

La actividad creativa es parte integrante de toda experiencia vivida y pensada por el hombre. Al crear objetos, instrumentos, imágenes y pensamientos, el hombre se crea a sí mismo y de esta manera deviene humano. Crear, por lo tanto, es una actividad que se confunde con su vida, porque el hombre sólo se afirma procesualmente. En los campos del arte y del diseño, dicha actividad fundadora es la tarea principal. Crear es el corazón mismo de toda experiencia artística y proyectual, porque sólo elaborando obras, objetos, espacios e imágenes el hombre deviene artista o diseñador (Weill, 1998).

Crear es para nosotros la capacidad de engendrar y dar vida a una obra, objeto, imágenes o pensamiento que antes no existía, a través de una actividad teórica y práctica de carácter proyectual, que responde siempre a una necesidad individual o colectiva. Cuando la respuesta a la necesidad (física y mental) es sistemática y se desarrolla a través de procesos claramente establecidos (conceptuales, formales, materiales, técnicos, etcétera) entonces estamos en presencia de una creación.

ETAPAS CREATIVAS

En cada época se ha concebido la actividad creativa de diferente manera, y se podría decir que la propia evolución del concepto (creatividad) ha determinado hasta épocas muy recientes, su significado más amplio. Crear es imitar a la naturaleza (Grecia), es convertir una cosa en otra (Roma), es crear de la nada y por iluminación (Edad media), es una facultad exclusiva del artista (modernidad) y es engendrar y dar vida en la época contemporánea. De acuerdo con esta última, es crear obras, objetos, imágenes y pensamientos vivos.

Alrededor del acto creativo se ha tejido una maraña de confusiones, que acaban convirtiéndolo en algo semejante a un milagro, un enigma indescifrable y un misterio inaccesible que finalmente no tiene por qué ser explicado. De la misma manera que crear se convirtió en otra época en un don o una gracia en seres de excepción, hoy día la creatividad es descrita (en el otro extremo del mismo error) como una facultad innata que está presente en todo ser humano y lo único que hace falta es desarrollarla. Hoy todos somos creativos dice la posmodernidad y hasta se afirma que nos encaminamos vertiginosamente a la sociedad de la creatividad (Monreal, 2000; Ricard, 2000; Figueroa, 2001).

El concepto de creatividad que aún es aceptado por algunos y al que nos parece

* El presente artículo forma parte de un proyecto de investigación más amplio sobre la actividad proyectual y los procesos creativos, del que aquí sólo se perfilan algunas orientaciones generales.

Inspiración creativa y creatividad sustentada

Crear, volverse humano*

FRANCISCO PÉREZ CORTÉS
DEPARTAMENTO DE TEORÍA Y ANÁLISIS
UAM-XOCHIMILCO
E-mail: oliver102@yahoo.com

Key words:
creativity
creative stages
sustained creativity

Abstract

Plenty positive conditions are given for a qualitative and quantitative renewal of sociocultural, technical, theoretical and conceptual professional practices in the field of design.

All those conditions favor the production of designed works, objects, spaces and images, more and more complex and systematic.

It is necessary that the design activity and the creative processes of the design practices renew and systematize their development. The systematization of the creative processes (concepts, composition, building, production and work) will allow a better response capacity in the designer faced to social and cultural demands. We name this approach sustained design; one that establish limits to the postmodern creationism and that sets the basis of a creativity with more conceptual, formal, technical, use and application foundations.

Palabras clave:
creatividad
etapas creativas
creatividad sustentada

Resumen

Muchas condiciones positivas están dadas para una renovación cualitativa y cuantitativa de las prácticas profesionales del diseño: socioculturales, técnicas, teóricas y conceptuales.

Todas estas condiciones favorecen la producción de obras, objetos, espacios e imágenes de diseño cada vez más complejos y sistemáticos.

Hace falta que la actividad proyectual y los procesos creativos de las prácticas del diseño, renueven y sistematicen su desarrollo. Sistematizar los procesos creativos (conceptuales, compositivos, constructivos, de producción y de trabajo) permitirá mejorar la capacidad de respuesta del diseñador ante las demandas sociales y culturales. A eso llamamos diseño sustentado, un diseño que ponga límites al creacionismo posmoderno y que establezca las bases de una creatividad con mayores fundamentos conceptuales, formales, técnicos y de uso y aplicación.

necesario sustituir por uno más preciso, es el resultado de la acumulación (depurada eso sí) de las distintas nociones que se fueron construyendo con el tiempo. Dicho concepto es inseparable de su evolución y por eso nos parece necesario conocer su desarrollo histórico. Pero es preciso aclarar dos cosas: 1) La evolución del concepto no es sólo lineal, porque en ocasiones ella avanza en algunos aspectos, pero retrocede en otros. Su evolución es también circular y recursiva. 2) Las etapas nunca son totalmente opuestas entre sí, pues se trata más bien de capas geológicas que se superponen con el tiempo dado que no están fijas, sino vivas y en movimiento. Algunos aspectos están presentes en la siguiente etapa (o en alguna anterior) y ésta a su vez, forma parte de alguna otra. Son como las planicies de que hablan Deleuze y Guattari (1980).

Hablamos de etapas de la creatividad, aun en un periodo en que los conceptos (creador, creativo, creatividad) o no aparecen o bien tienen otro significado al que nosotros proponemos, sólo por comodidad y por motivos analíticos. De la misma manera en que se habla históricamente del arte griego, romano o medieval, a pesar de que no hay artistas ni arte en el sentido actual de la palabra. Nuestro concepto de creatividad, a la que llamaremos sustentada, sólo aparece definido al final del artículo y sólo contiene algunos aspectos de esta historia.

