



*Asesorías y Tutorías para la Investigación Científica en la Educación Puig-Salabarría S.C.
José María Pino Suárez 400-2 esq a Lerdo de Tejada. Toluca, Estado de México. 7223898475*

RFC: ATI120618V12

Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.

<http://www.dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/>

ISSN: 2007 – 7890.

Año: IV. Número: 2. Artículo no.11 Período: Octubre, 2016 - Enero, 2017.

TÍTULO: Reflexiones en torno a la creatividad al servicio de la persona visto desde la experiencia de la carrera de Diseño.

AUTORES:

1. Máster. Mario Quiroz Salinas.
2. Dr. Marcelo Rodríguez Meza.

RESUMEN: No existe mejor teoría que la aprendida en la práctica. Con estas palabras, queremos dar a conocer la importancia de la labor académica en materia de creatividad dentro de la carrera de Diseño Gráfico de una Universidad Estatal de Chile y la trascendencia del desarrollo de la creatividad en los educandos. El diseñador gráfico es per se un ser creativo y en ello, compartimos las palabras de André Ricard en el sentido de que "las ideas creativas no suelen deducirse de lo que ya se conoce, hay que hallarlas en las inexploradas fuentes de lo inédito,..." (Ricard, 2000: 180). A través del presente artículo, iremos desarrollando los conceptos de creatividad y el pensamiento divergente y su trascendencia en la reestructuración mental y aporte que con ello, hacen los jóvenes diseñadores al desarrollo de una sociedad más inclusiva.

PALABRAS CLAVES: diseño, creatividad, universidad, educación, Chile.

TITLE: Reflections about creativity at the service of the person, seen from the experience of the Design career.

AUTHORS:

1. Master. Mario Quiroz Salinas.
2. Dr. Marcelo Rodríguez Meza.

ABSTRACT: There is no better theory than the one learned in practice. With these words, we want to show the importance of academic work on creativity subject within the career of Graphic Design in a Chilean State University and the transcendent of the development of creativity in students. The graphic designer is per se a creative being and therefore we share the words of Ricard in the sense that "creative ideas are not deduced from what is already known, we must find them in the unexplored sources of the unprecedented..." (Ricard, 2000: 180). Through this article, we will develop the concepts of creativity and divergent thinking, and its transcendent in mental restructuring and contribution that thereby young designers make to the development of a more inclusive society.

KEY WORDS: design, creativity, university, education, Chile.

INTRODUCCIÓN.

Al cabo de algunos años de docencia en la carrera de Diseño de la Universidad de Chile en un primer momento, y de la Universidad Tecnológica Metropolitana, posteriormente, nos ha permitido ser testigos privilegiados de la madurez creativa de nuestros alumnos y alumnas.

Hemos podido comprobar reiteradamente que la creatividad de nuestros educandos se desarrolla y potencia en la medida que está orientada por la didáctica adecuada; aquella que es capaz de

invitar a “re-crear” visiones, conceptos y significados, y hacer de esto, el ejercicio profesional para el resto de sus vidas.

A partir del marco referencial se exponen visiones generalistas del Diseño y su enseñanza, abordando desde allí un relato vivencial, combinando en cada enunciado una teoría de algún autor en la materia. Por lo tanto, la metodología utilizada es de la comparación, es decir, se compara lo escrito con la práctica del investigador, lo que permite aumentar la base de datos del ámbito teórico reforzando las experiencias del quehacer.

DESARROLLO.

Ser diseñador es ser una persona creativa desde un principio, además de un profesional de servicio, un ser intelectual, un ser artista, un ser funcional. Ser diseñador también es ser un individuo que se maneja con herramientas precisas para canalizar su pensar y su sentir, en un hacer y en un servir algo a alguien. El diseño hoy, incluye conceptos disímiles que abarcan áreas en el arte, la tecnología, la gestión, el marketing, la psicología y otros; asimismo, es una disciplina que se va manifestando en casi todos los ámbitos del entorno social.

