.

³¹⁸ PLSEK, P. E. (1997). *Models for the Creative Process*. Disponible en <http://www.directedcreativity.com/pages/WPModels.html>

³¹⁹ De BONO, E. (1994). *El pensamiento creativo: el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Paidós Ibérica, Barcelona.

vista pudieran considerarse ilógicas, buscando con esto estimular la generación de nuevas ideas. Además, incide en la posible existencia de saltos conceptuales que sofistican los procesos habituales, basados en la secuenciación de planteamientos mediante sucesivas implicaciones.

(3) Se inspira, a su vez en una estructura cíclica³²⁰. Según Hernandis, tiene además un enfoque retroalimentado en relación a los factores fundamentales integrantes del diseño. Continuamente se van redefiniendo estrategias de resolución y matizando las influencias de los distintos factores a tener en cuenta, de modo que se opera de forma muy distinta a como está prevista en el pensamiento programado. Esto permite que al principio puedan implementarse acciones que a priori están vinculadas a fases posteriores, y que en el tramo final se reconsideren posicionamientos que suelen ser tratados exclusivamente al comienzo.

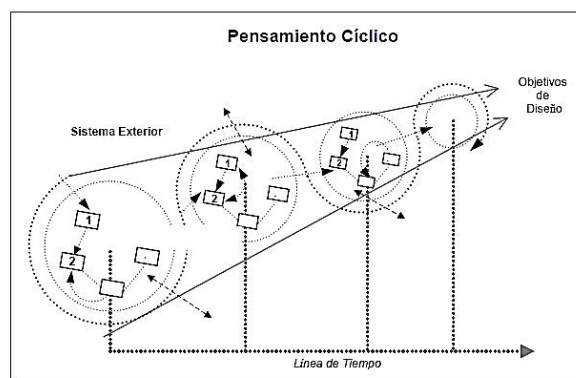


Ilustración 3-18: Pensamiento cíclico

Características principales

Una vez descritas las bases conceptuales sobre las que se asienta el MDC, pasamos a ver cuáles son sus rasgos definitorios principales:

- El modelo propuesto (MDC) se elabora como una herramienta de trabajo teórica que guía al diseñador a lo largo del proceso de diseño del producto.

³²⁰ CHRISTIAANS, H. (1992). *Creativity in design PhD*. Thesis, Delft University of Technology, Delft, The Netherlands.

- Se trata de un modelo conceptual de diseño concurrente. Se formula por objetivos y es generalizable al análisis de cualquier producto.
- Es un modelo perfectible: no se trata de un modelo cerrado y ya culminado. Su propio autor reconoce que es mejorable, tanto en sus contenidos científicos como en su posible automatización entre etapas y fases, así como en cuanto a la posibilidad de informatización de muchos aspectos.

Efectos de su utilización

Con el empleo esta metodología se aspira a conseguir diversos efectos que mejorarían el proceso de diseño de un producto en el sector industrial.

Principalmente, son los siguientes:

- Con él, se trata de evitar el surgimiento de posibles bloqueos mentales o la existencia de indecisiones de partida.
- El método permite obtener soluciones globales a la problemática en estudio.
- Éste posibilita que los errores sean más fácilmente detectados y corregidos.

Modo de funcionamiento

Bajo un concepto innovador y sistemático, coherente con una concepción sistémica de la realidad, considerada como formada por entes complejos, se “plantea la desagregación de los factores fundamentales” que intervendrán en el diseño.

Como indica el autor, esta desagregación permite el pensamiento lateral, ya que se deben analizar los aspectos de un mismo producto pero de manera independiente y simultánea.

Se divide la entidad a diseñar, en tres subsistemas: formal, funcional y ergonómico. Según Mintzberg (1991), en un producto industrial, la dimensión formal tiene por objetivo satisfacer los requisitos estéticos de un producto, la funcional proporciona sus aspectos tecnológicos y la ergonómica adecua los aspectos formales y funcionales al usuario.

Se analizan, por ello, los subsistemas integrantes del diseño, considerando todos los aspectos atribuibles a éste y formulando una propuesta de análisis más adecuada

para el modelado conceptual. Posteriormente, se relacionan todos los subsistemas que intervienen en el modelo en curso mediante el uso de variables de relación.

En definitiva, se procede al análisis de los factores influyentes en el diseño, así como a su valoración ponderada según los objetivos propuestos, todo ello con la finalidad de poder incorporarlos al diseño conceptual.

La metodología actúa a lo largo de todo el proceso de diseño industrial. Además, al poder efectuar saltos, podemos encontrar soluciones desde cualquier paso de la secuencia metodológica. Por el hecho de contar con tantos puntos de partida como elementos refleja el modelo, es irrelevante cuál de ellos es el punto inicial

Ventajas derivadas de su aplicación

Seguidamente, se detallan en un listado las ventajas que identifica el autor de la metodología:

- Con la aplicación del modelo, se puede analizar de manera organizada y estructurada cualquier diseño de productos.
- Permite la búsqueda de diseños alternativos e innovar, optimizando los requerimientos del cliente o los mercados por el propio diseñador, desde el comienzo del trabajo.
- Tiene en cuenta la aportación de la experiencia acumulada.
- En tanto que es un método organizado, facilita la posterior presentación y el futuro razonamiento del problema propuesto.
- Gran parte de los datos necesarios para el diseño inicial, en la etapa de modelado, es repetitiva, independientemente del diseño en cuestión, por lo que es información aprovechable.
- Pueden llegar a tipificarse productos, debido a la existencia de grandes coincidencias en los supra-sistemas, en los subsistemas que conforman éstos, en las variables y, en general, en las relaciones entre los subsistemas.
- Si existe tipificación, se permite avanzar rápidamente en el desarrollo de las sucesivas aplicaciones del modelo.
- El proceso iterativo en la aplicación del modelo, así como las retroalimentaciones previstas, impiden en gran medida los olvidos involuntarios en cuanto a las cuestiones fundamentales que el producto debe aportar.

Solo resta aludir a un inconveniente, que tiene que ver con que el uso del método implica la realización de un trabajo pormenorizado, incluso en las fases iniciales, que exige un esfuerzo de concreción muy elevado, que puede impedir que se alcancen otro tipo de resultados, como los que surgirían tras el recurso al método intuitivo de la búsqueda de la “idea feliz”.

10.2 | Descripción general del modelo

Se ha tomado como referencia la tesis de B. Hernandis (2003) y el libro *Diseño de nuevos productos Una perspectiva sistémica*, Hernandis e Iribarren (2000) como principales referencias para completar este epígrafe.

La metodología está inspirada, en origen, en el Gráfico de Ashby, en concreto en el Modelo Ultraestable de Ashby-Mélèse (1967)³²¹.

El modelo de diseño de producto sigue en su formulación las siguientes etapas:

- (1) Planteamiento del problema.
- (2) Análisis teórico.
- (3) Clasificación de las variables.
- (4) Detección de desviaciones y carencias³²².

Tanto el estudio del sistema que constituye nuestro objeto de análisis (MDC) como el de Ashby o como cualquier otro, implica el trabajo a dos niveles o sobre dos sistemas, principalmente. Concretamente nos referiremos a dos entornos: el sistema exterior y el sistema físico.

- El **Sistema Exterior** está constituido por los diferentes subsistemas que existen en el entorno y que tienen relación con el sistema en estudio: organismos de la administración, clientes, proveedores...
- El **Sistema Físico** es el propio sistema en estudio, lo constituyen los elementos que realizan las actividades objeto del sistema, tales como: recursos humanos, materiales, personal, maquinaria...

Es evidente que, atendiendo a la raíz sistémica, ambos sistemas (exterior y físico) están en continua interacción y no pueden configurarse los procesos del sistema físico sin

³²¹ MARTINEZ LEJARZA, I, HERNANDIS, B. y LAHIGUERA, C. (1994) “Representación Reticular de los Objetivos de un Sistema” *Tercera Escuela Europea de Sistemas*. ED. Ajuntament de València. Valencia, pp. 159-174.

³²² HERNANDIS, B. e IRIBARREN, E.R. (1999). Cap. 1, pp. 42-46. También en HERNANDIS, B.(1999), “Systemique et Design”.4 *ème Congrès Européen de Systémique*. Valencia-Ibiza (España), Ed. SESGE, pp. 849-858.

atender a los inputs provenientes del sistema exterior. Igualmente, las propias determinaciones que se tomen en el sistema en estudio serán generadoras de efectos en el sistema exterior. La modelización de estas interrelaciones será causa de retroalimentación, permitiendo que en la fase de diseño se vislumbren las consecuencias de una determinada decisión para poder terminar adoptándola en su caso.

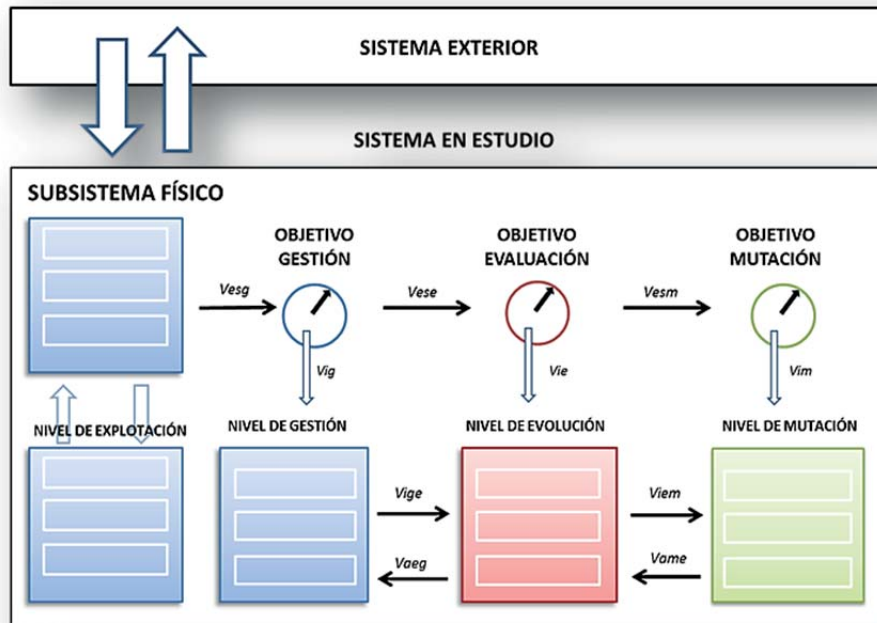


Ilustración 3-19: Modelo empresarial de Formulación por Objetivos. B. Hernandis (2003)

V_{esg} : variables esenciales gestión / V_{ese} : variables esenciales evolución/ V_{esm} : variables esenciales mutación.

El gráfico representa el *Modelo empresarial de formulación por objetivos* diseñado del profesor Hernandis. Se trata de una adaptación del *Modelo Ultraestable* de Ashby-Mélèse (1967) citado anteriormente, que representa los Sistemas jerarquizados de Ashby.

Destacamos en este punto que el ensayo o análisis de las posibles consecuencias no implican en absoluto control del sistema exterior, que es en cierto modo impredecible o difícil de especificar con exactitud.

Apuntamos que se identifican distintos niveles de operación en el interior del modelo de formulación por objetivos. Se trata de los niveles de explotación, gestión, evaluación y mutación.

Tal y como se indica expresamente en el texto de referencia, cada uno de ellos se caracteriza por lo siguiente:

- **Nivel de Explotación:** Este nivel conoce los objetivos, los medios y los procedimientos. Fija la correcta ejecución y posee una actividad diaria. Está compuesto por el personal encargado de estas funciones. El nivel de Explotación debe adaptar los retrasos y corregir las desviaciones instantáneamente. Funciona al mismo tiempo que los fenómenos industriales y comerciales.
- **Nivel de Gestión:** Tiene por misión fijar los objetivos del nivel anterior, controlando la ejecución. Si las perturbaciones afectan a Explotación y no tiene capacidad para volver a un estado de equilibrio, Gestión corrige y modifica los programas para conseguir el objetivo. Su intervención es más lenta que en el nivel de Explotación. Al Nivel de Gestión se le podrían asimilar funciones como programación de la producción, control de presupuestos, stocks, repartos, fijación de tiempos, etc.
- **Nivel de Evolución:** El tercer nivel tiene por misión asegurar la evolución de los niveles inferiores y representa la función de "dirección". Este nivel fija los objetivos a largo plazo, modifica las estructuras, decide inversiones, busca nuevos mercados, etc. Y también organiza funciones, métodos, medios y procedimientos. El Nivel de Evolución, tiene necesariamente una cadencia de intervención más espaciada que la de los niveles inferiores.
- **Nivel de Mutación:** Liga la empresa como unidad microeconómica, con el universo en el cual está sumida. Es en este nivel llamado "mutación" dónde se decide la existencia misma de la empresa y sus transformaciones fundamentales: absorción, fusión y desarrollo. Se trata de proteger el organismo contra perturbaciones económicas o cambios violentos. Se encuentra en este nivel la política de alianza con otras firmas, estudio de concentraciones, estrategia multinacional, acciones profesionales, etc.

Cada uno de estos niveles debe contar con una serie de objetivos que deben satisfacerse. Como en todo proceso sometido a una finalidad concreta, el ánimo proviene de la necesidad, por lo que cabrá caracterizar una especie de programa de necesidades para delimitar el alcance del problema a resolver.

Se definen cinco tipos de variables: de entrada (VE), de salida (VS), de acción (VA), de información (VI), y esenciales (VES):

- (1) Tipo entrada (VE) proceden del sistema exterior o de cualquier otro, y son los inputs que activan el proceso.
- (2) Tipo salida (VS) son, por el contrario, los outputs.
- (3) Tipo acción (VA) son reglas impuestas y regulan las transformaciones.
- (4) Tipo información (VI) dan cuenta del estado o funcionamiento de una parte del sistema.
- (5) Tipo esencial (VES) sirven para medir el nivel de eficiencia. Cuantifican el grado de realización de los objetivos.

Centrados de nuevo en el modelado de diseño, las variables de entrada pueden clasificarse en endógenas y exógenas. Las primeras consistirían en el conjunto de hipótesis propuestas por el diseñador, y las segundas se deben a condicionantes del entorno receptivo o del mercado o a restricciones impuestas por el cliente.

Se ha extraído la información necesaria de base (definiciones) para describir de forma general el MDC del cap. 2 del libro *Diseño de nuevos productos. Una perspectiva sistémica* (1999), añadiendo matizaciones específicas dado el carácter de nuestro estudio. El prof. B. Hernandis junto con E. Iribarren, plantea en este texto una metodología de diseño que parte de un modelado inicial que es fruto del análisis de unos datos de partida y que se desarrolla en cuatro etapas y con tres fases de implementación. Puede esquematizarse linealmente así, aunque en realidad se operará de forma sistémica, a través de continuas interrelaciones, saltos, retroalimentaciones y superposiciones:

DATOS → MODELADO → [ANÁLISIS en 4 etapas + IMPLEMENTACIÓN en 3 fases]

Donde las etapas son un conjunto de análisis por niveles: análisis teórico, estructural, formal y funcional; y las fases informan del nivel de definición de los análisis: se desarrollan en tres fases: teórica, constructiva e informática.

Hay que remarcar que el procedimiento culmina con la elaboración de un proyecto de diseño industrial (planos, especificaciones, presupuesto...) que servirá para que la industria pueda fabricar el objeto en cuestión. Pasaremos a comentar y esquematizar qué ocurre en cada una de estas fases.

Análisis de datos

El diseñador, asistido por las técnicas de creatividad va concretando preliminarmente la idea que sirve como base de partida para abordar el problema de diseño. Estas concreciones iniciales son las que facilitan el comienzo de la operación de modelado de acuerdo con unas premisas de carácter muy básico.

Modelado

En el modelo de proceso de diseño propuesto por estos autores para abordar problemas de diseño, de forma similar a la planteada por Ashby para modelos organizacionales, debe atenderse a la existencia de dos sistemas fundamentales en el proceso: el del propio sistema en estudio (Sistema de referencia) y el que constituye su entorno (Sistema exterior o supra-sistema general).

El sistema exterior constituye la realidad que nos rodea y a su vez plantea un problema de diseño. Surge aquí la diferenciación primordial entre el diseño y el arte. Normalmente, en este último no se resuelven problemas (la funcionalidad se centra en otras cuestiones, como despertar conciencias críticas, por ejemplo, o provocar placer estético). Y, además, la activación del proceso surge como una necesidad externa al creador, o es fruto de su voluntad personal.

Se diferencian unos supra-sistemas en el interior del Sistema exterior, en el que se incluyen los factores que afectan específicamente o en mayor medida al problema de diseño que corresponda. Esto, aun suponiendo en cierto modo una negación de la concepción holística en términos estrictos, supone un modo de jerarquizar a la hora de tratar la información. Recordemos que el enfoque sistémico precisa de un filtrado jerárquico de los inputs.

El sistema de referencia consta de tres subsistemas fundamentales (formal, funcional y ergonómico). Esta división no es casual y responde a la propuesta del profesor Rodríguez Delgado (1994)³²³ quien plantea desde el punto de vista analítico, que para comprender la estructura de cualquier sistema deberemos examinar tanto su composición interna como las funciones que desempeña y sus relaciones con el entorno global, como con los sistemas específicos con lo que interactúa.

Como podemos observar, los factores determinantes en el diseño industrial son la forma del objeto (composición interna) y sus funciones, pero, dado que el objeto forma parte de un sistema global e interactúa con otros de menor rango, es necesario que satisfaga además la variable ergonómica.

Como ya ha sido dicho, originalmente fue Mintzberg quien definió estos tres ámbitos como los primordiales. Para él, la forma tiene como objetivo satisfacer los requisitos estéticos de un producto (semiótica, forma, colores, texturas...), la función persigue proporcionar aspectos tecnológicos a un producto (tecnologías, mecanismos,

³²³ RODRÍGUEZ D., R. (1994). *Teoría de sistemas y gestión de las organizaciones*. Ed. Instituto Andino de Sistemas.

materiales...) y la ergonomía adecuará los aspectos formales y funcionales al usuario. Nótese que la función de la ergonomía es integradora y puramente relacional, tanto con el usuario como con la sociedad en su conjunto.

Ambos autores admiten que la división en subsistemas fundamentales podría llegar a ser otra, pero que ésta “*contempla todos los aspectos atribuibles al diseño por lo que se entiende que podrá ser una clasificación adecuada*” (B. Hernandis 2000 p.67).

Esta división en estos tres isosistemas (de igual rango jerárquico y estructura similar) facilita, evidentemente, la labor analítica que se sigue en todo proceso de diseño. Que se pueda estudiar por separado una variable concreta de un subsistema fundamental determinado no significa que no existan interrelaciones horizontales entre los mismos. Estas relaciones pueden ser de distintos órdenes: restrictivas, caracterizadoras, calificadoras, funcionales... Dichas variables de interrelación presentan distintos grados de dependencia.

Dentro de cada sistema, a su vez, pueden seguir descomponiéndose las unidades significativas o de acción progresivamente, definiendo componentes y elementos específicos. El siguiente gráfico ilustra los diferentes órdenes jerárquicos que subdividen los sistemas.

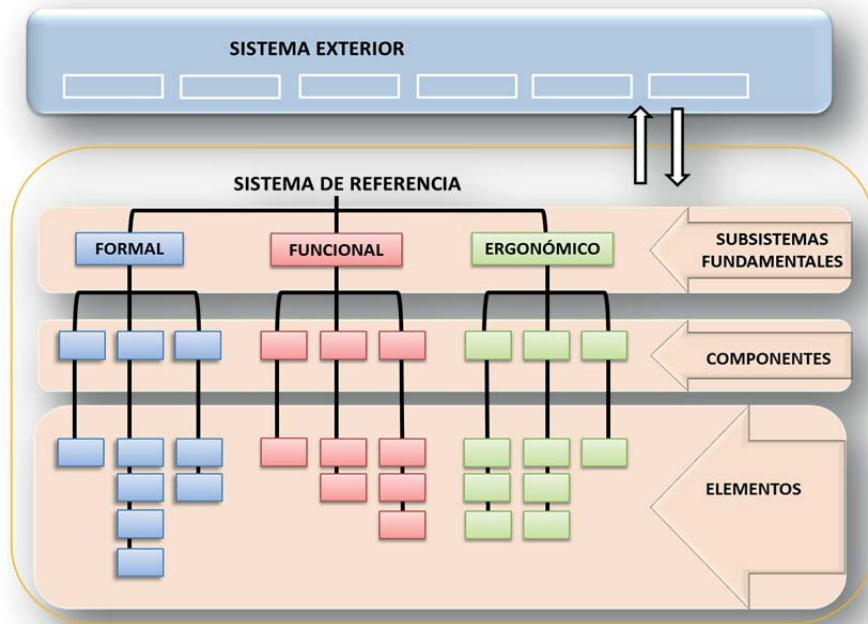


Ilustración 3-20: (MDC). Orden Jerárquico

Fuente: Hernandis (2003)

Hemos de matizar que los tipos de variable que se definieron para el modelo de Ashby deben ser matizados ahora en la medida en que no se trata de una herramienta de gestión empresarial sino en otra de diseño industrial de productos.

- (1) Las **variables de entrada**, que seguirán procediendo mayoritariamente del sistema exterior, representan influencias o aspectos a considerar en el diseño (normativa, requerimientos, características de los materiales...). Cualitativa o cuantitativamente actúan sobre el sistema.
- (2) Las **variables de salida** proceden del sistema de estudio y afectan al sistema exterior, siempre dentro de unos límites (diseños, productos, signos...) y cosificadas en el propio objeto de diseño que será fabricado en relación al proyecto de diseño industrial.

Nótese que si dos diseñadores distintos tratan de dar respuesta a un mismo problema, muchas de las variables de entrada que tendrán en cuenta serán coincidentes, pero, sin embargo, los resultados serán con toda probabilidad distintos. En cambio en el arte no pueden coincidir ni siquiera las variables de entrada, puesto que la personalidad y la territorialidad de cada uno de ellos es única e irrepetible, además de no poder ser transmitida de modo sistematizado.

- (3) Las **variables de acción** son aquí decisiones o líneas de actuación que se toman para actuar sobre el diseño, buscando la consecución de un objetivo determinado. En el arte esto no es algo tan claro, generalmente constituyen condiciones impuestas desde un sistema fundamental a otro.
- (4) Las **variables de información** dan cuenta de los resultados que generan las de acción, haciendo que “a cada variable de acción le corresponda una de información”. Pueden implicar la aparición de una variable de acción. Más allá de un histórico del proceso, o de implicaciones que surgen en el proceso, en el arte esto es poco notorio.
- (5) Las **variables esenciales** actúan directamente sobre los objetivos y controlan el diseño. Los objetivos de cada subsistema capitalizan las acciones que se desarrollan en los mismos.

El modelo distingue dos planos operativos en el interior del sistema de referencia: el de los subsistemas y el de los objetivos. El primero puede considerarse como un espacio de actividad, en el que se toman decisiones y en el que se van perfilando progresivamente los atributos del producto o resultado. Cuando un condicionante proveniente de un subsistema determinado es de entidad suficiente, éste trasciende el nivel de trabajo de los subsistemas fundamentales para pasar a medirse con los objetivos propuestos en ese área.

10.2.1 | Datos y modelado

El proceso de funcionamiento sería, en general, el siguiente:

- Análisis de los suprasistemas contenidos en el sistema exterior y detección de variables de entrada, clasificándolas por ámbitos conceptuales. El grado de significación de cada variable dependerá de los criterios impuestos por el diseñador o por el cliente.
- Análisis del sistema de referencia, integrado por los subsistemas formal, funcional y ergonómico al servicio de los objetivos planteados para cada uno de ellos. Dentro de cada subsistema se identificarán diversos componentes (subsistemas, conjuntos y subconjuntos) y elementos (unidades mínimas con entidad propia).

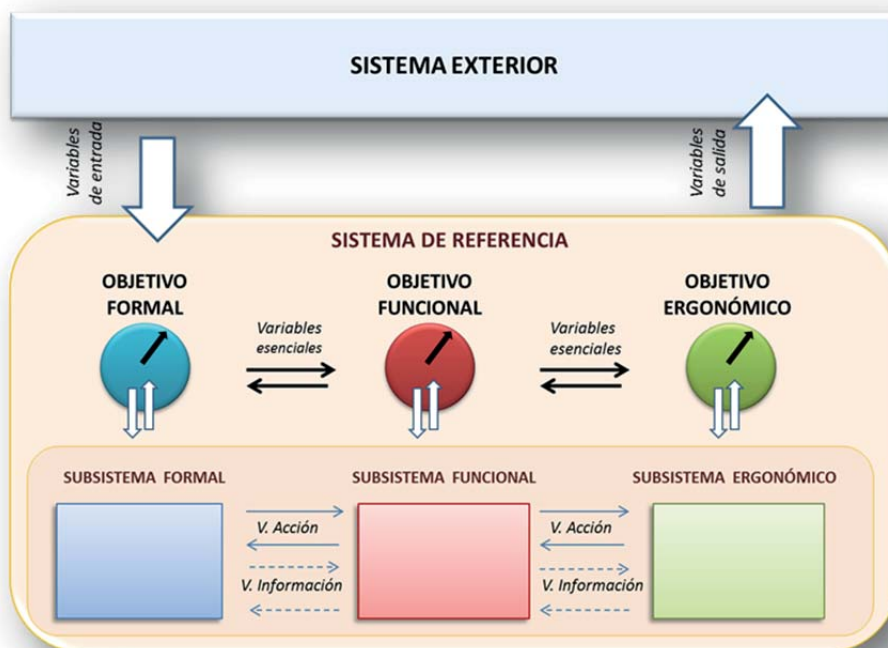


Ilustración 3-21: (MDC) Fase de modelado

Fuente: *Hernandis (2003)*

- Fijación de objetivos globales para cada subsistema y de sub-objetivos (componentes y elementos). Hay que destacar en esta fase que un mismo componente puede analizarse bajo la óptica de dos subsistemas y constituir

objetivos distintos. Por ejemplo, en cuanto al componente estructural, puede suponer en el subsistema formal que se adopte el objetivo de que quede oculto un soporte y, al mismo tiempo, en el subsistema funcional puede exigir que sea suficientemente resistente.

- Análisis de las variables de acción entre cada par de subsistemas. Puede haber co-implicaciones cruzadas o “movilidades” entre dos subsistemas: formal con funcional y viceversa, funcional con ergonómico y viceversa y ergonómico con formal y viceversa.
- Análisis de las variables de información, que constituirán un panel de control de cambios en el que se recoja todo el proceso evolutivo que se ha seguido.
- Determinar las variables esenciales, que como ya se ha expresado miden el grado de cumplimiento de los objetivos.

En este momento, tras haber culminado los procesos asociados a los epígrafes anteriores, se obtendría un modelado que serviría para acometer las etapas de análisis y las fases de implementación.

10.2.2 | Análisis e implementación

Como puede apreciarse en el esquema inferior, se secuencian tanto el tipo de análisis (funcional, formal, estructural y teórico) como el nivel de aproximación o implementación. Se fijan tres estadios, estudio, boceto y modelo, en función de que se esté en las fases teórica constructiva o informática.

Se deducen dos implicaciones claras de esta estructuración: (i) se puede producir una continua retroalimentación entre las distintas etapas de análisis y (ii) se va avanzando gradualmente en cuanto a la concreción del diseño del producto en las fases de implementación.

La fase teórica está asociada con el establecimiento de unas características iniciales que persiguen dar respuesta a los objetivos a priori. La constructiva se corresponde con la formalización en sentido amplio. La informática posee la doble capacidad de presentar el modelo virtualmente (comunicación o difusión) y de permitir el análisis detallado del mismo y de su modo de operación con carácter previo a la materialización de un prototipo, generalmente muy costosa en términos económicos.

El **análisis teórico** parte de datos ya elaborados en la etapa de modelado. Se establecen en la fase de estudio las jerarquías entre los suprasistemas, subsistemas, componentes y elementos, usualmente con un diagrama de bloques. Y, de acuerdo

con una visión global del problema, se procede a representar gráficamente el diseño: primero a modo de boceto conceptual, en la fase constructiva, y después como realidad virtual de este diseño previo, en la fase informática.

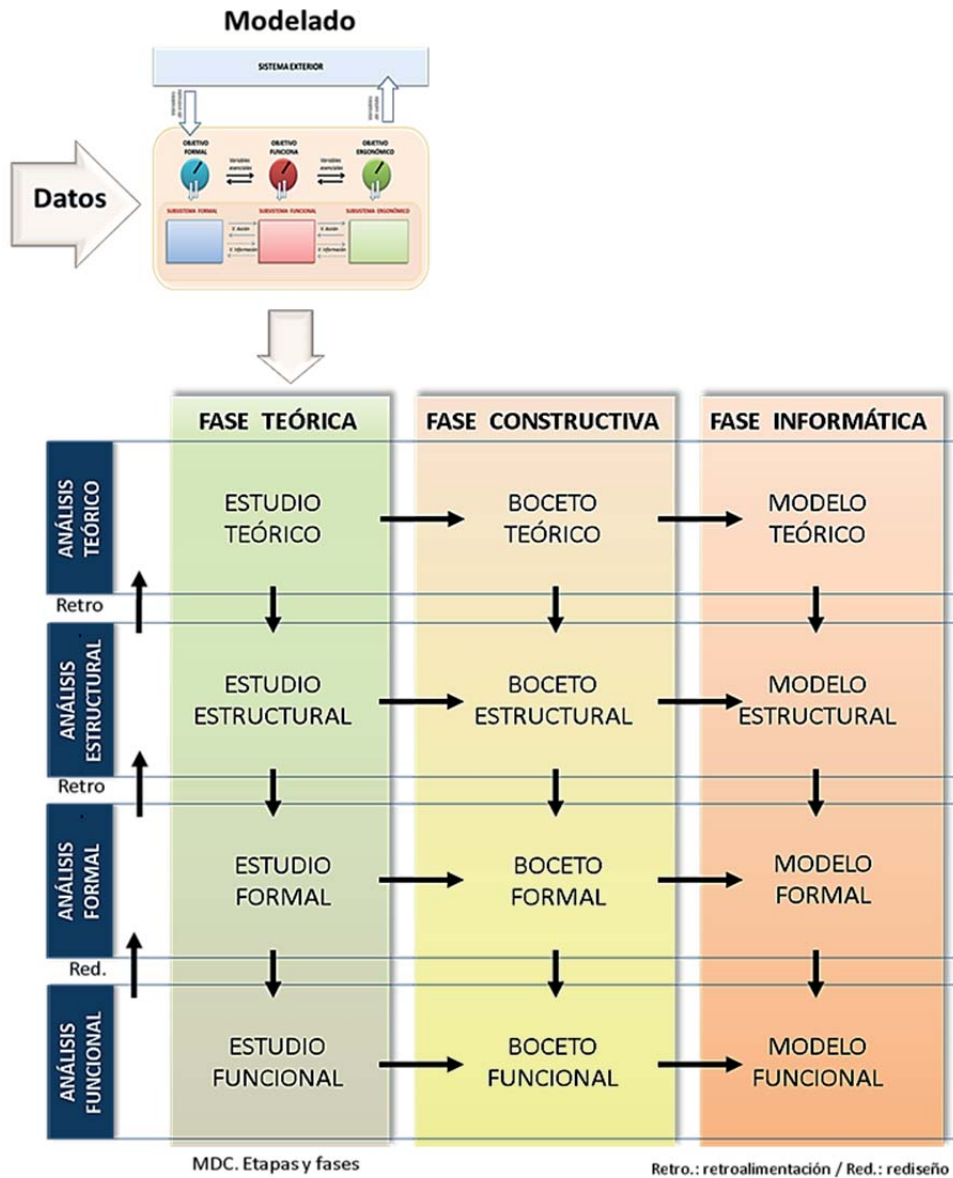


Ilustración 3-22: (MDC) Esquema general: datos, modelado, fases y análisis.

Fuente: B. Hernandis (2003)

Finalizado el análisis teórico, se procede al **análisis estructural**. En esta etapa se analizarán en primer término (fase teórica) las relaciones entre los subsistemas fundamentales y se definirán las variables de interrelación entre los subsistemas.

Hay que presentar tres nuevos tipos de variables de relación entre los subsistemas: las reflexivas, las de unión y las de movimiento:

- (1) Las **reflexivas** relacionan un elemento consigo mismo, perteneciendo al mismo tiempo a dos subsistemas fundamentales diferentes. Con ello se establecen, mutuamente, condicionantes de distinto tipo.
- (2) Las **de unión** relacionan un elemento de un subsistema fundamental con cualquier otro elemento (diferente de él mismo) perteneciente a un subsistema fundamental distinto.
- (3) Las **de movimiento** relacionan un elemento de un subsistema fundamental con otro diferente perteneciente a otro subsistema, debiendo permitirse una variación de la posición o una reorientación.

En la fase constructiva, se realiza un conjunto de diseños básicos en los que se estudian las posibles soluciones de diseño como consecuencia de las nuevas relaciones contexto-forma. Una vez definida de este modo la forma que va a tener el diseño se configura un modelo tridimensional en la fase informática.

En la etapa de análisis estructural, se pueden valorar las variables en cuanto a motricidad o dependencia planteadas en el artículo *Teoría del Caos en la Metodología Sistémica para el Diseño de Productos Industriales*³²⁴. En el mismo, a partir de la utilización de las matrices de doble entrada y los criterios de clasificación planteados por De Miguel (1993)³²⁵, se plantea un modo de calcular dos índices para cada variable: índice de motricidad (tanto más alto cuanto más influya dicho atributo en el resto) e índice de dependencia (tanto mayor, cuantos más elementos influyan sobre el atributo en cuestión)³²⁶.

Tras estas dos etapas de análisis (teórico y estructural) pueden aparecer nuevos subsistemas, componentes y/o elementos. Ello implicaría una retroalimentación que nos llevaría a volver a procesar de nuevo las dos etapas.

³²⁴ HERNANDIS, B. y BONMATÍ, J. (2007). "La Teoría del Caos en la Metodología Sistémica para el Diseño de Productos Industriales", Art. UPV, Valencia.

³²⁵ De MIGUEL, E. (1993). *Introducción a la Gestión (Management)*. Tomo I, SP-UPV. Valencia.

³²⁶ Define cuatro tipos básicos de variables en función de considerar conjuntamente dichos dos índices. Las de elevada motricidad y baja dependencia se denominan motrices (condicionan el resto del sistema), y las de baja motricidad y elevada dependencia: dependientes. Estas últimas son susceptibles de evolucionar. Las de baja motricidad y baja dependencia son consideradas como autónomas, puesto que en poco influyen al resto o se ven afectadas por él, tienen poca relación con el sistema. Las de alta motricidad y alta dependencia son, por el contrario, variables de refuerzo y son muy inestables.

Tras el análisis estructural, se realizará el **análisis formal**, que consiste en desarrollar cada parte del diseño que se está realizando hasta en sus más pequeños detalles mediante la confección de dibujos de conjunto y especificaciones pertinentes. Se alcanza en esta fase el máximo grado de definición del diseño, siendo necesario llegar a las máximas especificaciones que sean posibles.

- En la fase teórica se establecen las relaciones existentes en cada uno de los subsistemas, es decir, entre los componentes y elementos contenidos en cada uno de ellos.
- En la fase constructiva se realizarán croquis y bocetos con todo el grado de definición que permite este estadio de desarrollo.
- En la informática, se mejorará el grado de definición del modelo tridimensional y se aplicarán los acabados superficiales (colores y texturas) que más se acerquen a lo que está previsto ejecutar en realidad.

De nuevo, cabe la posibilidad de que se produzca una retroalimentación que puede suponer ampliaciones del diagrama de bloques que se constituyó al inicio.

Por último, una vez culminado el análisis formal, debe completarse la etapa de **análisis funcional**. Se comprobará que el diseño es viable y que cumple con todas las especificaciones que se exigen sobre todo en el ámbito mecánico, resistente... Si se comprobara que algún elemento no posee las prestaciones adecuadas, se redimensionará. De esta forma, se optimizarían los resultados, bien sean económicos, formales, funcionales, etc...

- En la fase teórica se determinan las acciones de todo tipo que deben aplicarse sobre el modelo.
- En la fase constructiva, se modelizará el diseño con la intención de poder aplicar las cargas sobre un esquema simplificado del que pueda conocerse su comportamiento.
- En la fase informática, se evaluará su respuesta principalmente, aunque no exclusivamente, en términos mecánicos. Esto último se hará o bien manualmente o bien de forma asistida por un ordenador.

Habiendo culminado las cuatro etapas de análisis se procederá, en su caso, a la revisión del diseño planteado originalmente. Deberán registrarse todos los cambios que se hayan producido en este sentido, antes y posteriormente a esta última revisión. Y realizar una evaluación que garantice que se cumplen los objetivos propuestos al comienzo y que el diseño es fabricable según el proceso productivo más adecuado y disponible. Tras ello se elaborará la documentación definitiva del proyecto de diseño industrial para la fabricación del objeto.