Poco a poco la creatividad de nuestra época se volvió abstracta y sin sentido, dejó de tener límites y significados precisos. El concepto se amplió de tal modo (creacionismo), que ya sin contornos, dio pie a toda suerte de arbitrariedades y legitimó lo indefendible: el horror, el mercantilismo, la espontaneidad sin freno, un esteticismo que deslumbra, la sensiblería y la expresión intestina, abyecta. Es el arte y el diseño posmodernos del no importa qué. Esto sucedió cuando cierto tipo de arte y de diseño se mercantizaron (la llamada segunda etapa de la sociedad de consumo en los años sesenta) o se volvieron abyectos, en protesta a una sociedad inmundada, dependiendo de la posición que se adoptara ante ella. Por supuesto, no todo el arte ni todo el diseño se volvieron así (Salabert, 2003; Adés, Lejoyeux, 2002; Tisseron, 1999).

Según el análisis de Tatarkiewicz, se puede hablar de cuatro grandes etapas de la noción de creatividad (nosotros vislumbramos al menos cinco, luego veremos) a través de las cuales la noción original, se fue precisando con el tiempo hasta ampliarse de tal modo, que acabó estallando en la segunda mitad del siglo xx (1960) con la aparición de la llamada posmodernidad (Tatarkiewicz, 2002).



Foto tomada del folleto promocional de la Bibliotheca Alexandrina Libraries 2002.

Mil años de civilización occidental (Antigüedad y Edad media) no tuvieron necesidad del concepto de creatividad en su sentido actual, para explicar la elaboración social de obras, objetos, productos, espacios e imágenes. Cuando por fin se reconoció la creatividad humana, ésta fue atribuida sólo a unos cuantos artistas y artesanos (siglos xvii y xix) dejando de lado a la mayoría de los humanos. Será en el siglo xx cuando la creatividad se democratizó, alcanzó a un buen número de personas y se volvió inclusive (después de los años sesenta) una facultad inherente a toda la especie humana. Entonces el concepto (como una supernova) perdió significado, se amplió sin sentido y estalló en millones de pedazos contenidos en cada uno de los pobladores de la tierra. Por decreto, todos nos volvimos creativos.

ETAPA ANTIGUA DE LA NOCIÓN DE CREATIVIDAD

Comprende las civilizaciones griega y romana en la que no había sujetos creadores. Aquellos que elaboraban una obra (escultura, arquitectura, pintura) sólo eran concebidos como imitadores de la naturaleza pero no creaban nada. Dicha naturaleza era por sí sola perfecta y seguía sus propias normas, de modo que sólo se trataba de que el productor (no había artistas) descubriera y representara el orden secreto que regía en todas las cosas. Son bien conocidas las ideas de Platón sobre los "fabricantes" de obras que realmente no crean, sino sólo imitan y se rigen por leyes (Platón, 1981). Excepto los poetas (que no eran artistas tampoco) nadie creaba algo, porque el arte mismo era sólo una destreza para hacer cosas. Hasta convenía que la persona no creara nada, porque de esa manera traicionaba la verdad (Revault, 1997, 16-17).

Aristóteles inclusive cuestionaba la creación poética y decía que ésta era sólo el reino de lo que no es verdadero ni falso. No

hubo siquiera el concepto de creador en el mundo clásico. En Roma sí, pero la acción de crear se relacionó con la figura del padre y con la pura actividad de hacer, fundar o convertir una cosa en otra (hacer a alguien senador, por ejemplo).

En Grecia la creatividad está fuera de la esfera humana, reside en el orden mismo de la naturaleza a la que se busca imitar, pero las bases de lo que será el concepto del arte ya están puestas: la idea y su expresión, el todo y las partes, abstracto y concreto, natural y creado, lo humano y lo divino, interior y exterior; son los pares binarios en que habrá de balancearse la producción artística durante muchos siglos. Proporción, simetría, equilibrio, orden, etcétera, serán los criterios que Grecia establece para el futuro del arte.

ETAPA CRISTIANA MEDIEVAL

En el mundo medieval el concepto de creación salió a la luz, pero se asoció fundamentalmente con los actos divinos. Es la creación *ex nihilo*, la creación a partir de la nada. Entonces el concepto amplió su significado porque se asoció con el hacer, con el fabricar, pero que no tenía ninguna relación con el mundo humano: "Durante los siguientes mil años, el término se utilizó exclusivamente en teología: creador es sinónimo de Dios" (Tatarkiewicz, 2002, 290).

Como en la etapa antigua la naturaleza sigue siendo perfecta y al arte sólo corresponde imitar dicha perfección. En este mundo aun la poesía se sujeta a normas y eventualmente fabrica, pero nunca crea. La creación entra a la cultura, pero no lo hace por el arte sino por la religión. Todo ha sido creado por el poder divino, que además ordena al mundo a través de dogmas y misterios. El cuerpo humano, dirá más tarde Vitrubio con sus módulos, es la construcción ideal de la unidad de la naturaleza.

Con nuestras palabras, diríamos que el cuerpo humano en su perfección será concebido, desde entonces, como un verdadero templo de fractalidad (Condé, 2001, 45). Inclusive el mundo en sí dejaría de existir, si Dios decidiera dejar de crearlo. En esta etapa varios rasgos de la noción de creatividad se perfilan: sólo hay un ser creador, Él crea de la nada, su obra es algo semejante a una fabricación y consiste en ordenar al mundo a través de dogmas inexplicables.

ETAPA MODERNA DE LA CREACIÓN

El origen más remoto de esta etapa creativa es desde luego el Renacimiento, pero su expresión acabada sólo será posible en el siglo xix. En el Renacimiento todas las condiciones están dadas, porque ya se habla de inventar (M. Ficino), preordenar, emplear formas que no existen en la naturaleza

(Leonardo), se habla de plasmar su visión (Miguel Ángel) y de configurar un nuevo mundo, pero nadie se atreve a utilizar el concepto de creación.¹ La creatividad sólo es privilegio de los poetas (crean como lo hace Dios), pero no está contenida en los demás artistas.