El impacto de los avances tecnológicos que marcan el inicio de este nuevo siglo y la incorporación de nuevas herramientas a las técnicas de representación (utensilios en extremo sofisticados, software con imágenes y formatos prediseñados) han dejado en evidencia que la creatividad es la característica gravitante en todo buen proceso de diseño.

El desarrollo e impacto de nuevas tecnologías ha sido para el diseño una herramienta absolutamente relevante, al punto de reestructurar sus niveles de creación, de producción y resultado. La enseñanza o la forma de hacer el trabajo frente al computador viene supeditada a la forma en que se ejecuta el trabajo de un equipo o un software, y el proceso creativo se convierte, de una manera de pensar y una forma de trabajar distinta a la que habíamos aprendido.

Los software gráficos simulan el entorno del trabajo del diseñador, se nos aparece frente a una pantalla con elementos ya conocidos como la mesa de trabajo, el lápiz, la goma, etc., de un modo virtual, que a través de un teclado, un mouse o paleta electrónica se traduce en diseñar. Estamos entonces mediatizados por una nueva forma de hacer diseño, por una acción sincrética de ser creativo por medio de un artilugio de origen matemático, cuyo lenguaje nos obliga a recrear y reelaborar un hacer diseño. Este sincretismo es conciliar una producción electrónica que crece con instrumentos cada vez más versátiles y rápidos, que acelera el poder transformador de los elementos visuales, el aprendizaje del manejo de los elementos y el proceso creativo en sí.

Hoy en día diseñar y computador son palabras asociadas, lo contrario es ya impensable. La tarea es aceptar que estamos frente a un redimensionamiento del diseño que, lejos de disminuir la creatividad, la potencia, la obliga a abrir nuevas áreas del conocimiento; pues llega un momento en que las relaciones lógicas parecen agotarse y las posibles combinatorias matemáticas (vía producto cartesiano) llegan al límite. Como se demuestra en el caso de Japón, donde, a pesar de su extraordinario avance en materia de tecnología, les ha llevado a fomentar, estos últimos tiempos, estudios e investigaciones en pos de potenciar la creatividad. Por ello, es importante y necesario introducir, desde un principio y de manera básica la realización de ejercicios que incluyan el uso de software gráficos, de modo de iniciar al alumno en este nuevo entorno y sus peculiares características, para que más adelante, éste vaya resolviendo de qué modo optimiza su proceso creativo con los elementos tecnológicos.

La creatividad en la literatura, en el diseño, en la música, en el cine, tiene que ver, entre otras cosas, con la capacidad por parte del individuo de captar la realidad, de observar el mundo que lo rodea, de establecer un proceso analógico, y de crear algo nuevo a partir de lo existente.

El acto humano de crear consiste en transfigurar; es construir una realidad a partir de otra realidad, preexistente, inspiradora, motivadora; la creación siempre es un paso de una realidad a otra. Es importante detenerse en este punto, para precisar que la creación en general pero especialmente en el diseño, es fundamentalmente analógica, el artista crea a partir de la observación de realidades preexistentes; lo que hace el creador es crear a partir de algo. Es una cuestión de permanentes replanteamientos, es un eterno repensar el mundo.

Captar esa realidad, interna o externa y expresarla de una manera distinta, personal, única, dando una respuesta original es lo que entendemos por capacidad creativa.

Ahora bien, si se considera que la “creatividad es la capacidad para relacionar o combinar elementos conocidos, a fin de lograr resultados que sean originales y relevantes” (López 1999: 10), no cabe duda que el diseñador, como intérprete de las necesidades que se generan en una instancia determinada, debe tener las habilidades que son propias de un profesional altamente creativo.

El profesional del diseño debe ser capaz de encontrar soluciones donde parecía no haberlas, de hallar respuestas alternativas que sorprendan al pensamiento unidireccional. Es un profesional que logra resultados cuyo valor excede a la simple aplicación de técnicas, medios y tecnologías.

