

# ¿De dónde salió esto?: Psicología de la Creatividad.<sup>1</sup>

María del Pilar Perdomo Giraldo  
Psicóloga

Como dato autobiográfico, tal vez un poco narcisista para este tipo de eventos, no me pude sustraer de la necesidad de serles sincera, desde el principio, a propósito de una dimensión de mi vida que ciertamente les compete a ustedes. Sin mucha vergüenza, me veo en la obligación de confesar mis limitaciones en el todo a lo que a las manualidades y la creatividad se refiere. Las actividades manuales de los años tempranos corresponden a mis primeras fuentes de frustración y aún constituyen para mí tropiezos insalvables. Lo que se traduce en la genuina admiración que profeso por las habilidades y destrezas que ustedes poseen.

Quise comenzar por allí, porque eso quiere decir que hablaré sobre algo que conozco en mi experiencia como ser humano en un mundo material, en un universo de objetos y en una época en la que arte, tecnología y ciencia tienen unos límites tanto difusos como sugestivos. Esto quiere decir que hablaré desde el lugar donde convergen el asombro de un espectador, las necesidades de un usuario y, por un defecto de deformación, la psicología que he venido estudiando desde hace algún tiempo. Concretamente hablaré como alguien que disfruta el arte, que se maravilla ante la infinita cantidad de problemas que los objetos resuelven en nuestra vida cotidiana y como psicóloga interesada en los procesos creativos humanos.

En esta puesta en convergencia, inevitablemente, me asalta la siguiente inquietud: si crea el artista, tanto como el ingeniero y el científico, es el diseñador una mezcla híbrida entre los tres? Tal vez este asunto haya sido tema de conversación en sus actividades de formación y académicas. Sin embargo, en aras de aportar elementos a sus conversaciones me propongo explorar el sentido de ese crear y

---

<sup>1</sup> Conferencia presentada en el evento "Hoy es Diseño. Hoy es pasión" organizado por el Programa de Diseño Industrial de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Icesi. Cali, 27 de abril de 2007.

de la creación, intentando inquietarlos en aquello que ustedes los diseñadores tienen en tanto ingenieros, científicos y artistas.

## **Relación del hombre con el mundo.**

Habitamos en un mundo material. El mundo que nos rodea es natural y artificial. El primero, territorio inhóspito y misterioso, regido por leyes que sobrepasan nuestras capacidades para defendernos y comprenderlo.

El segundo, no es sino el despliegue de nuestro esfuerzo como especie para hacerle frente al mundo material que nos amenaza y sobrepasa.

Es en este segundo mundo, el del artificio, el de los artefactos, donde el hombre ha tenido la oportunidad de desplegar una cualidad particular del funcionamiento de su mente: la creatividad.

Parafraseando al filósofo alemán Martín Heidegger<sup>2</sup>, habríamos de decir que habitar, crear y pensar hacen el ser del hombre en el mundo. Porque habitamos, el pensar se nos presenta como una oportunidad en el momento en que el mundo nos interpela, inquieta e invita. Esta inquietud, que en el evento de hoy ustedes han denominado pasión, da paso al crear, al mundo nuevo de los artefactos en que el que estamos hoy.

## **El proceso creativo**

¿De dónde surge el crear?. Siguiendo al psicólogo soviético Lev Vigotsky<sup>3</sup> afirmamos que el crear es una necesidad humana. El niño, desde temprana edad se da a la tarea de aproximarse a lo que le rodea intentando representarlo de muchas maneras.

Permítanme enfatizar el significado de esa representación. Representar es recrear lo que nos rodea. Es presentarlo a nuestra

---

<sup>2</sup> Cf. Heidegger, M. Construir, habitar, pensar. Múltiples ediciones.