En el siglo XVIII creación e imaginación ya evolucionan juntas, pero sólo el poeta es creativo (Voltaire). En todos los casos es un acto misterioso e inexplicable. Sería hasta el siglo XIX cuando el creador se vuelve sinónimo de artista y de poeta. Ya no se crea de la nada, sino que ahora se reconoce la capacidad de fabricar cosas nuevas: la novedad es la esencia de todo acto creativo (Tatarkiewicz, 2002, 286-292). Sólo que sigue siendo un atributo de artista, puesto que sólo éste crea realmente: "...La creatividad es un atributo exclusivo del artista. Los comienzos de esta teoría datan del siglo XVII, pero se adoptó bastante más tarde. Es un punto típico del siglo XX: sólo el artista es creador" (Tatarkiewicz, 2002, 288).

Un pintor ya crea, porque "artista y creador se vuelven sinónimos" dice Tatarkiewicz (2002). Es en esta etapa cuando se establecen las características más importantes, de lo que será el concepto creativo de la época contemporánea. El referente a la creación divina no desaparece por completo, pues se considera que el arte es una repetición del acto de la creación.

La experiencia creativa se vuelve humana, es el resultado de un proceso que sin embargo permanece oculto, porque sólo se realiza en seres de excepción que son los artistas. La actividad creativa se vuelve sustantivo (creatividad) pero es propiedad exclusiva de personas con capacidad de crear cosas nuevas. La capacidad y la novedad son dos nuevos personajes del drama que se acerca con el fin de la modernidad. Imitando a Dios, un artista es capaz de crear por sí solo un mundo nuevo.

ETAPA CONTEMPORÁNEA

La actividad creativa salió de los terrenos del arte y se hizo extensiva a muchos otros campos de la cultura: la ciencia, la política y la tecnología. La acción creativa se asoció con un trabajo de tipo articulario, con un

1 En su clemencia, decía Vasari, y al ver a los hombre tan débiles, Dios mandó "Un espíritu universalmente hábil" capaz de demostrarles la infinitud de lo finito... se le llamó Miguel Ángel. Una criatura así creada sólo podía dedicar su vida a la creación. Nunca, otro artista fue tan envuelto como él en un halo teológico. Dominador y seguro de sí, tuteaba a Dios y a Cristo; era escultor y pintor, arquitecto y poeta. Hersant (1997 (64):77).



Foto tomada del folleto promocional de la Bibliotheca Alexandrina Libraries 2002.

proceso psíquico y con los productos de toda actividad cultural del hombre.

No sólo los artistas serán creativos, lo serán también los científicos, los humanistas y tecnólogos, puesto que ahora se piensa que la creatividad es una especie de energía y potencia innovadora, contenida en los hombres dedicados a las actividades culturales. Varios rasgos son distintivos de la creatividad: ella es sinónimo de novedad, dicha novedad tiene grados, es medible y hay inclusive distintos tipos de novedad: espontánea deliberada, teórica, práctica (Revault, 1973).

En esta época, creativos son aquellos que poseen habilidad propositiva, energía mental, genio o talento creativo, independencia y libertad de espíritu y facultades inherentes o lo que es igual, aquellos que de un modo u otro se encuentran colocados por encima de lo terrenal. La veneración por lo creativo tenía entonces su propio lema: no importa lo creado, siempre que se produzca la creación. Para las vanguardias artísticas del siglo XX todo lo que trascienda, irrumpa y transgreda será creativo y será siempre universal e inagotable.

En la época contemporánea nos contamos la historia de manera invertida: hemos creado a Dios, pero en un sentido distinto al Dios que nos creó a nosotros. "La esencia del arte es la innovación" dirá J. Dubuffet en los años sesenta. Se puede concluir por lo tanto (dice J. Schaeffer) que el arte se transformó de una imitación de la naturaleza en la época antigua, en una representación imposible en la época moderna, y acabó siendo una creación original en la etapa contemporánea (Schaeffer, 1997, 90-97).

CRISIS DE LA CREATIVIDAD: EL CREACIONISMO

La quinta etapa de la noción de creatividad está dominada por la cultura posmoderna; son los últimos cuarenta años del siglo XX. No aparece enunciada en la obra de Tatarkiewicz porque ella misma es producida en esos años (1976) antes de tener una visión de conjunto. Es como una segunda parte de la etapa contemporánea.

La posmodernidad es como se sabe el reino de la diferencia, de lo marginal, de lo múltiple y lo diverso. Es la cultura del fragmento en la cual no hay reglas ni sistemas, no hay programas ni límites para la invención. Además, corresponde con la vinculación del arte y del diseño al crecimiento exponencial de las relaciones mercantiles (luego de la crisis de 1973), al modelo reticular del liberalismo económico y a los procesos de descomposición de las relaciones sociales y de la vida institucional (Dubet, Martuchi, 1998).

En la posmodernidad la expansión desenfrenada del concepto provocó su estallamiento. Cuando todo mundo es un ser creativo, aun sin saber ni querer serlo, entonces la creatividad no existe más. Porque desde ese momento se trata de una energía intestina que basta atreverse a expulsar, para producir necesariamente una obra de arte o un diseño. Esto es lo que sucede en los años sesenta cuando, después de las experiencias estudiantiles de la década anterior, toda la educación gira alrededor de un objetivo que consiste en fomentar, sacar y expandir la creatividad (Chiron, 1997). Llamamos creacionismo al final del periodo posmoderno,

cuando lo que se produce ya sólo persigue el horror, el mercado o el escándalo. Creacionismo, esteticismo y productivismo caminan de la mano a la satisfacción del goce.

Crear en esas circunstancias no requiere ninguna formación ni talento especial, como tampoco requiere saber cómo se construye una forma, un concepto, ni como materializar una idea, cosa que en el límite tampoco hace falta. Es suficiente expulsar un dolor, una intuición o una corazonada para generar una obra, de la que de todas formas no existen criterios para su evaluación (Michaud, 2002).