Con el fin de articular este aprendizaje del diseñador, se hace necesario atender este aspecto desde la docencia. La teoría aportará aquellas cualidades que serían asimiladas por cada individuo, dependiendo de sus capacidades y experiencias, por lo que se requiere una didáctica adecuada. Esto, especialmente, porque los estudiantes que ingresan en el primer año de Diseño, en su mayoría recién egresados de su enseñanza escolar en cuya educación formal y estructurada (características de la formación escolar chilena) han desarrollado escasamente la creatividad. Se requiere, por lo tanto, que el primer año de la carrera de Diseño esté fuertemente orientada al

desarrollo de experiencias nuevas, capaces de abrir una nueva visión en los futuros profesionales del diseño.

Estudiar la multiplicidad de respuestas de diseño que se pueden encontrar al trabajar un elemento, hace trascendente considerar los conceptos de módulo y su manejo, como una alternativa concreta en la metodología del diseño y en especial, en la enseñanza de éste.

Trabajar con módulos se presenta como el ejercicio inicial más básico y directo para la experiencia creativa, debido a que opera directamente en el desarrollo de la capacidad de relacionar y combinar un elemento referencial hacia un resultado original y relevante; ya sea en cuanto a texturas, efectos, significación o ritmos, entre otros.

El alumno ingresa a aprender la disciplina del diseño e ingresa al mismo tiempo a aprender a ser diseñador, a adquirir las herramientas necesarias para desempeñarse en el campo profesional. Nuestra disciplina es intrínsecamente creativa, porque implica crear no solo produciendo diseño, sino que también crear el cómo hacerlo.

El alumno de primer año viene estructurado en su forma de aprender adquirida por su enseñanza escolar. Dentro de esta enseñanza se manejan cánones que limitan en cierta medida el proceso de libertad creativa; al ingresar al aula en primer año es cuando comienza el proceso de desestructuración de dichos límites, donde “se crea a partir de la experiencia acumulada y de los elementos disponibles en la realidad en que cada persona vive” (López 1999:18), a partir de esto y sin entrar al terreno del análisis de los factores que aumentan o disminuyen el proceso creativo, el objetivo es entregar los elementos básicos para concretar la elaboración de un proyecto de diseño.

En ese sentido, compartimos el pensamiento de André Ricard, quien plantea que “que las ideas creativas no suelen deducirse de lo que ya se conoce, hay que hallarlas en las inexploradas

fuentes de lo inédito, inquiriendo en ese terreno con imaginación indiscreta y libre”, agregando que “lo que el diseñador aporta al proceso creativo es una creatividad libre, que no se ve limitado por ningún diktat, ni tecnológico ni de mercado” (Ricard, 2000: 180).

Así y todo, el tema de la inspiración está siempre presente; la inspiración, fuente principal del acto creativo, supone situaciones reales, concretas, contingentes. Nos inspira lo que vemos, lo que sentimos, lo que escuchamos. A veces son situaciones momentáneas, transitorias y tremendamente efímeras, que, por su impacto inmediato y emocional nos hacen resaltar mensajes; a veces, en tanto, son actos más duraderos, quizás dogmas, a lo mejor arquetipos, que nos hacen establecer o exaltar valores. A la vez, el diseñador debe enfrentarse a situaciones inéditas, complejas y no pocas veces amenazantes. Transformaciones continuas en todo ámbito, tradiciones que tambalean, fronteras desdibujadas, hábitos ineficaces, rutinas asfixiantes, universos superpuestos, información que va y viene, enigmas resistentes a revelar sus claves, conflictos que se reiteran complicando los asuntos humanos. A cada paso nuestras posibilidades están puestas a prueba.

López, a quien hemos citado anteriormente, afirma y con justa razón que “la creatividad se pone en marcha como una respuesta frente a los problemas, desafíos y oportunidades que las personas y grupos perciben y descubren” (López 1999: 23) y si estos problemas son mayores, mayor será la respuesta creativa para el caso.