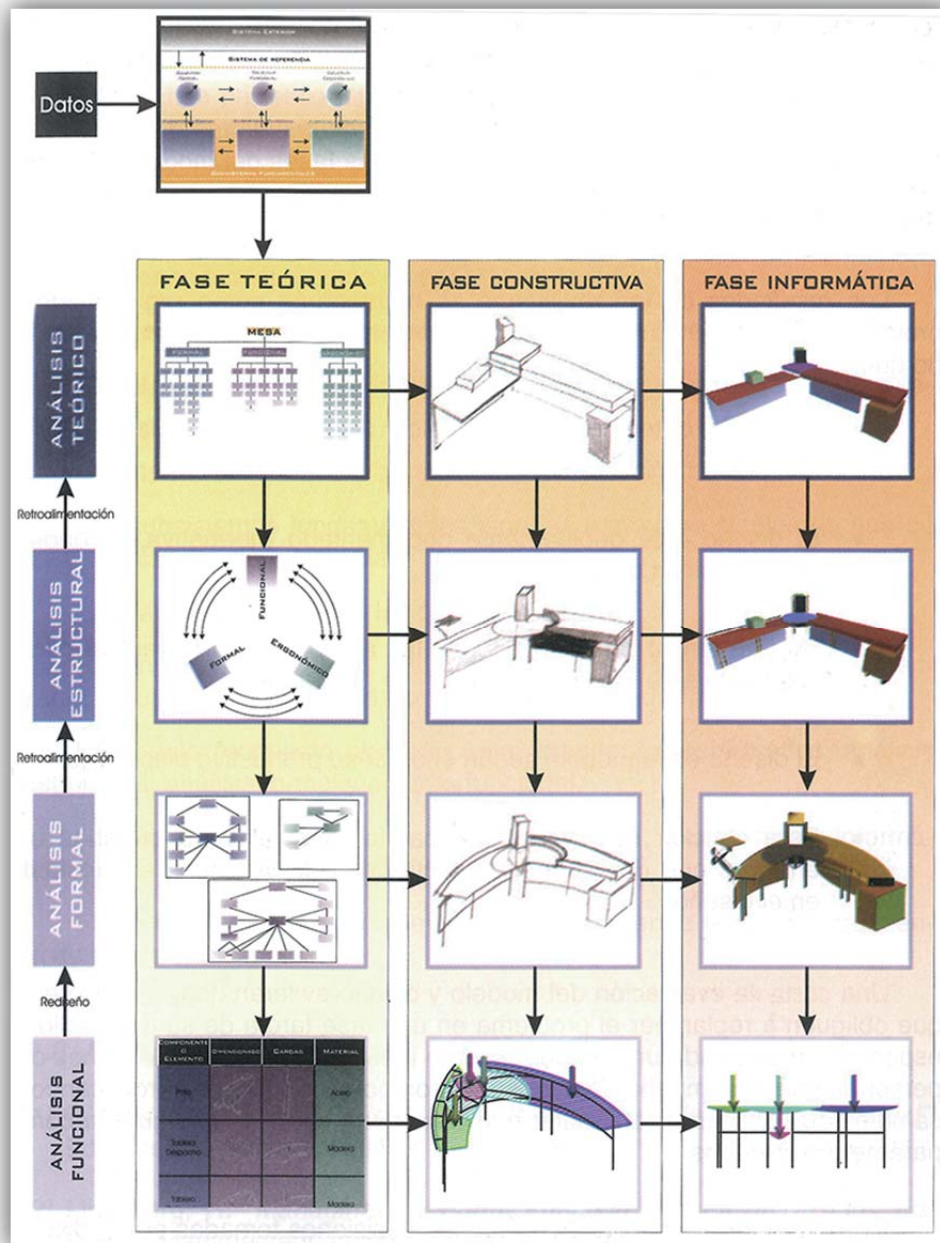


Ilustración 3-23: Modelo definitivo de Diseño Concurrente (MDC).

Fuente: Hernandis (2003 p.95)

11 | El Hecho Artístico según De la Calle (HA)

“El hombre hace posible el arte y éste proporciona identidad al hombre, esta es la relación cultural que los une, la estética es la que sustantiva esta relación”.

De la Calle

Enfoque de la creatividad en el hecho artístico

Es innegable que el proceso creativo tiene su máxima expresión en el ámbito artístico³²⁷.

De la Calle (1985) considera el enfoque de la creatividad, no como un valor absoluto o en sí mismo, sino como un valor abierto y fundamentalmente relativo a cuatro dimensiones constitutivas: la persona creativa, el proceso creativo, el producto creativo y el ambiente creativo (dimensión que engloba aspectos tecnológicos, socio-culturales e históricos con los que está interrelacionada) sin que esta clasificación haga perder de vista la globalidad del fenómeno como una dinámica holística.

Recordemos al respecto, el cambio de paradigma que dominará la praxis artística de los movimientos de las vanguardias artísticas: el cambio de acento de lo bello a lo creativo. Lo que supuso al artista una serie de exigencias vitales de adaptación y conceptuales para proyectar su creatividad en la época que lo albergó.

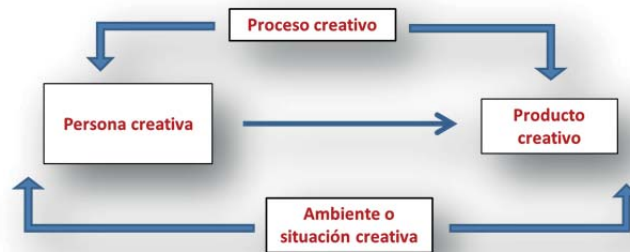
Considerando que la creatividad surge del comportamiento inteligente, argumenta que no existe una distinción radical entre la resolución de problemas, en las tareas implicadas en el arte, y aquellas tareas implicadas en otros ámbitos como el de la ciencia o el de la tecnología. Sin embargo, subraya que el proceso creativo no tiene las mismas implicaciones en cada una de estas tareas y que la creatividad en el arte presenta su propio engranaje en cada una de las cuatro dimensiones constitutivas.

De la Calle (1985) parte del concepto básico de la creatividad como “innovación valiosa”, tras revisar las opiniones que sobre la creatividad tienen autores como: F. Barron, G. Aznar, E. Landau, H. Murray, J.M. Eliot, J. Fernández Huerta o P. Grieguer. Todos ellos coinciden en resaltar en la definición la condición de *novedad* y en

³²⁷ En el ámbito artístico se concentran múltiples experiencias con su carácter cultural propio Arte, literatura, música, danza... En este estudio nos referimos a la creación artística propia del mundo del arte.

destacar el *valor* que conlleva la solución novedosa, no simplemente por ser divergente sino por ser, además, una solución eficaz.

Esta definición sirve de punto de partida a una de las cuestiones fundamentales comprendida en su teoría del hecho artístico: el objeto artístico (la innovación) se desarrolla dentro de una organización cultural (de carácter esencialmente histórico) que la valora, la acepta y con la que mejora (valiosa).



11.1.1 | Justificación. La necesidad de una estrategia metodológica

La oportunidad de su teoría

En la actualidad, tanto la actividad artística en su evolución conceptual y su desarrollo interdisciplinar (de discursos, procesos y tecnologías) como, por extensión, los distintos sectores que participan en la dinámica de la cultura artística (la Estética, los organismos difusores y los estamentos comercializadores) han experimentado un cambio y una ampliación de sus respectivos alcances en su quehacer profesional. Estas cuestiones han inducido a cada uno de estos estamentos a abordar una reestructuración de sus propias estrategias metodológicas, aspirando a adecuarse de mejor manera a las exigencias presentes.

Poniendo por caso el arte contemporáneo, son buena muestra de ello las instalaciones artísticas, clasificables, muchas de ellas, como arte conceptual. En estas experiencias artísticas, la noción de proyecto cobra sentido como marco conceptual que engloba todo el proceso creativo. El artista de esta disciplina no sólo construye/crea objetos artísticos, sino que, además, procura dar respuesta al enfoque ideológico del discurso personal (su posicionamiento frente a la realidad circundante) y trasluce, más o menos veladamente, la intención de legitimar su creación en el contexto cultural.

El artista contemporáneo, en general, ya es consciente de que su obra adquiere pleno sentido y funcionalidad en el posicionamiento “dentro de”/“frente a” la estructura del sistema cultural vigente. Esto último implica que existe un conocimiento previo del sistema del arte, de su historia del arte y del pensamiento contemporáneo en general, sin que esto implique mostrarlo o justificarlo de un modo literal en su obra.

Es característica en esta disciplina la consideración del espacio expositivo como un recurso creativo más a emplear en su estrategia. Muchos de los elementos y objetos se conciben y/o son proyectados concretamente pensando en el modo de exhibición. En general, el artista que opta por esta disciplina (siendo realmente interdisciplinar en muchos casos) muestra un claro y determinante interés por la puesta en escena, es decir, por el “hecho expositivo”. La importancia que cobra el hecho de tener en cuenta y el modo cómo se mostrarán sus obras y la relación con las posibles lecturas que pueda realizar el espectador, implica que el artista tenga que elaborar estrategias organizativas (que le ayuden a articular y diseñar el conjunto) desprendidas de las necesidades surgidas en la interacción entre el espacio y el receptor. Todos estos condicionamientos pueden contribuir, en mayor o menor medida, al direccionamiento del proyecto artístico en un sentido u otro.

Esta ampliación ha promovido y provocado la inevitable evolución de los espacios expositivos hacia nuevas configuraciones de sus infraestructuras y nuevos modelos de exposición, que, a su vez, plantean otros retos (problemas y posibilidades) a la producción artística.

También es prueba de estos cambios el surgimiento de nuevos canales de difusión (*mass media*, internet, espacios de reflexión más o menos abiertos...), además de los tradicionales modos de comunicación de la obra (catálogos, prensa escrita, revistas especializadas...), cuestión que ofrece otros modos de acceder y apreciar la obra de arte.

Esto ha contribuido a la aparición de lógicas comerciales alternativas a las establecidas (alquileres, derecho de uso temporal, publicidad web...), además de la tradicional comercialización por parte de particulares, marchantes, casas de subastas, particularmente en ferias o en galerías.

De todos los sectores que conforman la cultura artística, es en particular la Estética el que amplía en la era contemporánea su actividad, centrada en el objeto artístico, para poder clarificar y justificar, en la medida de lo posible, la compleja dinámica que envuelve y caracteriza el fenómeno artístico.

El artista ya no desarrolla aisladamente su actividad en el taller para luego observar pasivamente qué sucede en el momento de transmisión de conocimiento a la sociedad, porque muchas otras cuestiones complejizan ahora su actividad, configurándose todo un nuevo conjunto de procesos interconectados que Román de la Calle acierta en denominar Hecho Artístico.

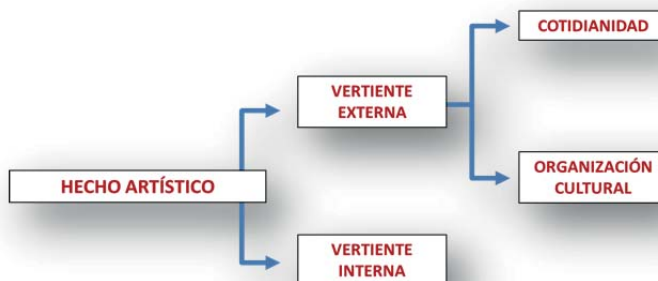


Ilustración 3-24: Vertientes del hecho artístico

Fuente: De la Calle (1985 p.167)

Notas. El hecho artístico en el contexto de la cultura artística

Dentro del contexto de la cultura artística, tiene lugar una serie de actividades teóricas en torno al hecho artístico. Sobre él se proyectan los análisis más o menos institucionalizados conformados por la crítica, la historia del arte y la estética, cuya colaboración y aproximación son imprescindibles en el plano real de la investigación de este fenómeno. Esta complejidad es subrayada por De la Calle con el fin de no olvidar que la cultura artística aunque lógicamente gire en torno a un núcleo central al “objeto artístico”³²⁸, es algo mucho más amplio e interrelacionado.

El fenómeno artístico puede ser enfocado de múltiples maneras. Por un lado, están los enfoques propuestos desde las disciplinas de la Psicología del Arte (en las que están incluidas la psicología de la creatividad y la psicología de la recepción artística), de la Sociología del Arte, de una Axiología del Arte, etc. Por otro, podemos centrarnos en las relaciones presentadas entre: arte/ciencia, arte/educación, arte/religión, arte/política.... O bien, tratar de estructurar un esquema abierto y funcional en donde pudiera caber tanto las perspectivas disciplinares, como las relaciones en el propio

³²⁸ Así denomina a la obra de arte por no entrar en más especificaciones de sus múltiples formas y experiencias (objetos o acontecimientos artísticos). Es el resultado de un proceso complejo de transformación de la materia mediante el cual el hombre construye y comunica

ámbito, además de la relación que el fenómeno artístico mantiene con su entorno particular.

En este sentido, dentro de la actual Estética General en su reflexión frente a los nuevos planteamientos de la propia actividad artística, se enmarca la TEORÍA GENERAL DEL HECHO ARTÍSTICO, en un intento de ordenación global de los complejos y dispares fenómenos que suceden en su seno. Cuestión que vamos a exponer a la luz del análisis realizado por el profesor Román de la Calle en este capítulo. Dentro del cual trataremos de implementar el modelo de diseño concurrente (MDC) del profesor Bernabé Hernandis como opción complementaria al proceso de hecho artístico (HA).

Esta teoría trata de hacer valer, sin dejar de asumir que el arte es un hecho comunicativo, como ya planteaba Dufrenne: la experiencia artística y la expresión artística en todo su potencial, frente al exceso de semiotismo que se basa en los supuestos de *“que la obra es un discurso que presupone un cierto código, y que el artista habla a través de su obra”* lo que implica el riesgo de recaer en lo que podríamos llamar reduccionismo significante del hecho estético (Dufrenne 1993 p.32)³²⁹.

Para nuestro estudio, una de las aportaciones fundamentales de De la Calle radica en enfocar la “Teoría General del Arte” como una “Teoría General del Hecho Artístico”, sustituyendo del término “Arte” por el término “Hecho Artístico” transformándolo es un término englobante de los diferentes subprocesos y fenómenos que tienen lugar antes y después de la materialización del objeto artístico. Estos son el *subproceso poético productivo*, el *subproceso estético receptivo*, el *subproceso evaluativo prescriptivo* y el *subproceso distribuidor difusor*.

Frente a la mayoría de teorizaciones que desarrollan sus análisis desde alguno de los dos primeros subprocesos indicados y las específicas teorizaciones artísticas que optan por centrarse en la estructura del objeto artístico exclusivamente como algo autónomo, la teoría de De la Calle plantea una visión capaz de interrelacionar de un modo sistémico el conjunto de todo el “hecho artístico”.

Esta es así, porque entiende que la estética no puede atender sólo a la vertiente interna del proceso: integrada por el individuo, su estrategia individual creativa del artista y el objeto resultante, ignorando la vertiente externa del proceso: los condicionantes sociales, efectos del medio, la actividad estimativa y apreciativa del receptor y de la crítica, las circunstancias del mercado del arte, y el contexto cultural o ideológico super-estructural que envuelve todo este proceso.

³²⁹ DUFRENNE, M. (1993). *Art, llenguatge i formalisms*. Col. Estética & Crítica. Patronato Martínez Guerricabeitia. SP-UV, Valencia.

11.1.2 | Definición general del hecho artístico

Haciendo una rápida aproximación fenomenológica del hecho artístico, De la Calle (1981) lo describe como el ámbito que engloba un conjunto de procesos interconectados con características particulares: es una actividad que se desarrolla en una determinada concatenación procesual que presenta unos especiales resultados. Esta actividad se realiza por un sujeto/os, siguiendo pautas y estrategias (selección, combinación) sobre ciertos elementos, en base a una determinada intencionalidad dentro de unas situaciones y contexto dados. Es aquí donde la creatividad se posibilita, se genera y se objetiva.

El paradigma del hecho artístico reside en que, prácticamente, ningún proceso de carácter proyectivo fruto de la actividad creativa, está exento de su correspondiente proceso adaptativo insertado en el conjunto de conexiones sistémicas que se suceden en el contexto de la creación artística. Esta faceta adaptativa es *relativa* a las posibilidades creativas del artista y del sistema. El sistema o contexto del que se trate establece unos parámetros de ordenación funcional y valoraciones generales, además de presentar sus propios niveles de resistencia a las posibles innovaciones.

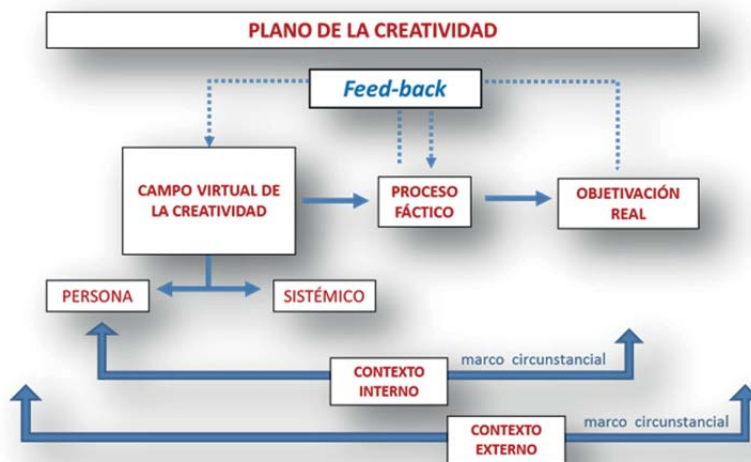


Ilustración 3-25: Vertiente interna del hecho artístico. Planos de la creatividad

Fuente: De la Calle (1981 p.85).

De la Calle enfoca la creatividad como un proceso, por ello nos presenta el Hecho Artístico también como un proceso. Un sistema reactivo y abierto configurado por los subprocesos y fenómenos que intervienen antes de la constitución formal del objeto y después de la misma, en los subprocesos que devienen de él.

Como vemos en el esquema anterior, para describir los procesos implicados en la actividad artística antes de la materialización/construcción del objeto artístico, plantea una noción de creatividad que abarca tres niveles diferenciados pero de difícil delimitación, estos son: el *campo virtual* de la creatividad que hace referencia a las capacidades o actitudes del artista como supuesta potencialidad; el *proceso fáctico* de la actividad creadora o el desarrollo procesual concreto; y la *objetivación real* que hace referencia al resultado específico. El paso de uno a otro se realizará en una dinámica continuada.

El objeto artístico es el resultado especial de un conjunto de transformaciones de la materia. No obstante, trata de focalizar la investigación de la construcción del objeto en la *“poiesis”* y no en el *“facere”*. Estos tres niveles apuntan, en definitiva, al análisis procesual de la obra de arte que engloba desde la invención, la reflexión, la estructura y composición, la imitación, el empleo de las técnicas y procedimientos, materiales, medios y soportes de acción, hasta la influencia indirecta del medio y la cultura.



Ilustración 3-26: Esquema general del Hecho Artístico (HA)

Fuente: De la Calle (1981 p.107)

Para describir la actividad implicada en la comunicación, plantea los tres modos de existencia del objeto artístico, núcleo básico en torno al cual gira el hecho artístico. En este sentido, las considera tres realidades inseparables:

- (1) La *existencia física* o material del objeto artístico que como tal ya tiene una carga comunicativa.
- (2) La *existencia artística*, en cuanto que nos informa de su configuración, su estructura, composición y ordenación. Se trata del entramado de conexiones compositivas (equilibrios, distorsiones o rupturas...) libremente elegidas, fruto de la intencionalidad del artista.
- (3) La *existencia estética*, es el resultado de la recepción de la obra (aprehensión/reconstrucción) por parte del receptor (que en su conjunto constituye el contexto socio cultural).

El artista, partiendo de la realidad/cotidianidad como base, elabora/construye *arte-factos* con cierta capacidad comunicativa que luego regresan a esa misma realidad humana (que como tal está ideologizada). El hecho artístico se desenvuelve entre estas dos facetas de la creación: la construcción del objeto y la comunicación del mismo.



Ilustración 3-27: Vertiente externa del Hecho artístico (HA)

Fuente: De la Calle (1985 p.176)

Cualquier construcción tiene una carga comunicativa (relativa). La comunicación en el arte dependerá principalmente, del tipo de obra planteada, del nivel de especificación intencional del artista transmitida al espectador, de la calidad de la obra y de las condiciones generales de la recepción de la obra.

Con este planteamiento quiere dejar patente que la *construcción* del objeto artístico no sólo corresponde a la existencia física, sino que requiere de la artística para dejar de ser sólo objeto. Mientras que la *comunicación* corresponde a la elaboración del objeto estético, lo que configura una existencia virtual: la *existencia estética*. Y es aquí donde nos justifica que la actividad creadora no se limita al *subproceso poético-productivo* de la construcción, sino que se prolonga en el *subproceso estético receptivo* con la recepción de la obra por parte del espectador y al querer, el artista, ser entendido directa o indirectamente transforma la pasividad del receptor en una participación real de la comunicación.

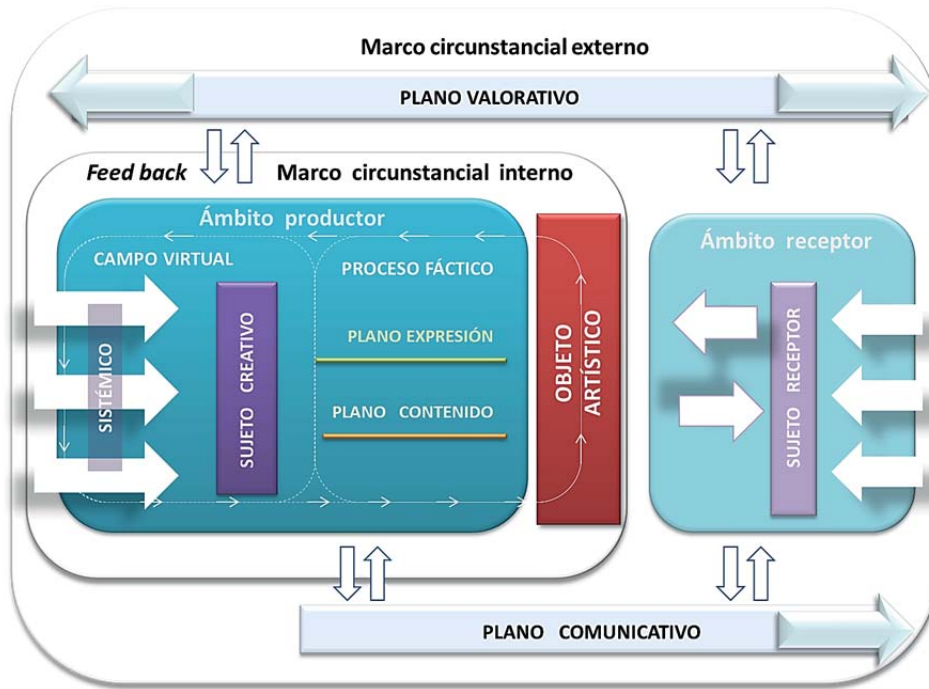


Ilustración 3-28: Esquema: plano de la creatividad en el Hecho Artístico (HA)

Además, esta comunicación y construcción del objeto artístico se dan en un ambiente determinado que lo valora y con el que interacciona. Como hemos indicado, mantiene una conexión específica con la cotidianidad y la organización cultural (nivel super-estructural). Objetivamente, de la primera, ni el artista, ni el receptor y, por lo tanto, el objeto artístico pueden aislarse (situación real/cotidianidad) quedan envueltos y a la vez que la construyen la traslucen en sus actos. De la segunda, destaca la necesidad de no perder la relación con dicha organización cultural, con el fin de

evitar el mistificar los resultados del hecho artístico, si son entendidos al margen de la función que desarrolla en la vida social, o de perder su posición dentro de la misma.

En el esquema anterior, el objeto está planteado como núcleo central que se construye para ser comunicado. Dejamos claro que tanto la vertiente interna (marco circunstancial interno: persona creativa, sus procesos creadores interrelacionados con otros procesos) como la vertiente externa (marco circunstancial externo: cotidianidad y organización cultural como determinantes de primer nivel, junto con otros estamentos -organización social y demás planos estructurales o super-estructurales) intervienen y afectan a la constitución del objeto artístico. Este último constituye las bases de los diversos subprocesos integrantes del complejo entramado del H.A.

El esquema anterior propuesto en la *ilustración 3-28* recoge y atienden a las dimensiones constitutivas de la creatividad indicadas: persona, proceso, producto y ambiente.

11.1.3 | Descripción del modelo (HA)

Una vez descrita la vertiente externa del Hecho Artístico, procederemos a exponer el esquema de relaciones entre los elementos que conforman su estructura. En ella se ubican un conjunto de polos de fuerza y se engloban una serie de subprocesos que juntos configuran un entramado básico que nos sirve de guía para clarificar el contexto general del Hecho Artístico (HA).

De la Calle establece tres núcleos principales en torno al *núcleo básico* que es el "objeto artístico". Estos son: el *polo productor* (artista), el *polo receptor* (público) y el *polo crítico* (regulador/prescriptivo).

Pasamos a exponer su estructura general:

- **Núcleo básico:** Es el objeto artístico (obra o manifestación artística), el núcleo central donde culminan las dos facetas: construcción y comunicación.
- **Eje central:** Establece un eje fundamental en la estructura del hecho artístico que del sujeto llega al objeto y del objeto (parte hacia / llega de) el receptor. En torno a este eje, se dan además otros subprocesos integrantes del (HA) que surgen de la dialéctica entre los núcleos principales. Todos ellos constituyen un entramado básico de fuerzas generadoras.



Como vemos en el esquema, entre el polo productor (sujeto emisor) y el objeto artístico se desarrolla el *subproceso poético-productivo (poiesis)*, y entre el objeto artístico y el polo receptor (sujeto receptor) tiene lugar el *subproceso estético-receptivo (aisthesis)*.

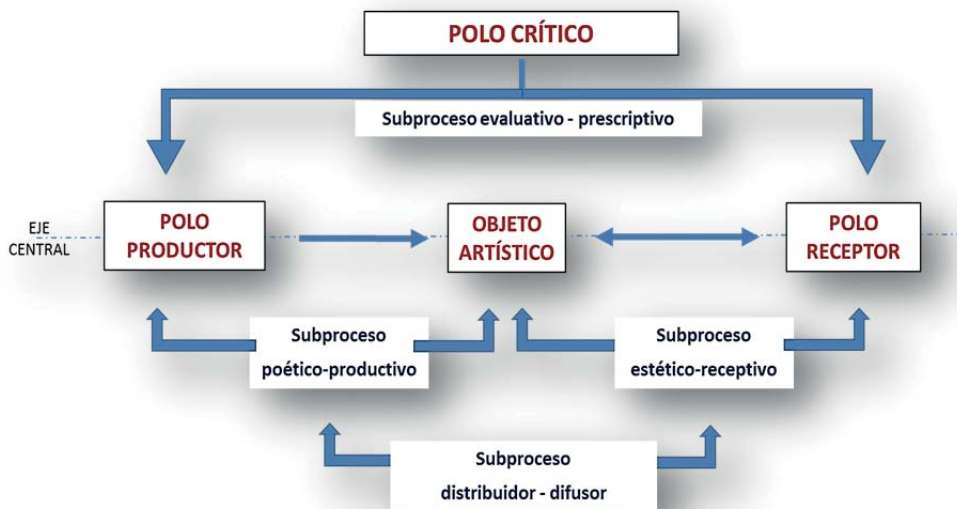


Ilustración 3-29: Polos de fuerza y subprocesos del Hecho Artístico (HA)

Fuente: De la Calle (1981 p.105)

- **Límites:** En el límite superior Conectado directamente al objeto artístico, y vinculado a los otros núcleos planea el *subproceso evaluativo-prescriptivo*. En el límite inferior a los tres núcleos principales subyace el *subproceso distribuidor-difusor* de la obra artística.

Aunque las acciones principales se suceden en los *subprocesos poético-productivo* y *estético-receptivo*, debemos tener en cuenta que no se puede explicar lo que allí sucede sin tener en cuenta que todo se desenvuelve y existe en un contexto condicionante –del sistema artístico- que va desde el *subproceso evaluativo-*

prescriptivo al subproceso distribuidor- difusor. Estos señalarán el límite difuso entre lo artístico y lo extra-artístico.

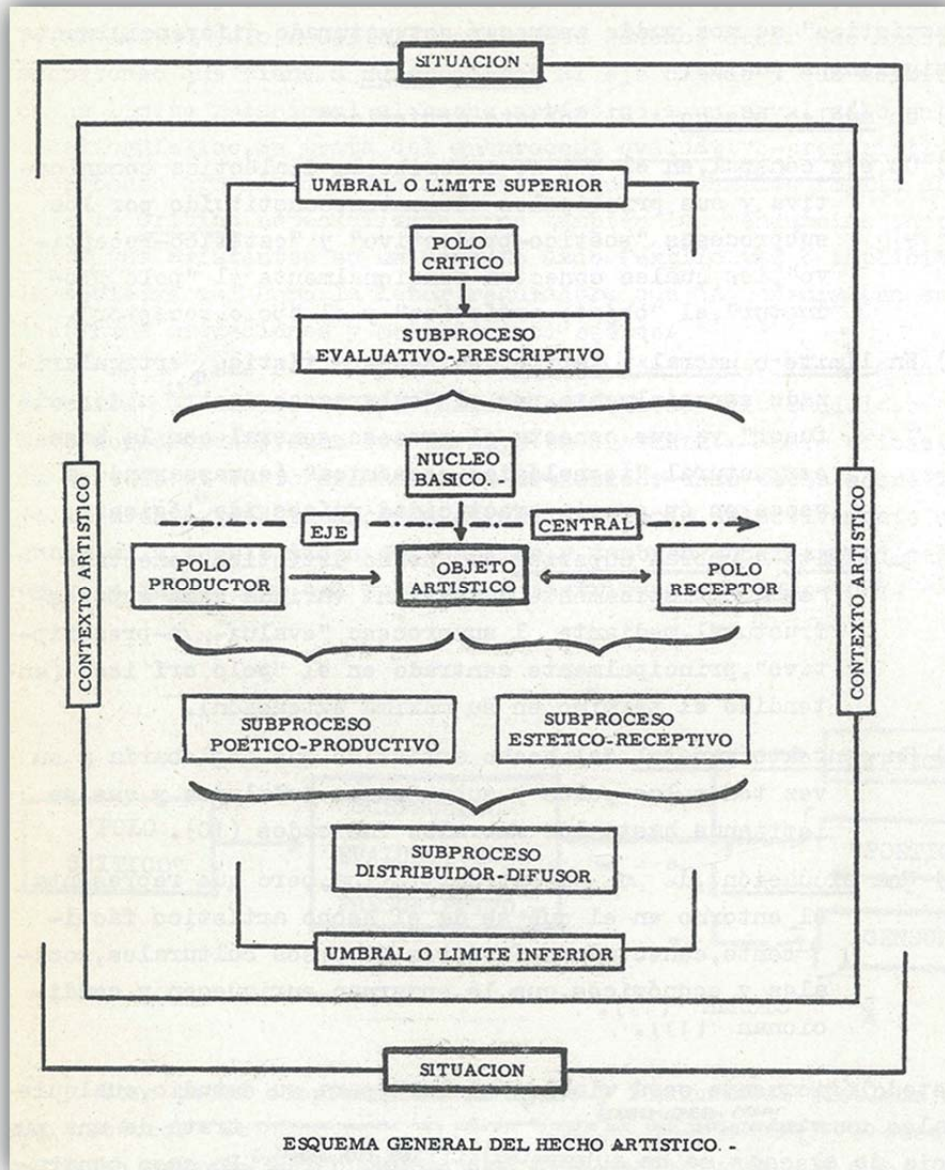


Ilustración 3-30: Esquema Original del Hecho Artístico (HA)

Fuente: De la Calle (1985 p. 188)

Por otro lado, es fundamental tener presente que el hecho artístico se gesta en y forma parte de una organización cultural caracterizada por fuerzas sociales, políticas, económicas, ideológicas..., que conforma la **situación extra-artística** de muy alta influencia, que puede llegar a ser determinante en algunos casos, en la totalidad del proceso.

Subrayamos que la dinámica creativa en cada subproceso tiene su propia naturaleza, y esto lo expondremos y justificaremos a continuación.

Resumidamente:

- (1) En el *subproceso poético-productivo* apunta al objeto artístico: plano de la forma, plano del contenido y pragmatismo.
- (2) En el *subproceso estético-receptivo*, apunta al objeto estético: comunicación efectiva, eficiente y eficaz.
- (3) En el *subproceso evaluativo-prescriptivo* se ve regulada por la censura, la crítica especializada y la poética.
- (4) En la dinámica en el *subproceso difusor-distribuidor* se ve condicionada por aspectos tecnológicos económicos y otros extra-artísticos asociados a exigencias al proyecto expositivo.

11.1.4 | Descripción de los subprocesos implicados

El orden establecido para exponer los subprocesos toma como punto de partida al Objeto Artístico. Comenzaremos a partir del eje central: (1) subproceso poético-productivo, (2) subproceso estético receptivo, para continuar con el límite superior (3) subproceso evaluativo –prescriptivo, y terminar con el límite inferior (4) subproceso difusor –distribuidor.

Desde un enfoque sistémico, siguiendo el esquema jerárquico del Modelo de Diseño Concurrente de la *ilustración-3-20: MDC. Orden Jerárquico*, podemos identificar que los subprocesos del Hecho Artístico engloban realmente los subsistemas fundamentales del Sistema de Referencia o de estudio que aquí es el Hecho Artístico (HA).

Sus componentes y elementos indicados se exponen en el esquema de la página siguiente.



Ilustración 3-31: Esquema jerárquico del Hecho Artístico (HA)

11.1.4.1 | Subproceso poético-productivo

- En el *subproceso poético-productivo* la creatividad apunta al objeto artístico: a sus planos constituyentes, plano de la forma, plano del contenido y a todo el posible pragmatismo que los envuelve.

El subproceso poético-productivo es la actividad desde la cual parte el análisis del fenómeno artístico. En él se interrelacionan infinidad de elementos: la invención, la composición, el papel del azar, el de la reflexión, la imitación, la cultura y el medio, evaluaciones, valoraciones de los resultados graduales, además del análisis de los medios, procedimientos, instrumentos, materiales, medios /soportes de actuación...

Cuando De la Calle habla de producción, no se refiere al hecho práctico de hacer una forma nueva, se refiere a la praxis creativa convertida en praxis artística.

Desde la estética, este subproceso es planteado como un análisis del proceso que concluye en una obra, es decir, el *proceso fáctico de la actividad creadora* es el proceso concreto de la acción creativa o también *poiesis*. La *poiética* se centra en la relación dinámica entre el polo *poético-productivo* con el *objeto artístico*, en lo que sucede antes de la obra: es la *obra en gestación*.

La *poiesis artística*, es entendida por De la Calle como subproceso del hecho artístico, que atiende tanto al aspecto poético-creativo como al banaúsico:

- El primero configura las exigencias de lo que quiere llegar a ser, viene a ser la ejecución creativa del objeto imaginario.
- El segundo atiende al nivel de dominio y habilidades técnicas específicas (transformación de materiales) y a su alcance específico en la creatividad (instauración de formas resueltas y concretadas en el posible objeto artístico), además del valor artístico del objeto (grado de perfección y calidad).

En definitiva, la *poiesis*, abarca y depende de la capacidad y actitud del artista, el desarrollo procesual y el resultado específico de la actividad creativa.

Ya sabemos que en este subproceso se contempla y se completa la faceta constructiva del hecho creativo. Esta faceta se evidencia en dos de las tres existencias del objeto artístico: La *existencia física* o material del objeto artístico que como tal ya tiene una carga comunicativa, y la *existencia artística*, en cuanto que nos informa de su configuración, su estructura, composición y ordenación. La construcción implica la configuración, es decir, un objeto (sea el que sea) debe ser configurado mediante un entramado de conexiones compositivas (equilibrios, distorsiones o rupturas...) libremente elegidas. Ambas existencias son fruto de la intencionalidad del artista.

Los polos de fuerza del subproceso: polo productor y núcleo central

Como hemos indicado, este subproceso poético-productivo surge entre dos polos de fuerza: el artista o polo productor como primer polo funcional (el segundo es el receptor) y el objeto artístico o núcleo básico.

En este subproceso, el sujeto creador es uno de los elementos funcionales más importantes. No obstante, en el hecho artístico, independientemente del papel desempeñado tanto por el artista como por el receptor, ambos están relativamente condicionados por unos rasgos que inevitablemente forman la subjetividad individual, estos son: la herencia biológica, la historia personal, las coordenadas situacionales del

medio (sociales, culturales y ecológicas), y un margen de incertidumbre. Sin que esto suponga una determinación de la obra, suponen recursos a los que acudir o desechar de manera más o menos voluntaria.

La subjetividad brota de una compleja interrelación de factores conectados a elementos históricos, ideológicos, materiales, naturales... El sujeto creador y el receptor como formantes de la sociedad viven en un plano de referencias compartidas que permiten establecer conexiones intersubjetivas que darán paso, entre otras cosas, a los procesos de interacción comunicativa surgida a partir del objeto artístico.