Las consecuencias de un creacionismo posmoderno no se hicieron esperar: crisis económica y de mercado en el arte y el diseño, crisis institucional (museos para el entretenimiento), crisis de representación, de evaluación, crisis de sus contenidos, crisis social (el arte ya no es crítico, ni educa, ni contribuye a la transformación), crisis cultural del modelo de rompecabezas. Crisis, en fin, del régimen de producción que exige modificar el concepto mismo del arte y diseño.²

Creacionismo, esteticismo y productivismo son algunas tendencias que se imponen por la fuerza, en este tipo de trabajo creativo: "La idea de una crisis del arte recubre muchas cosas distintas (...) crisis de la relación con el público, del estado del mercado, del contexto internacional de la producción artística, de su valor mercantil, de los artistas, las instituciones sociales (...) las creencias que hay sobre el arte (...)" (Michaud, 1997, 71-72).

Arte y diseño sin contenido ni profundidad, descerebrado, arbitrario y autorreferencial, que rompe lazos con el público y que se desconecta de la estética. Arte y diseño espontáneo y sin sentido preciso, que no transmite sino sensaciones y que ofrece una visión delirante de la realidad (sin ley, de puro goce diría el psicoanalista), ligado a la mercadotecnia o al horror de nuestro tiempo. Entre lo cómico, lo vendible y lo trágico, entre el placer y el dolor, lo instintivo y lo abyecto. Es la crisis de la segunda mitad de los años ochenta, de la llamada estética del "todo es arte y todo es cultura" (Pérez, 1998; Freeland, 2001; Virilio, 2000).

² La crisis a la que nos referimos tuvo lugar históricamente a mediados de los años ochenta y generó un debate de varios meses en revistas y crítica especializada, de la que hace un resumen el texto de Y. Michaud (1997), *La Crise de l'art*, (1997). Proceso histórico que se relaciona con el contenido de la obra contemporánea y al que le acompaña una crisis del mercado del arte y del diseño, descrita en Benha, Mou-Huet. (2001).

Aquí todo es igual y relativo, todo tiene el mismo valor (un cómic, una sinfonía), en donde además el pasado no importa y el futuro no interesa. Obras que sólo aspiran al consumo y la satisfacción inmediata y que mientras menos duren, mejor. Arte y diseño del vacío, de lo efímero, de lo provisorio y del presente autoárquico; inspirado muchas veces en presagios, visiones, fantasmas, relatos de sueños, pesadillas e insectos (Salabert, 1998, 16-18).

Obras, objetos, espacios e imágenes que se vuelven inofensivos y aburridos con el tiempo porque ya no producen emoción estética y porque no se parecen a nada, no requieren talento artístico y no tienen contenido. Pura creación para el horror o para el mercado, que se vuelve oficial y se desvincula casi de todo tipo de público. Es la estética de la sangre, los crucifijos en la orina, del excremento convertido en género artístico, de las reses descompuestas, de los "cadáveres vivientes". Arte y diseño abyecto, "que sólo busca deshacerse de algo que me horroriza, para poder ser yo mismo dice, Julia Kristeva" (Navarro, 2002).

REFUNDAMENTAR LA CREATIVIDAD

La creatividad en el régimen creacionista se agota y llega a su fin. Seducir, sorprender, impactar, desgarrar y escandalizar son propósitos que se desgastan con el tiempo. Se acaban produciendo (producir por producir cada vez más) puras diferencias, en una monotonía agotadora. Todo lo que se produce es aparentemente distinto y no se parece a nada, pero en los hechos todo es una derivación de lo mismo, es el sin sentido. El espectador o el usuario ya han visto casi todo y se aburren: sangre y más sangre, del desagrado al horror, de lo bonito a lo más bonito, una mercancía y otra.

El productivismo gira en redondo, responde a necesidades caprichosas y a satisfacciones inmediatas, pero ya no desea, es decir, ya no crea; sólo reacciona ante las demandas de una sociedad y una cultura que se desgarran interiormente. Ya no crea alternativas, sólo expresa el dolor o los intereses mercantiles de un sistema que tritura aquello que no le sirve. Es el arte y diseño de una cultura enferma de individualismo y de subjetividad (Finkelkraut, 1987).



Foto tomada del folleto promocional de la Bibliotheca Alexandrina Libraries 2002.

Frente a todo esto, es preciso urgentemente reconstruir los deseos y recuperar la capacidad creativa. Restablecer un mínimo de control sobre nuestra vida cultural y sobre las prácticas artísticas y de diseño, para adaptarlas a las necesidades que impone la formación de otro tipo de personas. Personas activas, comprometidas con su presente (con el futuro) y con capacidad de decidir lo que es mejor para sí mismas, para los demás y para el entorno natural y social en el que viven.

En los campos del arte y del diseño un nuevo concepto de creatividad se requiere, para recuperar el sentido de la producción, comunicación y consumo de las obras, objetos, espacios e imágenes socialmente elaboradas. Una creatividad que sustituya al creacionismo sin sentido.