<sup>3</sup> Cf. Vigotsky, L. S. La imaginación y el Arte en la Infancia. Ensayo Psicológico. Madrid: Ediciones Akal, 2003 y Vigotsky, L. S. Psicología del Arte. Barcelona: Paidós, 2006.

manera, con nuestras herramientas, las herramientas de nuestra mente. El estudiante Eduardo Otero, candidato al premio lápiz de acero por su diseño en forma de colmena de empaques para medicamentos infantiles es un magnífico ejemplo de esto. El ha recreado el hábitat de las abejas en la forma de cajas que ofrecen todas las ventajas de almacenamiento, orden y estética. Eduardo ha sido un observador del mundo natural y a partir de él ha sabido representar un objeto no sólo útil, sino también bello.

El mecanismo que subyace a esta creación, como a la creación de los niños y de muchos de nosotros, es el de la imitación. Algunos calificarán el imitar como una acción poco valiosa, pues finalmente se piensa que sólo consiste en copiar al modelo. Nada más falso que esto. El niño que imita la sonrisa de su madre, el artista (Bacon) que imita al gran Velásquez, el alumno que imita a su maestro, buscan a través del otro algo para sí mismos. Imitar no implica el burdo copiar, sino el reconocer en el modelo, natural, material o en el otro, aquello que tiene de especial, de particular, para luego hacerlo a nuestra manera. Aquello digno de ser recreado.

Esto quiere decir que en el desarrollo de nuestra capacidad de crear, nuestro entorno nos ofrece imágenes, ideas, sentidos, palabras, gestos, que al ser apropiados por nosotros constituyen el insumo inicial de un proceso del cual muchas veces conocemos el inicio, pero no siempre su final. Crear es una aventura que nos se hace en solitario y que supone una búsqueda de fuentes.

La creación como necesidad humana surge del elemento más primordial de nuestra naturaleza: la necesidad de adaptación al entorno. He aquí la primera y mas esencial de las fuentes. Adaptarnos, en nuestro desarrollo como especie ha significado el ser lo suficientemente hábiles para, mas bien, paradójicamente, adaptar nuestro entorno a nosotros. Dicho de otro modo, el éxito de nuestro mantenimiento como especie se da, entre otras cosas, gracias a nuestra capacidad de hacer el mundo a nuestra medida.

Los primeros problemas que enfrentamos en ese proceso adaptación refieren a nuestra supervivencia misma. Del hombre

recolector, al cazador, al constructor y al creador de mundos posibles, hay una historia de la lucha con el medio natural, proceso que se nos ha facilitado gracias al desarrollo de las herramientas. Herramientas mentales como la inteligencia y la creatividad. Herramientas materiales, artefactos, objetos.

Pero como diría el filósofo Ernest Cassirer<sup>4</sup>, entre el mundo natural y las acciones que hemos realizado para enfrentarlo, manipularlo y acomodarlo, hay un tercer sistema que él ha llamado el sistema simbólico.

Hablar de este sistema nos evoca nuevamente los temas de la imitación y de la representación.

Cada vez más alejados del mundo natural, por el proceso de civilización y la configuración de la cultura, los hombres vivimos menos en mundos puramente materiales y más en mundos simbólicos.

El desarrollo actual de la tecnología es un ejemplo más que evidente de lo que quiero enfatizar aquí. Del feo aparato gigante, funcional y ruidoso, que fue el primer teléfono de Graham Bell, maravilloso invento que nos unió en la distancia y facilitó nuevas relaciones sociales, al modelo de última generación de la Sony, la Ericsson o la Motorola hay no sólo una gran diferencia en el cumplimiento del mismo servicio, comunicar a las personas, sino también toda una historia sobre la búsqueda del hombre de hacer hablar a los objetos sobre lo que ellos son. No nos conformamos con que nuestras cosas cumplan la función que tienen, también esperamos que ellas evidencien nuestra identidad. Elegimos modelo, timbre, servicios, en función de necesidades que nada tienen que ver con el alimento, la procreación o el mantenimiento de la vida, pero que sí dicen mucho del entorno social y cultural en el que vivimos y, por supuesto, de lo que nosotros somos en ellos.

---

<sup>4</sup> Cf. Cassirer, E. Antropología Filosófica: Introducción a la Filosofía de la Cultura. México: Fondo de Cultura Económica, 1984.