Es en el sujeto creador donde se gesta la creación. De la Calle matiza ciertas cuestiones acerca de las fases del proceso creativo que hemos expuesto en el epígrafe 2.2 Proceso Creativo del Capítulo I. Afirma que en la creación artística se suceden procesos de indagación y descubrimiento, en los que se evoluciona de la solución al problema de forma no lineal. Las resumiremos a continuación:

- En la **fase de preparación** surgen las motivaciones, se gestan las intenciones, y/o se plantean los problemas condicionados o no por las exigencias del medio. También, en este sentido, hemos indicado que al tomar el material ya se pone en marcha el proceso creador.
- En la **fase de Incubación**: El problema ha sido planteado pero todavía no ha sido resuelto, es característica una tensión psíquica en el artista. Aquí se dan una serie de acontecimientos inconscientes que aparentemente no tienen nada que ver con la resolución del problema. Este periodo no se puede acotar en el tiempo.
- La **fase de Iluminación**, supone el/los momento/s decisivos (pueden suceder en cualquier fase del proceso) de todo proceso creador. Lo que se busca se presenta de manera inesperada tras un periodo de concentración. Las soluciones que se le ocurren pueden ser fruto de una elección personal en base a sus propios “gustos” y por extensión que encaje con los de un contexto determinado.

Señala la importancia de que el artista, en contacto con la materia y teniendo un adecuado dominio de la técnica, en cada caso, entra en un bucle retroactivo: al hacer arte ejercita la inspiración y a su vez esta provoca hacer arte. Se crea creando.

- La **fase de verificación**: Partiendo de la base de que la iluminación arranca del subconsciente colectivo considera que la fase de verificación es un acto cultural. El artista evaluará consciente e inconscientemente las soluciones o el producto de las soluciones en función a una serie de valores o prescripciones de diversa índole (estéticos, éticos, políticos, religiosos, económicos, ideológicos...), el resultado de su evaluación que

también actúa como censura, sea consciente o inconscientemente, aprobará o rechazará dicha iluminación/intuición.

Según lo indicado en la última fase del proceso creativo, el modo de ser del objeto, su correspondiente estructura, la peculiar valoración que realiza el artista, y las experiencias estéticas que tiene durante y al final del proceso, hacen que la realidad del objeto artístico sea doble e inseparable del objeto estético.

Detecta, tras el análisis de la estructura de la obra de arte en distintos teóricos³³⁰, unos elementos invariantes en toda estructura de la obra comunes a todos los tipos artísticos. Los denomina:

- Estrato de la materialidad: material físico y material + tratamiento sensible.
- Estrato de la cosmogénesis: estructuración sintáctica (presentativa) y estructuración semántica (denotativa, connotativa, e incluso trascendente).

En definitiva, el objeto artístico como núcleo básico ubicado entre el polo productor y el polo receptor y centro del eje que va del subproceso poético-productivo y subproceso estético receptivo es el resultado de una cristalización creativa.

“Dar forma” la fuente y el repertorio.

En este subproceso, en términos generales, la actividad creativa se centra en “dar forma”. Dar forma es una actividad transformadora que el artista realiza buscando construir y comunicar. Implica procesos de reflexión, análisis, selección, conformación progresiva y de síntesis que estructure todo el conjunto. Todo ello sucede en un complejo proceso en el que lo intencional convive con las reacciones inconscientes, y donde los procesos mecánicos dialogan con el azar y lo imprevisible.

Recordemos la *ilustración 3-25: Vertiente interna. Plano de la creatividad* para localizar este subproceso. Hace referencia al marco circunstancial interno de la obra, en el que se implica el marco circunstancial externo. En la *poiesis* queda enfatizada tanto la finalidad subjetiva (creatividad categórica) como la finalidad objetiva (creatividad condicional) del potencial creativo del artista.

³³⁰ Son: Mikel Dufrenne, Nicolai Hartman, Martin Heidegger, John Hospers y Etienne Souriau. Cit. en De la CALLE (1985) p. 222 -ss.

En el objeto artístico confluyen dos finalidades de primer nivel que le son propias:

- (1) El desarrollo y perfeccionamiento de la capacidad creativa del artista.
- (2) La efectividad del proceso creador intencionalmente proyectado por el artista que persigue la perfección del objeto artístico resultante (en su materialidad y su comunicabilidad).

A estas dos, se puede añadir la finalidad del objeto artístico (intencionalmente) encaminado a constituirse como producto artístico con su correspondiente valor de cambio. Esta intencionalidad estaría presente en la gestación del objeto artístico condicionando todo el proceso para cumplir otros fines (esta cuestión ya ha sido explicada en el epígrafe: 4.4. El factor organización y la creatividad condicional según De la Calle).

Para dar forma, se necesitan dos ingredientes también de primer nivel: el *repertorio* (plano de la expresión) y la *fuerza* (plano del contenido). Pasamos a resumir:

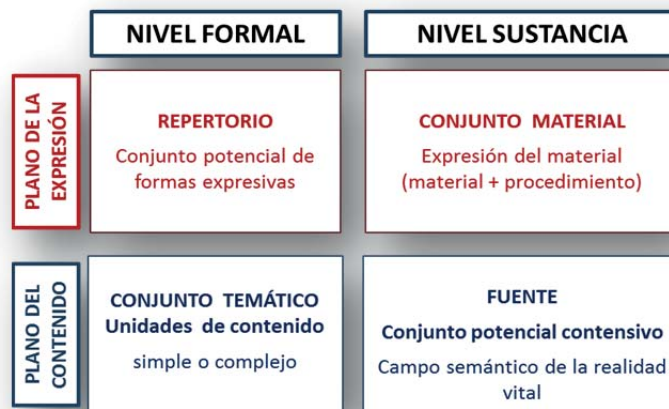


Ilustración 3-32: Juego dialéctico de la actividad creativa

Fuente: De la Calle (1981 p.116)

- **El repertorio:** Es el conjunto de formas expresivas potenciales. Conjunto abierto de elementos indefinidos o no especificados que constituyen y se ubican en el plano expresivo. Hace referencia a la forma que tendrá que materializarse (material).
- **La fuerza:** Conjunto de elementos heterogéneos que constituyen y se ubican en el plano del contenido. Apunta al campo hipotético del contenido que deberá especificarse en una unidad de contenido.

Cualquiera de estos elementos puede convertirse en el eje estructurador de un proyecto artístico. Las posibles relaciones entre el repertorio y la fuente presentarán varias alternativas sobre las que, al artista, tendrá que decidir. Es a este nivel de decisión en donde, De la Calle, localiza la intencionalidad creadora. El artista puede decidir sobre ambos.

En la práctica, en el conjunto de manifestaciones artísticas, se constata que el artista ha potenciado, en unas ocasiones el aspecto constructivo del proceso y, en otras, el aspecto comunicativo: dando prioridad a uno sobre otro da lugar a formalismo o al realismo; eliminando uno de los dos da lugar al informalismo o al contenidismo; equilibrando ambos puede verse representado en el clasicismo límite o utópico.

Como hemos indicado, con respecto a la intencionalidad del artista especificada en la obra, además de tener su efecto comunicativo (en el subproceso poético-productivo) en el objeto artístico, también trata de crear ese efecto en el receptor (sobre la eficacia comunicativa hablaremos más adelante). Esto no siempre forma parte de las intenciones del artista, no obstante, de suceder, no implicaría una conexión total con el sentido y significado de la obra, sino de la captación parcial de la riqueza intencional del artista, y en su caso, de la ampliación de lo propuesto como consecuencia de un proceso empático o intelectual sucedido en la experiencia estética.

Cada uno de estos ingredientes forma parte de lo que denominaremos llamar planos potenciales de la expresión y del contenido, respectivamente:

El plano de la expresión aborda las cuestiones relacionadas con la intención sintáctica/formal de la obra. Hace referencia al repertorio o conjunto de formas expresivas (de base representativa o abstracta) que se materializarán mediante el tratamiento al material:

- El procedimiento técnico seleccionado o aplicado al material en la realización configurará la potencialidad expresiva de la materia (sustancia expresiva del conjunto material) del objeto físico.
- Las formas expresivas lo serán, además, por la expresividad del material, y el material será expresivo al ser conformado por dichas formas expresivas.

En el arte contemporáneo las técnicas y tratamientos pueden ser dados dentro de la disciplina concreta –escultura o pintura- o multidisciplinariamente –instalación-.

El plano del contenido hace referencia a la fuente de contenidos potenciales concretos o genéricos (sustancia contensiva), desde donde se concretarán las unidades de contenido (simples o complejos).

- La formalización del conjunto temático se puede resolver mediante distintas transformaciones (selección, combinación, yuxtaposición...) de los elementos.
- La intención semántica de la obra se desvelará principalmente en lo denotado, en lo connotado.
- Y el significado en la concreción o la dispersión de sentido: en el tema o la problemática (sea ecología, de género, política, de identidad, arte-arquitectura, arte-tecnología...) que aborda el proyecto artístico.

Por ello afirma que *“Cualquier obra materializada apela la semantización (connotativa o denotativa)”* y continúa *“no existe la neutralidad o la indiferencia semántica”* así, todo objeto artístico puede enfocarse como un mensaje (elaborado y/o a elaborar) y *“también supone un código (reglas a emplear) y un sistema de referencia (riqueza de ámbitos co-creados) a los que recurre tanto el artista como el receptor para establecer la comunicación”* (De la Calle 1981 p.118).



Ilustración 3-33: Planos configuradores del objeto artístico

Siguiendo la dinámica interrelacionar del proceso, apela a la necesidad de una coimplicación de los planos del contenido y de la expresión. Esto no significa que la correspondencia entre la estructura sintáctica y semántica tenga que ser unívoca o explícita. Esta estrategia, en sentido estricto, nos conduciría fuera de los márgenes de lo artístico, al diseño gráfico publicitario, por ejemplo.

En la coimplicación de planos está envuelta la pragmática artística y también la extraartística. Las cuestiones relacionadas con la intención planificada–interna- de la obra, se evidencian mediante:

- El nivel de perfección del objeto, (calidad formal)
- En la eficacia subsiguiente del plano del contenido en la determinación de la forma, es decir, información eficaz a la forma o indeterminación intencionada.
- En el nivel de conexión con los sujetos receptores (pudiéndose hablar también de eficacia comunicativa, en el hecho de querer que la obra llegue a entenderse)
- En la pragmática extraartística la eficacia y la eficiencia de la comunicación se ve reforzada por sus fines.

El proceso de conformación

Tratando de establecer una metodología general, la conformación del objeto artístico se gesta de modo gradual y evolutivamente en torno a:

- (1) Unas configuraciones (conjunto material y temático) coimplicadas.
- (2) Un principio informador o punto de arranque (inspiración, intencionalidad, motivación) que puede darse en cualquiera de los puntos del proceso y desde cualquiera de los dos planos (expresivo o contensivo).
- (3) Un juego dialéctico entre la propia estructuración (selección, combinación o relación del conjunto de configuraciones y otros elementos integrados en la obra) y el conjunto de formas estructurales que se dan en una época determinada (contexto, la situación y la recepción).

Lo que caracteriza a la creatividad en el arte es la *libertad electiva* del sujeto creador sobre todo lo probable que le rodea. Esta se ejecuta en todos y cada uno de los procesos y subprocesos.

El quehacer artístico es un continuum de decisiones interconectadas, cada eslabón selectivo en la elaboración del objeto artístico supone una *decisión* (con raíces en el ámbito psicosocial). Cada decisión se mantiene en la estructuración y la realización del objeto, y cada decisión requiere, a su vez, de nuevas decisiones, selecciones, estructuraciones y realizaciones que, ya informadas, volverán a informar a los siguientes procesos y así sucesivamente.

Atendiendo lo expuesto, la esquematización de este subproceso desde un enfoque sistémico es el siguiente:

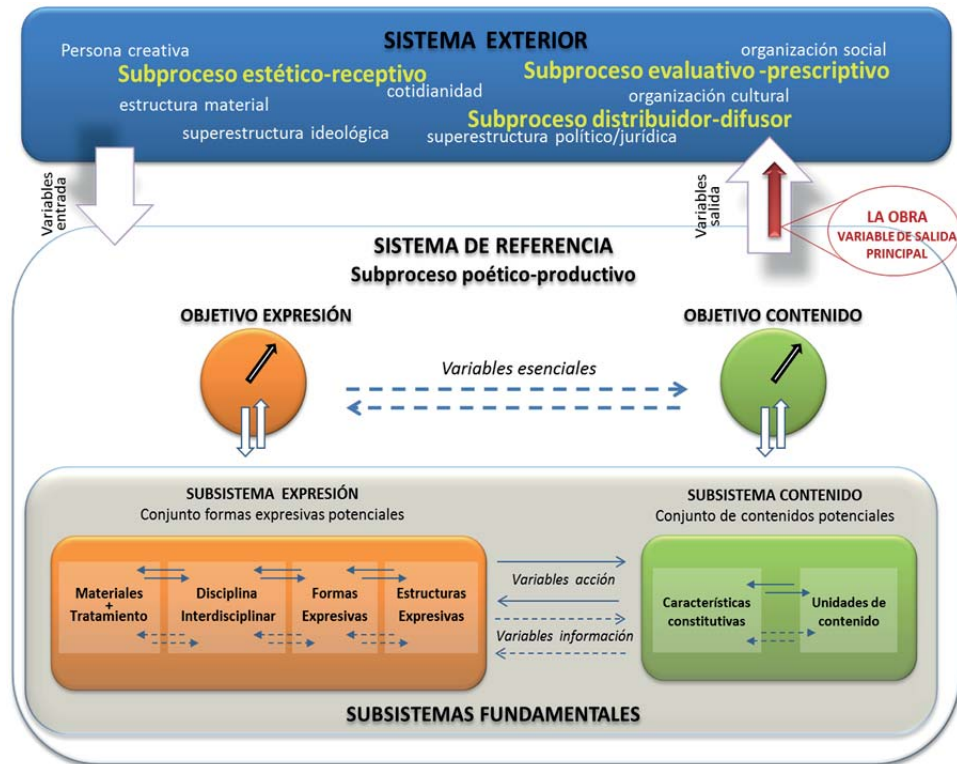


Ilustración 3-34: Esquema sistémico del subproceso poético-productivo del HA

El artista inicia un proceso reductivo de la totalidad de información que potencialmente puede manejar: por un lado el número de elementos constituyentes de la configuración y por otro las posibles combinaciones de tales elementos. Cada artista consciente o inconscientemente configura su propio sistema de referencia o código para poder elaborar el objeto artístico, de lo contrario el resultado sería intransmisible.

Es por ello que la actividad creativa es un proceso complejo, sistémico, en el que además de seleccionar hay que relacionar. La agudeza relacional se prodiga como rasgo básico de la potencia creadora. Las destrezas y aptitudes propias del sujeto creador caracterizarán los diferentes niveles del subproceso productivo en (a) el nivel analítico y selectivo, (b) el nivel de conformación progresiva y (c) el nivel sintético-estructurador.

En definitiva, el proceso de conformación de un objeto artístico, supone el análisis de los elementos integradores del conjunto, su adecuada selección, su toma de

decisiones y una progresiva conformación de las partes integrantes hacia la forma organizada “como un todo”. Esta tarea difícilmente puede ser modelizada de modo genérico, puesto que cada proceso dependerá de cada individuo y de la naturaleza de cada proyecto artístico.

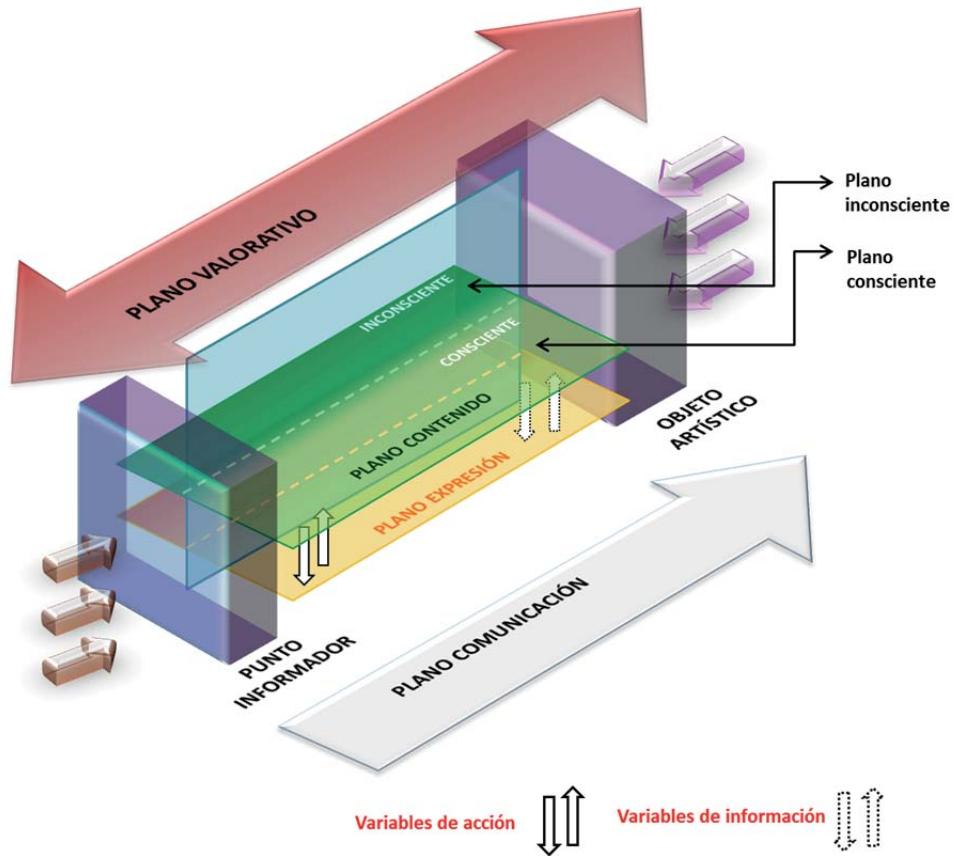


Ilustración 3-35: Co-implicación de planos. Subproceso poético-productivo HA
(Esquema tridimensional)

El esquema tridimensional representa la coimplicación de planos en el subproceso poético productivo: planos consciente y subconsciente, plano de la expresión y del contenido y la interrelación con los planos *valorativo* y *comunicación* (distribución al receptor). Las estrategias creativas optadas por del artista se resuelven entre el punto informador y objeto artístico en el entramado complejo que de forma simplificada presentamos en la *ilustración 3-35* de esta página.

11.1.4.2 | Subproceso estético-receptivo

- La creatividad en el *subproceso estético-receptivo*, apunta al objeto estético: comunicación efectiva, eficiente y eficaz.

Ya hemos indicado, que el hecho artístico se distiende entre la faceta constructiva desarrollada en el subproceso-poético productivo y la faceta comunicativa desarrollada en el subproceso estético receptivo, todo ello en un contexto y situación concreta.

En este subproceso la experiencia estética ocupa un lugar central. Ya hemos anotado que De la Calle, para describir la actividad implicada en la comunicación, plantea los tres modos de existencia del objeto artístico. Definiendo la *existencia estética como el resultado de la recepción de la obra por parte del receptor* (que en su conjunto constituye el contexto socio cultural). El sujeto receptor desarrolla su actividad frente al objeto artístico (aprehensión/reconstrucción/estimación) posibilitando que se complete así la faceta comunicativa del proceso, con toda la carga retrocreativa que supone esta actividad. Puesto que, es en su comunicación donde todo objeto artístico cobra sentido.

Este subproceso parte del objeto artístico (en general, cada construcción tiene su propia carga comunicativa). Recordemos que la comunicación de este, dependerá principalmente de:

- El tipo de obra planteada (género).
- De la intencionalidad del artista especificada en la obra.
- De la calidad de la obra.
- De las condiciones de la recepción de la obra (incluida las habilidades y capacidad del receptor). A partir de ello el receptor realizará sus propias concreciones.

Está íntimamente ligado a los *subprocesos evaluativo-prescriptivo* (por el posible efecto de la crítica en la valoración) y *subproceso difusor-distribuidor* (por el modo en que una obra se presente al receptor). No obstante, el receptor no siempre actúa frente al objeto de modo estrictamente condicionado. Recordemos a este respecto que el plano estimativo tiene su actuación en el *subproceso estético-receptivo* y la dimensión estimativa en el hecho artístico comporta una percepción comprensiva y emocional (esta última más inmediata y espontánea) que conecta directamente al receptor con el objeto artístico y también con el autor. Esto forma parte de la sensibilidad, da paso a la formación del gusto y a la experiencia co-creativa del receptor.

Recordemos también que es aquí donde De la Calle justifica que la actividad creadora no se limita al *subproceso poético-productivo* de la construcción, sino que se prolonga en este *subproceso* presentando diversos efectos: fruitivos, participativos, interpretativos, crematísticos, contemplativos... que transforman la pasividad del receptor en una participación real de la comunicación.

El receptor debe realizar concreciones. A través de la experiencia estética, conformará el mundo de la obra. Esta experiencia tiene su raíz inevitable en la estructura objetiva de la obra. El objeto artístico debe ser algo potencial, esquemático y abierto que se pueda corresponder con un conjunto ilimitado de concreciones realizadas por el receptor, de lo contrario estaríamos en el ámbito extra-artístico del diseño gráfico, industrial o la arquitectura. Estas concreciones pueden ser fieles a partir de la estructura y contenido de la obra, o pueden ser libres en función de su particular interpretación.

Ya hemos expuesto, que dentro de la estructura del hecho artístico existe una conexión fundamental que lo dota de sentido: el objeto artístico con el objeto estético. La obra de arte conduce a través del *subproceso estético-receptivo*, con la experiencia estética, al objeto estético. Con éste queda desvelado el verdadero fin del objeto artístico, el objeto estético, afirma De la Calle, justifica el objeto artístico.

A partir de la estructura del objeto artístico se dan las condiciones objetivas para realizar la valoración estética. Estas están caracterizadas por una selección de cualidades estéticamente valiosas que operan entre sí. Subrayamos tres grupos:

- (1) Cualidades emocionales (calificativos como triste, trágico, sublime...).
- (2) Cualidades intelectuales (expresiones como ingenioso, aburrido, de interés...).
- (3) Cualidades de carácter formal (uniformidad, dinamismo, coherencia expresiva...).

Realizando un símil con el lenguaje, cada obra de arte tiende a ser a la vez código y mensaje. Cuando el artista tiene en cuenta lo que sucede en el subproceso receptivo en la gestación del objeto, durante el subproceso poético-productivo, no quiere decir que se plantee una idea que tiene que ser entendida literalmente por el receptor (puesto que toda obra de arte encierra una compleja carga de plurisentido)³³¹. Se trata

³³¹ De la Calle, siguiendo los planteamientos de Ingarden (resumidos en el colectivo editado por H. Osborne (1976) *Estética*, ed. FCE México: Quien considera que el objeto artístico, es un esquema abierto que, y así abre el proceso de recepción Según esto, a cada objeto artístico, entendido como un esquema abierto (algo nunca plenamente determinado, que siempre mantiene zonas de

más bien de una cierta idea (aprehensible, abierta con lagunas, sin delimitaciones) que incluye aspectos intersubjetivos con la intención de hallar horizontes comunes con el receptor (crear una intertextualidad).

Hemos indicado que De la Calle, plantea que cuando un artista construye la obra, desde el punto de vista de la comunicación del supuesto mensaje, puede presentar una gradación de niveles de información:

- **Nivel de efectividad:** Las características materiales (material, forma y estructura) informan al receptor de las decisiones tomadas por el artista.
- **Nivel de eficacia:** La intencionalidad del artista en el subproceso poético productivo, tiene su efecto comunicativo en el objeto artístico. En la medida en que la actividad de reconstrucción/interpretación conduzca al receptor a la intencionalidad planificada del artista (explícita o implícita), podrá hablarse de una eficacia comunicativa.
- **Nivel de eficiencia:** La eficacia presenta gradaciones: En algunas ocasiones el receptor capta sólo parte de la riqueza intencional del artista, ya sea en la construcción como en la comunicación. En otros casos va más allá de la intencionalidad del artista, el receptor empatiza con la obra y descubre nuevos aspectos. Es aquí, cuando la existencia estética del objeto artístico es más rica que la existencia física y artística del objeto artístico, cuando se puede identificar la eficiencia comunicativa.

Estas funciones de información no pueden quedarse en la comprensión directa y total del objeto artístico, puesto que de lo contrario no potenciarían la comunicación original, sino que la manipularían como medio para otros fines afectando tanto a la producción como en la recepción.

Por otro lado, De la Calle localiza la creatividad del receptor dentro del HA en la naturaleza co-creativa del propio subproceso poético-receptivo, cuando el receptor desvela eficazmente el objeto artístico y elabora eficientemente el objeto estético. Entiende esta acción como: captar y recrear las diferentes posibilidades de significación del objeto artístico. Al percibir la obra, el receptor emplea su propia capacidad creativa, es entonces cuando tiene su propia experiencia estética a partir de los valores artísticos del objeto artístico (queda con esto desestimada la relación pragmática que relaciona al receptor con la obra sólo como un consumidor).

indeterminación, cuestiones a definir, opciones abiertas...) posibilita la actividad del receptor le corresponderá un conjunto impreciso de potenciales concreciones, que le conducirán al desarrollo de los objetos estéticos.

El receptor debe reconstruir y complementar la información que el objeto artístico le ofrece, y al igual que el artista desde una actitud artística llega al objeto artístico, el receptor, desde una actitud estética, puede llegar a la experiencia estética y concretar en la medida de lo posible el objeto estético. Es esta actitud atenta la que Román determina como actitud co-creadora del receptor.

Además, la co-creatividad se nos muestra conectada a la *creatividad del subproceso poético productivo* (teniendo en cuenta que los códigos empleados en los “lenguajes” artísticos no tienen necesariamente prioridad comunicativa) en relación a la evaluación de la originalidad de los mensajes elaborados por parte del receptor.

La información real con la que habrá que contar en los procesos comunicativos dependerá de los elementos comunes o compartidos entre el creador y el receptor (orgánicos, personales, sociales, culturales y ecológicos), la inteligibilidad comunicativa será proporcional al nivel de *previsibilidad* por parte del receptor.

Como hemos explicado en epígrafes anteriores, el grado de previsibilidad afectará a la originalidad, puesto que, esta está en relación al nivel de conocimiento, previsión o habituación al mensaje del objeto artístico (expresión y contenido). En el caso de que la originalidad sea alta, supondrá que el destinatario no ha podido prever ni conocer con facilidad el mensaje-objeto. Todo ello dentro de lo inteligible para evitar:

- El desinterés por exceso de originalidad de propuestas excesivamente personalistas.
- Proponer cierta redundancia comunicativa para establecer unos mínimos de comprensión en el proceso
- No recurrir a lo desgastado por el uso o a aquello que motiva la desatención por indiferencia.

Así están implicados en el proceso de comunicación y afectarán a la co-creatividad del subproceso estético-receptivo: la información, la inteligibilidad, la redundancia y la originalidad en este esquema sencillo.

Por último, en torno a la creatividad, atenderemos el problema de la “participación” perceptiva que en el arte contemporáneo ha supuesto una cuestión fundamental a tener en cuenta. La teorización de la estética sobre el hecho artístico también ha recogido esa dimensión de la fenomenología perceptiva como parte integrante del *subproceso estético-receptivo*.

11.1.4.3 | Subproceso evaluativo-prescriptivo

- La creatividad en el *subproceso evaluativo-prescriptivo* se ve regulada por la censura, la crítica especializada y la poética.

El mundo del arte se ha desarrollado bajo la influencia de procesos prescriptivos (controladores, reguladores, limitadores) estos se han englobado en el subproceso poético-productivo.

Para ubicar el subproceso evaluativo-prescriptivo en el hecho artístico, De la Calle nos recuerda que la génesis de la obra se produce siempre en un contexto y situación determinados³³², por ello afirma que este subproceso tiene lugar a priori y a posteriori de la gestación y realización de la obra, aunque no siempre de una manera clara o precisa.

El polo crítico

En el ámbito de la investigación reflexiva de la estética³³³ se halla la historia de los fenómenos artísticos, las poéticas, la crítica, y una supuesta actividad censora. De la Calle propone agrupar todas estas fuentes de investigación en el *polo crítico* de la estructura general del hecho artístico. Los procesos y efectos que produce este polo de fuerza con respecto al eje principal (sujeto creador - objeto artístico - sujeto receptor) queda englobado en el *subproceso evaluativo-prescriptivo*. Toda la actividad de este polo crítico puede, participar en el estímulo de lo artístico o, en función de sus posibilidades de control, llegar a limitar y/o dirigir el resultado creativo y por extensión la capacidad creadora.

Como hemos indicado, la cultura se halla organizada y ubicada en una compleja urdimbre de elementos sociales, jurídicos, ideológicos, tecnológicos y económicos. Los sistemas filosóficos, los géneros artísticos -con sus técnicas y modalidades propias- y las corrientes estilísticas, están insertados en el citado contexto y configuran las tendencias poético-prescriptivas que tienen un gran potencial estructurador de la sensibilidad general de la sociedad en un momento dado además de influir en el difuso

³³² La poiesis (gestación y construcción) de la obra se distiende a lo largo del subproceso poético productivo, y abarca la reflexión, composición estructural, las habilidades técnicas y la materialización de la obra, siempre en un ambiente determinado.

³³³ Guarda una relación puramente teórica con el subproceso evaluativo prescriptivo. Sus funciones analíticas, descriptivas o explicativas tienden a evitar inmiscuirse en la praxis artística, so pena de devenir y transformarse en el subproceso aquí estudiado (De la Calle 1985 p.286).

nivel de la censura. Todo ello puede llegar a prescribir la actividad del artista en su producción concreta o global.

En este subproceso se destaca la actividad valorativa (enraizada en dicho contexto sociocultural). Esta interrelación es fruto de una apreciación valorativa y/o estimativa. De la Calle insiste en que el dominio de la estética no ejerce ninguna acción inmediata (ni evaluativa ni prescriptiva) sobre el lenguaje del objeto artístico. No obstante su reflexión, supone tanto la dimensión valorativa como la dimensión estimativa, desempeñando en cada una de ellas su propia función: (1) sobre el juicio crítico que se emite desde el plano valorativo y (2) el análisis del gusto y la sensibilidad en el plano estimativo. A estos, añade la dimensión axiológica que representa la labor de la estética centrada en el análisis de los valores y la valoración práctica ejercida en el dominio artístico concreto por el *subproceso evaluativo-prescriptivo*.

Básicamente, una acción evaluativa implica una valoración y tiene su efecto en el eje central (el *subproceso poético-productivo* y el *subproceso estético-receptivo*). Valorar involucra siempre la asignación o reconocimiento del valor, que supone la existencia de un corpus socio-histórico del valor que sirve de base a la investigación. Lo que viene a demostrar no se trata de acciones de carácter subjetivista. La valoración se realiza bajo criterios calificativos que permiten evaluar el resultado de la *poiesis* y/o señalar las estrategias y procesos que lo han generado desde la *aisthesis*.

Hemos de subrayar que aunque una acción estimativa tiene su actuación en el *subproceso estético-receptivo*, la percepción comprensiva y emocional (emotivo-estimativa) del objeto artístico contribuye al *subproceso evaluativo-prescriptivo*. Esta aprehensión emocional del objeto artístico provoca la experiencia estética y esta, a su vez, pasa a formar parte de la sensibilidad, lo que facilita, entre otras cosas, la formación del gusto (que como hemos indicado con anterioridad el gusto emite juicios). Tanto en el quehacer productivo del artista como en el receptivo-fruitivo del espectador (teniendo en cuenta que el artista es el agente fruidor de primera línea), operan rasgos asociados a los *juicios del gusto*.

Dominio de la estética	Dimensión axiológica (sistematización teoría)
Subproceso evaluativo prescriptivo	Dimensión valorativa (percepción crítica)
Subprocesos del eje central	Dimensión estimativa (percepción comprensiva emotivo-estimativa)

Ilustración 3-36: Dimensiones del proceso valorativo

Toda selección implica de algún modo el establecimiento de criterios de acuerdo (más o menos conscientemente) con la contextualidad cultural y situacional propia.

De esta manera, a grandes rasgos, podemos entender que la formación de los gustos, la sensibilidad y los hábitos perceptivos del individuo se conforman simultáneamente en la valoración y estimación de la realidad circundante.

En definitiva, el *subproceso evaluativo-prescriptivo*, se ubica en la dimensión propiamente valorativa en donde ejerce la doble función de evaluar y prescribir, “*evaluar al objeto del hecho artístico y prescribe tanto a la actividad de la poiesis creativa como de la aiesthesis estimativa*” (De la Calle 1985 p.290).

La naturaleza de la prescripción

Este subproceso tiene, en definitiva, su efecto sobre el modo de operar del artista en la medida que él lo decida así, o se vea abocado a tenerlo en cuenta. Inevitablemente, su espontaneidad estilística puede verse afectada, aunque sea esta la parcela más propia del artista.

El HA trata de clarificar qué interviene en la génesis del objeto artístico. Este subproceso pone de manifiesto que la creación artística está tanto en la actividad creativa en sí (visionaria, iluminada o profética intuitiva), como en la capacidad de expresión del artista, pero también en la asimilación del artista (de manera más o menos consciente) del contexto social al que pertenece y donde realiza su actividad.

Todo proyecto artístico conlleva las restricciones de lo realizable, y las devenidas de la planificación consciente del artista. Las prescripciones procedentes del polo crítico, no siempre son relevantes en el proceso de gestación, puede ser escaso o nulo, y otras puede encontrarse en el mismo punto de partida.

Los efectos de este subproceso en la *poiesis* del objeto artístico, estarán en función del origen y del carácter de la prescripción. De la Calle identifica tres arranques localizados y tres categorías en las instancias prescriptivas más determinantes en la producción artística: (1) la crítica (función judicial), (2) la poética (función legislativa) y (3) la censura (función coactiva). Las tres categorías son: (i) cualitativa (positiva o negativa), (ii) modal (implícita/explicita) y (iii) de origen (autónomo/heterónimo).

Y esgrime que su juego relacional engloba la naturaleza de la mayoría de situaciones prescriptivas en el arte. Y el grado de incidencia y preferencia de elección dependerá totalmente del artista.

Las categorías de la prescripción son:

- Respecto a la cualidad: la prescripción puede ser *positiva* o *negativa*, según se trata de una imposición o de una prohibición (esta no implica valoración alguna).
- Respecto a la modalidad: la prescripción puede presentarse *explícita* o *implícita* de acuerdo al grado de consciencia de la prescripción, o dependiendo del nivel de definición en la prescripción formulada.
- Respecto a la relación: *Autónoma* o *heterónoma*. la prescripción puede tener su origen en el mismo sujeto que la llevará a efecto, o en otro ajeno. Todas ellas pueden aparecer o proceder de un organismo institucional más o menos diferenciado o de “campos de fuerza” difusos pero no por ello, menos efectivos.

El origen de las instancias prescriptivas del subproceso evaluativo-prescriptivo afecta directamente, pero de manera diferente al subproceso poético-productivo -por su incidencia en la constitución de la existencia física y artística del objeto- y al subproceso estético-receptivo -por su incidencia en existencia estética-:

- Localizada en la crítica -por la emisión de juicios-.
- Localizada en la poética -por la programación de actuaciones-.
- Localizada en la censura -por su coacción ejercida-.

Polo crítico	Subproceso evaluativo- prescriptivo	Crítica
		Poéticas
		Censura

La espontaneidad o el modo de operar del artista

Se caracteriza en función de estas categorías como aquella instancia prescriptiva-difusa de carácter autónomo-implícito- positivo.

La crítica

Desempeña un papel relevante en la organización cultural establecida. La actividad propia de la crítica se efectúa una vez trascendida la percepción comprensivo-emotiva del plano estimativo, cuando emite juicios³³⁴ a partir del objeto artístico, ejerciendo

³³⁴ Los juicios vienen a ser la parte legislativa-coactiva de la prescripción artística para la creación.

una prescripción más o menos concreta de valores, técnicas y actitudes. De alguna manera, sus acciones coactivo-prescriptivas delimitan la libertad del artista y la del receptor.

El alcance de la crítica en este subproceso no se centra sólo en la evaluación del objeto artístico (al que regula, critica, o censura) sino que presenta una difusa tendencia prescriptiva que influirá de distinta manera, pero eficazmente, en la situación y en el contexto:

- Unas veces sobre la labor creativa-productora (*poiesis*).
- Otras incidiendo sobre el gusto o la sensibilidad del receptor (*aisthesis*).
- Incluso condicionando la repercusión del subproceso distribuidor difusor, al legitimarlo o avalarlo.

Por ello, constituye una instancia prescriptiva fundamental del *subproceso evaluativo-prescriptivo* a tener en cuenta por la posible influencia en la estructura de la obra y la propia praxis artística.

Podemos describirla como coactiva-heterónoma-explicita en el objeto artístico pero de influencia difusa o indirecta en el resto de subprocesos, puede ser una crítica negativa o positiva puesto que implica valoración.