Llamaremos a nuestra propuesta, una creatividad sustentada, creatividad sustentable y con fundamento. Fin del creacionismo abstracto y nacimiento de una creatividad con contenido, con sustento teórico, metodológico, formal, técnico y de aplicación. Creatividad que se fundamenta en procesos (conceptuales, compositivos, productivos, de trabajo y proyectuales) y que atiende las necesidades de una práctica profesional más compleja e integral. Creatividad a la altura de los avances científicos, tecnológicos y cognoscitivos de nuestro tiempo. Un arte y un diseño sustentado y complejo para una

época regida por el paradigma de la complejidad.³

³ En todo periodo contemporáneo, la relación entre el arte y el diseño ha sido materia de largas discusiones. Desde luego no hay (ni habrá) una respuesta definitiva, porque no se trata solamente de una discusión teórica. La historia de ambas actividades muestra una interacción y un diálogo permanente. Es evidente que las diferencias entre ambas existen, sobre todo en lo que se refiere al producto y a la demanda concreta a que responden, pero lo mismo sucede con sus semejanzas. Ambos son teórico-prácticas, son proyectuales, conceptualizan, formalizan y materializan por procesos. Una buena parte del llamado arte *pop*, del nuevo realismo, del hiperrealismo, del arte objeto, de la deconstrucción y del conceptualismo articulan ambas cosas, sin mayores restricciones, de manera que apostar por la separación del arte y del diseño anularía muchas propuestas y carece de significación. Nada está resuelto al respecto y en cambio la historia de ambas actividades muestra una interdependencia cada vez mayor. La defensa de la pureza en cada una de ellas contradice su propia historia y no modifica en nada –según nosotros– el que ambas debían volverse sustentables para seguir avanzando. Nuestra visión es la de un diálogo, un intercambio permanente y un desarrollo conjunto de tipo rizomático. Ver sobre esto Calvera, Anna. 2003. *Arte Diseño*.

POR UNA CREATIVIDAD SUSTENTADA

Hoy día, las ciencias de lo vivo y del cerebro tienen la palabra. Los sistemas y las redes proporcionan los modelos organizativos, y la ecología y la sustentabilidad marcan los propósitos a seguir. Un arte y un diseño nuevos, que sustituyan al mercado o al horror, requieren de un concepto de creatividad más complejo, preciso y que corresponda al desarrollo de nuestro tiempo. Arte y diseño con sustento, que se desarrolle por procesos (no a través de saltos al vacío), y que responda de manera más precisa a los problemas cada vez más complejos e integrales que le plantea nuestra época. Al nuevo concepto de creatividad sustentada le debe acompañar una transformación profunda de las prácticas profesionales, esta vez inspirada en su conexión con otras disciplinas y campos de conocimiento: interdisciplinaria, por problemas, de frontera, integral y por procesos.

Tres son, nos parece en lo inmediato, los caminos a seguir para dar vida a una creatividad sustentada: 1) Reestablecer el compromiso del artista y el diseñador con la totalidad de su profesión, sabiendo que al crear obras, objetos o imágenes con sentido, se crea a sí mismo como persona. Al crear se crea y deviene humano. En la creatividad sustentada ya no es posible privilegiar sólo un aspecto de la práctica profesional: lo tecnológico, la forma, el concepto o la funcionalidad. Es preciso retomar el conjunto y articularlo a través de los parámetros que nos ofrece nuestra época. 2) Crear obra artística o de diseño, con todos los avances científicos, tecnológicos y humanísticos de nuestro tiempo. Obra que incorpore toda la información, saber y conocimiento de que dispone nuestra época tanto en lo teórico y técnico como metodológico, formal, social y cultural en que nos encontramos. Un ejemplo de estos dos primeros soportes de la creatividad sustentada es la nueva Biblioteca de Alejandría, de la que hablaremos un poco más adelante. 3) Crear hoy día es engendrar y dar vida. Es crear arte y diseño vivo, según los paradigmas y parámetros en los que nos encontramos inmersos: biodiseño, diseño orgánico, arte biológico, arte transgénico, bioarquitectura son algunos ejemplos de obra y objetos vivos.⁴

1. Comprometerse consigo mismo y con la profesión. Teórica e históricamente el hombre es antes que un *homo sapiens*, un *homo faber*. Es antes que nada un hacedor que al crear obras, objetos, espacios e imágenes se crea a sí mismo. Ese hombre no siempre es un ser que sabe, piensa o es razonable y muchas evidencias históricas lo demuestran.

⁴ La Biblioteca de Alejandría, en Egipto (2000), es un buen ejemplo paradigmático de la arquitectura de final de siglo.



Foto tomada del folleto promocional de la Bibliotheca Alexandrina Libraries 2002.

En cambio siempre es un hacedor que en la acción de crear se vuelve humano. Crear es parte de su proceso de hominización, (el hombre es inseparable de su devenir) y es algo que acompaña su transformación íntima como persona: "Su verdadero nombre no será entonces *homo sapiens* sino *homo faber*, no es el ser que sabe sino el ser que hace, que fabrica, es ser artesano..."⁵

Ese hombre sólo se afirma procesualmente, de tal modo que para él crear es algo que se confunde con su vida. Es un hacedor que a través de hacer cosas, se acaba haciendo a sí mismo. En ese hacerse, desarrolla gradualmente su potencial de *homo sapiens*: "Los *homo* evolucionan de un modo tan regular, que, para mí, *habilis*, *erectus* y *sapiens*, sólo son fases de una misma especie" (Coppens, 1977, 159).

Cada acto y pensamiento será una proyección de su existencia, de ahí el nombre de actividad proyectual, porque en el crear le va al ser humano la totalidad de su ser, de tal manera que cuando no engendra sino imita, reproduce o reacciona de manera pasiva, acaba suspendiendo o simulando una transformación individual o colectiva que nunca se llevará a cabo. Para el hombre, hacer es una expresión de la acción de crear, aunque desde luego no todo lo que hace es creación. Esta última, ya lo hemos dicho, es una actividad teórica y práctica de carácter proyectual y se realiza de manera sistemática y por procesos. En el hacer, sin embargo (punto de partida de la actividad creativa), el hombre encuentra la primera forma de interactuar con el mundo. Creando, es decir, haciendo objetos, imágenes y pensamientos de manera sistemática, el hombre construye un mundo humano. Hacer por lo tanto al hombre le es cosutancial, sólo a través de ello crea, se vuelve creativo y funda un mundo cada vez más humano. En la acción de crear le va la vida y, por lo mismo, si deja de ser creativo y sólo repite, COMPLACE o expulsa sus penas, su construcción humana se detiene.