De algún modo, todas las personas se encuentran enfrentadas a continuas exigencias de adaptación. Ante un reto una respuesta, nos dirá Arnold Toynbee para comprender la historia de las civilizaciones y por añadidura, de la humanidad (Toynbee 1991). Ortega y Gasset demuestra que no solamente es dificultad, sino que también “apoyo y facilidades” (González 1987:355). De hecho, lo que se aprendió ayer no necesariamente sirve hoy. Ya no es posible tener seguridad

sobre un mundo estable, constantemente idéntico, ninguna profesión puede ejercer hoy sin una educación continua. Gran número de profesionales de diferentes áreas están obligados a desempeñarse en actividades que no estaban contempladas en sus programas de estudios, y a desarrollar habilidades y conocimientos que ni siquiera existían cuando obtuvieron sus títulos.

He aquí donde se hace presente la creatividad, la cual permite generar innovaciones tecnológicas y por ello muchas universidades y centros de estudios alrededor del mundo, valoran actualmente el proceso creativo. Lo mismo que la demanda creciente por creatividad aplicada en empresas y escuelas, métodos para resolver problemas y talleres de entrenamiento creativo.

Es con el pensamiento divergente o lateral, método asociativo de ideas a partir de estímulos, que se da esa posibilidad de generar actos creativos mediante la exploración, la búsqueda y la aproximación a nuevas experiencias. Siempre a partir de lo que ofrece el entorno, circunstancias y emociones, elementos y situaciones que potencian este pensamiento, se manifiesta y se desarrolla el proceso para generar múltiples soluciones, variadas alternativas de respuesta a los problemas y para generar la creación de inéditas posibilidades creativas, como nuevos lenguajes y maneras de ver el mundo y de crear otros mundos.

Si el fin del Pensamiento Divergente es que el individuo pueda analizar desde varios puntos de vista de un estímulo, y con ello, aumentar en cantidad las ideas generadas a partir de dicho estímulo, el sentido último del acto creador es el permanente descubrimiento de las infinitas potencialidades del ser humano. De Bono (2005) hace hincapié en el uso completo del uso de la mente y aprovechar bien la información que existe a nuestro alrededor. Vigotsky (1996) define a la creatividad como una acción humana, y concordamos plenamente con él, que va descubriendo cosas nuevas. Con ello, el ser humano, como ente creativo, es un individuo que se fija

nuevas metas a conquistar (Maslow 1987) y que a través de la educación puede cambiar el mundo al reconocerse sus múltiples inteligencias (Gardner 1982).

Crear es transformar, cambiar, convertir, transfigurar. Y esos actos no son otra cosa que poseer la capacidad de observar al mundo que nos rodea, de observar las expresiones y las actitudes de las personas, de observar sus movimientos, sus ademanes, sus gustos. Esa capacidad pasa por un proceso de análisis donde abstraemos de esa realidad externa los elementos fundamentales que la definen y la precisan. Es decir, sacamos de la realidad aquello que es lo esencial de ella. A eso le llamamos abstracción y es propio del individuo, el ingenio. Con la abstracción sintetizamos, captamos la esencia, le damos valor a lo fundamental de esa realidad. La obra creada, al estar inspirada por la esencia de la realidad, y al ser ella misma la proyección de esas esencias, se vuelve en símbolo, adquiere un sentido, un significado.

Creemos que el ingenio tiene características que la hacen esencial para el diseño. Actúa efectuando metáforas y sabemos hoy que estas son recursos importantes del pensamiento creativo, donde las metáforas significan *traslado*, donde llevamos cosas, imágenes y conceptos de un lado a otro lado. Estos es, transferir el nombre de una cosa al ámbito propio de otra cosa, logrando que ese significado se desplace a otro sector diferente de lo real. Esto es lo que suele divertirnos en los chistes o lo que nos asombra en muchas campañas publicitarias. En el diseño se presentan continuamente, ya que el solo hecho de llevar conceptos y significados a un nuevo ámbito, expresado en imágenes u objetos hace constante la práctica de ambas.