Del exceso de las catedrales góticas poco queda en los esfuerzos minimalistas de los arquitectos actuales. Las preocupaciones y los intereses son otros. No basta con que el espacio y su estética cumplan con los ritos y acontecimientos que a ellos se encomiendan, los hombres que los habitan ya no son los mismos.

El mundo simbólico que hemos construido complejiza nuestras elecciones, gustos y, como lo mencioné previamente, también nuestras necesidades y los medios para satisfacerlas.

En este sentido tal vez la necesidad que se mantiene incólume es finalmente una sola: la necesidad de expresarnos. El desarrollo del lenguaje verbal, gestual, iconográfico e incluso, si me permiten la expresión, objetual, es una evidencia del universo simbólico que el hombre desea expresar y en el que también él mismo se expresa. Crear, es entonces una forma de la expresión humana que se traduce en los tres grandes ejemplos con los que comencé esta conferencia: el arte, la ciencia y la tecnología, sintetizados, a mi juicio, en el diseño.

Sin embargo, si hemos tenido alguna vez que representar una emoción, comprender un concepto y desarrollar un objeto, sabemos que este proceso creativo y de expresión no es del todo transparente. El crear como expresión se nutre de nuestras experiencias, de nuestra historia, de las experiencias de otros, apropiadas por medio de la imitación, de las emociones que nos mueven y de la búsqueda de lo nuevo y lo diferente.

Nuevamente el psicólogo Lev Vigotsky nos dirá que el crear como mecanismo de adaptación y de expresión se produce en una acción combinatoria propia del funcionamiento de nuestra mente. Combinamos lo que conocemos, con lo que otros nos aportan, con las emociones que buscamos evocar en los otros y con las que queremos expresar, como en una suerte de alquimia que no tiene fórmulas, ni leyes, ni normas.

Los límites son los de nuestra propia ignorancia, pues la creación no se da en el vacío y permítanme poner en duda, desde la

psicología, aquello que llaman la chispa de la inspiración o el bombillo que se prendió. Sin musa ni energía, éstos no funcionan. Entre más ricas sean nuestras experiencias, más nos inquietamos por conocer y aprender, por aprender sobre nosotros mismos y los otros, más dispuestos estaremos a la creación.

La historia del arte, la literatura, las ciencias, los paseos por la ciudad y la conversación con los vecinos son fuentes riquísimas de ideas, imágenes o sugerencias que, gracias a dicha actividad combinatoria, nos aportan insumos de incalculable valor en el proceso creativo. Así que la apertura de nuestra mente sería el primer paso en este proceso.

Evidentemente un factor que juega un papel determinante aquí son nuestras vivencias placenteras y displacenteras. En el primer caso, las experiencias placenteras, nos abocamos a conocer mejor nuestros gustos y nos inquieta lo que pueda producir placer a otros. Entiéndase bien, el placer como el producto de la satisfacción de una necesidad que ya sabemos que no sólo puede ser básica como el comer, el dormir o el vivir, sino también del registro simbólico que hemos mencionado previamente. La belleza parece ser lo que nos conduce directamente a esa experiencia placentera y con ello nos introduce al asunto de la estética.

Necesitamos no sólo de artefactos que satisfagan nuestras necesidades básicas de supervivencia sino que también colmen nuestras expectativas sensibles. Lo bello no es marginal a nuestra vida, es también un modo de vivir.

El problema es que tal vez nos sintamos atraídos por repetir las fórmulas que nos han permitido experimentar el placer a través de la belleza y caigamos en la triste y a veces lamentable rutina. Lo creativo se trunca en el repetir inoficioso de lo que ya conocemos.

Por su parte, en las experiencias displacenteras nos enfrentamos al disgusto, a la molestia y al desagrado. Las experiencias de fracaso en muy diversas esferas son evitadas por nosotros por el temor a afrontarlas o por lo que ellas pueden traer a

nuestra vida. Sin embargo, en el desagrado y el disgusto también es posible encontrar una fuente interesante de información y una sugerente pregunta a formularse sería: por qué no me gusta? La búsqueda de la respuesta a esta pregunta nos puede llevar a descubrir otras aristas de la realidad que nos propongan vías creativas y alternativas.