⁵ Históricamente las primeras expresiones del hombre actual son las del llamado *homo habilis* (500 mil años), luego *homo erectus* (100 mil años) y finalmente *homo sapiens* (35 mil años). Son etapas de evolución de una misma especie (*cro-magnon*), que sólo más tarde se volverá *homo ludens* y *homo demens*. Pero al inicio fue el hacedor de 1.80 m de estatura el que hizo su aparición, con un torso más estrecho (ya no trepa para comer), con piernas muy sólidas, que entierra a sus muertos y come todo lo que encuentra a su paso (de ahí se ha dicho que siempre será un oportunista), véase en Coppens, "El hombre", citado en Reeves, 1997.

Por eso, el artista o diseñador tiene que involucrar el todo de su existencia en la creación de lo que proyecta en el mundo. Sus objetos, imágenes o pensamientos lo condensan y sintetizan y sólo a través de ellos funda una experiencia de libertad. Lo contrario en cambio sólo le hace girar en redondo. Todo cuanto viva, piense o sienta, el artista o diseñador necesita procesarlo para convertirlo en una obra, de tal modo que no puede haber separación entre lo que requiere para sobrevivir, lo que formula como meta y lo que desea para el futuro.

Tres son las bases de lo que para nosotros es el restablecimiento del compromiso del diseñador con la totalidad de su práctica profesional: una actitud de apertura con respecto de la época en la que vive (conocer los paradigmas de pensamiento, los parámetros de su profesión, las necesidades sociales, etcétera) para ofrecer una mejor respuesta a los problemas que se plantea y a las demandas del momento. Una decisión de crear con conocimiento de causa, a través de procesos de trabajo, de producción, de modelización y conceptualización claramente establecidas. Renunciando con ello al esteticismo, productivismo y creacionismo a los que nos referimos. Un compromiso de coherencia con su propio trabajo, con la profesión, con el usuario o espectador y con la sociedad en la que produce su obra. Dos ejemplos contemporáneos de experiencias creativas de este tipo son las obras de Jean Dubuffet y Francis Bacon. En ambos no hay distancia entre su vida y su actividad creativa. La experimentación sistemática, la inspiración sustentada, la modelación de sus vidas y la objetividad de sus propuestas, muestran a dos artistas comprometidos con la totalidad de su profesión: la técnica, el concepto, la erudición, la comprensión de su época. Son un ejemplo de una experiencia artística vivida y pensada que con el tiempo se vuelven sistemáticas y entonces, como pocos, ofrecen una obra que representa, describe y permite comprender al mundo y a la condición del hombre de la época.

2. Todo trabajo creativo es histórico. El artista y diseñador de nuestro tiempo tiene que producir sus obras, haciendo uso de todos los recursos que le proporciona la época en la que vive. No puede crear en la ignorancia irresponsable, porque su actitud de apertura significa adentrarse en el saber y conocimiento de su tiempo (social, científico, técnico, ético, teórico), con el fin de elaborar una obra que responda al momento histórico en el que se vive. De nada le sirve vivir en el siglo XXI si produce objetos como la hacía un hombre de la segunda década del siglo XX. Su contemporaneidad la vive en el vacío.

Dar sustento y fundamento a sus propuestas es conectar su trabajo creativo con el conocimiento de la época: redes, sistemas, hipertextualidad, conocimiento de lo vivo y del cerebro, materia, tiempo y espacio en astrofísica, etcétera. Es, nuevamente, producir una obra compleja, para una época regida por la complejidad de las conexiones. "...Somos hijos del cosmos, traemos encima el mundo físico, el mundo biológico (...) pero con nuestras características propias. Lo cual significa que nuevos principios de organización se requieren, para hacer frente al desafío de la complejidad" (Morin, 1999, 456).

Pareciera que la tarea para el artista o el diseñador es titánica, por todo lo que tendrían que saber y asimilar antes de producir una obra, pero esto no es así. El ser creativo no está solo, muchas personas ya han avanzado y siguen avanzando por estos caminos. Sobre la incorporación de todos estos conocimientos a los campos del arte y del diseño ya hay mucho camino recorrido.⁶

Un ejemplo de todo lo anterior es la construcción de la nueva Biblioteca de Alejandría, en Egipto en el año 2000, en donde se articulan de manera viva, factores históricos, mítico-religiosos, culturales y del saber de nuestros días, técnicos, urbanos y arquitectónicos del lugar, todo ello alrededor de una idea: crear un lugar en que esté contenido todo el saber de la humanidad (centro del conocimiento universal). La obra incluye, además de la biblioteca, un planetario, un museo y oficinas administrativas. El cuerpo de la biblioteca es un gran disco redondo que simula a la vez una célula y un disco solar que corona la figura del Dios Rah. Es un gran espejo circular (un ojo y un faro del conocimiento) levantado en uno de sus extremos, hundido por el otro, hasta 12 m por debajo del nivel de la calle (para expresar la forma como el saber

⁶ Mencionemos algunos ejemplos: sobre lo fractal en el arte, *Fractalité dans l'art contemporain*, Conde, S. Sobre la ciencia del cerebro y la imagen, J.P. Changeaux, *Raison et plaisir*, O. Jacob, París, 1994 (ya hay versión en español). Sobre arte y ciencias biológicas, F. Jacob, *El ratón, la mosca y el hombre*, Crítica, Barcelona, 1998. Sobre la teoría de la complejidad en el diseño, F. Martin, *Contribuciones para la antropología del diseño*, Gedisa, Barcelona, 2002. Sobre arte y astrofísica, H. Reeves, *Malicorne*, Du Seuil, París, 1990. Sobre redes e hipertextualidad, D. de Kerckhove, *L'intelligence des reseaux*, O. Jacob, París, 2000, ya hay versión en español en Gedisa. Sobre diseño y teoría de la evolución A. Ricard, *La aventura creativa*, Ariel, Barcelona. No es pues preciso construirlo todo, porque los avances ya existen, sólo hace falta al diseñador y al artista conocerlos y estar actualizados.