Los manifiestos artísticos:

Un manifiesto es aquella instancia prescriptivo-programática de carácter autónomo-explicito-positivo. Tiene que ver con la intencionalidad del artista con la obra

Elaborados tanto individual como colectivamente, son textos programáticos configurados por artistas que articulan sus intenciones y posturas frente al arte. Pueden ser formulaciones técnicas más o menos explícitas con unos planteamientos genéricos o ideológicos. Representan el conjunto de reflexiones más valiosa en torno a la praxis artística.

Las poéticas

La poética es aquella instancia prescriptivo-programática de carácter heterónomo-explicito-positivo. Tiene que ver con la intencionalidad del artista con la obra, la crítica y la cultura.

Han sido entendidas, como puras preceptivas de carácter literario. Son similares a los manifiestos, solo que están vinculados a la tutorización de teóricos o críticos especializados. Sus planteamientos están vinculados a las tendencias que instruyen y redactan mediante introducciones, presentaciones de catálogos, llegando a editar textos de más o menos carácter programático.

Podemos decir que es como una producción teórica entre el *manifiesto* y la *poética*. El alcance de la prescripción estará en función de su perdurabilidad en el tiempo, el grado de integración o identificación del artista/s con la postura concreta.

La censura

Engloba el conjunto prescripciones coactivas heterónoma-explicita-negativa que se pueden presentar bajo distinta intensidad y afección, total o parcialmente con distintas combinaciones. Tiene que ver con la intencionalidad forzada del artista frente a la sociedad con reflejos en la obra.

Esta instancia prescriptiva presenta a su vez cuatro formas dentro del subproceso poético-productivo. Estas son:

- **Autocensura-consciente** de carácter autónomo-explicito-negativo. Suele estar fundamentada en la frustración y desánimo generado por el rechazo a una coyuntura concreta. La actitud del artista puede manifestarse en forma de protesta radical o adaptándose a la situación con el objetivo de obtener unos resultados aceptables en su obra.
- **Autocensura-inconsciente** de carácter autónomo-implícito-negativo. No verbalizada pero igualmente efectiva.
- **Censura directa o indirecta** de rechazo social de carácter heterónomo-implícito-negativo. Cuando se institucionaliza el control (político-económico) se produce una coacción generalizada con incidencia directa en la situación general que provocan las otras dos formas de autocensuras (consciente /inconsciente) o una reacción de rechazo social frente de la vigencia de lo establecido.

La censura directa o institucional puede manifestarse o incidir sobre la obra de múltiples maneras: fragmentándola por cuestiones económicas de mercado, por cuestiones de distribución y/o logísticas; adulterándola en sus enfoques expositivos; eliminándola de los circuitos expositivos; o traduciéndose en cualquier impedimento o presión sobre el subproceso poético productivo.

La censura indirecta del rechazo social viene estructurada desde la moda o demanda social (a nivel artístico), presenta un ambiguo carácter heterónimo-implícito-positivo.

La progresiva mercantilización del arte de ciertas formas y tendencias artísticas concretas, afecta al valor de cambio de la producción del artista, que inevitablemente ejerce una presión considerable en él³³⁵.

11.1.4.4 | Subproceso distribuidor-difusor

- La dinámica creativa en el subproceso difusor-distribuidor se ve condicionada por aspectos tecnológico, económicos y cuestiones extra-artísticas asociadas a exigencias al proyecto expositivo.

Este subproceso actúa como elemento intermediario entre la vertiente interna (creación) y la vertiente externa (frucción) del objeto artístico.

En un principio, este subproceso engloba las acciones relacionadas con la exposición/distribución de la obra matérica (pintura, escultura, instalación, móviles...), y la difusión de la obra no matérica (videos, arte en internet, etc.). En la actualidad, esto forma parte del quehacer en el arte, de un modo más o menos explícito.

Este complejo subproceso siempre ha estado presente en el entorno del quehacer artístico, desde un encargo hasta la participación en una bienal. Los efectos que se desprendan de la interrelación de este subproceso, pueden presentar un amplio abanico de posibilidades: desde un mero condicionamiento a una determinación del proyecto artístico de modo radical.

Presenta, como vemos en el esquema inferior una interconexión de finalidades a distintos niveles: de carácter estructural (económicas tecnológicas) y de carácter super-estructural (culturales e ideológicas).

Distinguimos dos facetas, aunque en la práctica, los medios tecnológicos actuales ya las consideran etapas de un mismo subproceso, una obra se expone espacialmente y se difunde en programas culturales, o publicaciones, revista, galerías, y ferias (interés crematístico), bienales, concursos...

³³⁵ A modo de resumen ver esquema: "Sistema de las instancias prescriptivas de la poiesis artística" De la Calle 1985, p. 303.

- **Distribuidor:** mediador tradicional entre el polo productor y receptor y que se considera del todo acabada, en su existencia particular física y artística (los proyectos de base espacial se sujetan a este).
- **Difusor:** mediador imprescindible entre el objeto artístico y el polo receptor, se transmite por canales de difusión técnicos, tv o internet (los proyectos de base temporal se sujetan a este).

En general, a la hora de plantear un proyecto, siempre hay una serie de condicionantes o puntos de partida objetivos a tener en cuenta. Pueden ser tan ineludibles que nos obliguen, de algún modo, a argumentar nuestras intenciones con respecto a ellos. Conocer los condicionantes de un proyecto nos compromete y responsabiliza de los resultados obtenidos, y nos ayuda a formular y gestionar el proyecto correctamente sin entrar en conflicto con sus exigencias.

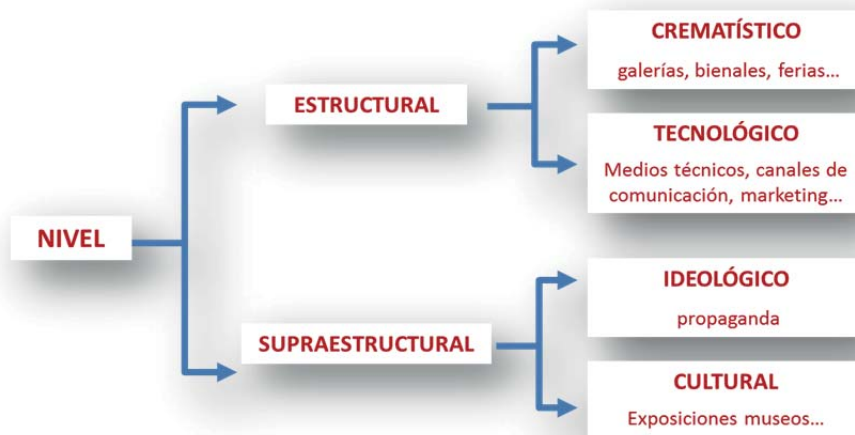


Ilustración 3-37: Esquema de niveles e interconexiones externas

Fuente: De la Calle (1985 p.185)

No obstante, cuando nos referimos a tener en cuenta las exigencias y a actuar con coherencia, no nos referimos a adoptar actitudes en detrimento de la creatividad, que conviertan la obra en un medio para un fin extra-artístico, es decir, que la obra sea un ejercicio literal de la resolución de los problemas planteados en este subproceso. Esta actitud nos alejaría de lo artístico para aproximarnos al ámbito del diseño y la arquitectura.

El talante de artista que proponemos es el que aborda estas cuestiones bajo dos actitudes:

- La integradora de estos condicionantes en la gestación del proyecto como elemento más de creación.
- La preservadora de la propia naturaleza creativa del proyecto, que le induzca a realizar las mínimas adaptaciones/ adecuaciones pertinentes, con el fin de evitar las consecuencias de su omisión, que invaliden la propuesta artística.

Así, puede relativizar libremente los efectos que este subproceso tiene en el planteamiento de su obra, en el caso de realizar una obra autónoma sus efectos se reducirán a negociar cuestiones técnicas o formales a partir de la ubicación.

En este análisis nos referimos a aquellas actitudes, por otro lado más extendidas, que integran este subproceso de modo natural en su proceso creativo como muestra de compromiso y responsabilidad con el contexto socio-cultural.

A partir del siguiente análisis podremos observar que esta cuestión prescribe, en muchos casos, los condicionantes directos a un proyecto artístico. Afecta principalmente a las decisiones relacionadas con las tecnologías y /o las técnicas a aplicar y la elección del material, lo que también influye en el discurso expresivo de la obra. Así, los efectos de este subproceso pueden limitar, o pueden ampliar las posibilidades de comunicación de la obra.

Al igual que cada obra presenta unas condiciones y requiere unas necesidades específicas de comunicación, los espacios expositivos pueden condicionar la comunicación de la obra al mismo nivel. También suponen exigencias de difusión para con el medio, esta cuestión ha diversificado el modo de disfrutar/percibir la obra por parte del espectador.

Es evidente, que muchos de los factores objetivos que intervienen en este subproceso giran en torno a las características del espacio expositivo.

El espacio expositivo interactúa inevitablemente con el objeto artístico

Un espacio expositivo es donde se ubica la obra e interviene en la percepción de la misma. Por él se transita, es donde se produce el encuentro con el espectador, donde se interpreta la obra, por ello es aconsejable tenerlo en cuenta a la hora de realizar el proyecto artístico. El museo o sala de exposiciones tradicional funciona como un

contenedor de la obra, es un espacio acotado con unas condiciones controlables que pueden ser resumidas en:

- Las dimensiones y geometría del espacio (que condicionan la percepción espacial de la sala y de las obras allí ubicadas).
- Los posibles recorridos del espectador.
- La infraestructura de iluminación con la que cuenta la sala.
- La infraestructura móvil (para segmentar el espacio) que permite la planificación de la disposición de las obras en la sala (distancia y orden).

Por todo ello, un cambio en la tipología del espacio expositivo puede tener su repercusión en el discurso del proyecto artístico, en muchos casos, ha supuesto una transformación significativa de los fundamentos sintácticos y semánticos de la obra.

Un ejemplo puede presentarse a la hora de ubicar un objeto artístico en un espacio que no sea específicamente expositivo, como puede ser el espacio público (natural o urbano), mostrará siempre una interacción con el medio. Por un lado, estará sometido a contaminaciones de todo tipo: interacciones paisajísticas, lumínicas, funcionales y simbólicas. Y por otro, es natural que cualquier elemento insertado en un espacio público suponga una transformación tanto formal como en cuanto al nuevo significado que tiene que albergar. El artista no puede eludir ambas responsabilidades (técnicas y sociales) que suponen dichas modificaciones del espacio (E-Pérez 2001).

En la actualidad, más allá del espacio tradicional se presentan nuevas posibilidades expositivas. Podemos realizar un pequeño esquema en función de: (1) la disposición temporal de la sala; (2) las características morfológicas del espacio, y (3) la relación con los valores simbólicos del espacio.

1. **Disposición temporal del espacio:** Exposición permanente o temporal de la obra. La tipología de la obra debe permitir su exposición permanente y/o aprovechar la condición de temporalidad de la exposición a la hora de plantear su proyecto artístico (puede contemplar el hecho de ser destruida al final del periodo de exhibición).

Destacamos ciertas previsiones necesarias:

- La evolución del material en el tiempo (en su caso), los procesos asociados y acciones a realizar.
- La interacción con el medio (intemperie, interacción con el ciudadano-receptor) tanto en espacio urbano como natural.

- 2. Características morfológicas del espacio expositivo/exhibitivo:** Si es espacio público/privado; espacio público urbano/natural; espacio privado: interior/exterior. Y espacios *-mass media-* obra exhibida en espacios virtuales. La característica morfológica del espacio es determinante y debe ser tenida en cuenta puesto que se produce una degradación por el paso del tiempo en la estabilidad material de la obra: corrosiones, evaporación, agrietamiento, decoloraciones, etc.

Esto sucede de diferente manera en espacios interiores o exteriores porque estos últimos someten a las obras expuestas a los efectos de los cambios atmosféricos y agudizarán toda degradación propia de una obra expuesta en espacio interior.

- 3. Los valores simbólicos del espacio:** Por último, la ausencia o presencia de valores simbólicos asociados al espacio: También tienen su efecto en este subproceso. Un espacio neutro presentará condicionantes mínimos, sin embargo, uno caracterizado simbólicamente, influyen más allá de las cuestiones técnicas citadas.

Estos espacios con carácter cultural o sociológico específico, suelen ser espacios públicos emblemáticos urbanos/naturales (zona portuaria, casco histórico, parques naturales, escenarios de hechos históricos en general...). Por ello, una acción responsable que pretenda plantear diálogo con el contexto sociocultural, implica un estudio del medio.

11.1.5 | Representación sistémica del hecho artístico

Atendiendo a lo expuesto, y resumiendo lo expuesto, la representación sistémica de la estructura general del HA quedaría esquematizada en la *ilustración 3-38* de la página siguiente.

Concluimos pues que comprender el alcance y la profundidad del Hecho Artístico facilita al artista cuestionarse sobre qué tipo de conformaciones puede realizar para que la construcción (*subproceso poético constructivo*) y comunicación del objeto (*subproceso estético receptivo*) pueda materializarse en una auténtica actividad creadora de objetos artísticos generadores a su vez de objetos estéticos, fruto de la dinámica cocreativa subsiguiente. Superando y englobando los efectos de la interacción de los *subprocesos evaluativo-prescriptivo* y *difusor-distribuidor* implicados que afectarán tanto a la construcción del objeto como a la comunicación del mismo.

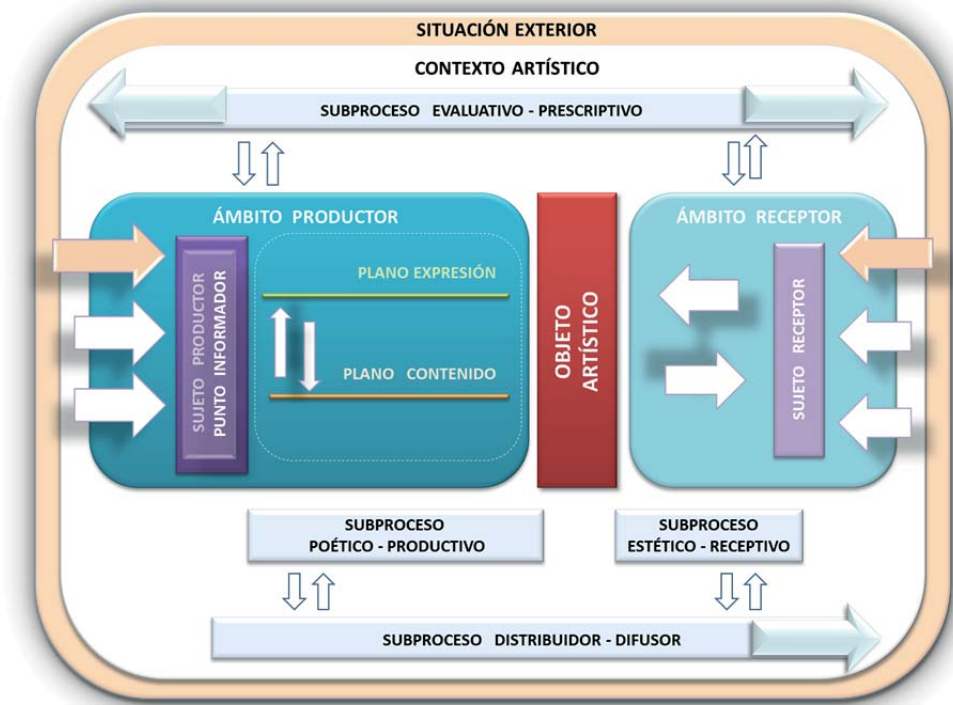


Ilustración 3-38: Representación sistémica del hecho artístico (HA)

11.2 | Implementación del MDC sobre la base del HA

En este punto del estudio, se va a proceder a implementar el Modelo de Diseño Concurrente (MDC) sobre la base de la estructura del Hecho Artístico (HA).

En primer lugar, se realizará un análisis comparativo en función de una serie de factores que deben ser tenidos en cuenta en ambos. De las diferencias y coincidencias que surjan, podrán extraerse los condicionantes a la estrategia de hibridación prevista.

En la medida en que el HA abarca una realidad más extensa (temporalmente, en cuanto a agentes, por cuanto a objetivos...) y de mayor complejidad en su estructura, que el MDC, será este último como proceso de diseño industrial el que se integrará sobre la base del primero. Esto puede ser así porque el MDC está más acotado tanto en el tiempo como en su funcionalidad y finalidad: diseño industrial de nuevos objetos.

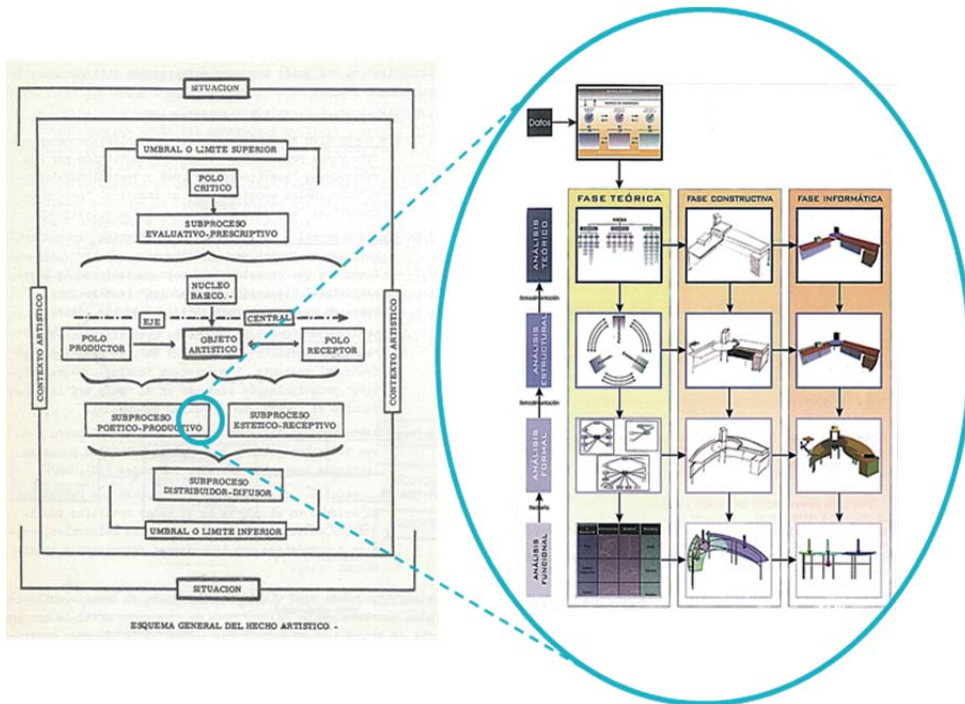


Ilustración 3-39: Esquema de hibridación MDH en la base del HA

Por lo tanto, del modo en el que ya se ha indicado, se plantea la posibilidad de la existencia de una vía alternativa para que el artista pueda tratar determinados problemas de diseño en sus proyectos artísticos.

11.3 | Análisis comparativo de los modelos (MDC vs. HA)

Se trata aquí de identificar cuáles son las semejanzas y las diferencias más notorias entre ambos modelos sistémicos.

Gracias a lo expuesto en este apartado, podrían establecerse objetivamente las diferencias más notorias entre los perfiles genéricos de diseñador y artista. Por supuesto, cabe que diseñadores industriales operen de forma más próxima a la de un artista (Starck) o que artistas trabajen de modo más similar al de un diseñador industrial (Sol Lewitt). Sin embargo, se considera que la mayoría de agentes creativos de uno u otro grupo están bien representados y caracterizados en el análisis realizado.

Dado que vamos a comparar dos metodologías que articulan sendos procesos, el de creación artística y el de diseño, estableceremos los siguientes 12 factores como elementos de base en la comparación, indicando entre paréntesis en qué dimensión/es de la creatividad están más implicados (persona, proceso, producto y ambiente creativos):

Factores	En diseño y en arte	Solo en arte, con mucha relevancia
ANTECEDENTES	Ambiente	Persona
INTENCIÓN PRINCIPAL Y MOTIVACIONES	Producto, Ambiente	Persona
CONDICIONANTES PRINCIPALES	Proceso, Producto, Ambiente	Persona
TIPO DE PROCESO	Proceso, Producto, Ambiente	Persona
PUNTO INICIAL. FASE DE ACTIVACIÓN	Proceso, Ambiente	Persona
SUBSISTEMAS IMPLICADOS	Proceso	Persona
MODOS DE ACTUAR	Proceso, Ambiente	Persona
OBJETO FINAL	Producto, Ambiente	Persona
AGENTES IMPLICADOS	Persona, Ambiente	N/A
ENTORNO DE TRABAJO Y SECTORES RELACIONADOS	Proceso, Ambiente	N/A
HERRAMIENTAS Y OPERACIONES	Persona, Proceso	N/A
LÍMITES TEMPORALES	Proceso	Persona

Como se ve, ninguna de las dimensiones de la creatividad tiene presencia exclusiva en el campo del diseño industrial. En todos los factores analizados, hay una distribución asumida de forma compartida por ambas disciplinas (diseño y arte). Pero, en la mayoría de ellos, en el caso del arte, se añade la componente personal (entendida como una dimensión en la que los factores psicológicos, las vivencias personales, las motivaciones y necesidades interiores... son fundamentales) en aquellos factores en los que el diseño industrial no la presenta de forma tan intensa.

Por ejemplo, no quiere decirse que las vivencias personales del diseñador no puedan influir en el proceso como un antecedente, sino que, en su caso, lo harán con menor intensidad que en la manera en que sucede en el arte, donde son un punto de arranque claro.

Vamos a exponer a continuación, en una tabla, la forma característica que adopta cada uno de los factores implicados en los modelos de referencia. Advertimos que esto se hace con el interés de sistematizar el análisis, y no como una acción

simplificadora de la extraordinaria complejidad y multitud de relaciones que se manifiestan entre ellos, en ambos casos.

	MODELO SISTÉMICO DISEÑO CONCURRENTE (B. HERNANDIS)	MODELO SISTÉMICO HECHO ARTÍSTICO (R. DE LA CALLE)
ANTECEDENTES	Formación y educación recibidas Experiencia profesional del diseñador Objetos ya diseñados y en uso Cultura del diseño	Historias biológica y personal. Formación y educación recibidas Personalidad del artista Experiencia profesional Territorialidad Historia del arte y cultura artística
INTENCIÓN PRINCIPAL Y MOTIVACIONES	SATISFACER UNA NECESIDAD SOCIAL Y CUMPLIR UNOS OBJETIVOS (formales, funcionales y ergonómicos) Motivaciones profesionales (económica, de prestigio...) Motivaciones de innovación	SATISFACER UNA NECESIDAD PERSONAL DE ACUERDO CON UNAS INTENCIONALIDADES DETERMINADAS Impulso y deseo, transformándose en voluntad Libertad y gratuidad intencionales Motivaciones personales (conciencia social...) Motivaciones filosóficas superestructurales Motivaciones profesionales (culturales, económicas, de prestigio...)
CONDICIONANTES PRINCIPALES	SON DE OBLIGADO CUMPLIMIENTO Requisitos de la necesidad social y/o del mercado Limitaciones tecnológicas (procesos, materiales...) Prescripciones normativas Restricciones económicas Adaptación al futuro usuario Adaptación al medio ambiente	SE SELECCIONAN DISCRECIONALMENTE Rasgos de la sociedad contemporánea Cotidianidad y organización cultural, logros científico-tecnológicos e influencia de la filosofía Influencias del sistema artístico (lo hecho y lo valorado o censurado, incluso autocensurado) Fidelidad a principios personales Las implicaciones de las decisiones de la territorialidad Condicionantes objetivables Actitud frente al sistema comercial (mercado) Posicionamiento en relación al sistema cultural Estrategias de difusión al receptor previstas (canales de difusión y condiciones de exposición)

<p>TIPO DE PROCESO</p>	<p>SISTÉMICO Planificación consciente Del problema a una solución Evaluación del cumplimiento normativa Evaluación asociada al desarrollo formal-funcional-ergonómico</p>	<p>SISTÉMICO Ideación, ejecución y comunicación (inconscientes y/o conscientes) No siempre se avanza de un problema a una solución, incluso puede configurarse un nuevo problema Evaluación inconsciente e inconsciente (comprobación del sentido de la idea, de la configuración de la forma y de la calidad técnica)</p>
<p>PUNTO INICIAL. FASE DE ACTIVACIÓN</p>	<p>DETERMINADO/ DELIMITADO Necesidad social o de mercado (determinación del problema) Análisis objetivo de datos Ideación mediante Técnicas Creativas Fijación de objetivos</p>	<p>DECISIÓN DEL ARTISTA Indeterminado/difuso Sentimiento o necesidad interior (es previo a la decisión de comenzar la obra) Experiencia vital / sensibilidad+reflexión/ detección o creación del problema Planteamiento general (pueden ser objetivos o no) en la fase de preparación</p>
<p>SUBSISTEMAS IMPLICADOS (en el sistema de referencia de creación de la obra)</p>	<p>EN EL SISTEMA DE REFERENCIA Formal Funcional Ergonómico</p>	<p>EN EL SISTEMA POÉTICO-PRODUCTIVO Expresión · Forma · Estructura · Materia (material + tratamiento)</p> <p>Contenido · Intención semántica (denotación, connotación, concreción y dispersión) · Significado (tema, problemática, contenido general)</p>
<p>MODOS DE ACTUAR</p>	<p>MÉTODOS GENÉRICOS POLIVALENTES Lógico- científico No aleatorio Progresivo Observable Documentado en sus estadios intermedios (No cabe de forma relevante el inconsciente, solo se da al inicio, en su caso) Verificación y evaluación de acuerdo con los objetivos y con estándares externos (tecnológicos y normativos)</p>	<p>MÉTODO PERSON. DEL ARTISTA (en función a la intención y al tipo de proyecto) Indefinido (puede ser no lineal, a saltos, rizomático, imprevisible, azaroso...) Se sigue, sin embargo, una estrategia discursiva No observable en términos generales Cabén procesos inconscientes de forma intensa La evaluación y verificación, no sujeta a estándares, es tanto consciente como inconsciente Tensión emocional alta</p>

<p>OBJETO FINAL (producto)</p>	<p>LA CREACIÓN ES LA INFORMACIÓN Y NO EL PRODUCTO EN SÍ Proyecto o documento útil (planos, especificaciones, presupuesto...) para que la industria fabrique Prototipo experimental (infografía, maquetas o impresión de prototipos 3D) El producto no comunica nada sobre la personalidad del diseñador Caducidad temporal</p>	<p>LA CREACIÓN ES EL OBJETO O MANIFESTACIÓN ARTÍSTICA QUE CONSTRUYE O REALIZA EL ARTISTA Formalización dependiente de la disciplina (pintura, escultura, instalación...) Dependiente de la ejecución: realizada por el/los artista/s, compartida con especialistas, o delegada a terceros El objeto final dice mucho sobre el artista Permanencia temporal</p>
<p>AGENTES IMPLICADOS</p>	<p>DISEÑADOR (autónomo/ empresa) Dimensión externa obligatoria (fase de proyecto):</p> <ul style="list-style-type: none"> · Sociedad/mercado (cliente/demanda) · Asesores / consultores (Socios tecnológicos, Institutos Tecnológicos...) · Organismos prescriptores (normativa) 	<p>ARTISTA PRODUCTOR (individual/colectivo; independiente /de galería) Dimensión extra-artística voluntaria (nivel de determinación es decidido por el artista):</p> <ul style="list-style-type: none"> · Sociedad/receptora de cultura · Críticos (dimensión valorativa, reguladora) · Instituciones museísticas · Galerías y ferias · Mercado
	<p>Fase post-proyecto :</p> <ul style="list-style-type: none"> · Sector industrial para fabricar · Sector comunicación y marketing · Mercado/sociedad/ (beneficiario o usuario que utiliza y valora) 	<p>Fase comunicativa a partir del producto (vida posterior del producto):</p> <ul style="list-style-type: none"> · Receptor/Sociedad receptora cultural del objeto · Críticos (dimensión valorativa, reguladora) · Instituciones museísticas · Galerías y ferias · Mercado
<p>ENTORNO DE TRABAJO Y SECTORES RELACIONADOS</p>	<p>OFICINA TÉCNICA/DESPACHO DEL DISEÑADOR</p> <ul style="list-style-type: none"> · Técnico · Industrial · Marketing · Comercial 	<p>TALLER DEL ARTISTA</p> <ul style="list-style-type: none"> · Cultural · Difusión institucional o mediática · Eventos culturales · Mercado
<p>HERRAMIENTAS Y OPERACIONES</p>	<p>Técnicas de creatividad Técnicas de análisis de datos Análisis en cuatro etapas (teórico, estructural, formal y funcional) y tres fases (datos, constructiva e informática)</p>	<p>Modos personales de creación en función de la actitud del artista frente al proceso proyectual. Funciones analítica, selectiva, conformadora y sintético estructuradora.</p>

	<p>Esquemas conceptuales Bocetos y dibujos a mano alzada Infografías y técnicas de representación y simulación Programas de cálculo de diversos tipos (resistencia, estabilidad, durabilidad...)</p>	<p>(Además de las tareas de bocetaje, análisis, esquematización y representación, el artista produce, construye o materializa la obra, traspasando los procesos de planificación y especificación)</p>
<p>LÍMITES TEMPORALES</p>	<p>DEFINIDO CLARAMENTE Desde que surge la necesidad hasta que el proyecto se pasa a la industria productora (el diseñador ni fabrica ni comunica o comercializa el resultado)</p>	<p>DEFINIDO DE FORMA MÁS DIFUSA Desde que aparece un sentimiento que se transforma en motivación y provoca la decisión inicial hasta que se materializa el objeto artístico (el artista sí que construye) Sin embargo, antes, la sensibilidad ya va enfocándose y posteriormente la obra debe ser comunicada a la sociedad</p>

Ilustración 3-40: Comparativa de factores implicados en ambos modelos

1.- Antecedentes

Modelo Sistémico Diseño Concurrente (B. Hernandis): Los antecedentes pueden ser personales, experienciales y compartidos. En primer término, afectan la componente psicológica, con un grado de influencia acotado, la educación recibida y el nivel formativo específico. En segundo lugar, observamos la relevancia de la experiencia profesional del diseñador, ya que su participación en proyectos anteriores configura un *background* que amplía su potencialidad creadora. Y en tercer orden, son inevitables antecedentes las producciones materiales que se han realizado antes, que están en uso y que configuran el contexto en el que se insertará los nuevos productos que diseñe. La cultura del diseño es el dominio en el que se cristalizan los referentes compartidos que se pueden tomar como punto de partida.

Modelo Sistémico Hecho artístico (R. de la Calle): Los antecedentes abarcan campos más amplios que los descritos para el modelo anterior. La construcción del yo es fundamental en la creación artística, lo que afecta al hecho artístico. El individuo es entendido como un sistema reactivo abierto, construido socialmente. La singularidad que caracteriza el yo es el resultado de la combinación de elementos personales (historias orgánica y personal) y compartidos (interacción con las dimensiones sociales, culturales y ecológicas). La personalidad del artista es el elemento fundamental que actúa como sustrato de referencia. El artista selecciona discrecionalmente la mayoría de antecedentes van a influir en la realización de su obra.

Otros factores fundamentales que amplían el potencial creativo del individuo y que pueden afectar al modo en el que se va a desencadenar el proceso de creación artística son: la educación general recibida a lo largo de su vida; su formación específica; su conocimiento de la historia del arte y su implicación en la cultura artística; así como la realización de trabajos anteriores y sus experiencias vital y profesional en el ámbito artístico. De hecho, a partir de ellos, el artista va configurando su territorialidad.

Coincidencia/s principal/es: La formación específica, la propia experiencia y el conocimiento de los sistemas de cada uno de los ámbitos de trabajo, diseño y arte, son elementos fundamentales a tener en cuenta.

Diferencia/s principal/es: Los factores relacionados con la construcción del “yo” son fundamentales en el hecho artístico pero no están presentes en el otro caso. El artista construye su propia territorialidad (posicionamiento sensible frente a la realidad, constituyendo las inconformidades e intenciones del creativo que impulsan el proceso), mientras que en el diseño esto no se contempla.

2.- Intención principal y motivaciones

Modelo Sistémico Diseño Concurrente (B. Hernandis): Prima ante todo la detección de la existencia de una necesidad social, a la que con el nuevo producto que se diseñe se va a dar solución. Para que se emprenda un proceso de diseño, tiene que haberse determinado algo como útil para la sociedad y susceptible de constituir un objeto de intercambio en el mercado. Para servir a los usuarios, el nuevo objeto tendrá que garantizar el cumplimiento de unos objetivos relacionados con la forma, la función y la ergonomía, siendo que estos aspectos se corresponden con un origen claro de las motivaciones.

Además de esta intención principal, existen otras motivaciones de distintos tipos. Por un lado, es evidente que el cumplimiento de un encargo, reportará al diseñador, en caso de éxito, beneficios económicos y mayor prestigio. Por otro lado, hay otras que buscan la consecución de una innovación, bien sea científica, técnica o cultural.

Modelo Sistémico Hecho artístico (R. de la Calle): La intencionalidad creativa determina el comportamiento específico del individuo en el hecho artístico. Se genera por efecto del impulso y el deseo, materializándose en una voluntad decidida por acometer el proceso. Esta intencionalidad surge de la estructura socio-cultural propia y está enraizada en la estructura socio-cultural común. Se trata de una necesidad

interior. El individuo reacciona o se posiciona de una manera determinada frente al entorno concreto en el que se mueve. Será el hecho de satisfacer esta necesidad personal de acuerdo con unas intencionalidades determinadas lo que termine por constituir las motivaciones. En el modelo se subraya el dinamismo y complejidad del engranaje en el que se imbrican la intención principal y motivaciones asociadas.

Dentro de un marco de libertad se constituye el potencial creativo del artista. La naturaleza de las intenciones o de las motivaciones está asociada a los estatus de libertad y gratuidad. Quiere decirse con esto que el surgimiento y la elección de las motivaciones se efectúa de acuerdo con su propia poética personal, y en la medida en que esta se configura libremente, no cabe que existan restricciones en cuanto a su elección.

Las motivaciones pueden ser de naturaleza personal, filosófica o profesionales. En el primero de los grupos se integran aquellas que son fruto de la conciencia social del artista, que como persona sensible no se encuentra al margen de la realidad de su entorno y no deja de actuar en relación a ella.

Como muestra del segundo apartado, hay que citar las reflexiones en torno a los condicionamientos superestructurales que operan sobre la sociedad y el individuo, que configuran el talante filosófico que posea el artista (ámbito real en el que está y debe realizarse, perfeccionándolo). Por último, en cuanto a las motivaciones profesionales, pueden identificarse aspiraciones de índole cultural, integración en el sistema de mercado y obtención de beneficios económicos o búsqueda del prestigio social que subsigue al reconocimiento de su innovación creativa.

Coincidencia/s principal/es: En ambos campos existen motivaciones de tipo profesional.

Diferencia/s principal/es: En el arte, la intención es endógena, mientras que en el diseño es plenamente exógena. En el diseño se persigue cumplir unos objetivos concretos explicitados de antemano en función de una demanda. En el arte es el creador quien libremente decide cuáles son las motivaciones, acto condicionado siempre por su grado de implicación con el medio.

3.- Condicionantes principales

Modelo Sistémico Diseño Concurrente (B. Hernandis): Los condicionantes son de tipo concreto y provienen del medio en el que se desarrolla la acción, pudiendo calificarse como externos al proyecto de diseño. Como primera cuestión general, hay

que incidir en que todos ellos son requisitos de obligado cumplimiento. La necesidad social a la que se persigue dar solución determina unos primeros condicionantes globales. Las condiciones de mercado del sector para el que se plantea el diseño también marcarán una serie de condicionantes, más específicos que los anteriores, respecto a los que no podrá sustraerse el diseñador.

Por otro lado, influyen enormemente los procesos tecnológicos vigentes en cada momento, tanto por lo que tienen de generadores de oportunidades como en cuanto a ser aspectos limitadores. Igualmente, existen unos condicionantes asociados a las futuras limitaciones que puedan existir en la fabricación en serie, el embalaje, la distribución y la venta, el marketing en definitiva, del producto.

No pueden obviarse los condicionantes impuestos por razón de las restricciones económicas. Como en todo proceso empresarial, el diseño que se plantee deberá garantizar la obtención de un beneficio por parte de la empresa que lo desarrolle. En ese sentido, los elementos que se diseñen deberán aportar valor añadido, siendo menores los costes de producción y distribución que las cifras de venta que puedan representar.

Será fundamental atender a la adaptación obligatoria al medio en el que se vaya a desenvolver el ciclo de vida del producto. Tanto en lo que afecta a nivel de utilización por parte del futuro usuario como, en general, en lo que tiene que ver con la compatibilidad con el medio ambiente y su protección. Por ello, los condicionantes de tipo ergonómico serán muy importantes, por ejemplo, en cuanto a la selección de materiales (usabilidad, no toxicidad, reciclabilidad...).

Modelo Sistémico Hecho artístico (R. de la Calle): Como ya se ha indicado, el artista, al igual que ocurre con la intencionalidad principal y las motivaciones, elige a discreción cuáles son los condicionantes que van a determinar el proceso. Se alude a tres condicionantes operativos que muestran el modo de conexión entre el dominio artístico y la realidad circundante, que es en definitiva el entorno que constituye la sociedad contemporánea. Estos son el plano de la cotidianidad, que está enraizada en la organización cultural, los logros científicos y tecnológicos desarrollados hasta el momento y la filosofía, esta última tanto en lo que tiene de sistema configurador de valores como en cuanto a la influencia específica que ejerce sobre la praxis artística.