Esta vivencia del displacer y la manera como se acaba de explicar, sería más profundamente abordada por la teoría psicoanalítica que nos enseña que en nuestra naturaleza la evitación de displacer y la búsqueda de lo placentero pueden tomar destinos tan creativos como destructivos<sup>5</sup>. Un ejemplo evidente es el desarrollo armamentista. En las palabras de García Márquez:

*"Y no sólo de la inteligencia humana, sino de la inteligencia misma de la naturaleza, cuya finalidad escapa inclusive a la clarividencia de la poesía. Desde la aparición de la vida visible en la Tierra debieron transcurrir 380 millones de años para que una mariposa aprendiera a volar, otros 180 millones de años para fabricar una rosa sin otro compromiso que el de ser hermosa, y cuatro eras geológicas para que los seres humanos a diferencia del bisabuelo pitecántropo, fueran capaces de cantar mejor que los pájaros y de morirse de amor. No es nada honroso para el talento humano, en la edad de oro de la ciencia, haber concebido el modo de que un proceso milenario tan dispendioso y colosal, pueda regresar a la nada de donde vino por el arte simple de oprimir un botón."<sup>6</sup>*

En lo ético, lo creativo nos convoca a hacer de la frustración y del goce fuentes de inspiración responsable, socialmente contextualizadas y orientadas a ofrecer una mejor calidad de vida a hombres y mujeres.

Nuevamente Lev Vigotsky nos señalará que los factores psicológicos que aportan al proceso creativo incluyen no sólo la necesidad de adaptación al entorno natural, sino también la

---

<sup>5</sup> Cf. Freud, S. Más Allá del Principio del Placer. Madrid: Biblioteca Nueva, 1980 y Freud, S. Lo Siniestro. Madrid: Biblioteca Nueva, 1980. Vol. III.

<sup>6</sup> García Márquez, G. El Cataclismo de Damocles. Múltiples ediciones.

influencia del contexto social en el que vivimos. Conocer nuestro aquí y nuestro ahora. La ciudad y la región en la que vivimos, el país en el que nacimos, en el tiempo que nos ha tocado vivir marca pautas y referencias ineludibles en el proceso creativo.

La actitud del escribano medieval que se inquieta por la calidad de la caligrafía y de las miniaturas ya no es posible en la era del Internet. Otros medios, otras formas, otros cánones nos interpelan y nos invitan a no desconocer el mundo social en el que estamos. Los hombres y las mujeres de su generación tienen preocupaciones, intereses, necesidades y valores marcadamente diferentes a los de generaciones que conviven con ustedes, a aquellos de mi generación y, por supuesto, a los de mis padres. Seguramente en su quehacer creativo conocen la importancia de este aspecto, lo imperativo es que no lo olviden, no sólo por la expectativa de satisfacer las necesidades de los usuarios de sus diseños, sino también por la inconmensurable fuente de información que esto les provee.

En síntesis el proceso creativo que he querido explicar hoy contiene tanto de ustedes, como del mundo que les rodea y de la vida misma. Crear es darse a la tarea de habitar el mundo de muchas maneras y ustedes han escogido una manera más directa y efectiva de hacer del mundo, de ese mundo de los artefactos, un mundo a su medida un mundo a la media del hombre.

Tal vez el único aspecto que falte por mencionar y que se encuentra al final no por ser el menos importante, sino el mas complejo corresponde al del valor estético de la creación, de una creación que siempre se traducirá, en el trabajo que ustedes hacen, en una forma material.

Habríamos podido continuar nuestro trasegar por este mundo con herramientas de piedra e incluso de metal. Pero no ha sido así. Ustedes mejor que yo conocen la infinidad de materiales e insumos de los que disponen. El asunto de su elección no sólo se basa en criterios de resistencia o costo, sino también de belleza. En la más elemental de sus acepciones, la estética nos remite a la idea de lo bello, lo que pareciera querer decirnos que lo que representamos

como deseable, lo que imitamos, parece ser seleccionado con nuestro gusto.

