

Enrique Solana Suárez
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Para acometer la cuestión de la creatividad en el arquitecto, en el enunciado del título de la lección, nos hemos permitido realizar un juego de palabras contraponiendo el término *Genius* con la palabra invención contraída de *Iusgen*, que no es más que la inversión de las sílabas de la primer término; el significado de esta contracción, quizá casual, no lo es tanto si lo vemos desde la perspectiva que pretendemos. *Ius gen* corresponde a la denominación latina del derecho de gente, que era el que reunía el conjunto de leyes aplicables a quienes no eran ciudadanos de Roma, frente al derecho romano aplicable a quienes contaban con dicha ciudadanía.

Y me sirve de excusa para introducir la idea sobre la que pretendo girar, lo excluyente que se convierte a veces el hecho de la creatividad; llevando a la producción de múltiples angustias en quienes se obsesionan con ella, más como proyección personal que como necesidad profesional; se encuentran absorbidos por el mito del genio; donde el deseo de trascendencia los aleja de la finalidad para la que debería utilizarse; defendemos la idea opuesta a la genialidad, pues como decía el arquitecto catalán Coderch, el genialidad es un proceso no un objetivo. Por eso, emparentamos la Idea de genio con la de *Ius Gen*, que en su traducción como derecho de gentes promueve la distinción entre quienes se consideran en la genialidad y los que están fuera de ella.

Y eso ocurre cuando la idea de genio es abordada desde la mitomanía o el elitismo; y suele ser enfermedad de diseñadores, cuando a veces se alejan aparentemente del resto por considerarse investidos de un virtual derecho diferente. Desde esta perspectiva, lo que se pretende es trabajar en el camino de producir la ruptura o crítica al mito del genio que pretende conferir unas características especiales a ciertos individuos por encima del resto, y que lo único que consigue es desvirtuar el proceso creador generando engendros y frustrados desde las propias instituciones de enseñanza superior. En ningún caso, se está negando la existencia de hombres y mujeres dotados con capacidades de mayor nivel que otros en ámbitos específicos.

La cuestión es analizar las razones por las que estas situaciones innovadoras se producen, porque conociendo

su causa, cuando es aprehensible, es posible inculcarla, mejorando el rendimiento de quienes trabajan en actividades básicamente creativas, sin que ello quiera decir que lleguen a la desvirtuada genialidad. Se trata, en cualquier caso, no dar por obvias cuestiones ajenas al propio trabajo, que los impregnan de influjos exógenos y misteriosos. Y este planteamiento es convergente en múltiples autores que abordan el asunto de la creatividad, todos ellos coinciden en la búsqueda de los principios que gobiernan la actividad creativa humana; se afirma la inexistencia de un tipo único de creatividad que es tan sólo un mito, según Gardner, al tiempo que admite la existencia de ciertas configuraciones y necesidades de la personalidad características de los individuos creativos.

Y establece una frontera entre la creatividad que podríamos denominar cotidiana y la socialmente reconocida, esta se situaría en donde se producen criterios nuevos de acción en una disciplina en particular. Desde esta perspectiva son tres los elementos que intervienen sobre el individuo creativo. El primero tiene que ver con el propio ser humano creador analizado desde su propia infancia, donde configuró su forma de visión del mundo; el segundo con el proyecto u objeto sobre el que trabaja, donde el individuo concentra su actividad, a veces compartida con otras disciplinas o campos, donde usa sistemas simbólicos habituales o inventa otros nuevos, en la convicción de que cuando un individuo llega a dominar esos campos, trabajan en ellos para acabar revisándolos.

Finalmente, en tercer lugar relacionándolo con los otros individuos que habitan en su mundo, negando el principio de aislamiento en la que el mito sitúa a las personas creadoras, cuando es lo contrario, el papel de la familia, los compañeros, los rivales, los jueces de su trabajo, configuran un entorno determinante en su desarrollo, la biografía de los individuos pasan a constituir un factor fundamental en el análisis de su proceso creativo. De cualquier manera parece fundamentado que la actividad creativa que concentrada en un ámbito de la actividad humana, y que no es necesariamente repetible en otros donde pudiera desarrollarse, donde incluso pudiera el mismo demostrar suma incapacidad.