El sistema artístico se erige en un condicionamiento amplio sobre la actividad del artista. Lo que se ha realizado anteriormente (contemplado por la historia del arte) o lo que se está realizando contemporáneamente (materializado, documentado y difundido) se recibe en el sistema por parte de los agentes críticos, siendo objeto de una valoración o rechazo, que puede conllevar incluso a la censura. El artista se

posiciona frente a esta dimensión regulativa alineándose, enfrentándose, o planteando alternativas. Las prescripciones pueden proceder de su propio estilo personal (espontáneo), de la investigación artística personal que pretenda llevar a cabo (manifiesto artístico), o ser fruto de la adhesión a una poética concreta. También se pueden producir mecanismos de censura o autocensura más o menos consciente procedentes del contexto artístico concreto.

Esto último se producirá de acuerdo con los principios personales del artista, que informan su territorialidad. Las decisiones tomadas al respecto generarán desplazamientos y reconfiguraciones en la misma.

Algunos otros condicionantes pueden ser de tipo concreto (presupuesto económico, infraestructura de trabajo, temática impuesta, naturaleza del proyecto artístico, características del espacio expositivo, cuestiones relacionadas con el desplazamiento y el montaje de la obra...), definiendo una serie de limitaciones u oportunidades que tendrán implicaciones sobre el proceso creativo.

Una de las dimensiones pragmáticas del arte es su utilidad como objeto que goza de valor de cambio. Es el artista quien decide circular sus producciones dentro o al margen del sistema del mercado del arte. Este direccionamiento al uso comercial condiciona enormemente la elaboración del producto, participando incluso en la fase de gestación de la obra.

El artista se posiciona de un modo consciente o inconscientemente en el interior de la estructura socio-cultural compartida. La compleja influencia de los factores que confluyen desde la estructura social y cultural en el artista determinará su subjetividad. Esta desvelará su modo determinado de asimilar las cosas, las ideas recibidas y los valores admitidos, y de conducir a algo nuevo hará que sea, por ello, comprensible y compartible, por encima de lo asombroso o escandaloso que pudiera resultar.

Por último, hay que destacar que toda obra debe ser comunicada a la sociedad. Así, los canales de difusión y las condiciones o modos de exposición son especialmente significativos por cuanto tienen de mediadores entre el objeto artístico y el receptor. El hecho artístico carece de sentido completo sin la parte de difusión.

Coincidencia/s principal/es: Ambas disciplinas están limitadas por los medios técnicos y económicos de los que se dispone en la gran mayoría de casos, exceptuando, si acaso, las acciones conceptuales que implican poco desarrollo material. Cuando la obra de arte se destina a su comercialización, el planteamiento de trabajo está dirigido a satisfacer unas expectativas más

concretas y asociadas a su potencial consumidor, de modo similar a como sucede en el diseño.

Diferencia/s principal/es: Los condicionamientos son objetivables en todo caso en el diseño, y no es así en el arte (deseo, impulso, cuestiones abstractas...). La influencia de la personalidad del creador opera intensamente en el arte, cosa que no ocurre en el diseño.

No existe un polo crítico tan desarrollado y establecido en el diseño, a diferencia del arte, al menos en lo que respecta a cuestiones de relevancia cultural y social, más allá de valorar las nuevas formas y utilidades que ofrece a la sociedad esta disciplina.

El objeto de diseño va a ser fabricado industrialmente y está destinado principalmente a su comercialización, de modo que es inevitable que se adecue a las tecnologías industriales de fabricación y que se sujete a los condicionamientos de mercado. Estas últimas cuestiones son de voluntaria implicación en el arte.

4.- Tipo de proceso

Modelo Sistémico Diseño Concurrente (B. Hernandis): Está basado en la teoría general de sistemas. Se trata de un proceso de planificación de la configuración del producto, que no comprende ninguna tarea de fabricación del mismo. Transita el camino entre el problema y una solución al mismo. Se realiza principalmente dentro del plano consciente. Se produce, en un continuo proceso de retroalimentación, la evaluación de los resultados que se alcanzan en los planos de los subsistemas formal, funcional y ergonómico, así como las comprobaciones pertinentes, respecto a normativa, principalmente. Está prevista la posibilidad de redefinir estrategias que reorienten la acción, respecto a lo programado en las fases anteriores.

Modelo Sistémico Hecho artístico (R. de la Calle): Se corresponde con una concepción holística o sistémica del hecho artístico y del proceso de producción del objeto artístico. Se trata de un proceso de transformación que va de la construcción a la comunicación. En primer término se solapan las actividades de ideación y ejecución, encarnadas en la construcción (dentro de la poiesis). Generalmente se trabaja en esta fase directamente con la materia. Posteriormente, se amplía el alcance con otras tareas encaminadas a la comunicación.

En el hecho artístico, no siempre se avanza de un problema a una solución. Se puede partir de una solución para generar un nuevo problema. Este avance puede acoger todo un conjunto de eventos imprevisibles.

Se trabaja desde los planos consciente e inconsciente. Acaecen y se les presta total atención varios procesos de incubación e iluminación a lo largo de cualquier parte del proceso. También se producen continuas retroalimentaciones que van modificando la forma de enfocar el problema.

Se producen dos tipos de evaluación de resultados. Hay verificaciones de tipo inconsciente y mecánico y otras de tipo consciente. Consisten en comprobar que el sentido de la idea permanece, que es adecuada la configuración de la forma y que se mantiene la calidad técnica deseada. Todo lo anterior contribuye a la eficacia comunicativa de la obra de arte. En el tramo posterior a la materialización del objeto artístico, el receptor evalúa conscientemente y desde una subjetividad compartida el resultado, en una acción cocreativa.

Coincidencia/s principal/es: Se trata, en ambos casos, de modelos sistémicos que incluyen la retroalimentación como recurso de elevada utilidad. El proceso evaluativo adquiere un rango de clara relevancia, como elemento de control y reorientador del proceso.

Diferencia/s principal/es: En el arte sí que se elabora (materializa) el objeto, mientras que en el diseño lo que se hace es preparar una documentación de proyecto. En el arte, las iluminaciones pueden acaecer en cualquier parte del proceso, mientras que en el método de diseño analizado se dan con intensidad solo en la etapa inicial.

5.- Punto inicial. Fase de activación

Modelo Sistémico Diseño Concurrente (B. Hernandis): Se trata de un punto de partida que cuenta con un elevado nivel de determinación o definición, que está delimitado de forma muy clara por las características reales de la demanda concreta (necesidad social o de mercado) que hay que satisfacer y por la decisión que se ha tomado, en relación a los objetivos a cumplir, en el momento de determinación del problema.

Detectada la función que debe ser satisfecha por el nuevo producto, se comienza con un análisis de mercado para obtener la información de partida que es necesaria

para que el diseñador empiece el proceso. Está inferida de multitud de datos recabados y tratados estadísticamente, siendo, por lo tanto, objetivable.

Tras un proceso selectivo y de ideación apoyado por el uso de técnicas creativas, se establecen los objetivos formales, funcionales y ergonómicos que regirán el proceso de modelado.

Modelo Sistémico Hecho artístico (R. de la Calle): El proceso comienza con una decisión autónoma del artista incardinada dentro de la fase de preparación (marco inicial desde el que se establecen unas coordenadas que definen el patrón de búsqueda que direccionará parte o todo el proceso). No surge en un momento determinado, su delimitación es generalmente difusa, puesto que muchas de las preocupaciones anteriores del sujeto creador pueden influir. Previamente a esta decisión, ya existe un sedimento emocional que contribuye al desencadenamiento como fruto de una necesidad interior. En caso de concretarse estas decisiones, se hace en términos muy generales y asumiendo una determinada jerarquización.

Esta actitud, se imbrica con su experiencia vital y profesional, con su sensibilidad, con sus motivaciones, con su territorialidad y con su visión reflexiva sobre lo que ocurre a su alrededor... De acuerdo con ello, el artista construye el punto de partida, fijando las coordenadas de inicio de su proyecto artístico. El deseo de completar una realidad de proyecto se erige como la cuestión principal.

Se puede empezar tras la detección y consideración de un problema determinado o, por el contrario, reflexionar y suscitar una nueva problematización.

Coincidencia/s principal/es: Ambos, diseño y arte, están condicionados por la realidad, aunque sea de forma diferente. Existe en los dos casos una vinculación con el entorno sociocultural, pero siempre matizada en cada caso por la relación entre cada sistema particular (sistema artístico - sistema del diseño) y la cultura, tanto artística como de diseño.

Tanto uno como otro necesitan una fase inicial de preparación.

El diseño siempre está impulsado por unos requerimientos objetivos y el arte, circunstancialmente, puede estar originado por un encargo o por un marco condicionante de todo su proceso (realización de obra temporal, características espaciales de ubicación de la obra).

En ambos se produce al inicio una jerarquización de la información y se inicia un proceso de selección de los elementos o variables a ser tenidos en cuenta.

Diferencia/s principal/es: Como existe una implicación vital del artista con su obra, la necesidad interior de dar comienzo a la misma es singularmente importante, mientras que esto no se da en el campo del diseño. En el diseño debe resolverse objetivamente un problema de raíz completamente externa.

El artista trabaja desde la intención, decide producir una determinada obra y gran parte de sus presupuestos de partida son personales, sin que ello implique que no haya reflexión sobre lo que ocurre en el entorno.

En el arte, el proyecto es por lo común de naturaleza subjetiva, mientras que en el diseño es siempre de tipo objetivo. Ello no quiere decir que el proceso de diseño esté exento de relaciones con el plano subjetivo.

Lo subjetivo en el artista es determinante. Se constituye por lo que sabe y siente de modo particular, pero estando enraizado en el contexto sociocultural global. En el caso del diseñador, aunque lo subjetivo puede tener presencia en las primeras fases de ideación, esta cuestión no es en absoluto lo más relevante. Sus deseos y sentimientos no tienen que imbricarse con sus conocimientos para comenzar a proceder.

En el arte, la voluntad, la motivación, el significado o el contenido presentan una definición muy variada (de lo más general a lo más detallado).

En el arte los inicios no están delimitados (siendo fundamentalmente impulsados por la voluntad, la motivación y la reflexión personales) y en el diseño son concretos y determinados por cuestiones externas al diseñador.

En el diseño, las exigencias del medio son fundamentales y estimulan la motivación inicial. En el arte, la motivación inicial parte de la persona y puede estar o no condicionada por el medio.

En el diseño los problemas que se plantean son objetivos porque devienen de una necesidad objetiva. En el arte los problemas se pueden plantear de modo indefinido o crearse.

En el arte, la jerarquización o la valoración inicial se realiza combinando actuaciones conscientes e inconscientes. En el diseño, estos procesos son fundamentalmente conscientes. Los procesos inconscientes (preconscientes o prevoluntarios) del diseñador van encaminados a la resolución del problema. Los del artista, en cambio, pueden no contribuir en nada a esta finalidad.

6.- Subsistemas implicados (en el sistema de referencia de creación de la obra)

Modelo Sistémico Diseño Concurrente (B. Hernandis): Los tres subsistemas que integran el sistema de referencia del diseño son el Formal, el Funcional y el Ergonómico. Recordemos que la forma tiene como objetivo satisfacer los requisitos estéticos de un producto (semiótica, forma, colores, texturas...), la función persigue proporcionar aspectos tecnológicos a un producto (tecnologías, mecanismos, materiales...) y la ergonomía adecuará los aspectos formales y funcionales al usuario.

Modelo Sistémico Hecho artístico (R. de la Calle): En primer lugar debe volver a aclararse que el sistema poético-productivo no constituye la totalidad del hecho artístico. Sin embargo, es en éste en el que se dan las operaciones de con-formación del objeto artístico como tal, por lo que es el espacio homologable al que se contempla en el modelo referido al diseño.

Se diferencian dos subsistemas o planos fundamentales: el de la expresión y el del contenido. En el primero, se contemplan las cuestiones relacionadas con la intención sintáctica/formal y estructural de la obra, que se trasladarán al plano físico/material mediante un tratamiento que configurará la potencialidad expresiva del material. Comprende, a su vez, los Subsistemas de: la Forma, la Estructura y la Materia (material + tratamiento).

En el segundo, se encaja todo lo relacionado con el contenido, haciendo referencia al conjunto potencial de los mismos, tanto genéricos y abstractos como concretos. Incluye los subsistemas de Intención semántica (denotación, connotación, concreción y dispersión) y de significado (tema, problemática, contenido general).

Coincidencia/s principal/es: En ambos casos, son pocos los subsistemas generales en los que se agrupan los distintos componentes y elementos (2 y 3).

Diferencia/s principal/es: A pesar de ser pocos los subsistemas fundamentales, en el modelo de diseño estudiado (MDC) no existen subsistemas de entidad considerable que se incardinan en su interior. En cambio, en el modelo del hecho artístico (HA), en su subproceso poético-productivo, sí que hay una subdivisión en subsistemas de complejidad sustancial.

El artista puede decidir, a diferencia del diseñador, a qué sistema quiere otorgar preeminencia y de qué manera hacerlo, pudiendo incluso negar la intervención de uno de ellos sobre el resto o equilibrarlos. Así, en una propuesta basada en el puro-visualismo, no se atienden a los factores contensivos. O en el arte conceptual se obvian los del plano expresivo.

Las variables de relación entre subsistemas son explícitas en el campo de diseño. Por el contrario, en el campo del arte, la correspondencia entre los subsistemas es implícita, y además no necesariamente unívoca.

7.- Modos de actuar

Modelo Sistémico Diseño Concurrente (B. Hernandis): El diseñador, para satisfacer los objetivos impuestos, aplica unos métodos genéricos polivalentes objetivados y sancionados por la práctica, que pueden ser independientes del tipo de objeto que se pretenda diseñar. Se trata de una manera de proceder de carácter lógico-científico. Básicamente no presenta aleatoriedad.

La concepción sistémica del proceso de diseño y la distinción en los tres subsistemas propuestos (forma, función y ergonomía) determina un modo de proceder dinámico, a través de continuas relaciones, acciones, *feed-backs*, acercamientos progresivos a la solución, etc...

En los inicios del proceso, durante la ideación, interviene el pensamiento divergente y cabe la influencia del inconsciente. No obstante, durante el modelado y las etapas de análisis y fases de concreción, se va convergiendo progresivamente hacia la solución de modo consciente.

Todo el proceso es observable, no queda ninguna decisión o información fuera de control. Se registran las decisiones que se han contrastado como válidas. A través de las variables de información y de los distintos documentos informativos que se generan, se puede documentar todo el proceso y observar la evolución que se ha seguido. En cada estadio intermedio se elaboran unos esquemas, bocetos e infografías que dan cuenta testimonialmente del avance.

Continuamente se verifica y evalúa el desarrollo del proceso a través de un mecanismo de control que asegura que se están cumpliendo todos los objetivos, y que se está actuando de acuerdo con los estándares externos que rigen la actividad en cuestión, tanto los de tipo tecnológico como los normativos.

Modelo Sistémico Hecho artístico (R. de la Calle): Se modeliza un método general abierto, que no se concreta en una estructura definida, para que dé cabida a las múltiples opciones particulares que pueden darse. Cada artista plantea con su intención y en función al tipo de proyecto su propia y personal metodología o modo de actuar. En definitiva, el artista plantea sus propios objetivos y buscará métodos y estrategias adecuados al tipo de obra y a los efectos que persiga.

Se trata de modos de actuar que no están definidos a priori. Pueden ser no necesariamente lineales (dinámica rizomática), suponer continuos saltos conceptuales, contar con un alto grado de incertidumbre, ser imprevisibles, recursivos, azarosos... Habitualmente se desarrollan en un clima de elevada tensión emocional.

Pese a todo lo anterior, se sigue cierta estrategia discursiva en los distintos planos implicados (expresión, contenido y estructura). Este proceder no es observable en términos generales, al menos de forma expresa y ordenada a través de testimonios documentales organizados. El resultado, junto con el análisis de bocetos, borradores, reflexiones anotadas, correspondencia postal y demás datos biográficos e históricos, nos pueden servir, a posteriori, para recomponer la gestación de la obra.

En el arte, caben los procesos preconscientes e inconscientes, operan de forma intensa, o al menos son un elemento que tiene una cabida notoria en el acto creador.

Hay mecanismos de evaluación y verificación que se producen y activan desde el mismo momento en que surge la intención. Otros aparecerán más adelante. En todo caso, podrán ser de tipo consciente o inconsciente. Evidentemente no están sujetos a estándares (leyes, normativas...).

Coincidencia/s principal/es: Ambos modos de actuar son sistémicos. Ninguna parte se analiza con independencia del resto, el objeto se considera complejo y representativo de los efectos de los suprasistemas que le afectan.

Se trata de estrategias progresivas, en las que se van produciendo sucesivos acercamientos a la solución, cada vez más adecuados y afinados.

En los dos modos de proceder se dan mecanismos de autocontrol, autoevaluación y verificación de resultados, principalmente para evitar que se produzcan desviaciones respecto a los objetivos a satisfacer (diseño) o a las intenciones (arte).

Diferencia/s principal/es: Mientras que en el diseño se parte de unos objetivos relacionados con los requerimientos provenientes tanto de la necesidad social como de la normativa vigente, en el arte se actúa con clara libertad de elección y plena autonomía creativa.

En el arte no se sigue ninguna normativa que deba cumplirse expresamente (más allá de los límites constitucionales a la libertad de expresión). En el diseño sí que deben tenerse en cuenta numerosas normativas.

El diseñador trabaja gestionando y produciendo información, mientras que el artista desarrolla su actividad, además de haciendo esto, sobre todo interactuando con la materia directamente.

En la conformación de la obra de arte existe una evolución conceptual en la que también se imbrican los condicionantes emocionales del artista (vinculación emocional determinante), que son determinantes. Durante el proceso de diseño, la evolución es principalmente conceptual (vinculación emocional no determinante).

El diseñador tiene como objetivo redactar un proyecto para que se fabrique el objeto en la industria, siendo que en ésta, la capacidad de materialización es prácticamente ilimitada siempre que la disponibilidad presupuestaria lo permita. El artista, en cambio, tiene como objeto llegar a materializar por sí mismo sus producciones (objetos, manifestaciones...), que serán únicas en la mayoría de los casos, a no ser que opte por procedimientos de reproducción tanto artesanales como industriales, siendo fundamentales en un principio los condicionantes derivados de sus recursos de infraestructura (taller del artista).

En el modelo definido para el diseño, podemos remontarnos a las fases anteriores y reconstruir la secuencia del proceso creativo, dado que se han generado documentos parciales que atestiguan cuáles han sido los estadios intermedios. En el caso del arte, esto presenta generalmente dificultades, siempre que el artista no haya preparado esta documentación expresamente, cosa que sucede siempre de un modo particular y no sujeto a estandarizaciones como sucede en el modelo de diseño analizado.

8.- Objeto final (producto)

Modelo Sistémico Diseño Concurrente (B. Hernandis): El resultado del proceso de creación es la elaboración de una información que se materializa en un proyecto de diseño, no es el producto de diseño en sí. Este documento sirve para dar las instrucciones (planos, especificaciones, presupuesto...) útiles para fabricar en un futuro el producto industrialmente.

En ocasiones, el diseñador puede materializar un prototipo experimental en su taller (infografía, maquetas o impresión de prototipos 3D). En estos casos, aunque el diseñador acceda a la fase de producción, no se evidencia ningún atributo expresivo personal a través del tratamiento material de la forma. El usuario, a través del objeto,

no pretende, ni puede, acceder a aspectos personales del diseñador, con independencia de que el objeto posea cualidades estéticas.

Modelo Sistémico Hecho artístico (R. de la Calle): Este modelo gira en torno a un núcleo central, que es el objeto artístico. Como se ha explicado, hay una serie de subprocesos implicados e interrelacionados que se extienden en el tiempo más allá de su elaboración matérica. El resultado del proceso de creación trasciende estrictamente el objeto o manifestación artística que construye o realiza el artista, puesto que su repercusión social y cultural durante las fases siguientes, en las que se difunde o comunica al receptor, es de extraordinaria relevancia y el verdadero producto del proceso. Sin embargo, para establecer el paralelismo o análisis comparativo que nos ocupa, en términos concretos, materiales u objetuales, nos centraremos en él.

La formalización del objeto artístico es dependiente de la disciplina que escoja el artista en cada proyecto (pintura, escultura, instalación...). La manera de ejecutarlo (técnica), el material empleado, su configuración o dimensiones (espacial o temporal), etc. generan o plantean criterios organizativos de los que depende la constitución del objeto artístico.

Para su realización, podrá contarse con medios propios o ajenos. Puede ser el artista quien lo ejecute directamente (producción artesanal y atribución, en su caso, de estilo personal), puede hacerlo en grupo o en colaboración con otros especialistas, o puede delegarlo a terceros (manufactura artesanal o industrial).

La obra de arte, generalmente, evidencia el estilo del artista. El objeto final dice mucho sobre su personalidad. El receptor sensible puede acercarse a la obra con la pretensión de comprender cómo se elaboró la misma, cuáles eran los motivos que la informaron y otros aspectos personales del artista.

Coincidencia/s principal/es: Ambos comparten la condición de ser resultado material de un proceso de creación.

En el arte, puede, en caso de plantearse problemas proyectuales asociados con la fabricación de un objeto industrialmente o por terceros, recurrirse a metodologías de planificación propias del diseño.

Diferencia/s principal/es: En el modelo de diseño analizado, se pretende elaborar una información que sea útil para fabricar, mientras que en el modelo del hecho artístico, el proceso incorpora la materialización e incluso su posterior difusión.

El diseñador, en caso de materializar el objeto previamente a su producción a gran escala, lo que hace es modelizar una información, generar un prototipo, de la misma forma como lo hace gráficamente con el ordenador. El diseñador puede seguir evolucionando esa información mediante este proceso. El artista llega a completar en todo caso la materialización del objeto artístico.

En el diseño la producción final del objeto es siempre delegada, al sector de fabricación o producción industrial, mientras que en el caso del arte esto es solo una opción minoritaria.

Las distintas disciplinas artísticas se corresponden con unos determinados tipos de resultado, que no son solo objetos tridimensionales, como ocurre generalmente en el caso del diseño industrial (p.e. pintura, escultura, videoarte, instalaciones, performances...o acciones multidisciplinares).

En el diseño, las áreas de trabajo son otras y de difícil integración en algunos casos (mobiliario, textil, automoción, videojuegos...). En este campo se clasifica el tipo de objeto en función del sector de mercado al que se dirige.

En el diseño, aun en el caso de que se alcance una etapa de materialización, por ejemplo con un prototipado rápido de impresión 3D, no se transmiten atributos personales del diseñador en el objeto. En cambio, en el arte esto siempre es así.

La obra de arte tiene, mayoritariamente, vocación de permanencia temporal, aunque se trate del testimonio de una actuación efímera. Sin embargo, el objeto de diseño es, por naturaleza, perecedero, solo perdura en su uso o a lo largo de una vida útil estipulada.

9.- Agentes implicados

Modelo Sistémico Diseño Concurrente (B. Hernandis): El principal actor en el proceso es el diseñador, como agente creativo y decisor. Su grado de libertad está en función de su estatus profesional (autónomo o asalariado) y de la amplitud de los límites que fijan sus clientes (externos o internos).

Hay una dimensión externa al diseñador que es de inevitable consideración en la fase de proyecto. En ella, los distintos agentes implicados o bien colaboran con el diseñador, actuando como asesores o consultores, o bien determinan diversos aspectos de obligado cumplimiento, tanto por constituir los objetivos de partida

(demanda proveniente del mercado) como por tratarse de organismos prescriptores (normativa, control de calidad...).

Una vez elaborado el documento de proyecto, intervienen nuevos agentes en el proceso de fabricación, distribución y comunicación del producto. Se implican, en el mismo, los sectores: industrial, de comunicación y de marketing.

Finalmente, el producto llega al mercado y a la sociedad. Los usuarios, como beneficiarios de su utilización, lo valoran como objeto (más o menos útil, más o menos innovador).

Modelo Sistémico Hecho artístico (R. de la Calle): El principal actor en el proceso es el artista, como agente creativo, decisor y fruidor principal del proceso (experiencia estética del artista). Su actuación puede ser individual o colectiva, y puede trabajar de forma independiente o vinculado, a una galería de arte.

Al margen de este actor principal, por decisión del artista, pueden verse implicados otros agentes externos (dimensión extra-artística). Es decir, cabe la posibilidad de que el artista desarrolle su actividad creativa al margen de cualquier interacción social: deleitarse y entretenerse con su obra es el único objetivo. Esta tipología de artista no es la que se corresponde con el modelo que se ha analizado, ya que en él es fundamental la fase de comunicación, en la que todo cobra sentido pleno como obra de arte.

Se comprenden aquí el individuo receptor y en su conjunto la sociedad, la crítica especializada, los responsables de las instituciones museísticas y los agentes implicados en el mercado del arte (marchantes, galeristas, gestores de ferias...). Los mismos agentes pueden afectar en tres momentos. Al principio, lo pueden hacer sobre la intención principal y las motivaciones, actuando indirectamente como agente condicionador del proceso. También, durante la realización de la obra pueden generar efectos que se manifestarán en el objeto artístico cuando esté terminado. Finalmente, influyen tras la materialización del objeto artístico como respuesta frente al mismo en la fase de comunicación.

Hay que destacar determinadas cuestiones relativas al nivel de implicación de cada uno de ellos.

El espectador o receptor individual de la obra de arte es un fruidor de segundo nivel, con la aprehensión de la misma se produce la comunicación del objeto artístico y se desarrolla la experiencia estética. La sociedad, en la medida en que sus ciudadanos participan de la cultura, constituye por agregación un conjunto receptor de la misma. Participan, individuo y, en su conjunto, la sociedad, del subproceso estético-receptivo.

Los receptores que valoran profesionalmente la obra son la crítica especializada (críticos, teóricos e historiadores del arte) y los gestores culturales de las instituciones museísticas y demás centros culturales. Todos ellos (crítica especializada y gestores culturales), ejercen su influencia en la dimensión reguladora del subproceso evaluativo-prescriptivo.

Los agentes que comercializan con la obra de arte en el mercado con intereses lucrativos (marchantes, galeristas, gestores de ferias...) también forman parte del subproceso evaluativo-prescriptivo, aunque desde otro punto de vista, ya que sus efectos reguladores no se basan en el potencial cultural de la obra sino en el crematístico.

Coincidencia/s principal/es: Los dos agentes principales son creativos.

El trabajo puramente relacionado con el proceso es en ambos casos individual (diseñador y artista), pero no puede mantenerse por ello al margen de otros agentes.

Ambos necesitan, respectivamente, de un futuro usuario o de un futuro receptor para sus obras.

La sociedad juega un rol central como agente que recibe finalmente el beneficio de la innovación.

Diferencia/s principal/es: El diseñador idea y planifica, mientras que el artista idea, planifica, en su caso, y materializa.

En el diseño, bajo ningún concepto puede obviarse al futuro usuario o actuar en contra de sus intereses o preferencias. En cambio, en el arte sí que caben estas dos posibilidades (arte ensimismado y arte de protesta o de provocación).

La sociedad se beneficia de la utilidad de la innovación de diseño. Por el contrario, de la innovación del arte no se deduce una utilidad del mismo tipo, sino otro modo de enriquecimiento de tipo cultural y emancipador.

Tanto el diseño como el arte pueden participar del mercado. En el diseño esto es inevitable. Sin embargo en el arte es opcional, restringiéndose la circulación de la obra a circuitos institucionales.

10.- Entorno de trabajo y sectores relacionados

Modelo Sistémico Diseño Concurrente (B. Hernandis): El proceso de diseño, en la medida en que se produce a través de trabajos intelectuales y por ordenador, se realiza generalmente en oficinas técnicas o despachos. Tradicionalmente, en caso de recurrir a la realización de modelos o prototipos, era necesario contar con un taller de fabricación propio o externalizar estos servicios a una empresa especialista. Actualmente, aunque se decida acometer tareas de prototipado, éstas se pueden realizar en el mismo entorno de trabajo indicado al inicio, sin necesidad de trabajar en talleres, gracias a la tecnología de impresión en 3D.

Evidentemente, el trabajo de fabricación en sí del objeto, que se realiza en la planta de producción industrial, queda fuera del ámbito de diseño, aunque deba tenerse en cuenta durante esta fase cómo va a fabricarse el mismo. Se trata, por lo tanto, de un esquema de producción al margen del proceso de diseño y delegado en otra/s empresa/s o en un departamento distinto de la misma.

En todo caso, otros departamentos de la empresa de diseño, o de diseño y producción, están relacionados con el proceso que describe este modelo (técnico, industrial, marketing, comercial...). Las consideraciones propias de dichos estamentos configuran suprasistemas que influyen en el sistema de referencia.

Modelo Sistémico Hecho artístico (R. de la Calle): El artista desarrolla su actividad por lo común en un taller propio o integrado en otros espacios colectivos.

Necesita interactuar con otros sectores para conseguir alcanzar el grado de difusión deseado para su obra. Por ello, tanto las industrias culturales (editoras, productoras de contenidos...) como las de difusión (espacios expositivos, *mass-media*...) pueden presentar unos condicionantes ineludibles que obliguen a tenerlos en cuenta. Esta difusión también se puede realizar a través de eventos culturales de diversos tipos.

Tal y como ya se ha comentado, los agentes que distribuyen en el mercado la obra de arte pueden llegar a ser intervinientes de cierta relevancia en el proceso, en función del interés que otorgue el artista a estos aspectos.

Coincidencia/s principal/es: Las dos actividades precisan de la participación de otros sectores relacionados.

Diferencia/s principal/es: El conocimiento técnico específico (sistemas estructurales, resistencia de materiales, durabilidad, estabilidad química...), o en su defecto el asesoramiento en la materia, es prioritario en el entorno de

trabajo del diseñador porque el objeto de diseño va a ser utilizado por multitud de usuarios y sobre los diseñadores recaen unas objetivas responsabilidades de tipo civil y medioambiental. En el arte, no obstante, al margen de cierto asesoramiento circunstancial devenido de la complejidad de la realización o instalación de alguna pieza concreta, este conocimiento técnico específico queda fuera del proceso.

En el caso del diseño, los sectores de distribución y comercialización están presentes en todo caso, pero en el arte no, porque puede tratarse de artistas que no participen del mercado del arte.

11.- Herramientas y operaciones

Modelo Sistémico Diseño Concurrente (B. Hernandis): Se utilizan distintas técnicas a lo largo del proceso. Son de distinto carácter (analíticas o propositivas) y se refieren a distintas disciplinas (principalmente de representación, pero también de comprobación de viabilidad técnica y/o económica).

Por una parte, se cuenta con la aplicación de técnicas de estímulo a la creatividad (*brainstorming*, listas de preguntas, mapas mentales...) durante la fase inicial.

Por otro lado, es necesario desplegar técnicas de tratamiento de la información para analizar la multitud de datos que deben ser tenidos en consideración, tanto en fase inicial (provenientes de la demanda) como en fase de análisis (gestión de las variables de información).

El proceso de jerarquización de la fase teórica del análisis teórico, se desarrolla a través de esquemas conceptuales de bloques. En las fases teóricas de los análisis estructural y formal, se utilizan diagramas relacionales, en el primer caso entre subsistemas fundamentales y en el segundo caso entre elementos de cada subsistema fundamental. En la fase teórica del análisis funcional, se fijan las especificaciones y acciones que debe reunir o resistir el objeto que se está diseñando.

En las fases constructivas de las distintas etapas de análisis (teórico, estructural, formal y funcional) se realizan representaciones gráficas a modo de bocetos y dibujos a mano alzada, cada vez más detallados y más concretos, haciendo hincapié en los aspectos que gobiernan el desarrollo de cada uno de los tipos de análisis (idea general, elementos constitutivos, relaciones y movimientos, modelo de funcionamiento...).

En las distintas fases informáticas se van implementando las decisiones de diseño tomadas generando una serie de modelos tridimensionales con los que se simula, cada

vez con mayor realismo, el objeto que va a terminar siendo diseñado, en términos formales, y verificando mediante programas de cálculo su adecuado comportamiento (estabilidad, resistencia y durabilidad).

Modelo Sistémico Hecho artístico (R. de la Calle): El artista, generalmente, recurre a una estrategia global de trabajo. Concretamente, puede establecer una o varias metodologías para las distintas fases del proceso. Éstas pueden ser de distinta índole, desde inextricables planteamientos personales hasta métodos más organizados, similares a los del modelo de diseño estudiado. La selección de las mismas está en función de la actitud del artista frente al proceso proyectual. El resultado de su obra dependerá en parte del juego relacional establecido entre estas metodologías.

Las funciones que desarrolla el artista durante el proceso creativo para la determinación formal progresiva de la obra, dentro del subproceso poético-productivo, son de tipo analítico, selectivo, conformador y sintético estructurador.

Además, hay que insistir en que más allá de las tareas de bocetaje, análisis, esquematización y representación, el artista produce, construye o materializa la obra, traspasando los procesos de planificación y especificación que son propios del diseño.

Coincidencia/s principal/es: Cabe la posibilidad de recurrir a modelos organizativos en ambos casos.

Diferencia/s principal/es: Es inevitable proceder, en cada ocasión, de la forma ordenada prevista en el modelo de diseño analizado. Sin embargo, en el modelo de análisis del hecho artístico, el artista busca el modo idóneo de hacerlo en cada caso (selección, combinación, variación...sobre ciertos elementos, en base a una particular intencionalidad y en un contexto dado).

12.- Límites temporales

Modelo Sistémico Diseño Concurrente (B. Hernandis): El proceso está acotado de forma explícita. Comienza con el punto de partida que se ha indicado, y que se corresponde con el surgimiento de la necesidad, emanada de la sociedad, de diseñar o crear un nuevo objeto para desempeñar una función con unas determinadas condiciones formales y ergonómicas. Finaliza con la elaboración del documento de proyecto.

Quedan fuera del ámbito del modelo las actividades propias de fabricación, comunicación o comercialización del producto que resulte finalmente.

Modelo Sistémico Hecho artístico (R. de la Calle): Los límites del proceso están definidos de forma difusa. Como se ha indicado en el apartado de antecedentes, hay muchos factores personales internos y de implicación en la sociedad que operan desde antes incluso de que se inicie la fase de preparación de la obra de arte.

Podemos decir que el subproceso poético-productivo, que como ya se ha subrayado es la porción comparable con el ámbito del modelo de diseño estudiado, comienza desde que aparece un sentimiento que se transforma en motivación y provoca la decisión inicial y que finaliza en el momento en el que ya se ha materializado el objeto artístico. Hay que volver a resaltar que el artista sí que construye la pieza, que no agota su participación con su definición previa (por muy específica y transmisible que sea esta).

Antes y después de este citado subproceso, existen, además, dos fases que prolongan su vigencia en el tiempo. Se trata, al principio, de la configuración de la sensibilidad y, posteriormente, de la comunicación de la obra de arte a la sociedad.

El artista puede plantear una investigación integral de implicaciones vitales realizable no solo en un único proyecto, sino en varios subproyectos que requieran una dedicación indefinida, que llegue incluso a ocupar toda una vida. Esta es una de las razones por las que un proyecto artístico no debe ser tratado como un conjunto de etapas o fases que se tienen que cubrir en un orden determinado para alcanzar necesariamente unos objetivos propuestos.

Coincidencia/s principal/es: N/A

Diferencia/s principal/es: En el arte no se trata de límites claros, como ocurre en el diseño.

En el modelo del hecho artístico influyen factores previos al proceso de conformación y cuestiones posteriores a la materialización de la obra. En el diseño, en cambio, se comienza con la fase de análisis de datos y se finaliza con la elaboración de la documentación de proyecto, todo lo que hay antes y después queda fuera del modelo.

En el diseño, por lo general, las implicaciones vitales son menos relevantes, que en el arte, o incluso nulas. Esto que implica que las limitaciones temporales sean menos amplias.

12 | Hibridación de los dos modelos sistémicos

Tal y como ya se ha indicado, sobre la base de la estructura del Hecho artístico (HA) definida por R. de La Calle, lo que se pretende es introducir el Modelo de Diseño Concurrente (MDC) del prof. B. Hernandis como una alternativa para resolver de forma óptima problemas de diseño de objetos artísticos (o de parte de ellos) para su fabricación industrial.

Concretamente, el MDC interactúa con el *subproceso poético-productivo*, como puede apreciarse en el siguiente esquema. Como se observa, el resto de los subprocesos del HA se relacionan entre ellos además de con el poético-productivo, que es desde el que se establece la relación con el MDC.