brotan de las profundidades). Todo el techo es traslúcido (la ventana de Egipto al mundo) y con un sistema de nichos (claraboyas recubiertas con filtros) para evitar que la luz natural entre directamente a las salas.⁷ Tiene también un sistema de columnas de diferente altura (de 6 a 12 m) para el declive interior que hay en la sala de lectura principal, simulando algunas mezquitas del lugar. Se trata de conectores (las columnas) con el exterior, porque simulan dendritas neuronales que reciben el sol del cielo y lo descienden. El espacio interior está ordenado como un árbol cartesiano (es la zona baja y hundida de la biblioteca), en cuyas raíces están los archivos de la filosofía, hasta acceder a los más alto de la sala, en donde se ubican los archivos sobre tecnología contemporánea. Los archiveros simulan el aparato de Golgi en el que, como se sabe, se almacena la información y se generan los componentes químicos de la vida. Lo vivo lo produce también el usuario que, en la consulta de la información, recorre espacios por diferentes campos de conocimiento, sin importar la disciplina que más le interese. El acceso del usuario a las salas de consulta está dado por espacios complejos, deconstructivos, que conducen por otra parte a las oficinas administrativas. La fachada de piedra es de 6000 metros cuadrados (32 m de altura) y contiene casi 4000 caracteres de diferentes alfabetos (símbolos, notas musicales, signos matemáticos, código de barras, escritura braille); es una forma inspirada en capas geológicas descubiertas a lo largo del Nilo. Lo cual convierte a la biblioteca en el edificio escultórico más grande del mundo.

3. Crear es engendrar, dar vida; producir arte o diseño vivo. Obras e imágenes regidas por la dinámica de la vida y en las que la estructura, la composición, la forma misma, importan menos que el movimiento que los atraviesa y las fuerzan que las recorren. Entre lo orgánico, lo estructural y lo funcional que constituyen a los tres niveles de existencia de todo ser vivo, es el último el que juega el papel preponderante. Como la estructura o la membrana de la célula, que es porosa y flexible para permitir que circule la energía viva que la mantiene en relación (funcional) con el conjunto de las demás células: "En realidad, dice F. Jacob, la vida es un proceso, una organización de la materia. No existe como ente inde-

⁷ Como todo ser vivo, la estructura en la Biblioteca es flexible y modular porque está sujeta al recorrido espiral del usuario, a través de terrazas que fundan muchas espacialidades en una sala de lectura que es de las más grandes del mundo.

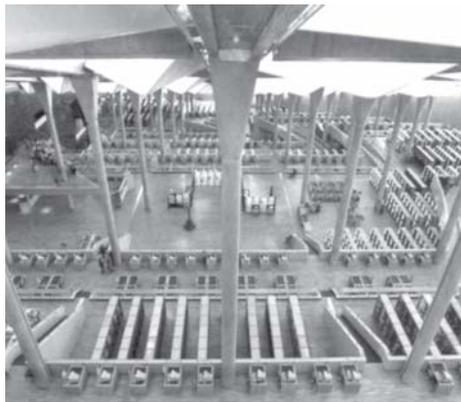


Foto tomada del folleto promocional de la Bibliotheca Alexandrina Libraries 2002.

pendiente que pudiera caracterizarlo" (Jacob, 2000, 24).

En nuestra época las ciencias de lo vivo y del cerebro son las que marcan el camino a seguir, son un referente que ni el artista ni el diseñador pueden ignorar y, por supuesto, no lo hacen. A ello se debe que en nuestros campos de trabajo se hable desde hace varios años de arte y diseño biológicos, arte genético, arte transgénico, biodiseño, bioarquitectura, arquitectura orgánica, de diseño con la naturaleza y, recientemente, diseño ecológico. Se trata de experiencias artísticas y de diseño que han dado lugar a obras, objetos, espacios e imágenes inspiradas en los modelos de lo vivo y del cerebro. Son obras de arte o diseños vivos en las que se presentan algunas características comunes: estructuras flexibles sujetas a la circulación de lo vivo (como la célula), modelos orgánicos inspirados en la naturaleza, no hay un centro único, la membrana exterior es porosa porque aunque separa la obra de su entorno no la aísla, sino regula sus relaciones.⁸

El hombre creativo actual se afirma entonces procesualmente, porque es justo a través de la articulación permanente de diferentes

⁸ Están organizadas en red, en sistemas y de manera modular (edificios, imágenes virtuales, computadoras, aparatos eléctricos, autos, etcétera). Ver sobre esto Senosian, J. *Bioarquitectura*, Noriega Editores, México, 1998. Pearson, D., *Arquitectura orgánica moderna*, ed. Blume, Barcelona, 2002. Sobre diseño biológico y transgénico ver Bureau, A. y otros, "Art Biologique: quelle esthétique?" en revista *Art Press*, núm. 276, Art Biologique, París, 2001. Ver sobre arte biológico la obra de G. Gessert y Joe Davis en Estados Unidos, M. Menezes en Portugal, Eduardo Krac en Brasil, Acroya Heater en Gran Bretaña. Es la manipulación artística de lo vivo en proyectos de simbiótica, arte electrónico, bio robótica, Fish and Chip, pintura bacteriana, biotelemática, graffiti genético, biocibernética. Sin estar de acuerdo con muchos de ellos, nos limitamos a hacer mención de un trabajo que tiene casi veinte años de historia.

procesos como se conserva, regula y reproduce la vida. Procesos de diferente tipo y función que al estar entrelazados ponen en relación diferentes sistemas entre los que emerge la vida. En el arte y el diseño algunos de los procesos más importantes son los siguientes: conceptuales, de modelización (formales), productivos, constructivos (técnicos) y de trabajo. Ser creativo hoy día es tener la capacidad y las competencias para desarrollar y articular diferentes procesos, en la solución compleja de un problema o una demanda de diseño.