El diseñador debe moverse en este encuentro de realidades distintas y previamente distanciadas, para generar una realidad nueva e integrada, o bien admitir la importancia de introducir discontinuidad en una perspectiva consagrada.

Originalidad y relevancia se aúnan en cualquier producto creativo, existe una interacción entre ambas que frecuentemente es asimétrica, donde muchas veces la relevancia, dada por factores de economía, tecnología y otros, se valora más que producir ideas originales. Este es uno de los desafíos de la pedagogía del Diseño: lograr dar origen a cierto marco que permita reconocer la oportunidad de enfatizar la originalidad y/o la relevancia en cada caso.

Es por ello, que la creatividad consigna como su fin el lograr productos, ideas, resultados a la vez originales y relevantes, a través de esa capacidad y actitud de las personas y los grupos, para formar combinaciones y relacionar y estructurar elementos conocidos.

Hay algunas actitudes que son importantes para comprender la creatividad desde la perspectiva de las personas como una apertura a la experiencia (una disposición interna para ampliar los límites de la conciencia) lo que normalmente produce curiosidad por el entorno y en iniciativas para explorar y conocer.

La originalidad es posible solamente cuando una persona decide lo que tiene de propio e irrepetible. Lo propio ocurre con la idea de relevancia, dado que se refiere a lo que tiene valor para una persona en un contexto y tiempo específico, de acuerdo a requerimientos determinados. Esto significa que lo relevante no es algo objetivo y puede variar de una persona a otra.

Como se ha dicho, el pensamiento divergente permite la generación de ideas creativas, desde el momento en que se vislumbran las potencialidades mediante la exploración formal, y vivencial. Específicamente, en el caso del estudiante de diseño, al enfrentarse a una tarea planteada por el profesor, y mediante un proceso de ideas asociativas, busca alternativas a través de la experimentación con el dibujo, con los materiales y con el libre manejo de los lenguajes compositivos, alternativas que cada una de ellas, abren un sinfín de nuevas ideas en donde, mediante el juego exploratorio con el color, con las formas, con el trazo, con el manejo espacial,

con los instrumentos gráficos que dispone y con el lenguaje propio de la disciplina, permite le crear mil nuevas posibilidades en el ámbito del diseño.

Iniciar la infinita exploración creativa a través de procesos de síntesis o de abstracción, desde una simple mancha o desde la representación en imagen de una idea elemental o básica, como la re-figuración de un objeto, de un paisaje, de un animal o de una persona, abre la mente de ese estudiante, lo reestructura mentalmente. Esto le permite, por un lado, reconocer su capacidad creativa, a partir de las propias potencialidades y valorar de manera muy abierta, la riqueza de los estímulos de su entorno, para finalmente, tener conciencia de sus talentos, de sus potencialidades, de las elecciones que manifiesta ante los requerimientos permanentes a los que se debe enfrentar en el proceso de en su formación como estudiante, y luego, en su labor profesional. Por otro lado, el estudiante de diseño, al utilizar los métodos del pensamiento divergente para la exploración y experimentación formal en la creación de nuevas formas e imágenes, puede valorar como positivos ciertos rasgos propios de este tipo de pensamiento, como es la permanente capacidad de analizar distintos puntos de vista para un mismo problema, y asumir esos rasgos en una suerte de idiosincrasia del diseño y de las artes en general.

Ejercicios como los que hemos desarrollado desde hace varias décadas en la formación del alumno de diseño, mediante el desarrollo de módulos con formas elaboradas a partir de una imagen inicial, han demostrado la riqueza de ideas creativas que han surgido, como resultado de esta actividad; trabajos como la realización de imágenes a partir del juego creativo con papeles recortados, han permitido constatar las infinitas posibilidades de nuevas ideas creativas; experiencias como la transformación sintética del autorretrato del estudiante, con el reconocimiento de su propia identidad, ha permitido constatar el cambio realizado en las

estructuras mentales dominante en ese estudiante, que, como ya hemos dicho, viene con el peso de una asumida estructura mental predominantemente reactiva.