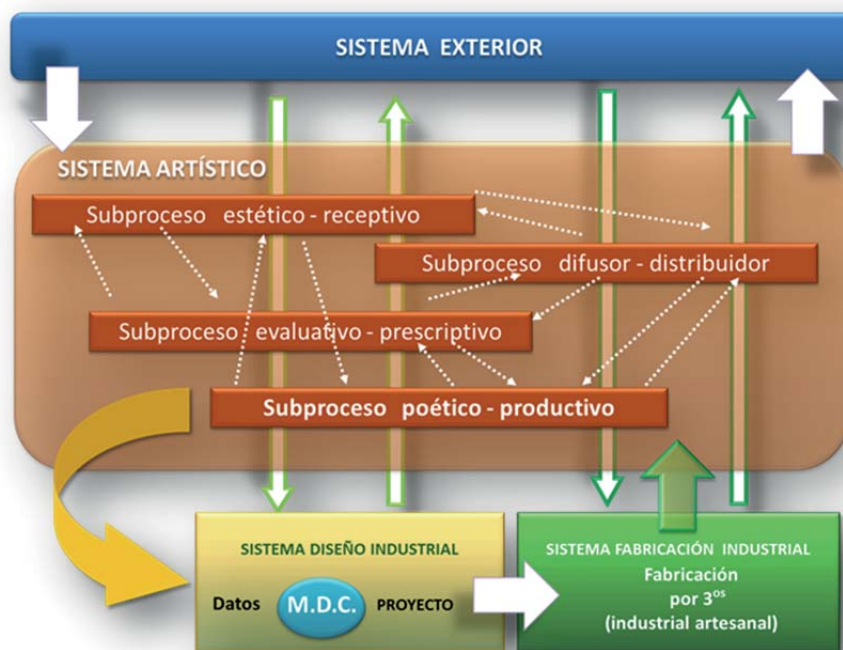


Ilustración 3-41: Esquema sistémico de Hibridación

El trabajo de diseño, a partir de un análisis de datos y el modelado, serviría para reafirmar la ideación del artista, mostraría sus contradicciones o inconvenientes, o ayudaría a planificar el camino para las siguientes fases creativas. Con la elaboración de un documento de proyecto, serviría para que en el sector industrial se pudiera

producir con las suficientes garantías técnico-económicas el objeto en cuestión. Una vez fabricado, éste retornaría al sistema artístico: o bien al propio subproceso poético-productivo para continuar con la tarea de ejecución de la obra, o bien transformado ya en objeto artístico para ser directamente comunicado al medio cultural.

Como decíamos, la utilización de esta herramienta posibilitaría, en caso de que el artista considerara conveniente o necesaria su aplicación, que la documentación que debiera trasladarse a la industria (**proyecto** de diseño de un nuevo objeto) gozara de los niveles de extensión y concreción que son propios al diseño industrial. Y, para ello, además de emplear la **metodología** (cuatro etapas de análisis y tres fases de implementación sucesivas para cada una de ellas) en toda su potencialidad, sería fundamental que la fase previa de **análisis de datos y modelado** de partida se hiciera con la mayor exhaustividad posible.

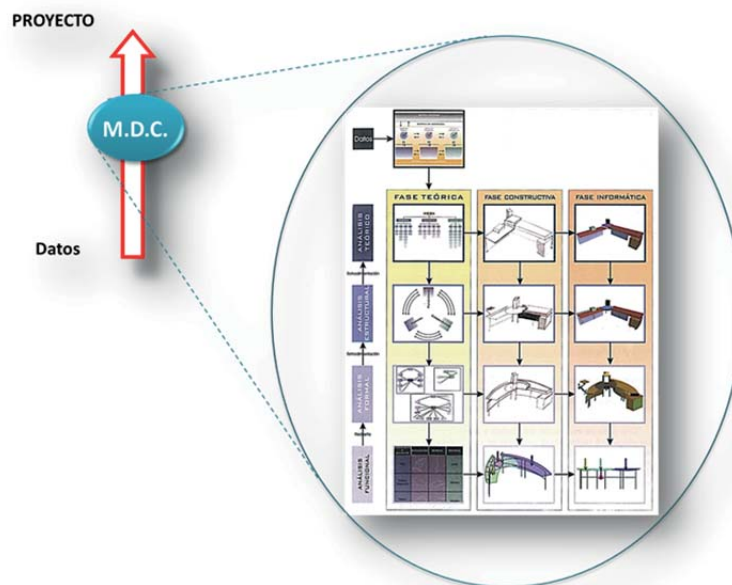


Ilustración 3-42: MDC. Esquema visual de análisis y fases

Gracias a ello, como se ha mencionado, el procedimiento de fabricación (en el que se invierten unos esfuerzos considerables (económicos, temporales...)) estaría exento de los riesgos que podría suponer no tener en cuenta un procedimiento homologable en el momento de trasladar a la industria una petición que no estuviera basada en el lenguaje de proyecto y que no hubiera pasado por las fases de análisis y verificación funcional correspondientes (equilibrio, resistencia, durabilidad...).

También se puede recurrir a este procedimiento cuando el artista persigue voluntariamente que aparezcan efectos o rasgos de carácter industrial en su obra, cuando realiza un obra que implique la producción en serie de elementos del proyecto, o cuando las dimensiones o la tecnología a emplear impiden que sea resuelta con los medios habituales (artesanales o herramienta industrial para pequeña escala) de su taller.

Esta hibridación no impide que el *subproceso poético-productivo* siga actuando en el modo habitual, similarmente a experiencias previas del artista. Se propone que sea una vía alternativa que facilite y mejore la praxis artística, pero que sea solo de aplicación voluntaria. Lo que se intenta con ello es que el artista, en lugar de demandar directamente a la industria que fabrique su producción (parcial o totalmente), asuma personalmente o encargue al diseñador las funciones mediadoras para que esto ocurra con mayores garantías de éxito.

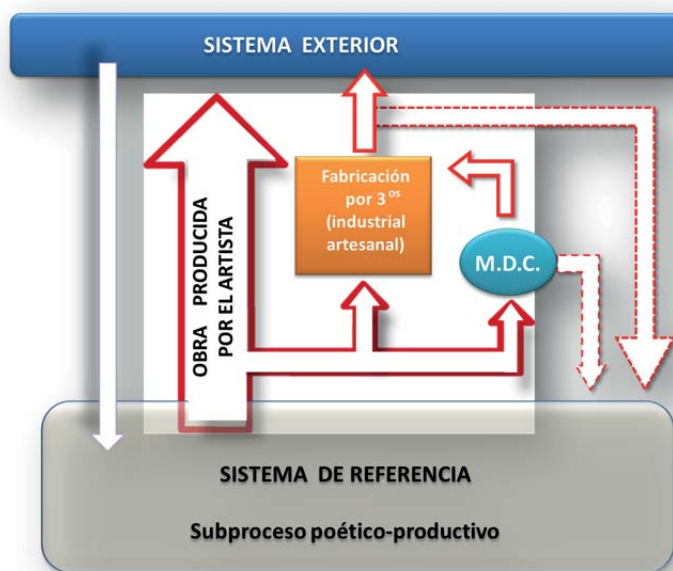


Ilustración 3-43: MDC. Alternativas de hibridación en el HA

Es decir, pueden darse varias opciones. El artista podría trabajar como lo hacía hasta el momento, generalmente de forma manual (total o parcialmente). También podría recurrir a la fabricación por terceros (artesanal o industrialmente) sin emplear, para ello, el MDC, manteniendo, en consecuencia un contacto directo e intenso con el especialista productor (fundidor, soldador, encofrador, modelista...). O, como se

plantea, podría recurrir al uso del MDC o a cualquier combinación de estos tres métodos comentados.

En el esquema anterior, *ilustración 3-43*, además de ver plasmado lo que acaba de decirse, podemos observar que, en caso de que el objeto se fabrique industrialmente, éste podrá difundirse al medio como objeto artístico terminado (si es una fabricación finalista) o retornar al proceso de trabajo (subproceso poético-productivo) para seguir siendo elaborado. La fabricación del objeto no tiene por qué ser, en definitiva, un punto final del proceso de creación.

Para fijar dónde y cuándo puede implementarse el MDC, hay que incidir en que, en tanto que es una metodología de diseño industrial, está al margen del curso que sigue el subproceso poético-productivo de la creación artística, aunque pueda llegar a solaparse en el tiempo o incidir sobre él. De hecho, puede darse un *feed-back* desde el MDC a dicho subproceso, tanto en la fase de análisis de datos como en un estadio más avanzado (modelado o análisis posteriores). Esto, por sí solo, ya constituye una funcionalidad lo suficientemente útil de la hibridación, aunque nos centremos en su utilidad principal: diseñar –correctamente- para fabricar.

Generalmente, se recurriría a esta metodología en las fases finales de este subproceso poético-productivo, cuando la ideación hubiera culminado y el artista pudiera manifestar con la suficiente definición (bocetos, dibujos con alto nivel de definición, o esquemas...) que es lo que pretende materializar. Esta afirmación está basada en la experiencia personal como artista.

Recordemos que, o bien va a servir para que terceros (empresas industriales principalmente) materialicen la obra, o bien para que se fabrique una de sus partes, de forma que pueda ser integrada en el resultado final (como elemento que forma parte de una instalación, por ejemplo) o que se utilice como elemento accesorio para continuar con el proceso de elaboración de la obra, que como ente complejo integra varias partes.

Hay que volver a incidir en que en el análisis del HA estudiado, los esfuerzos no se centran en considerar el objeto artístico como mera construcción objetual, sino que lo hacen sobre los subprocesos que lo caracterizan, en concreto sobre la *poiesis* característica del subproceso poético-productivo (que no puede ser analizado convenientemente sin su interacción con los demás subprocesos implicados en el HA).

En orden a definir cómo actuaría el MDC sobre la base del HA, hay que decir que como representa una metodología clara en cuanto a su proceder, lo verdaderamente importante es encajarlo convenientemente en el macroproceso o sistema de referencia. Para ello, deberá activarse el procedimiento con la suficiente cantidad y

adecuado tipo de información. Y, posteriormente, tras el paso por la industria, bajo la supervisión del diseñador y del artista, debe reintegrarse al proceso el objeto realizado.

Por lo tanto, como proceso implementado para mediar en la acción de creación artística, va a demandar unos *inputs* de un determinado tipo y va a generar unos *outputs* también característicos que el artista debe ser capaz de reconocer.

Es decir, es posible su incardinación en el proceso que sigue en general el HA, siempre que durante el subproceso poético-productivo se alcance la suficiente concreción en el planteamiento como para derivar por esta vía el esfuerzo de diseño final y concreto del objeto, como ya se ha dicho.

Los *inputs* del MDC consistirán en datos que reflejarán los objetivos generales a satisfacer y la configuración inicial de los elementos cuya fabricación va a externalizar.

Tomará dichos *inputs* para activar el proceso tal y como está previsto (análisis de datos, fijación de objetivos, modelado, trabajo con los subsistemas, etapas de análisis y fases de representación), y generará el *output* esperado: proyecto de diseño industrial trasladable a la empresa fabricante.

Es el artista, una vez estructurada la idea (bocetos, dibujos, esquemas) el que aportará estos datos de partida. Estos estarán restringidos a los tipos de análisis que van a acometerse, y básicamente son: relación entre elementos, configuración de conjunto (jerarquía) y dimensiones, funcionalidad práctica de sus componentes, características de las superficies de contorno y especificaciones demandadas (resistencia, durabilidad...).

El método es suficientemente amplio en términos conceptuales para modelizar la fabricación del objeto artístico, en tanto que, exclusivamente, lo que debe arbitrar de modo adecuado es el proceso de diseño del mismo en tanto a su naturaleza objetual (forma, función y ergonomía), y no en cuanto a sus naturalezas estética y artística (contenido, expresión), aunque lo que determinemos en las primeras tenga sus efectos en estas últimas. La dinámica retroactiva del HA se mantiene en la hibridación del MDC.

Este objeto se reintegraría al proceso artístico (haría falta integrarlo en el conjunto y puede ser que afectase al resto de piezas) y, más adelante, formaría parte constitutiva de la *instalación artística*. No se percibiría otro *imprinting* o huella porque el diseño no atribuye connotaciones distintas a las del artista.

Como se ha indicado, el *output* será de tipo informacional (un documento de proyecto) y será la empresa fabricante la que lo tomará a su vez como *input* y producirá el objeto final, que podrá constituir la obra en sí o ser una parte de ella. En el siguiente esquema, a modo de síntesis, se muestra de forma conjunta la propuesta de hibridación y las posibles alternativas que presenta la opción de asimilar la metodología del MDC.

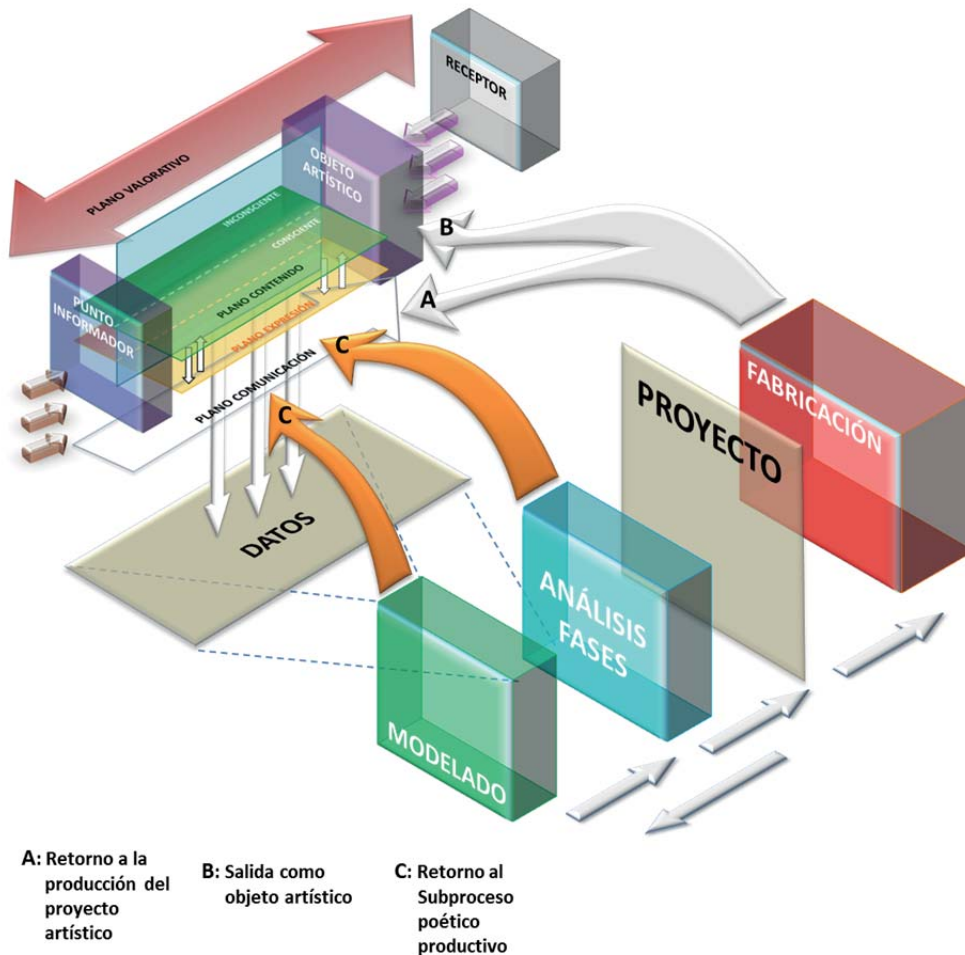


Ilustración 3-44: Esquema tridimensional de la hibridación MDC en HA

En conclusión, comoquiera que existe un momento en el que el artista ya conoce lo que pretende hacer (asimilable al momento previo al modelado, en el que ya se cuenta con los datos de partida) podría establecerse una ramificación o camino alternativo para diseñarlo teniendo en cuenta los subsistemas del modelado como esquema

sistematizados de los aspectos funcionales de la idea y también para definir sus especificaciones (memoria, planos, pliego, presupuesto), y que así la industria lo produjese. Todo ello, teniendo en cuenta que cualquier dato o variable presentada, antes de llegar al proyecto, puede entrar de nuevo *-feed back-*, por cualquier motivo o necesidad al *subproceso poético productivo*.

12.1.1 | Utilidad potencial de la hibridación en casos concretos

A modo de ejemplo pueden identificarse distintas situaciones en las que podría haber sido empleado el MDC con la finalidad expuesta.

A. Las que están relacionadas con la ejecución manual por parte de terceros.

Podemos destacar dos proyectos en este sentido:

- (1) El de la fabricación artesanal de *"Pipas de girasol"* (2009) de Ai Wei Wei, realizadas en porcelana pintada a mano. Es evidente que hay que especificar los materiales, dimensiones, acabados (texturas, colores...), tiempo de cocción... Todo ello podría haber sido gestionado a través de una estrategia de diseño como la que se propone con el MDC. El hecho de que existan unas pautas unificadas (ficha técnica) contribuye a que la reproducción de este elemento natural presente una clara coherencia formal y material, y eso pese a la participaron de más de 1.600 personas que las elaboraron pieza a pieza, en varios talleres y en sus hogares (100 millones de pipas de porcelana)³³⁶.

Si una empresa cerámica europea hubiera recibido un encargo similar para



³³⁶ Ver también: http://www.elcultural.com/videos/video/615/ARTE/Qué_esconden_las_pipas_de_la_Tate

producir industrialmente estos objetos (centenares de millones de uds.), hubiera sido necesario que el artista definiera previamente las especificaciones, con todo el detalle que es propio del lenguaje del diseño industrial. O que hubiera recurrido a la subcontratación de un diseñador industrial o a la asistencia técnica del departamento de producción de dicha compañía. De no ser así, podría ocurrir finalmente que el objeto no cumpliera las expectativas (textura, resistencia, durabilidad, coste...).



Ilustración 3-45: Talleres y hornos de Jingdezhen
(Una de las instalaciones que producían para la Corte Imperial)

- (2) Los de Sol Lewitt, que consisten en la creación de unas instrucciones concretas y precisas para que otras personas puedan ejecutar la obra. Más allá de definir la composición de la obra (distribución de formas, dimensiones, colores, texturas...), lo que se está haciendo es desposeer de importancia a la cuestión de la autoría personal, de modo similar a como ocurre con la fabricación industrial (manufactura impersonal).

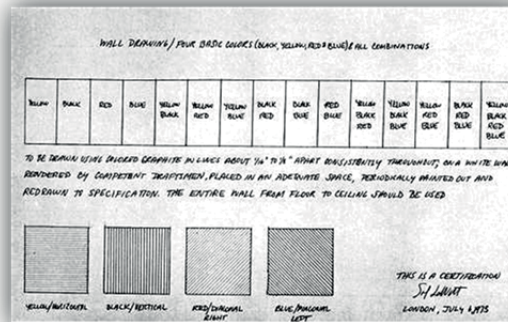


Ilustración 3-46: Sol Lewitt, Wall Drawing. 1975
(Cuatro colores básicos negro, amarillo, rojo y azul y sus combinaciones). Diagrama y certificado



Ilustración 3-47: Sol Lewitt, *Wall Drawing 49*. 1970

Diagrama y certificado

Sus instrucciones para *Wall Drawing 821A* son claras “cuadrado blanco dividido horizontal y verticalmente en cuatro partes, cada una con una dirección diferente, de bandas mates y brillantes alternas”. En la muestra de la exposición en la Fundación Botín en Santander (2015) participaron 19 artistas, cuatro de ellos del *Sol Lewitt Estate* y 15 seleccionados entre los 400 postulantes a la convocatoria.

La obra *Wall Drawing 7A* ha sido llevada a cabo por primera vez en la sala de exposiciones de la Fundación Botín de Santander.

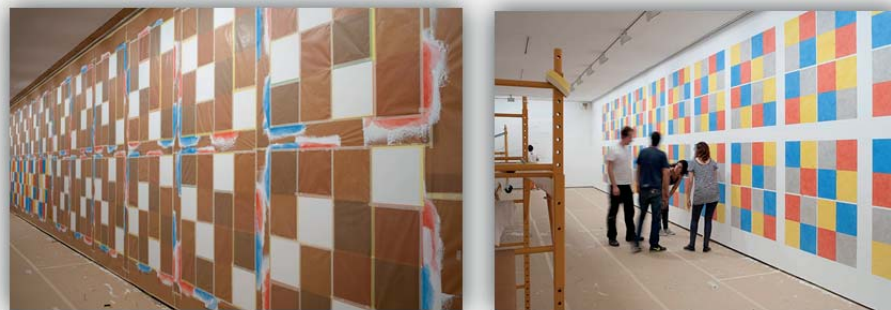


Ilustración 3-48: Sol Lewitt, *Wall Drawing 413*. 2015

(Realización en sala. Fundación Botín, Santander)

B. Las que están asociadas a la realización de obras de gran tamaño

Está claro que en el caso de las esculturas urbanas de Claes Oldenburg³³⁷ hay que recurrir a procesos de fabricación industrial variados para cada uno de los distintos elementos. Cada conjunto debe ser definido previamente a la fase de ejecución, y tras la misma debe plantearse una estrategia de montaje.



Ilustración 3-49: Oldenburg, *Dropped Cone*. 2001 Alemania; y *Shuttlecocks*. 1994. USA

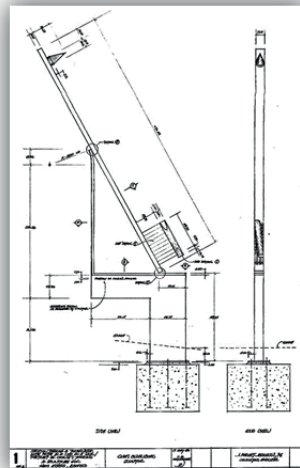


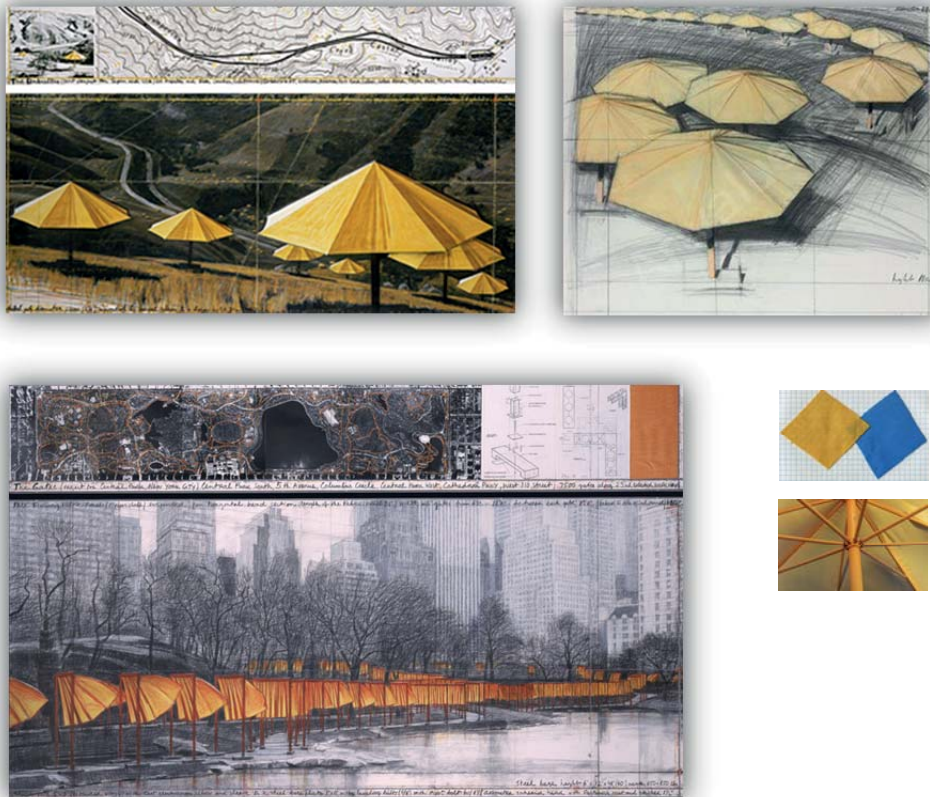
Ilustración 3-50: Oldenburg *Retrato de pensamiento de Coosje*. 1983. Alemania
Planos por R. Jennings

³³⁷ OLDENBURG, C. *The Sixties*. Disponible en: www.youtube.com/watch?v=9mznIVt-ik

C. Las que tienen que ver con la producción industrial en una gran cantidad de unidades

Hay determinadas actuaciones, como las que plantean Jeanne-Claude y Christo³³⁸, que contemplan la fabricación a gran escala (ingente cantidad de unidades) de un objeto diseñado por ellos anteriormente por medios industriales. En la medida en que estos objetos deben fabricarse en empresas consumiendo una gran cantidad de recursos y aspirando a que los mismos perduren en el lugar de ubicación, deben seguirse los mismos procedimientos que se utilizan en el sector industrial de fabricación de mobiliario urbano.

Proyectos: *“The umbrellas”*, Japón-USA 1984-1991 y *“The Gates”* Central Park, Ciudad de N.Y. 1979-2005.



³³⁸ CHRISTO y JEANNE-CLAUDE: Disponible en: www.youtube.com/watch?v=j61AyP80Yv8

No es nuevo el problema de la reproductibilidad en el arte, que en su versión contemporánea deriva de los planteamientos de W. Benjamin. Además, es común emplear procesos de reproducción múltiple en varias técnicas, como puede ser el caso del empleo de moldes, las serigrafías, los grabados... Sin embargo, en este trabajo nos estamos centrando en la producción contemporánea de objetos tridimensionales, cuando ésta nos ofrece resultados comparables a los de la disciplina del diseño industrial. Por ello, nos centramos en la producción seriada de este tipo de objetos en distintos proyectos artísticos.



Ilustración 3-51: Jeanne-Claude y Christo, *The Gates* Central Park. 1979-2005. N.Y.

E. Las que están vinculadas al uso de una tecnología industrial específica en su fabricación

Además de la cuestión del tamaño, determinadas configuraciones formales y espaciales de las piezas, así como las condiciones medioambientales del emplazamiento en el que van a insertarse, aparte de condicionar el diseño de la estructura, requieren que se utilicen tecnologías de fabricación industrial específicas.

En otras ocasiones, es el artista quien desea emplear tecnologías y materiales particulares, que requieren de unos determinados conocimientos y de un modo de especificación concreto.

Una clara muestra de ello es el trabajo de E. Chillida³³⁹, quien encargó a las acerías vascas la materialización de muchas de sus piezas, o recurrió al asesoramiento de ingenieros de caminos (José Antonio Fernández Ordóñez) para el cálculo de sus esculturas urbanas de hormigón armado. Es evidente que ejecutar piezas de fundición o de hormigón armado, por ejemplo, exige que se elabore una serie de informaciones de carácter proyectual especializadas. De haber seguido una estrategia como la del MDC, se hubiera favorecido todo este proceso de comunicación con los asesores y técnicos productores.



Ilustración 3-52: Chillida, *Elogio del horizonte*.1989. Gijón

Elogio del agua. 1987. Barcelona



³³⁹ RTVE: "La mitad invisible", disponible en: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/la-mitad-invisible/mitad-invisible-peine-del-viento-eduardo-chillida/812698/>



Ilustración 3-53: Chillida, *Peine de los vientos*. 1976. San Sebastián

Jaume Plensa también emplea en la producción de sus obras distintas técnicas industriales específicas para construir sus mallas de hilo de acero inoxidable con forma de rostros.



Ilustración 3-54: Plensa, *Sho*. 2007. Colección Museo Meadows (Dallas), USA

F. Las que incorporan nuevas y diversas tecnologías (informática, electrónica, comunicación, iluminación...)

Es un recurso muy habitual en la contemporaneidad el hecho de integrar en una misma pieza distintas tecnologías recientes (informática, electrónica, comunicación, iluminación...). Así, en muchas piezas actuales conviven interrelacionándose distintos elementos, como son pantallas, sensores, temporizadores, cámaras, hardware, software... Obviamente, hay que arbitrar el modo de relación entre ellas y gestionar la información que se genera o se quiere mostrar.

Esta “materialización de lo etéreo” debe realizarse a través de la coordinación de distintas empresas especialistas, siendo necesario recurrir a técnicas como la del MDC para garantizar una operativa realmente interactiva.

El proyecto que ponemos por caso es “*The Crown Fountain*” (2004). Se trata de dos fuentes enfrentadas separadas por una lámina de agua de poca profundidad sobre granito negro, las torres están construidas con ladrillos de vidrio (pavés), existen millones de leds para configurar las imágenes (tecnología del video) que se proyectan. Para llevarlo a cabo requirió del asesoramiento de *Krueck and Sexton architects*



Ilustración 3-55: Plensa, *The Crown Fountain*. 2004. USA



Ilustración 3-56: Plensa, *The Crown Fountain*. 2004 (Cromatismo nocturno)

También los trabajos del grupo de artistas *Lab (au)* Manuel Abendroth, Jérôme Decock y Els Vermang (Bruselas) inciden en la relación entre el arte y la tecnología. Su trabajo tiene sus raíces en el arte conceptual y en el arte concreto, actualizados mediante el empleo de materiales contemporáneos, técnicas y formatos tecnológicos.

El proyecto que comentamos es *Tessel* 2011. Se trata de una instalación que investiga la percepción del sonido y del espacio. Consta de una suspensión de 40 teselas triangulares a modo de plano articulado de 4 x 2 m. Doce de ellos están equipadas con motores y ocho están equipadas con transductores de audio, que transforman la superficie en un dinámico espacio sónico. La superficie lentamente modifica su forma, coreografía con un diálogo entre la escultura y el sonido al mismo tiempo que altera nuestra percepción.





Ilustración 3-57: Lab (au) Tessel. 2011 Musée des Moulages. Francia

Con la colaboración del músico francés David Letellier, financiado por Arcadi, Dicream y la comisión de Artes Numéricas de la comunidad francesa de Bélgica.

Estos objetos de carácter industrial y altamente tecnológico requieren de procesos que implican el MDC más allá de la opción³⁴⁰.

Hemos de destacar las obras funcionales de Cristina Iglesias, premio nacional de Artes Plásticas, una de las artistas más internacionales de las últimas décadas. Que incluyen elementos mecánicos y motores para su funcionamiento como *Pozo IV*³⁴¹ (2011) un bajorrelieve de polvo de bronce, agua y estructura de acero (Colección Courtes Marian Goodman, París), y *Pozo VIII* (2014) material cerámico, piedra *bateig* y agua. Ambas obras no superan los 150 cm en ninguna de sus dimensiones.

Desde 1980 ha transformado el concepto de escultura en el ámbito de las instalaciones, ha construido su propio vocabulario estético basado en el uso de diferentes materiales (hormigón, alabastro, resina, hierro, cristal) y diferentes técnicas (bajorrelieve, tapiz o serigrafía en gran formato, sobre seda y cobre). Asimismo, Iglesias ha realizado varias obras de gran escala en espacios públicos, destacamos la

³⁴⁰ LAB (AU). Disponible en: Vimeo.com 18240085 TESSEL . Kinetic Sound Installation by David Letellier + Lab (au)

³⁴¹ IGLESIAS, C. Disponible en: Video Pozo IV 2001: <https://youtu.be/zAy3yRbZdy0>

fuente del Museo Real de Bellas Artes de Amberes y las puertas de bronce para la ampliación del Museo del Prado de Madrid.



Ilustración 3-58: Cristina Iglesias, *Pozo IV*. 2001



Ilustración 3-59: Cristina Iglesias, *Pozo VIII*. 2014

Queda con esta relación de ejemplos acotada la tipología de obras a las que nos referimos (instalaciones o esculturas urbanas). Siendo que todas ellas son de carácter complejo, de gran dimensión y presupuesto, que implican varias metodologías de trabajo, y que suelen involucrar procesos de fabricación industriales.

Sobre la experiencia personal de lo hecho, aludiremos a la instalación *Lo físico de lo Básico* (Beca Alfons Roig 1999). En ésta se plantea una interacción -mediante sensores- entre los distintos elementos posicionados en la sala y la alteración de las condiciones ambientales que se daban en ella. Todo ello se traducía en unos cambios cromáticos sobre imágenes proyectadas.

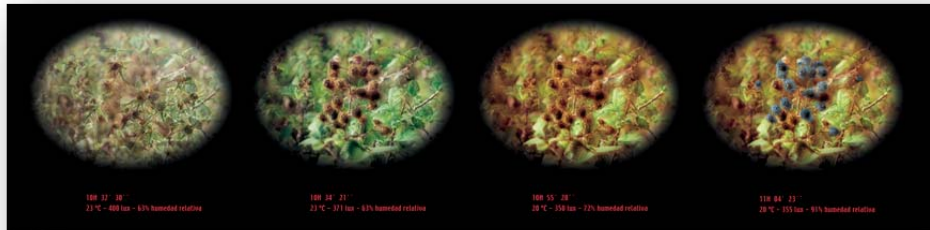


Ilustración 3-60: Silva Sempere, *Lo físico de lo Básico*. Valencia. 1999
Cambios cromáticos en zonas de las imágenes

Expuesta en el Centro Cultural *La Beneficència*, en Valencia, en el año 2001. Como puede apreciarse en la anterior imagen, los sensores medioambientales informaban de los datos recogidos a un programa aplicación interactiva que actuaba sobre áreas sensibles, cambiando su cromatismo.

Si en los demás ejemplos comentados anteriormente, hemos intuido la validez de la integración de modelos planteada en esta tesis, en este ejemplo, por el contrario, es constatable por mi parte, como artista autora, que sí que hubiera sido útil, aunque estas observaciones se hagan a posteriori.

Todo ello por cuanto se justifica a continuación:

- (1) Las especificaciones y requerimientos indicados al Dpto. de Ingeniería Electrónica de la EPSA-UPV y la empresa informática *Kayros*, S.A., para el diseño de la aplicación informática, la red de sensores y el sistema centralizado de gestión, se formularon mediante una metodología similar al MDC, aunque no tan amplia y sistematizada.
- (2) La observancia de las normativas de accesibilidad en edificación, que es inevitable en cualquier caso, hubo de ser implementada en el proceso. Trabajar con sus condicionantes de cara a diseñar rampas que comunicasen distintos niveles con la pendiente adecuada pese a ser una cuestión muy concreta y de sencilla resolución, se sale fuera de lo artístico y puede terminar caracterizando en gran medida el conjunto. Todo el tratamiento de esta

información debería haberse producido de forma ordenada en las fases iniciales de trabajo, en concreto desde la fase de modelado y tras el consiguiente análisis del subsistema ergonomía del (MDC).

(3) Una vez decididos los siguientes requisitos o datos (DATOS en el MDC):

- Construir un elemento vivo (esfera de hiedra natural);
- Que se manifestara como tal en tiempo real, no solo por albergar plantas que crecieron durante el periodo expositivo, sino porque interactuara con el medio mediante los sensores que recogían datos de los pequeños cambios ambientales sucedidos en la sala (variaciones de luminosidad, humedad y temperatura);
- Que albergara unos dispositivos de captación de datos (que traducidos en metadatos, informaban los cambios cromáticos que se producían en determinadas zonas sensibles de una serie de imágenes proyectadas);
- Que tuviese unas dimensiones superiores a la altura media de un espectador, para que lo envolviera e impactara con su presencia y escala (medidas no inferiores a 2 m de diámetro);



Ilustración 3-61: Silvia Sempere, *Lo físico de lo Básico*. Valencia. 1999

Hiedra natural con implementación de sensores

- Que pudiera ser observado en un espacio con cierto carácter de íntimo (reducido en altura);

- Que pudiera ser observado como punto final de un recorrido al inicio de la instalación, tras recorrer el pasaje que constituía el acceso a la misma, generando un efecto sorpresivo por su tamaño, condición de elemento natural vivo y por la aparición inesperada ante el espectador.

Podría haberse empleado toda la capacidad posibilitadora de combinaciones que es inherente al modo de funcionamiento del MDC, convenientemente integrado en el modelo estudiado del HA, también para resolver en general los requisitos técnicos y específicamente estructurales que fueron necesarios para la construcción de la “esfera de hiedra”.

Con respecto al diseño la estructura metálica portante (interna) que se fabricó para la esfera de 2 m de diámetro, hay que decir que se tenían previstas las siguientes funciones y condicionantes:

- Debía parecer que estaba flotando en el aire, por ello el encastre en las rampas de acceso, bajo su eje vertical, debía quedar oculto;
- Era necesario que se sujetasen 15 nervaduras meridianas, armadas en tres planos paralelos: dos discos de 40cm de diámetro en los extremos superior e inferior, y un aro central de 2 m de diámetro;
- Tenía que servir para dar soporte mediante enganches a las mallas metálicas y de sombraje que albergaban la tierra y los plantones de hiedra natural;
- Había que dejar espacio en su interior para ubicar un bidón de 80l, para almacenaje de agua, con su bomba automática asociada y las respectivas conducciones de nebulización programada para riego y difusión, así como las imprescindibles líneas de alimentación eléctrica y de control;
- Debía permitir la colocación y el alojamiento de los conductos de la instalación de sensores en la superficie de la esfera.

El MDC hubiera constituido, sin duda, una herramienta muy útil para dar solución a todos estos problemas de forma coordinada y de acuerdo a la normativa en vigor. Además, porque de haberlo hecho, hubieran podido surgir al comienzo aquellos inconvenientes a la idea inicial que supusieran, por cuestiones técnicas y demás restricciones, una necesaria redefinición. He aquí el mencionado *feed-back* del MDC sobre el subproceso poético productivo del HA: con este retorno se consigue que el proceso de diseño enriquezca y haga más factible la producción artística, incluso en fases incipientes.