Esta dimensión estética impone unos marcos ineludibles a la acción creadora. Vigotsky incluirá estos marcos en otro factor psicológico que el denomina la tradición. Esta tradición nos habla de las escuelas, los movimientos, las vanguardias, que no sólo proponen una manera de ver la realidad, sino que también orientan en la selección de materiales, intencionalidades, formas, etc. Como universidad, como escuela de diseño este aspecto en particular es una invitación invaluable a hacer la propia tradición.

Ahora bien, ustedes se preguntarán cómo se lleva a cabo este proceso del cual ya hemos mencionado su principio esencial, la actividad combinatoria de la mente humana, así como nos hemos aproximado a los factores psicológicos que lo determinan.

En concreto, siguiendo nuevamente a Vigostky, este proceso contará con cuatro pasos fundamentales:

1. Evocación de imágenes internas y externas. Las primeras nos hablan de nuestras experiencias, aprendizajes, intercambios, vivencias emocionales. Las segundas del reconocimiento escenario cultural y material en el cual habitamos día a día.

2. En un segundo momento nuestra mente hace una selección, entre el infinito abanico de posibilidades que el primer paso nos provee, de aquellas cualidades, particularidades, señales, etc. que quisiéramos incluir en lo que nos interesa crear. Esta selección, por su puesto, está muy marcada no sólo por la finalidad que perseguimos, sea esta escribir una novela, pintar un cuadro o diseñar un objeto, sino también por nuestras propias emociones. Las emociones servirán como un filtro y censor. Entiéndase bien, las emociones asociadas a placer o displacer de experiencias previas. Este momento se puede denominar disociación.

3. Una vez realizada la esta disociación, nos interesa comenzar a asociar aquellos elementos, cualidades, particularidades, señales, que hemos escogido entre las imágenes internas y externas que hemos evocado. Esta asociación cumplirá con los cánones estéticos, con los intereses del creador, con las expectativas del medio y, se puede decir, que es el momento del proceso más difícil de todos, pues el creador intenta fórmulas, combinaciones, mezclas, uniones, etc. que no siempre resultan.

Los interferentes en este tercer paso de asociación pueden ser muchos. Quiero resaltar unos pocos, entre ellos: la terquedad, el vacío de información, la falta de límites o la sensación de insatisfacción con el resultado del trabajo.

4. Superadas estas posibles fallas y hechas las correspondientes asociaciones se da paso al momento final de este proceso: la cristalización. Tenemos frente a nosotros el producto creado, completo, final. Se espera que este sea el momento más satisfactorio de todos y, por esto mismo, el más esperado.

Quise traer a colación estos pasos, pues tendemos a pensar que el crear tiene mucho de suerte y poco de riguroso. No pongo en duda la inteligencia y la predisposición creativa como elementos esenciales, lo importante es que el creador pueda siempre reflexionar sobre los pasos que sigue, revisar las fuentes, ser exigente en el acopio de información (incluso de la proveniente de su propia experiencia) y desarrollo en método que le sea efectivo en el proceso de creación.

Finalmente, sobre este proceso sólo me resta decir que a veces la realidad tiene más imaginación que la fantasía y el no perder el contacto con el mundo en el que vivimos parece ser una clave inevitable en el crear mismo.

## Referencias

- Vigotsky, L. S. *Psicología del Arte*. Barcelona: Barral Editores, 1970.
- Vigotsky, L. S. *La imaginación y el arte en la infancia*. Ensayo Psicológico. Madrid: Akal, 2003.
- Freud, S. *Obras completas*. Madrid: Biblioteca Nueva, 1980.
- Cassirer, E. *Una clave de la naturaleza del hombre: el símbolo*. En: *Antropología Filosófica*. México: Fondo de Cultura Económica, 1984.
- Heidegger, M. *Construir, habitar, pensar*. Múltiples ediciones.