Podemos afirmar con estos procesos de búsqueda interna de su potencia creativa, que los resultados obtenidos en nuestros estudiantes, que como hemos dicho traen una formación lógica y estructurada desde la enseñanza escolar, muestran una mayor flexibilidad mental, lo que les permite, en los años superiores de la formación, cambiar radicalmente sus métodos de aprendizaje y con ello, su capacidad de respuesta a las exigencias formativas en el aula o taller. Los resultados alcanzados validan la acción de búsqueda y propuesta de soluciones alternativas y principalmente, los métodos de creación en nuestros estudiantes. Son precisamente esas dos características, flexibilidad mental y capacidad de proponer soluciones alternativas, adquiridas en la etapa inicial de aprendizaje y consolidada en el proceso posterior de formación, las que permiten vislumbrar un rol importante de ese futuro profesional, en el desarrollo de la sociedad

CONCLUSIONES.

Hoy, más que en ninguna otra época, la educación debe ser considerada como una actividad esencial para el futuro de las personas y las sociedades.

La educación está orientada a desarrollar la creatividad la que responde a las exigencias de un mundo cuyo rasgo más sobresaliente es el cambio.

En la actualidad, ya no podemos quedar satisfechos con construir un aprendizaje de tipo únicamente reproductivo; esto es, lograr que se aprenda lo que está incorporado a la cultura, sin que el proceso involucre la responsabilidad de producir nuevo conocimiento. Una educación verdaderamente creativa necesita provocar un aprendizaje generativo, caracterizado por la incorporación, producción o generación de nuevo conocimiento, de nuevos métodos y la

identificación de nuevas aplicaciones. En este sentido, la creatividad debe quedar incorporada como una categoría básica de trabajo que permita un aprendizaje con proyecciones prácticas.

Tarea, para las escuelas de Diseño de hoy, es formar una persona creativa marcada por una tendencia a manejar con flexibilidad las antítesis involucradas en su experiencia de vida, de modo que las habituales exclusiones entre fantasía y lógica, convergencia y divergencia, cognición y emoción, racionalidad e irracionalidad, individuo y grupo, y pasado, presente y futuro puedan ser enfrentadas sin anular ninguno de los extremos. Es coherente asumir, desde la perspectiva del desarrollo personal, que una persona creativa puede ser integrada consigo misma y con su entorno.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

1. De Bono, E. (2005). *El pensamiento lateral*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
2. Gardner, H. (1982). *Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la realidad*. Barcelona: Editorial Paidós.
3. González Caminero, N. (1987). *Unamuno y Ortega*. Estudios. Roma: Pontificia Università Gregoriana/Universidad Pontificia Comillas.
4. López, R. (1999). *La creatividad*. Santiago: Editorial Universitaria.
5. Maslow, M. (1987). *La personalidad creadora*. Barcelona: Editorial Kairós.
6. Ricard, A. (2000). *La aventura creativa*. Barcelona: Editorial Ariel.
7. Toynbee, A. J. (1991). *Estudio de la Historia*. Madrid: Alianza Editorial.
8. Vigostky, L. (1996). *La imaginación y el arte en la infancia. Ensayo psicológico*. México: Ediciones Fontamara.

DATOS DEL AUTOR:

1. Mario Quiroz Salinas. Diseñador en Comunicación Visual por la Universidad Tecnológica de Chile y Magíster en Diseño Industrial por la Universidad Jaume I, España. Es académico e investigador de la Universidad Metropolitana Tecnológica UTEM, Chile. Correo electrónico: mquiroz@utem.cl

2. Marcelo Rodríguez Meza. Historiador del Arte por la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile; Máster en Artes por la Universidad de Navarra, España y Doctor en Filosofía, mención Historia del Arte por la Universidad de Navarra, España. Es académico e investigador de la Universidad Tecnológica Metropolitana, Chile. Correo electrónico: marcelo.rodriguez@utem.cl

RECIBIDO: 11 de octubre del 2016.

APROBADO: 28 de octubre del 2016.