En lo que se refiere expresamente al diseño estructural, debe decirse que con el uso del mismo se hubiera podido ajustar la estructura de acero de la esfera a todas

estas necesidades y normativas en vigor, previamente y sobre el papel (proyecto de diseño). De esta forma, se hubiera condicionado su fabricación (el tipo de material y la configuración de los distintos elementos, de sus dimensiones seccionales y de sus anclajes) y se hubiera adaptado al peso de todos los componentes que debía soportar durante la muestra, tanto en seco como en mojado, además de los derivados del aumento del peso producido por el crecimiento de las plantas (el diámetro final alcanzado fue superior a 2,50 cm). Todo ello con unos márgenes de seguridad adecuados al uso público del espacio expositivo y a una temporalidad reducida, de 90 días.

Antes de coartar las posibilidades creativas y reducir el valor artístico de la pieza, hemos de insistir en que con el uso del MDC se hubieran arbitrado mecanismos de mejora y optimización en el diseño que hubieran contribuido a que la pieza estuviera más eficiente y sosteniblemente ejecutada.

Capítulo IV. Conclusiones

Conclusiones al Capítulo I

Definición de creatividad

El análisis en torno a la creatividad ha evolucionado notablemente en las últimas décadas. Ha pasado de centrarse exclusivamente en las capacidades (aptitudes) y/o en las actitudes del individuo creador, a abarcar, de modo más amplio, también la interrelación de este sujeto con el medio en el que está inmerso.

La concepción actual de la creatividad va más allá, en consecuencia, de considerarla una actitud ante la vida, o una capacidad, o una habilidad o actividad concreta. Debe ser entendida, en cambio, en los términos en los que suelen plantearse los procesos dinámicos. Esto es así puesto que es un proceso caracterizado por una interconexión sinérgica entre sus múltiples dimensiones: la personal (rasgos y factores diferenciales), la procesual (los procesos creativos), la del producto o resultado creativo resultante (en términos de innovación) y la del ambiente o contexto (en términos de valor) con el que interactúa, y que acepta, o no, la aportación creativa.

Nadie duda que el ser humano posee una clara tendencia a la creación. Su aptitud para producir, inventar, transformar y concretar, productos o acciones, es inherente a su propia naturaleza. Ello se debe a que en su proceso de evolución y en su relación inmediata con la realidad debe proyectarse para avanzar y, además, adaptarse para sobrevivir.

Desde la experiencia profesional propia, como artista y docente en el ámbito de la creación, puedo afirmar que se presenta mucha dificultad en el proceso de enseñar a crear. Y es que el acto de crear, tras haber procedido al análisis de los factores y dimensiones que se ha realizado, se nos presenta como una actividad constitutiva altamente compleja y de difícil, por no decir imposible, sistematización.

También podemos identificar la misma dificultad, sobre todo en el terreno de la creación artística, en relación al hecho de enseñar “cómo crear”, porque cada sujeto establece sus propias conexiones, y éstas son únicas, intransferibles e irrepetibles, al tratarse de una acción que se da a nivel simbólico y que está imbricada en una situación o trama de lazos afectivos que le proporciona los estímulos social y culturalmente significativos de su entorno.

Consideramos viable, y además oportuno, estimular, orientar y desbloquear el proceso que conduce a la creación. Esto, en la práctica, se traduce en favorecer que se produzcan diversas experiencias a niveles cognitivo, experiencial-emocional y lúdico, posibilitando el desarme de bloqueos. Todo ello, junto con la adecuada instrucción/enseñanza en los variados lenguajes, ya puestos de manifiesto, y con los que el sujeto puede desplegar su capacidad de idear y de construir realidades nuevas.

Si se entiende la creatividad como una acción dinámica que desencadena una actitud activa en el sujeto, es viable aceptar que se aprende a crear creando. Las circunstancias, la interacción y el trabajo comprometido pueden implicar, conjuntamente, un estímulo de la creatividad potencial del individuo.

Es bajo esta postura como hemos realizado este análisis, proponiendo la integración del Modelo de Diseño Concurrente en la dinámica de la creación de un objeto artístico, como recurso que amplía las posibilidades del artista, facilitando unas veces, u orientando en otras, su tarea creativa. Esto ocurre porque tal objeto artístico presenta, en su realización, además de una necesaria consideración de los problemas implícitos a su ideación y de los que devienen de su construcción, la potencial influencia del contexto determinado en el que se desenvuelve. De esto último se desprende que cada proceso creativo estará necesariamente vinculado a la disciplina y al ámbito en el que se vaya a desarrollar.

Es necesario aceptar que la creatividad no es un “don” exclusivo. Sin embargo, el hecho de poseer rasgos que definen la personalidad creativa, y cumplir con unos determinados factores asociados, no implica que un individuo ya vaya a ser notablemente creativo. Solo representa, sin embargo, una potencialidad. Hacerla efectiva, poner en práctica todo esto, será lo que dote de dicha condición creativa al sujeto.

En función del alcance del concepto que se tenga de la creatividad, entenderemos de un modo o de otro cuáles son los procesos que a ella se vinculan. Es decir, según esta concepción, naturalmente, se le dará una importancia determinada a cada uno de los procesos creativos implicados, y eso tendrá su efecto en la ideación (e incluso en la resolución) de la producción creativa.

La creatividad en el arte no puede ser concebida como algo improvisado o de naturaleza impulsiva porque se trata en realidad de un proceso complejo. En consecuencia, hay que aclarar los siguientes planteamientos preliminares:

- No creemos en el desarrollo casual de la creatividad, ya que las cualidades personales, la ineludible preparación previa a nivel conceptual y experiencial y la posesión de una habilidad demostrada en una disciplina

concreta son indicadores más que suficientes para dar cuenta de la complejidad del proceso.

- Tampoco nos convencen aquellas concepciones místicas asociadas a la creación dada en el vacío o como resultado de unas dotes geniales, únicas y muy escasas -aun sabiendo de la existencia de individuos excepcionales-.

Consideramos, por el contrario, que la creación artística exige una destreza que ha de ser aprendida (formación y preparación), para luego poder hacer aportaciones de interés. Esto, lógicamente, requiere de tiempo y de unas determinadas cualidades personales: actitud proactiva, tesón, resistencia a la incertidumbre, sensibilidad con el entorno...

En la creación artística confluyen, además, la necesidad creativa, el conocimiento, el aprendizaje, la experiencia propia y ajena y la adaptación al medio real. Las experiencias propias o las referencias de otros autores contemporáneos o de la historia del arte, pueden también ser reconocibles. Esta última cuestión no resta valor a la creación artística, si bien es la impronta y el enfoque personal los que le dan su carácter como obras singulares, convirtiendo un revival en un elemento nuevo a considerar como válido.

La expresión de la creatividad tampoco consiste en una síntesis entre motivación, técnicas y métodos. Para comprender su funcionamiento, debemos entenderla desde su dimensión dinámica e interactiva, puesto que, como decíamos, es un proceso complejo y no puede ser identificado con una capacidad concreta. Por ello, no podemos hablar de creatividad de una manera autónoma, porque esta depende de múltiples factores y, sobre todo, porque está enraizada en el contexto histórico-social en el que tiene lugar.

Teorías psicológicas más próximas a la concepción de la creatividad que nos interesa

Desde la psicología, el psicoanálisis, la estética y los enfoques actuales de la historia del arte, junto con las aportaciones provenientes de las prácticas artísticas, se ha llegado a configurar nuevas concepciones acerca de la figura del artista, del acto creativo y sus procesos. La concepción contemporánea del hecho creativo parte del cambio de paradigma que se produjo a principios del s. XX, por el que la obra de arte pasó a concebirse como una creación autónoma y libre, fruto de la expresión del artista. Esto ha ido evolucionando hasta entenderse como un proyecto (artístico) por el que, partiendo de unas determinadas motivaciones o intencionalidad, el artista aspira a tener su propia función social, y por ende cultural, en el entorno en el que se

desenvuelve. Esto representa un nuevo estatuto para el artista, así como la puesta en valor de los procesos de creación.

El artista ya no solo produce objetos con valor de cambio. Con la reivindicación del arte como proceso de creación consciente con una función social y cultural (llegando a las manifestaciones de carácter participativo), se consigue tambalear la estructura del mercado del arte, dotando de valor a la obra de arte al margen de las estructuras de mercado, convirtiéndolo en un hecho cultural que gestiona el artista. El producto de su creación es, verdaderamente, su “proyecto artístico” y no solo un “objeto artístico”, aunque se sigan necesitando recursos físicos que documenten tanto el proceso como el resultado de sus actuaciones y operaciones artísticas.

Cada enfoque de las teorías expuestas viene orientado por su propia concepción de la creatividad. Tras el estudio realizado podemos distinguir del resto dos enfoques principales.

Por un lado, aquellas posturas que comprenden la creatividad como algo genérico y universal, que la entienden principalmente como un conjunto de mecanismos cognitivos, aptitudes y habilidades útiles para resolver problemas, y en la que interviene el pensamiento divergente. Los autores que las propugnan centran sus investigaciones en el diseño de métodos para desarrollar la creatividad en general, estableciendo para ello criterios cuantificables para medir este tipo de inteligencia.

Por otro lado, aquellos otros posicionamientos de claro enfoque humanista, que amplían las investigaciones cognitivistas para dar paso a la influencia del medio y a la relación entre los componentes cognitivo y afectivo, reconociendo en la creatividad funciones de autorrealización. Defienden que la creatividad es fruto del proceso de interacción con el medio humano. Debido a ello, son partidarios de evitar hablar de creatividad en general, puesto que no la reconocen como una cualidad de aplicación universal, sino como la suma de capacidades creativas específicas en un campo concreto. Incluso, insisten, además, en la necesidad de contextualizarla cultural y socialmente. Afirman, concluyentemente, que una persona debe ser creativa en un campo. Se preguntarán dónde está la creatividad, y ya no tratarán de averiguar qué es la creatividad en sí.

Las teorías psicológicas que están más próximas a la concepción de la creatividad que nos interesa, a los efectos de este trabajo, son las englobadas en la segunda postura indicada.

Hemos de subrayar que las personas creativas no son meros agentes reactivos frente al ambiente y su problemática, sino que, además, son constructores activos de

su propia experiencia a través de sus obras, lo que repercute en la experiencia de los demás al percibir dichas obras.

La resolución de problemas en las áreas de la ciencia, la tecnología y el arte no tienen básicamente distinción. Sin embargo, en cada uno de estos ámbitos, el proceso creativo no tiene las mismas implicaciones. La creatividad tiene su propio engranaje en cada caso, debido a las implicaciones derivadas de la persona, del proceso, del tipo de producto y del ambiente creativo (contexto cultural y social) en el que surge.

En ese sentido, nos posicionamos dentro del marco de aquellas teorías que la consideran una cualidad de aplicación específica porque hemos distinguido en ella unas aptitudes, procesos ideativos y estilos cognitivos diferenciados en función del ámbito en el que se desarrolle. Prevalecerán en cada caso unos aspectos u otros, y el sujeto creativo lo será de manera particular en cada campo, desarrollando unas cualidades creativas difícilmente transferibles, en sentido literal, a otros campos. Mencionaremos a modo de ejemplos de este tipo de planteamientos tanto a las propuestas psicológicas de Sternberg, Gardner, Amabile, Csikszentmihályi y De la Torre como a la teoría estética enarbolada por R. de la Calle.

No obstante lo anterior, debe reconocerse que la transdisciplinariedad abre un campo de hibridaciones muy interesante y fructuoso, más allá de la especificidad de pensamiento creativo que se ponga en práctica en cada área de conocimiento.

Hemos comprobado en este estudio que esto es posible analizando dónde, cómo y por qué puede darse esta situación dentro del hecho artístico (HA), integrando métodos que desarrollan cualidades creativas diferentes, concretamente procedentes del ámbito del diseño industrial.

En cuanto a los posicionamientos que son contrarios a los presupuestos asumidos en esta investigación, destacaremos aquellos que presentan, a nuestro juicio, una visión parcial de la creatividad.

Esto es así porque se dan estas situaciones:

- La entienden como una facultad específica con base en el pensamiento divergente, dejando de lado los componentes contextuales, afectivos y tensionales.
- La consideran como la manifestación de las pulsiones o de la subjetividad personal, remarcando el lado personal e individualista de la creatividad, como sucede en las corrientes de raíz psicoanalítica.
- La centran en el análisis de las operaciones mentales, en la realización de asociaciones remotas y en la naturaleza de las mismas; considerando el

pensamiento creativo solo como la capacidad asociativa del individuo, remarcando el lado intelectualista del fenómeno.

Las corrientes que actúan de modos similares a los descritos son, principalmente, la psicología cognitiva, la conductista, la Gestalt y la metáfora computacional. Las razones que justifican esta consideración son las siguientes:

- En el caso la psicología cognitiva, aunque es la que más supuestos justificados proporciona sobre cómo se originan las ideas, sus investigaciones se resumen en un proceso de transformación personal de la información o medio.
- En relación a la psicología conductista, ha de resaltarse que no ha podido dar cuenta de las complejidades de la conducta humana, y que no tiene en cuenta que toda creación requiere de un proyecto.
- Por lo que se refiere a la Gestalt, es necesario reseñar que ésta concibe la creatividad como un reajuste perceptivo de las formas en el que intervienen la visión y la memoria. Se centra, sobre todo, en la comprensión de una configuración en la que el conjunto es más que las partes.
- Las teorías influenciadas por la Teoría de la información o por la metáfora computacional no tienen en cuenta toda una serie de factores que cualquier explicación satisfactoria de la mente sí que debería tener presentes, como son la existencia del funcionamiento de la conciencia, la intencionalidad de los estados mentales y la subjetividad de los mismos.

Conclusiones al Capítulo II

La creatividad como proceso multidimensional integrado en el medio de acuerdo con las teorías del Prof. R. de la Calle

A la hora de realizar nuestro estudio sobre la creatividad, hemos contextualizado los factores que intervienen en función del ámbito concreto en el que ésta se desempeña. La implicación de la creatividad en las dimensiones analizadas cobra una particular dimensión cuando se estudian contextualizadas en el ámbito artístico.

El modo en el que los factores se manifiestan dota de determinadas particularidades a la creatividad, especialmente en el ámbito de la creación artística. Consideramos que, atendiendo a la creatividad como acto, al conjunto de capacidades

personales (subjetivas e intelectuales) debe añadirse el sentido vital de la operación (motivaciones, necesidad interior, sentido crítico). Esto es efectivamente lo que caracteriza todo el proceso. Éste está estrechamente vinculado a la necesaria libertad que debe informar toda acción de creación artística, que bajo ningún concepto puede dejarse de lado, en general, pero, sobre todo, en este ámbito.

El factor sensibilidad a los problemas es el rasgo fundamental de la creatividad. Aunque, en ocasiones, se postule que este factor es el primer paso en cualquier proceso creativo, consideramos que continúa presente a lo largo del mismo (desde el momento de la concepción al de la ejecución de la obra). Por ello, una intensa sensibilidad a los problemas es un rasgo útil y necesario en todo el proceso.

El impulso, el deseo y la voluntad determinan el grado de sensibilidad frente a los problemas. No obstante, éstos deben operar junto con los conocimientos y las experiencias acumuladas para que el artista pueda escoger su territorialidad propia. Esta última está formada por sus propias orientaciones axiológicas, teleológicas y profesionales, en una continua dinámica de interrelación de tipo sistémico. Aquí, el artista debe elegir y diferenciarse, para posicionarse de un determinado modo e iniciar su tarea artística. Esto implica la existencia de un juicio preliminar: elige desde dónde comenzará su tarea, generalmente para renovar los efectos estéticos, artísticos y/o temáticos elegidos por él previamente.

En el arte, la intencionalidad del artista puede condicionar la búsqueda del problema y viceversa. Puede detectarse el problema, pero, también, en muchas ocasiones, puede descubrirse al reflexionar sobre sí mismo o sobre la realidad que le rodea.

La sensibilidad en la detección de problemas y en la formulación de los mismos no implica necesariamente la definición completa y concreta de ellos a priori. De lo contrario, estaría implícita la resolución del mismo, y, como sabemos, la tarea creativa en el arte no se desenvuelve en estos términos de precisión.

La creación artística se fundamenta en otro tipo de conceptos, más o menos conscientes, que comprenden los elementos requeridos para llevar a cabo la tarea creativa. La apreciación es la que lleva a cabo la conceptualización, por lo que la apreciación contribuye también a enriquecer la sensibilidad.

Destacamos al respecto el papel del azar durante el proceso, entendido como una muestra, no de casualidad arbitraria, sino como de una ocasión bien reconocida y evaluada, entendida sólo por aquellos lo suficientemente sensibles y flexibles, que están preparados y concentrados para poder identificarla y aprovecharla.

El conocimiento artístico, cuando se asimila en la identidad de las cosas, desvela sus contrastes y semejanzas, las clasifica y las relaciona, lo que posibilita un trato más intenso con ellas. A través del conocimiento, el artista puede construir mundos, horizontes de sentido y conocimientos más amplios. Esto afecta e implica al receptor, aunque de manera distinta y personalizada.

Podemos afirmar que el artista construye la obra siempre en una tensión dialéctica ente su libertad y los valores consciente o inconscientemente asumidos.

El concepto de originalidad está asociado a lo nuevo, y se ve ampliado cuando la asociamos a lo valioso. La originalidad, aunque supone el nivel constitutivo de la creatividad, no puede ser nunca un valor absoluto, sino que necesita de la valoración como nivel regulativo de la creatividad y, por extensión, de la originalidad.

Aplicando el concepto de originalidad a la producción artística, en el arte no se puede hablar de progreso como en la ciencia, sino de enriquecimiento, descubrimiento, movimiento o recursividad.

Es necesario conocer gran cantidad de cosas acerca del ámbito en el que uno espera ser creativo. Toda obra de arte lleva implícito un procesamiento de lo conocido, puesto que es resultado de todo un proceso reflexivo que no puede salir de la nada. El conocimiento se encuentra en el sentido de la constitución formal y contensiva, así como en el logro estético de la obra.

El artista, cuando da forma a su ideación, tiene que recurrir a cierto código, que, en definitiva, definirá los rasgos estilísticos de una obra de arte. La conformación de la obra reside en una configuración múltiple que involucra varios aspectos: el contenido, la transmisión de emociones, la estructura de la obra, el material o medio empleado y su transformación. Además, debe insistirse en que la obra de arte es presencia de su significado mismo.

El método habitual de proceder en la creación artística es el de anteponer un ideal que subordina todo el proceso y su resultado. Podemos decir básicamente que un proyecto artístico parte de una *necesidad de acción* dirigida con una motivación que requiere unos conocimientos, destrezas y/o experiencias previas, y que se deben relacionar convenientemente con la situación específica que los engloba. Este hecho implica la existencia de unas capacidades de asociación y de procesamiento notables, además de requerir unas recurrentes tomas de decisiones o elecciones para llegar a un determinado resultado u objetivo. La materialización que es fruto de dicha acción precisa de procesos, retroalimentaciones y evaluaciones continuadas con respecto a los objetivos o fines planteados al comienzo y respecto al proceso metodológico empleado.

Por ello, la acción de proyectar, además de erigirse en principio organizativo, constituye, sobre todo, un posicionamiento de índole creativa.

La actitud del artista con respecto al proceso creativo desvelará su propia concepción de la creatividad (que podrá decantarse más o menos hacia la creatividad condicional o hacia la categórica). Este hecho alcanzará a todas sus manifestaciones creativas. El artista puede ser más sensible a unas cuestiones que a otras: unas veces decantándose por la comunicación del concepto, otras por la construcción del objeto, y otras centrándose en revalorizar el proceso y no el resultado de la conformación.

El hecho de que el artista ejecute o no ejecute personalmente su obra no implica una pérdida del valor artístico de la misma. Representa el surgimiento de un nuevo campo de posibilidades que amplían los límites y efectos de su actividad, tanto a nivel técnico como a nivel conceptual. El recurso a especialistas con los que poder compartir el desarrollo de la obra ofrece experiencias enriquecedoras. Delegar en técnicos determinados trabajos o solicitarles asesoramiento, le obliga a estructurar el contenido y la definición de la idea, si se da el caso, para que pueda ser comunicada posterior y explícitamente a terceros.

Conclusiones al Capítulo III

El concepto de creatividad en el que se basa el hecho artístico, tal y como es propuesto por el Prof. R. de la Calle

La noción de la creatividad que orienta al Hecho Artístico (HA) parte de la concepción básica de la misma como innovación valiosa. Ésta es la base fundamental de su teoría del HA: el objeto artístico (la innovación) se desarrolla dentro de una organización cultural (de carácter esencialmente histórico) que la valora, la acepta y con la que mejora (valiosa).

La definición del HA engloba un conjunto de procesos interconectados que se desarrollan en una determinada concatenación procesual que presenta unos especiales resultados. El sujeto creativo realiza una actividad, siguiendo pautas y estrategias sobre ciertos elementos, en base a una determinada intencionalidad dentro de unas situaciones y contexto dados.

En el ámbito artístico, este proceso múltiple se traduce en la interacción entre las condiciones intrínsecas y extrínsecas en sus múltiples variaciones: las condiciones intrínsecas –capacidades, aptitudes, motivaciones, poética del artista-, que se refieren

más la persona; y el proceso y las condiciones extrínsecas -condiciones ambientales y situacionales propias y del contexto social, influencias socio culturales-, que englobarían el medio y el producto.

Los subprocesos que se definen en el interior del HA son condicionantes de la producción de la obra. El artista puede tenerlos en cuenta, además de en lo que respecta a la acción, para posicionarse frente a ellos y/o no entrar en contradicciones dentro de su proyecto. El artista crea una obra bajo unos condicionantes externos al sistema artístico (suprasistema-situación) y de acuerdo con unos condicionantes internos propios de este sistema (los subprocesos prescriptivos: crítico, valorativo, regulativo, distribuidor y difusor).

También hay que incidir en la importancia de esos subprocesos en la medida en que afectarán a la recepción del objeto artístico, que en función de la efectividad y la eficiencia que alcancen contribuirán a lo que de valioso pueda presentarse a la sociedad.

Utilidad para el artista del Modelo de Diseño Concurrente del prof. B. Hernandis

En determinadas disciplinas, como son los casos de las instalaciones artísticas y de las esculturas urbanas, es necesario que se recurra al sector industrial para fabricar determinados objetos o partes de la futura pieza (porque se trata de elementos de gran tamaño, que están fabricados con tecnologías específicas...). También se necesita integrar, en otro tipo de ocasiones cada vez más comunes en la actualidad, distintas instalaciones o nuevas tecnologías (bien para que el objeto artístico sea interactivo o para que responda ante determinados estímulos...).

En todos los casos mencionados más arriba, el artista se encuentra ante una disyuntiva: o bien puede interactuar con la empresa que va a fabricar dichos elementos haciendo uso de sus conocimientos para elaborar la documentación que sirva de base para esta operación, o bien puede recurrir a un proceso de externalización y confiársela a un diseñador y/o técnico.

Tanto si se opta por una u otra vía, puede ser de extraordinaria utilidad que se utilice esta metodología: modelo de diseño concurrente (MDC). Es evidente que, si de lo que se trata es de fabricar un nuevo objeto, proceder de una forma ordenada y coincidente con la que emplearía un diseñador industrial puede hacer más eficiente esta acción constructiva.

Se conseguiría con ello (al recurrir al uso del MDC) que la empresa recibiera del artista un documento lo suficientemente definido (proyecto), después de haberse

verificado la adaptación de la propuesta a los objetivos formales, funcionales y ergonómicos.

La realización correcta de un proyecto de diseño industrial implica evitar, en un futuro, determinadas penalidades (sobrecostes, retrasos, utilización poco eficiente de materiales, riesgos de rotura, durabilidad insuficiente...).

Es posible que el artista consiga unos efectos similares (mantener el proceso de fabricación acotado convenientemente dentro de una horquilla de riesgo razonable) mediante el recurso al método de prueba-error, a su intuición o al estudio de otros factores técnicos que, en principio, le son ajenos. Sin embargo, es indudable que esto no sería habitual ni, mucho menos, generalizable. Cabe la posibilidad de que las piezas que se fabriquen industrialmente sin haber recurrido previamente al empleo de metodologías técnicas contrastadas o al asesoramiento de expertos, adolezcan de determinados defectos. Por ello, se entiende que recurrir al MDC aporta valor al proceso de fabricación, sin representar riesgos en cuanto a la pérdida de potencialidad como objeto artístico de la futura pieza. Esto es así porque el procedimiento es lo suficientemente ordenado y presenta distintos estadios de acercamiento sucesivo a la solución. En él, además, se puede monitorizar la adecuación a los objetivos y corregir la dirección en caso de que se demuestre conveniente y/o necesario.

El hecho de que una parte no estuviera correctamente definida o presentase una contradicción con los métodos de fabricación u otras cuestiones (fallo de estabilidad o resistencia, por ejemplo) está totalmente fuera de lugar en un proceso guiado por el MDC. En cambio, son conocidos por todos varios proyectos en las que ha ocurrido lo contrario. La mera posibilidad de haberlos evitado justifica, por sí sola, la adecuación del empleo de esta metodología.

Encaje del MDC en relación con un determinado subproceso del Hecho Artístico

El Modelo de Diseño Concurrente se puede encajar en relación con el *subproceso poético-productivo* del Hecho Artístico (HA), recogiendo los datos que devienen de él para comenzar con las tareas iniciales del modelado propio del MDC.

En su ejecución, a través de las cuatro etapas de análisis previstas y las tres fases de representación que se contemplan para cada una de ellas, va generándose información con la que se puede interactuar, a modo de *feed-back* con el subproceso poético-productivo, estableciendo una dinámica superpuesta que puede enriquecer el modo de funcionamiento de ambos procesos.

El MDC no se imbrica en el resto de subprocesos del HA porque, aunque estos influyen en el subproceso poético-productivo, el MDC es básicamente operativo y por ello debe estar vinculado al subproceso operativo de primer nivel, que es aquel en el que se desarrolla el producto u objeto artístico.

Características de los datos

Todos los datos de entrada de los que pueda desprenderse información útil en las áreas formal, funcional y ergonómica deben ser tenidos en cuenta, ya que esta metodología, como cualquier otra que esté destinada a la fabricación de objetos, se basa en garantizar que se cumplen los objetivos que se fijen en dichos tres campos.

Evidentemente, para que los datos puedan ser tenidos en cuenta deben ser objetivables. Quedan fuera del proceso de diseño aquellos inputs inconscientes o de naturaleza abstracta que hayan podido influir en la configuración del objeto artístico.

Insistimos en que el MDC es una metodología de diseño industrial (planificar la fabricación de un objeto) y no de fabricación en sí mismo. Las características de los datos de salida del MDC pueden ser considerados como correcciones a los datos para reiniciar el proceso de ideación, dado el caso, o como los datos que configuran un “proyecto para llevar a fabricar”. Hay que destacar que ese proyecto se ha realizado analizando previamente de forma informatizada el comportamiento de la futura pieza, modelizándola y evaluando su “performance”. Por ello, aunque no se haya construido un prototipo que pudiera ensayarse con acciones reales (método de prueba-error), está garantizando que se comportará adecuadamente en referencia a las especificaciones de partida.

En caso de que el objeto ya fabricado sea en sí la obra de arte, el *output* de la industria de fabricación puede pasar al subproceso de difusión-distribución directamente, sin mayor mediación del artista (producto finalista). En cambio, en otras ocasiones, éste regresa al subproceso poético-productivo para seguir conformando la pieza (producto intermedio).

El núcleo básico es el subproceso poético-productivo, pero los otros subprocesos son importantísimos

Hemos comprobado cómo la dinámica creativa en cada subproceso tiene su propia naturaleza. En el *subproceso poético-productivo* se apunta al objeto artístico; en el *subproceso estético-receptivo*, los elementos centrales son la comunicación y el objeto estético; en el *subproceso evaluativo-prescriptivo* todo es regulado por la censura, la

crítica especializada y la poética; y en la dinámica del *subproceso difusor-distribuidor* se ve condicionada por distintos aspectos (tecnológicos, económicos...) asociados a exigencias del proyecto expositivo.

El HA es un modelo de naturaleza sistémica en el que los mismos condicionantes de los subprocesos que influyen en la construcción de la obra interfieren, a su vez, en el modo de recepción de la misma. Por lo tanto, influyen directamente en el subproceso poético-receptivo. El hecho de ser percibida y la necesidad del artista por hacer comprender su obra son dos condicionantes claros de la creatividad en relación al objeto artístico.

La intencionalidad del artista puede centrarse solo en el subproceso poético-productivo, o puede proyectarse en otros ámbitos, teniendo en cuenta a la crítica o los condicionantes de difusión (abarcados en los subprocesos prescriptivos (crítico, valorativo, regulativo, distribuidor y difusor). También puede ampliarse llegando a tener en consideración la recepción del objeto por parte del público, implicando esta cuestión en la gestación de su obra. El artista contemporáneo está interesado en la comunicación de su obra, trata de establecer esa relación cultural entre su obra y la sociedad (así puede plantear la posibilidad al receptor de fruir, contemplar, participar interactuar e, incluso, concretar la obra).

La relativa intencionalidad del artista con respecto a lo que va más allá de la producción de la obra, presentará unos límites en muchas manifestaciones artísticas contemporáneas. Una obra puede tener desde el inicio la necesidad de ser recibida de una manera concreta, o ser de respuesta abierta y libre, otras pueden necesitar de la co-implicación práctica del receptor o una contemplación determinada, etc. Atender a lo que sucede en el subproceso estético-receptivo, entendiendo como eje del hecho artístico la interacción construcción-comunicación (como un todo indisoluble), también se plantea, hoy en día, como “elemento clave” en la gestación del objeto.

Integrar el MDC a modo de hibridación en el HA

Es posible establecer una interrelación entre el MDC y el HA, si nos centramos en el más operativo de todos los subprocesos que se desarrollan en éste: el *poético-productivo*. Sin duda, las acciones de carácter fáctico y *banúsico* imprimen unas determinadas condiciones que son, por lo general, valoradas por el espectador y la crítica. Es cierto que, como se fabrica industrialmente, puede llegar a perderse la expresión de esta manufactura en la obra, pero se pueden conseguir, por el contrario, mayores éxitos comunicativos si el producto es sofisticado (sensores...) o mayor éxito en la difusión por el efecto sorpresa (como la cuchara gigante “*Spoonbridge and*

Cherry” de Oldenburg, o los “*Tulipanes*” (1995-2004) -realizados con una técnica específica industrialmente en acero inoxidable alto en cromo con laca de color translúcida- de Jeff Koons que están “tan bien” hechos)... Por ello, entendemos que se compensan los riesgos de pérdida de determinados valores tangibles con el incremento de posibilidades tanto materiales como conceptuales que pueden darse al servicio del arte contemporáneo.

Por supuesto, el tipo de obra debe admitir esto último. Si es puramente conceptual no sirve fabricar industrialmente ni optimizar el modo de planificar esta acción, puesto que, generalmente, no hay objetos. Tampoco se aporta valor si se trata de una *performance*, o si se busca actuar automáticamente. Es inviable, igualmente, si no se sabe hasta el final cómo va a quedar la obra en sí (*thinking by doing*). En definitiva, no se puede pensar en planificar un proceso de fabricación de modo industrial (o de cualquier otro tipo) si la obra artística no es objetual, o si no existe información hasta la fase de finalización de la misma o no puede estructurarse ésta.

Además de que el objeto admita ser fabricado industrialmente (no todas las piezas pueden llegar a serlo), es el artista el que decide esta cuestión en todo caso (externalizar a la industria la producción de su obra o de parte de ella). En otras ocasiones, como hemos visto en los ejemplos de este capítulo, se trata de una condición necesaria para obtener el resultado deseado, puesto que es inviable que él mismo fabrique la pieza con los medios propios de su taller.

No se corre el riesgo de perder las cualidades artísticas previstas para la obra en cuestión ya que aquí tiene una función primordial la acción de proyectación, que imprescindiblemente debe ser ejecutada con la suficiente precisión y control. De ser empleada la metodología del MDC en el diseño de una pieza u objeto artístico, esto queda garantizado por dos razones: porque los datos de entrada son proporcionados exhaustivamente por el artista y porque los procesos de modelizado y de análisis son supervisados por él mismo y realizados de forma ordenada y diligente por parte del diseñador, dado el caso.

Es decir, consideramos que están acotados los riesgos relacionados con una merma de la naturaleza artística de la creación que se propone. De hecho, hemos realizado este estudio como una propuesta de ampliación de las posibilidades de las que dispone el sujeto creativo (artista) en su praxis artística al recurrir a la colaboración de un profesional del diseño industrial.

Concluimos que el artista para evitar riesgos notables e ineficiencias cuando va a construir algo grande, caro, complejo, que integra muchas tecnologías, que entraña riesgos para la seguridad de las personas, que debe durar... puede recurrir como

alternativa útil al MDC, para esa parte del trabajo en la que estamos preparando la fabricación.

Siempre, teniendo claro que no se puede tratar la producción artística como un proceso de Diseño Industrial, puesto que se presenta como un fenómeno más complejo y de funciones más amplias (mensaje, libertad, no sometimiento a la utilidad...). De lo que se trata es de extraer una información clara del proceso de creación artística para que sistemáticamente y, generalmente, por parte de terceros pueda diseñarse el objeto y trasladarse la orden de ejecución al sector industrial.

Comoquiera que una obra de arte no tiene (solo) componentes formal, funcional y ergonómico, y que, además, no puede crearse de forma sistematizada y bajo un método generalizable para todos los artistas, solo puede considerarse viable recurrir al proceso de Diseño Industrial (MDC) como una acción procesual accesoria al núcleo del proceso de creación artística, que es el subproceso poético-productivo del HA.

Referencias

- ACHA, J. (2002). *Introducción a la creatividad artística*. (1ªed.1992), México, ed. Trillas.
- ADORNO, Th. (1970). *Educación para la mayoría de edad*. G. Kadelbac, Francfort.
- ADORNO, Th.W. (1980). *Teoría estética*. Ediciones Taurus, Madrid.
- AGUAYO, F. y SOLTERO V. (2002). *Metodología del diseño industrial: un enfoque desde la ingeniería concurrente*. Editorial Ra-Ma. Madrid
- AGUILERA C. et al. (1974). *El arte en la sociedad contemporánea*. Ed. Fernando Torres, Valencia.
- AICHER, O. (1994). *El mundo como proyecto*. Ed. G. Gili. Barcelona.
- ALEXANDER, Ch. (1977) *El lenguaje de patrones*. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Nuevo León.
- ALEXANDER, Ch. (1996). *Ensayo sobre la Síntesis de la Forma Biblioteca de Diseño y Artes Visuales, vol. 5*. Ediciones Infinito, Buenos Aires.
- ALBERRO, A. y STIMSON, B. (1999). *Conceptual art: a critical anthology* Massachussets. Massachussets Institute of Technology (*Pensamientos sobre arte conceptual de Sol LeWitt*. Traducidos por Del Villar, P.).
- ALVAREZ, V. A. (1974). "Psicología del arte". *Estudios de psicología de la cultura*. Psicología del arte, 29. Biblioteca Nueva. Madrid.
- AMABILE, T. (1988). "The conditions of creativity", en Stemberg, R. *The nature of creativity*, Cambridge University Press.
- ANDRE, C. (1970). "An interview with Carl Andre", *Artforum*, nº8.
- ARBOLEDA, J.C. (2005). *Estrategias para la comprensión significativa. Didácticas Cognoscitivas y Socioafectivas*. Colección Didáctica. Coop. Editorial. Magisterio. Bogotá, D.C. Colombia.
- ARGAN, G.C. (1975). *El Arte Moderno: 1770-1870*. Tomo II. Fernando Torres Editor. Valencia
- ARGAN, G.C. (1975). *El Arte Moderno 1870-1970*. Tomo III. Fernando Torres Editor, Valencia
- ARGAN, G.C. (1998). *El arte moderno. Del iluminismo a los movimientos contemporáneos*. Ediciones Akal, S.A., Madrid.
- ARNHEIM, R. (1999). *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*. Ed. Alianza, Madrid. Y también edición de (1984) *Arte y percepción visual*. Ed. Alianza, Madrid.
- AZNAR, G. (1974). *La creatividad en la empresa*. Oikos, Tau. Barcelona.
- BACHELARD, G. (1985). *El aire y los sueños. Ensayo sobre la imaginación del movimiento*. Fondo de Cultura Económica, México.
- BANDURA, A. (1970). *Social Learning Theory*. Prentice-Hall Inc. Englewood Cliffs, New Jersey (reeditado en 1976 y 1977. Traducción castellana: *Teoría del Aprendizaje Social*. Espasa Calpe, Madrid).