La actividad proyectual de nuestro tiempo consiste en formular un problema, conceptualizarlo, modelarlo mediante formas y figuras y de materializarlo a través de procesos constructivos y de trabajo. Pero siempre por la vía de procesos sustentados teórica, técnica, formal y metodológicamente, haciendo uso de conceptos de naturaleza transdisciplinaria que respondan óptimamente a la complejidad del problema (Pérez, 1998).

Saber cómo se construye un concepto, cómo operan los sistemas, cómo construir una red, cómo opera el hipertexto, qué son los lenguajes virtuales, qué conceptos de espacio, estructura y materia conviene utilizar en una obra o un objeto, es el camino a seguir para elaborar arte o diseño de nuestro tiempo. Se trata con ello de desgarrar lo que existe, luego de reconstruirlo y finalmente de hacer emerger en él, algo nuevo. Se trata también de provocar interferencias de ondas entre los procesos anteriores, para la mejor utilización de los elementos de la obra y para darle mayor fuerza a la propuesta.

Se trata, por último, de pasar de una creatividad intuitiva, ingeniosa, pero sin fundamento, a una creatividad sustentada en el manejo de procesos entrelazados (también como interferencia de ondas) alrededor de conceptos claramente establecidos para la mejor solución de los problemas artísticos y de diseño. Crear es ahora dar vida a obras de diferente nivel de complejidad, mediante las capacidades y competencias que ofrece un saber y un conocimiento inter y transdisciplinario, que rebasan por supuesto de lejos las fronteras de las prácticas profesionales tradicionales.⁹

Ser creativo es contar con un mayor número de recursos para responder de mejor manera a las demandas que nos formula la

⁹ Los conceptos de capacidades y competencias (creativas en este caso) son extraídos de los modelos educativos más recientes para la enseñanza y el aprendizaje escolar y extraescolar. Las capacidades y competencias educativas para la construcción del conocimiento son las apuestas de nuestro tiempo.



Foto tomada del folleto promocional de la Bibliotheca Alexandrina Libraries 2002.

época en que vivimos. Es potenciar las capacidades y desarrollar las competencias creativas, que hoy las ciencias y las tecnologías nos permiten. Es llevar al cabo el compromiso de producir arte y diseño actual, adaptado a las características del presente en que nos encontramos y haciendo a un lado los misterios que la creatividad posmoderna nos impuso desde hace 40 años. Se trata de hacer pasar la sensibilidad, la inspiración, la imaginación, la neurosis y los talentos naturales por los procesos que habrán de convertirlos en verdaderas fuerzas creativas.

BIBLIOGRAFÍA

Adés, K. y M. Lejoyeux. 2002. *La fièvre des achats*, París, Du seuil.

Benha, M. 2001. *Art business*, París, Assouline.

Cabrera, A. 2003. *Arte Diseño*, Barcelona, G. Gili.

Condé, S. 2001. *La fractalité dans l'art contemporain*, París, La Diference.

Coppens, Y. 1997. "El hombre" en Reeves, H. y otros. *La más bella historia del mundo*, Santiago, A. Bello.

Chiron, E. 1997. "La créativité comme valeur pédagogique", en *La Creation*, (64).

Deleuze, G. y F. Guattari. 1980. *Mille plateaux*, París, Minuit.

Didi-Hubberman, C. 1998. *Phasmes*, París, Minuit.

Dubet, F. y D. Martuchi. 1998. *Dans quelle société vivons nous?*, París, Seuil.

Ducros, J y A. 1990. *L'évolution et l'homme*, París, Nathan.

Figuroa, C. 2001. *Creatividad, tecnología y diseño*, México, Plaza y Valdés.

Finkelkraut, A. 1978. *La derrota del pensamiento*, Barcelona, Anagrama.

Freland, C. 2003. *Pero, ¿esto es arte?*, Madrid, Catedra.

Hersant, Y. 1997. "Le marteau de Michel-Ange" en *La Creation*, (64).

Jacob, F. 1997. *Le souris, la mouche et l'homme*, París, O. Jacob.

Jacob, F. 2000. "Qu'est-ce que la vie?" en *Qu'est-ce que la vie?*, París, O. Jacob.

Labarriere, P. J. 1998. *Poétiques*, París, PUF.

Martin, F. 2002. *Contribuciones para la antropología del diseño*, Barcelona, Gedisa.

Michaud, Y. 2002. *El juicio estético*, Barcelona, Idea Books.

Michaud, Y. 1997. *La crise de l'art*, PUF, París.

Monreal, C. 2002. *¿Qué es la creatividad?*, Madrid, B. Nueva.

Morin, E. 1999. "Les défis de la complexité" en *Relier les connaissances*. París, Seuil.

Morin, E. 2001. *L'indentité humaine*, París, Seuil.

Navarro, Antonio y otros. 2002. *La nueva carne, una estética perversa del cuerpo*, Madrid, Valdemar.

Pérez, F. 1998. *Ciencias y artes para el diseño*, México, UAM-X.

Platón. 1981. *La République*, París, La Pleiade.

Revault, O. 1973. *La creation artistique ou les promesses de la liberté*, París, Klincksiek.

Ricard, A. 2000. *La aventura creativa*, Barcelona, Ariel.

Root-Bernstein, R. y M. 2002. *El secreto de la creatividad*, Barcelona, Kairos.

Salabert, P. 2003. *Pintura anémica, cuerpo succulento*, Barcelona, Alertes.

Schaeffer, J. 1997. "Originalité et expression de soi" en *La Creation*, (64).

Tatarkiewicz, W. 2000. *Historia de seis ideas*, Madrid, Alianza Editorial.

Tisseron, S. 1999. *Comment l'esprit vient aux objets*, París, Aubier.

Virilio, P. 2000. *La procedure silence*, París, Galitéé.

Weill, E. 1974. *Logique de la philosophie*, París, Vrin.