- BARRON, F. (1968). *Creative person and creative process*. Holt, Reinehart & Winston, London. (Trad. al castellano: *Personalidad creadora y proceso creativo*, Ediciones Marova, Madrid, 1976)
- BARRON, F. (1976). *Personalidad creadora y proceso creativo*. Ed. Marova, Madrid.
- BATTCKOCK, G. (1977). *La idea como arte. Documentos sobre arte conceptual*. Ed. G. Gili, Barcelona.
- BERENGUER, X. (2002). *Arte y tecnología: una frontera que se desmorona*. FUOC. (Original: *Art i tecnologia: una frontera que s'ensorra*).
- BERMÚDEZ, C. (2000). *Lo que enseña el arte, la percepción estética en Arnheim*. Col.lecció Oberta, UV.
- BERTALANFFY, L. von (1976). *Teoría General de los Sistemas*. México, Fondo de Cultura Económica. También: Bertalanffy, L., Ashby, R., Weinberg G. (1987) *Tendencia en la teoría general de sistemas*. Alianza, Madrid.
- BINNING, G. (1996). *Desde la nada. Sobre la creatividad de la naturaleza y del ser humano*. Galaxia Gutemberg.
- BLANCO, P. (1998). *"Hacer arte, interpretar el arte"*. Tesis, Eunsa. Ediciones Universidad de Navarra.
- BODEN, A, M. (1994). *La mente creativa. Mitos y mecanismos*. GEDISA Editorial, Barcelona.
- BONSIEPE, G. (1975). *Diseño Industrial, Artefacto y proyecto*. Alberto Corazón, Madrid.
- BONSIEPE, G. (1993). *Las siete columnas del diseño*. Ed. Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco. México.
- BOZAL, V. (1999). *Historias de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas*. 2 Vols. Ed. Visor, Madrid.
- BRETON, A. y ELUARD, P. (2003). *Diccionario Abreviado del Surrealismo* (2003). Siruela, Madrid.
- BROADBENT G. y WARD, A. (1971). *Metodología del diseño Arquitectónico*. Ed. G. Gili, Barcelona.
- BROWN, R.T. (1989). "Creativity: What are we to Measure?". En: Glover, J.A.; Ronning, R.R and C.R. Reynolds (Eds.). *Handbook of creativity*. Plenum. N.Y.
- BRUNER, J. (1996). *Realidad mental y mundos posibles: los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*. Ed. Gedisa, Barcelona.
- BRUNER, J. (2006). *Actos de significado. Más allá de la revolución cognitiva*. Alianza, Madrid.
- BÜRGER, P. (1978, 1ª-1974). *Teoría de la Vanguardia*. Edición Península. Barcelona.
- BUSTAMANTE, J. (1993). "La metáfora computacional: el mito de la replicación aditicia del hombre y el orden social". *Cuadernos de trabajo social, nº6* (p. 33-59). Ed. Universidad Complutense, Madrid.
- CARRITT, E.F. (1974). *Introducción a la Estética*. F.C.E., México.
- CHRISTOPHER, A. (1976). *Ensayo sobre la síntesis de la forma*. Ediciones Infinito, Buenos Aires.

- CHRISTIAANS, H. (1992). *Creativity in design PhD*. Thesis, Delft University of Technology, Delft, The Netherlands.
- COHEN, L.E. y FELSON, M. (1979). "Social Change and Crime Rate Trends: A Routine Activity Approach". *American Sociological Review*, vol. 44.
- COLLINGWOOD, R. C. (1978). *Los principios del arte*. ECE, México.
- COLQUHOUN, A. (1978). *Arquitectura moderna y cambio histórico: ensayos 1962-1976*. Ed. G. Gili, Barcelona.
- COMBALÍA, V. (1975). *La poética de lo neutro*. Ed. Anagrama, Barcelona.
- CONTERO, M.; COMPANY, P.; VILA, C.; ALEIXOS, N. (2002) "Product Data Quality and Collaborative Engineering". *IEEE Computer Graphics and Applications*, vol. 22, nº 3.
- COSTA, Jr. y McCRAE, R.R. (1992). "NEO Personality Inventory manual and NEO Five-Factor Inventory (NEO-FFI) manual". FL: *Psychological Assessment Resources*, Odessa. USA.
- CROCE, B. (1969). *Estética como ciencia de la expresión y la Lingüística en general*. Ed. Nueva Visión, Buenos Aires.
- CSÍKSZENTMIHÁLYI, M. (1997). *Aprender a fluir*. Ed. Kairós, Barcelona.
- CSÍKSZENTMIHÁLYI, M. (1988). "Society, culture and person: a systems view of creativity", en R. J. Sternberg (ed.) *The nature of creativity: contemporary psychological perspectives*. Cambridge University Press, N.Y.
- CSÍKSZENTMIHÁLYI, M. (1998). *Creatividad. El fluir de la psicología del descubrimiento y la invención*. Ed. Paidós, Barcelona.
- CSÍKSZENTMIHÁLYI, M. (1999). "Implications of a systems perspective for the study of creativity", en R. J. Sternberg, (ed.) *Handbook of creativity*. Cambridge, University Press, N.Y.
- CUESTA, L. (1999). *Procesos intelectuales y metodológicos de creatividad en el proyecto artístico*. Tesis. SP-Universidad del País Vasco. Bilbao.
- DANTO, A. (1978). *The Art world* en Margolis, J. (ed. 1987), *Philosophy Looks at the Arts*, Temple University Press.
- DAVIS G.A. y SCOTT, J.A. (1980). *Estrategias para la creatividad*. Ed. Paidós, Buenos Aires.
- De BONO, E. (1987). *Aprender a pensar*. Plaza & Janes Editores, S.A., Barcelona.
- De BONO E. (1994). *El pensamiento creativo: el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Paidós Ibérica, Barcelona.
- De BONO, E. (2002). *El pensamiento lateral. Manual de Creatividad*. Ed. Paidós, Barcelona.
- De GRACIA, M.I. y CASTELLÓ, A. (2003). "Metáforas y modelos en psicología cognitiva". *Anuario de Psicología*, 34-1. Universidad de Barcelona.
- De la CALLE, R. (1981). *En torno al hecho artístico*. Fernando Torres editor. Valencia.
- De la CALLE, R. (1983). *Estética & Crítica y otros ensayos*. Edivart, Valencia.
- De la CALLE, R. (1985). *Lineamientos de estética*. Nau llibres, Valencia.

- De la CALLE, R. (1986). *Repertorio bibliográfico de investigación estética*. Edivart/Federico Domenech. Valencia.
- De la CALLE, R. (1997). *Escrits estètics des del diván*. Institució Alfons el magnànim. València.
- De la CALLE, R. (2003). *Senderos entre el arte y lo sagrado*. Institució Alfons el Magnànim, Valencia.
- De la CALLE, R. (2005). *Escenografies per a la crítica d'art contemporània*. Institució Alfons el Magnànim, Valencia.
- De la CALLE, R. (2006). *Gusto, Belleza y Arte. Doce ensayos de la historia de la estética y teoría de las artes*. Ediciones Universidad de Salamanca. Salamanca.
- De la CALLE, R. (2012). *A propósito de la crítica de arte. Teoría y práctica. Cultura y política*. Universitat de València / Institut de Creativitat. Valencia.
- De la TORRE, S. (1982). "Vías integradoras de acercamiento a la creatividad", *Innovación creadora*, nº12. ICE, UPV, Valencia.
- De la TORRE, S. (1989). *Aproximación bibliográfica a la creatividad*. Promociones y publicaciones. Barcelona.
- De la TORRE, S. (1991). *Evaluación de la creatividad*. TAEC (test de Abreacción para Evaluar la Creatividad), un instrumento de apoyo a la Reforma. Ed. Escuela Española, Madrid.
- De la TORRE, S. (1995). *Creatividad aplicada. Recursos para una formación creativa*. Escuela Española, Madrid.
- De la TORRE, S. (1997). *Creatividad y formación*. Ed. Trillas, México D.F.
- De la TORRE, S. (2000). "Estrategias creativas de educación emocional". *Revista Española de pedagogía*, nº117.
- De la TORRE, S. (2000). *Estrategias didácticas innovadoras: recursos para la formación y el cambio*. Octaedro, Barcelona.
- De la TORRE, S. (2003). *Dialogando con la creatividad: de la identificación a la creatividad paradójica*. Octaedro, Barcelona.
- De la TORRE, S. (2006). "Diálogo Analógico Creativo (DAC). Una estrategia de evaluación creativa". En TORRE, S. y VIOLANT, V. (Dir.) *Comprender y evaluar la creatividad*. Vol. 2. Archidona. Ed. Aljibe, Málaga.
- De MIGUEL, E. (1993). *Introducción a la Gestión (Management)*, tomo I, SP-UPV. Universitat Politècnica de València.
- De VENTÓS, X. (1968). *Teoría de la sensibilidad*. Ediciones Península, Barcelona.
- Del VILLAR, P. (2003). *Análisis de la creatividad en el proceso escultórico. Una propuesta teórico metodológica*. Tesis, Dr. Román de la Calle. UPV. Valencia
- DELEUZE, G. & GUATTARI, f. (1997). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Edita Pretextos, Valencia.
- DENNETT, D. (1992). *La libertad de acción. Un análisis de las exigencias del libre albedrío*. Gedisa, Barcelona.

- DEWEY, J. (1949). *El arte como experiencia*. Fondo de cultura económica, México DF.
- DEWEY, J. (1989). *Cómo pensamos: nueva exposición de la relación entre pensamiento y proceso educativo*. Paidós, Barcelona.
- DICKIE, G. (1974). *Art and the Aesthetic*. Cornell University Press, London.
- DICKIE, G. (2005). *El Círculo del Arte*. Una teoría del Arte. Ed. Paidós, Barcelona.
- DONDIS, D. A. (1998). *La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual*. Ed. G. Gili, Barcelona.
- DORFLES, G. (1972). *Símbolo, comunicación y consumo*. Ed. Lumen, Barcelona.
- DUFRENNE, M. (1982). *Fenomenología de la experiencia estética. El objeto estético*. Vol. I. Fernando Torres Editor, Valencia, (Trad.: R. De La Calle; ed. original: *Phénoménologie de l'Expérience esthétique Vol. I. L'Objet esthétique*, (1953) Presses Universitaires de France, París).
- DUFRENNE, M. (1983). *Fenomenología de la experiencia estética. La percepción estética*. Vol. II. Fernando Torres Editor, Valencia. (Trad.: C.SENABRE, A.ROVIRA; ed. original: *Phénoménologie de l'Expérience esthétique Vol. II. La Perception esthétique*, (1953) Presses Universitaires de France, París).
- DUFRENNE, M. (1993). *Art, llenguatge i formalisms*. Col. Estética & Crítica. Patronato Martínez Guericabeitia. SP-UV, Valencia.
- ECO, U. (1970). *La definición del Arte*. Ediciones Martínez Roca S.A., Barcelona
- ESTEVE, A. (2001). *Creación y proyecto: el método en diseño y otras artes*. Institució Alfons el Magnànim, Valencia.
- FERNÁNDEZ, F. R. y PERALTA L. M. (1998). "Estudio de tres modelos de creatividad. Criterios para la identificación de la producción creativa". *Faisca: Revista de altas capacidades*, nº6.
- FERRANDO, B. (2000). *La mirada móvil. A favor de un arte intermedia*. SP- USC. Universidad de Santiago de Compostela.
- FERRARIS, M. (1999). *La imaginación*. Ed. Antonio Machado, Madrid.
- FERRER, F. L. (1997). *Del paradigma mecanicista de la ciencia al paradigma sistémico*. Col.lecció Oberta, Universitat de València.
- FIGUEROLA-FERRETTI, L. (1985). *Italia Aperta*. Ed. Fundación Caja de Pensiones, Madrid.
- FREUD, S. (1958). *On creativity and the unconscious*. Harper & Row. N.Y.
- GABUCIO, F., DOMINGO, JM., LICHTENSTEIN, F. y otros (2005). "La creatividad, una forma de pensar". *Psicología del pensamiento*. Ed .UOC, Barcelona.
- GAGNÉ, R. (1970). *Las condiciones de aprendizaje*. Ed. Aguilar, Madrid.
- GALTON, F. (1869). *Hereditary genius: an inquiry into laws and consequences*. MacMillan Company. Londres.
- GARAIGORDOBIL, M. (1995). *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad*, Colección Biblioteca de Psicología (1º premio nacional de investigación e innovación educativas 1991) Ed. Desclée de Brouwer, Bilbao.
- GARCÍA-LEAL, J. (1967). *Breviario de Estética*, Espasa-Calpe, Madrid.

- GARCÍA-LEAL, J. (1973). *Arte y conocimiento*. Nueva Visión, Buenos Aires.
- GARDNER, H. (1995). *Mentes creativas, una anatomía de la creatividad vista a través de las vidas de Sigmund Freud, Albert Einstein, Pablo Picasso, Igor Stravinski, T.S. Eliot, Marta Graham, y Mahatma Gandhi*. Ed. Kairós, Barcelona.
- GARDNER, H. (1997). *Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad*. Paidós, Buenos Aires. (Original: *Art, mind and brain. A cognitive approach to creativity* (1982). Basic Books Inc., N.Y.).
- GARDNER, H. (1999). *Mentes extraordinarias: cuatro retratos para descubrir nuestra propia excepcionalidad*. Ed. Kairós, Barcelona.
- GERVILLA, A. (1981). *Creatividad. Práctica Escolar y Política Educativa*. UCM. Universidad Complutense de Madrid.
- GERVILLA, A. (1987). *Creatividad Inteligencia y rendimiento*. UM. Universidad de Málaga.
- GERVILLA, A. y PRADO, R. (2003). *Creatividad aplicada. Una apuesta de futuro*. Dyckinson, España.
- GETZELS y CSÍKSZENTMIHÁLYI (1976). *The creative vision. A longitudinal study of problem finding in Art*. J. Willey and Sons, N.Y.
- GIBSON, J. (1974). *La percepción del mundo visual*. Ed. Infinito, Buenos Aires.
- GIMENO, J. y PÉREZ, Á. (1993). "Teoría del procesamiento de la información". *Comprender y Transformar la Enseñanza*. Ed Morata, Madrid.
- GOLEMAN, D. (2010). *Inteligencia Emocional*. Editorial Kairós, Barcelona.
- GOMBRICH, E. (1999). *La historia del arte*, (revisada y aumentada). Ed. Diana, México.; También edición de (2001). Ed. Debate, Madrid.
- GOMBRICH, E. (1963). *Meditations on a Hobbyhorse and Other Essays on the Theory of Art*. Phaidon Press. London.
- GOMBRICH, E. (2003). *Arte e Ilusión*. Debate, Madrid.
- GÓMEZ-SENENT, E. y CHINER, M. (1988). *El proceso proyectual*. UPV. Universidad Politécnica de Valencia.
- GOÑI, A. (2003). *Desarrollo de la creatividad*. UNED, Costa Rica.
- GOODMAN, N. (1990). *Maneras de hacer mundos. Visor, La balsa de la medusa*, Madrid.
- GRUBER, E. (1984). *Darwin sobre el hombre. Un estudio psicológico de la creatividad científica*. Ed. Alianza editorial, Madrid.
- GRUBER, H.E. (1989). *Creative people at work*. Oxford University Press, N.Y.
- GUASCH, A. M^a. (2005). "De la forma a la idea. La desmaterialización de la obra de arte 1968-1975" 1º parte de *El arte último del SXX del posminimalismo a lo multicultural*. Alianza Forma, Madrid.
- GUILFORD, B. A. (1980). *La creatividad*. Ed. Narcea, Madrid (original de 1950: *Creativity, American Psychologist*).

- GUILFORD, J.P. (1976). "Creatividad: retrospectiva y prospectiva". *Innovación creadora*, nº 11. ICE UPV, Valencia.
- GUILFORD, J.P. (1976b). "Creativity: its measurement and development", en la obra colectiva *Assesing creative qrowth*. The test-Book One. Great Neck, N.Y.
- GUILFORD, J.P. (1977). *La naturaleza de la inteligencia humana*. Paidós, Buenos Aires. (Texto original 1971, N.Y.)
- GUILFORD, J.P. (1977b). *Way beyond the IQ: Guide to improving intelligence and creativity*, Creative Education Foundation, Buffalo, N.Y.
- GUILFORD, J. P. (1983). *Creatividad y educación*. Paidós, Barcelona.
- HAMILTON, GH. (1980). *Pintura y escultura en Europa: 1880-1940*. Cátedra, Madrid.
- HAUSER, A. (1982). *Teorías del Arte. Tendencias y métodos de la crítica moderna*. Editorial Labor, Barcelona.
- HEGEL, F. (1989). *Lecciones sobre la estética*. Ed. Akal, Madrid.
- HERBER, R. y EDWARD, F. (1945). *Art and Society*. Faber & Faber, Londres.
- HOSPERS, J (1966). "Art and Reality", en S. Hook (ed.) *Art and Philosophy*. University Press, N.Y.
- HERNANDIS, B. (1999), "Systemique et Design". *4 ème Congrès Europeen de Systémique*. Valencia-Ibiza, (España), pp. 849-858. Ed. SESGE (ISBN 84-7795-233-7).
- HERNANDIS, B. (2003). "*Desarrollo de una metodología sistémica para el diseño de productos industriales*". Tesis. Dr. Francisco González. Edita Universitat Politècnica de València.
- HERNANDIS, B. e IRIBARREN, E. R. (1999). *Diseño de Nuevos Productos. Una Perspectiva Sistémica*. Centro de Formación de Postgrado-CFP. S-P- UPV. Universitat Politècnica de València.
- HERNANDIS, B. (2007) *Modelo sistémico para la innovación en el diseño de productos industriales. Aplicaciones docentes*. UPV. Universitat Politècnica de València.
- HERNANDIS, B. y BONMATÍ, J. (2007). "La Teoría del Caos en la Metodología Sistémica para el Diseño de Productos Industriales", Art. Dep. Master DIG. UPV. Universitat Politècnica de València.
- HOSPERS, J., BEGUIRISTAIN, MT. Y DE LA CALLE, R. (1980). *Significado y verdad en el arte*. Fernando Torres Editor, Valencia.
- INGARDEN, R. (1966). *Experience, Work, Value*. Krakow, Polish.
- YTURRALDE, J. M. (1987). *Una propuesta de generación sistemática de estructuras compositivas*. Tesis, Drs. R. De la Calle y J. Saborit. Universitat Politècnica de València.
- JONES, C. (1982). *Métodos de diseño*. Ed. G. Gili, Barcelona.
- JUANOLA-TERRADELLAS, R. (1997). "Arte, ciencia y creatividad: un estudio de la escuela operativa italiana". *Arte, individuo y Sociedad*, nº 9. SP- UCM Universidad complutense. Madrid.
- KAGAN, M. (1974). *Vorlesungen zur Marxistisch-Leninis tischen Asthetik*. Damnitz, Munich.
- KANDINSKY, W. (1982). *De lo espiritual en el arte*. Ed. Seix Barral, Barcelona.
- KOESTLER, A. (1974). *El acto de la creación*. Ed. Losada, Buenos Aires.

- KÖHLER, W. (1925). *Gestalt psychology: an introduction to new concepts in modern psychology*. Liveright, ed. Reimpresa en 1976. Norton Edición. N.Y.
- KRAUSS, R. E. (2002). *Pasajes de la escultura moderna*. Ed. Akal, Madrid.
- KRIS, E. (1955). *Psicoanálisis del arte y del artista*. Paidós. Argentina.
- KRIS, E. y KURZ, O. (1982). *La leyenda del artista*. Ensayos Arte Cátedra, Madrid.
- KRIS, E., (1952). *Psychoanalytic explorations in Art*. International University Press, N.Y.
- KUSPIT, D. (1992). "El artista suficientemente bueno; más allá del artista de vanguardia". *Creación*, nº5. Madrid.
- LÁSZLO MOHOLY-NAGY, L. (1991). Lászlo Moholy-Nagy. Edita IVAM. Centre Julio González. Generalitat Valenciana, Valencia.
- LLOVET J. (1979). *Ideología y metodología del diseño*. Ed. G. Gili, Barcelona.
- LONG, R. (1986). *Piedras*. (Catálogo, Comisario Biggs L.), Fundación para el Apoyo de la Cultura. Ministerio de Cultura, Dirección General de Bellas Artes y Archivos, the British Council, y Palacio de Cristal. Madrid.
- LOWENFELD, V. y BRITTA L. W. (1970-1980). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Ed. Kapelusz. Buenos Aires (la ed. de 1980 está revisada y actualizada).
- LOZANO, B. M. (2005). *Wolf Vostell*. Serie Arte Hoy. Editorial Nerea, S.A.
- LOZANO, B. M. (2008). *Wolf Vostell. Dé-coll/age*, Editorial Pintan Espadas, nº10.
- MALÉVICH, K. (1999). "Del cubismo al suprematismo". En *El arte del s. XX. 1.900-1.949*. Ediciones Salvat, Barcelona.
- MANZINI, E. (1993). *La Materia de la Invención*. Materiales y proyectos, CEAC, Barcelona.
- MARCHÁN, F. S. (1986). *Del arte objetual al arte de concepto (1960-1974). Epilogo sobre la sensibilidad posmoderna. Antología de escritos y Manifiestos*. Ed. Akal, Madrid; También ver Edición de (1990) Alberto Corazón Comunicación, Madrid.
- MARGOLIS, J. (1980). *Art and Philosophy*. Harvester Wheatsheaf.
- MARÍN, R. (1975). *Técnicas de Pensamiento creativo*. ICE. SP- Universitat Politècnica de València.
- MARÍN, R. (1984). *La creatividad*. Ed. CEAC, Barcelona. R.
- MARÍN, R. (1989). "La formación de la creatividad". Lección Inaugural UNED 1989-1990, Madrid.
- MARÍN, R. (1991). "Indicadores de la creatividad". En R. Marín y De la Torre, *Manual de creatividad*. Ed. Vicens Vives, Barcelona.
- MARÍN, R. (1998). *La creatividad: diagnóstico, evaluación e investigación*, UNED. Madrid.
- MARÍN, R. y De la TORRE (1991). *Manual de creatividad*. Ed. Vicens Vives, Barcelona.
- MARINA, J. A. (1993). *Teoría de la inteligencia creadora*. Ed. Anagrama, Barcelona.
- MARINA, J. A. (1995). *Ética para Náufragos*. Ed. Anagrama. Barcelona.

- MARINA, J.A. (2007). *Arquitecturas del deseo. Una investigación sobre los placeres del espíritu*. Anagrama, Barcelona.
- MARTÍNEZ M. (1999). *La Psicología Humanista como Nuevo Paradigma Psicológico*. Trillas, México.
- MARTÍNEZ-LEGARZA., HERNÁNDIS B. (1994) "La higuera Marco C. *Representación Reticular de los Objetivos de un Sistema*". *Tercera Escuela Europea de Sistemas*. Federico Domenech S.A., Valencia.
- MASLOW, A.H. (1962). "Toward a Psychology of Being. Princeton", citado en ZALBIDEA M.A. (1990) "La presencia de Freud en la obra de Maslow". *Revista de historia de la psicología*, nº 1.
- MASLOW, A. H. (1973). *El hombre autorrealizado: hacia una psicología del ser*. Ed. Kairós, Barcelona.
- MASLOW, A. H. (1975). *Motivación y personalidad*. Ed. Sagitario, Barcelona.
- MASLOW, A. H. (1983). *La personalidad Creadora*. Ed. Kairós, Barcelona. (Texto original *Creativity and its cultivation*, (1959) Harper & Row, N.Y.).
- MATUSSEK, P. (1977). *La creatividad. Desde una perspectiva psicodinámica*. Ed. Herder, Barcelona.
- MAYOR, J. y PINILLOS, J.L. (1991). "Pensamiento e inteligencia". *Tratado de Psicología General*. Alhambra Universidad, Madrid.
- McMILLAN, M. (1931). *La educación por la imaginación*. ED. Juan Ortíz, Madrid.
- MEDNICK, S.A. y MEDNICK, M.T. (1962). "The associative basis of the creative process", *Psychological Review*, reeditado por Ann Arbor University of Michigan (1965).
- MIARALET, G. (2006). *La psicología de la educación*. Siglo XXI editores, Madrid.
- MOHOLY-NAGY, L. (1985). *La nueva visión. Principios básicos del Bauhaus*. Ed. Infinito. Buenos Aires.
- MOLES, A. (1976). *Teoría de la información, y percepción estética*. Ed. Jucar, Madrid.
- MOLES, A. (1978). *Sociodinámica de la cultura*. Ed. Paidós, Buenos Aires.
- MONDRIAN, P. (1919). "Realidad natural y realidad abstracta" en Herschel, B. (1995). *Teorías del arte contemporáneo*. Ed. Akal, Madrid.
- MONTANER, J. M. (1997) *La modernidad superada. Arquitectura, arte y pensamiento del siglo XX*. Ed. G. Gili, Barcelona.
- MORIN, E. (1988). *El Método. El método del conocimiento*. Ed. Cátedra, Madrid.
- MORIN, E. (1993). *El método. La naturaleza de la naturaleza*. Ediciones Cátedra, Madrid.
- MORIN, E. (1997). *Introducción al pensamiento complejo*. Ed. Gedisa, Barcelona.
- MORRIS, C. (1926). *The early mental traits of 300 geniuses*. CM Cox- Genius & Eminence.
- MORRIS, A. (1962). *Introduction to design*. Prentice-hall. New Yersey, N.Y.
- MUGUERZA, J. (1990) *Desde la Perplejidad*. Fondo de Cultura Económica, Madrid.

- MUKAROVSKY, J. (1977). "La personalidad del artista". *Escritos de Estética y semiótica del Arte*. Ed. G. Gili, Barcelona.
- NEWELL, A. y SIMON, H. (1972). *Human Problem Solving*. Prentice-Hall Universidad de Michigan.
- NOVAK, J. GOWIN, B. (1988). *Aprendiendo a aprender*. Ediciones Martínez Roca, Barcelona.
- OROZCO, E. A. (2009). "Las teorías asociacionistas y cognitivas del Aprendizaje: diferencias semejanzas y puntos en común". *Revista de docencia de investigación*. UCLM. Universidad Castilla la Mancha.
- OSBORN, A. (1953). *Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Problem Solving*. Charles Scribner's Sons. N.Y.
- PÄCHT, O. (1986, 1ª 1977). *Historia del arte y metodología*. Alianza Forma. Madrid.
- PARCERISAS, P. (2007). Conceptualismos poéticos, políticos y periféricos: en torno al arte conceptual en España, 1964-1980. Ediciones Akal, Madrid.
- PAREYSON, L. (1961). *L'estetica e i suoi problema*. Marzorati, Milán.
- PAREYSON, L. (2014). *Teoría de la Formatividad*. Ed. Xorki, Madrid.
- PARSONS, M. (2002). *Cómo entendemos el arte: una experiencia cognitivo-evolutiva de la experiencia estética*. Barcelona, Paidós.
- PASCALÉ, P. (2005). "¿Dónde está la creatividad? Una aproximación al modelo de sistemas de Mihaly Csíkszentmihályi". *Arte, Individuo y Sociedad*, nº 17.
- PATUÉL, P. (1992). "Antes del Arte. 1968-1969". *ARS Longa nº3*. Cuadernos de arte Editores. Universitat de València.
- PAZ, O. (1998). *El arco y la Lira*. S.A. Promociones y Ediciones, México.
- PÉREZ, E. (2001). *Concepto y Necesidad del Proyecto en la Escultura Contemporánea*. Tesis, Dr. Joan Llavería. Universitat Politècnica de València.
- PIAGET, J y GARCÍA, R. (1983). *Psychogénèse et historie des sciences*. Flammarion, París.
- PIQUER, J. (1990). *El proyecto en ingeniería y arquitectura*. CEAC, Barcelona.
- POINCARÉ, N. (1906). *El valor de la ciencia*. Ed. J. Ratés, Madrid.
- POLI, F. (1976). *Producción artística y mercado*. Ed. G. Gili, Barcelona.
- POZO, J.I. (2006). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Ediciones Morata, Madrid.
- RACIONERO, L. (2000). *El progreso decadente*, Espasa, Madrid.
- RAMÍREZ C., J. (2001). *Química del pensamiento*. Ed. Orión, México.
- RAY, M. y MYERS, R. (1986). *Creativity in business*. Doubleda, N.Y.
- REVAULT D'ALLONES, O. (1977). *Creación artística y promesas de libertad*. Ed. G. Gili, Barcelona.
- RHODES, M. (1961). "An Analisis of creativity". *Phi Delta Kappan*, nº42.
- RICARD, A. (2000). *La aventura creativa. Las raíces del diseño*. Ed. Ariel, Barcelona.

- RICARTE, J. (1998). *Creatividad y comunicación persuasiva*. UAB Universidad Autónoma de Barcelona.
- RICO, J. C. (1994). *Museos, arquitectura y arte: Espacios expositivos*. Ed. Sílex, Madrid.
- RICO, J. C. (1996). *Montaje de exposiciones: museos, arquitectura, arte*. Ed. Sílex, Madrid.
- RIEGL, A. (1929). *Naturwerk und Kunstwerk*. Augsburg, Viena.
- RIVIÈRE, À. (1991). "Orígenes históricos de la psicología cognitiva: paradigma simbólico y procesamiento de la información". *Anuario de psicología*. Facultad de Filosofía, UB. Universitat de Barcelona.
- ROCK, I. (1983). *The Logic of Perception*. London MIT Press.
- RODRIGUEZ, G. (1997). *Manual de Diseño Industrial*. Ed. G. Gili, Barcelona.
- RODRIGUEZ-DELGADO, R. (1994). *Teoría de sistemas y gestión de las organizaciones*. Ed. Instituto Andino de Sistemas.
- ROGERS, C.R. (1981). *Psicoterapia centrada en el cliente*. Paidós Ibérica, Barcelona.
- ROMO, M. (1997). *Psicología de la Creatividad*. Ed. Paidós, Barcelona.
- ROMO, M. (2005). *Psicología del pensamiento*. Ed. UOC, Paidós, Barcelona.
- RUBERT DE VENTÓS, X. (2007). *Teoría de la sensibilidad*. Ediciones Península, Barcelona
- RUNCO y ALBERT (1990). *Theories of creativity*. Sage Pub. Londres.
- RUNIN, B. (1976): "Der Schöpferische Prozess in Evolutionäre Sicht", en CURTIS, M. (1976). "Theorien der Künstlerischen Productivität". Suhrkamp, Frankfurt.
- SÁNCHEZ- VÁZQUEZ (1980). *Filosofía de la praxis*. Grijalbo, México
- SANTAYANA, G. (1999). *El sentido de la belleza. Un esbozo de teoría estética*. Tecnos, Madrid.
- SEMPERE, S. (2001) *Lo físico de lo básico*. Catálogo). Edición Centre Cultural de la Beneficència, Valencia.
- SHALLCROSS, D.J. (1998). *La Intuición*. Universidad Servicio de Publicaciones e Intercambio.
- SIMONTON, D.K (1986a). *Scientific Genius*. Cambridge University Press.
- SIMONTON, D.K. (1986b). "Biographical typicality, eminence and achievement style". *Journal of creative behavior* nº 20.
- SIMONTON, D.K. (1988a). "Presidential Style: personality, biography and performance", *Journal of Personality and Social Psychology*.
- SIMONTON, D.K. (1988b). "Creativity, leadership and chance". En R.J. Sternberg, R.J., *The nature of creativity*, p.386-426. Cambridge, University Press.
- SIMONTON, D.K. (1990). "History, Chemistry, Psychology, and Genius: An intellectual Autobiography of Historiometry". En: Runco, M.A. y Albert, R.S. (Eds.). *Theories of Creativity*. Newbury Park.

- SOU, J. (2006). "Convergencia entre la Poesía Experimental y el Arte Conceptual". Texto Poético, en *Archivo de arte Valenciano, Col. Artículos de revistas desde 1925* (ISOC). UMH, Universidad Miguel Hernández. Alicante.
- STEINER, G. y LUBART, T.I (2001). *Gramáticas de la creación*. Biblioteca de ensayo Siruela S.A., Madrid.
- STERNBERG, R. J. (1997). *Inteligencia exitosa*. Ed. Paidós. Barcelona.
- STERNBERG, R. J. (1997). *La creatividad en una cultura conformista. Un desafío de las masas*. Ed. Paidós, Barcelona.
- STERNBERG, R.J. (1982). "Who's intelligent?" *Psychology Today*, nº16; y Sternberg, R.J. y Davison, J.E. (1982). "The mind of the puzzler" en *Psychology Today*, nº16.
- STERNBERG, R. J. (1988). *The nature of creativity*. Cambridge, University Press.
- STERNBERG, R. J. (1999). *Handbook of creativity*. University Press, Cambridge.
- STERNBERG R. J. y LUBART, T.I. (1993). "Creative Giftedness: A Multivariate Investment Approach" en *Gifted Child Quarterly* nº37 (1).
- STERNBERG, R. J. y LUBART, T. I. (1999). "The concept of creativity: Prospects and paradigms". En R. J. Sternberg (Ed.) *Handbook of creativity*. Cambridge University Press; STERNBERG, R. J. (2003). *Wisdom, intelligence and creativity synthesized*. University Press, Cambridge.
- STOKOE, P. (1994). *El proceso de la creación en el arte*. Ed. Almagesto. Buenos Aires
- SURERA, J. y GUASCH, A. Mª (1987). *La trama de lo moderno*. Ed. Akal. Madrid.
- TATARKIEWICZ, W. (2010). *Historia de Seis ideas. Arte, Belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Editorial Tecnos, Madrid.
- TAYLOR, J.A. (1976). "Psychological sources of creativity". *Journal of Behavior* nº 10.
- TORRANCE, E. P. (1969). *Orientación del talento creativo*. Ed. Troquel, Buenos Aires.
- TORRANCE, E. P. (1984). *Torrance tests of creative thinking: Streamlined (revised) manual*. Bensenville, I. L., Scholastic Testing Services.
- TORRANCE, P. (1984). "Procedimientos distintos de los test para la identificación del individuo creativo". En J. Curtis y G. Demos, *Implicaciones educativas de la creatividad* (pp. 260-268). Anaya/2, Madrid.
- TORRANCE, E. P. y MYERS, R.E. (1986). *La enseñanza creativa*. Santillana, Madrid.
- ULMANN, G. (1972). *Creatividad: una visión nueva y más amplia del concepto de inteligencia en la Psicología americana*. Biblioteca de Educación y Ciencias Sociales, Serie Investigaciones y Ensayos, nº 11. Ed. Rialp, Madrid.
- URBAN, K.K. (1990). "Recent trends in creativity research and theory in Western Europe". *European Journal for High Ability*, nº 1.
- URBAN, K.K. (1995). "Different models in describing, exploring, explaining and nurturing creativity in society". *European Journal for High Ability*, nº 6.

- VV. AA. (1999) "Mercados de arte y medios de comunicación". *Hecho artístico y medios de comunicación. III seminario de la AVCA*, Manuel Muñoz, Olga Real y otros. Instituto Alfons el Magnànim. Ed. Diputació de València. Valencia.
- VIÑUALES, G. (1985). *El comentario de la obra de arte*. UNED, Madrid.
- VYGOTSKY, Lev S. (1964). *Pensamiento y Lenguaje*. Editorial. Lautaro, Buenos Aires.
- VYGOTSKY, Lev S. (1996). *La imaginación y el arte en la infancia*. Editorial Akal, Madrid.
- WALLACE, D.B y GRUBER, H E (1989). *Creative people at work*. Oxford University Press, N.Y.
- WALLAS, G. (1926). *The art of thought*. Harcourt Brace, N.Y.
- WALLACH, M.A. y KOGAN, N. (1980). *La creatividad*. Ediciones Narcea, Madrid.
- WATSON, J. B. (1913). "Psychology as the behaviorist views it". *Psychological Review*, 20.
- WEISBERG, R.W. (1987). *Creatividad, el genio y otros mitos*. Ed. Labor, Barcelona.
- WERTHEIMER, M. (1991). *El pensamiento productivo*, Paidós, Barcelona.
- YENTZEN, E. (2003). "Teoría General de la Creatividad". *Polis, nº 6 en Utopías y sueños colectivos*; cita a GORDON W.J.J. y PONCE, T. (1981). "Conscious /Subconscious interaction in creative act". En: *The Journal of Creative Behaviour* 15-1.
- ZAMBRANO M. (1992). *Los sueños y el tiempo*. Ed. Siruela, Madrid.

Referencias de video

Ai Wei Wei

www.elcultural.com/videos/video/615/ARTE/Qué_esconden_las_pipas_de_la_Tate

Claes Oldenburg: The Sixties.

www.youtube.com/watch?v=9mznIVtt-ik

<http://oldenburgvanbruggen.com/largescaleprojects/spoonbridge.htm>

Christo y Jeanne-Claude

www.youtube.com/watch?v=j61AyP80Yv8

Eduardo Chillida. La mitad invisible en RTVE:

www.rtve.es/alcarta/videos/la-mitad-invisible/mitad-invisible-peine-del-viento-eduardo-chillida/812698/

Lab (au)

[Vimeo.com 18240085](https://vimeo.com/18240085) TESSEL . Kinetic Sound Installation by David Letellier

Cristina Iglesias

Video Pozo IV 2001: <https://youtu.be/zAy3yRbZdy0>