La actividad artística y la científica, es la que con ma-

yor insistencia quedan envueltas en las discusiones sobre la creatividad, frente por ejemplo a la esfera de las relaciones humanas, donde las innovaciones se producen con diferencias temporales mucho más amplias, siglos frente a décadas. Los procesos creativos pertenecen a cualquier parte de la actividad humano, y no debe ser considerados monopolio de ningún ámbito. Existen razones que llevan a la aparición de temas comunes en disciplinas diferentes; por tanto no es necesario defender la idea de que existe fuerzas ocultas que encaminan hacia el espíritu de una época, como afirma Gardner, sería extraño pensar que individuos sumamente creativos desconocieran el trabajo o conceptos novedosos aportados por otros.

Todos coinciden en que se conoce poco acerca de las raíces y el desarrollo de los impulsos creativos en individuos concretos. De forma significativa, los intentos científicos de investigar sobre la creatividad humana van parejos a los de la inteligencia. Ambos vocablos, han sido utilizados socialmente como membretes honoríficos, lo que ha decido de Gardner lo ha convertido en término profano. Ese intento de comprender en forma científica la creatividad y la inteligencia, llevó a la profusión de criterios para realizar su medición a través de test psicométricos, donde se evaluara la creatividad y el cociente intelectual C.I. Tras largos debates y discusiones se llegaron a tres conclusiones principales.

Una de las conclusiones que se deducen del amplio debate producido sobre creatividad e inteligencia es que no son la misma cosa si bien son correlativas; esto construye la idea clave en la concepción psicológica de la creatividad que es el pensamiento divergente; mientras que la inteligencia en los términos planteados desde la psicología, se constituye mediante el pensamiento convergente. En segundo lugar se ha determinado que la medición de la creatividad median test es fiable, por cuanto un individuo sometido al mismo test en diferentes ocasiones es probable que obtenga puntuaciones similares. Sin embargo la conclusión más importante es la tercera, no es válido, puesto que no ha sido posible demostrar que un individuo con alto nivel de puntuación en un test de creatividad, tenga un alto nivel de creatividad en el ejercicio de su profesión.

Si añadimos a todo este conjunto, los últimos trabajos de Goleman acerca de la inteligencia emocional, como forma de interactuar con el mundo teniendo en cuenta los sentimientos, englobando cuestiones como control de los impulsos, motivación, entusiasmo, empatía, agilidad mental, etc. podemos terminar de terminar de obstruir los caminos resultantes en los intentos de llegar a conclusiones a través de las mediciones psicométricas. En la perspectiva de hoy se defiende que los individuos rentabilizan sus capacidades en función de su modelo mental íntegro, y no como consecuencia de sus capacidades parciales. La personalidad constituye un factor central, por tanto, en el desarrollo de procesos creativos.

En un estudio dirigido por el Instituto de Valoración de la Personalidad de la Universidad de Berkley (*Berkley Institute of Personality Assessment*), los arquitectos más creativos, a diferencia de sus colegas menos creativos, manifestaron una frecuencia mayor de rasgos de personalidad tales como independencia, confianza en sí mismo, ausencia

de convencionalismos, viveza, acceso fácil a procesos inconscientes, ambición y entrega la trabajo. Sin embargo, no queda claro si las personas que manifiestan estas características se hacen creativas; o si como resultado de una creatividad reconocida, llegan a tener rasgos personales tan marcadamente positivos¹, propio de la soberbia que mitifica el genio a la que nos referíamos al principio.

Contrario a la inicial idea conductista que establecía en un principio que las personas se dedicaban a las actividades creativas en gran medida por las recompensas materiales que le aporta, a través del concepto de motivación intrínseca Teresa Amabil, psicóloga social, ha demostrado que las soluciones creativas de problemas se dan más a menudo cuando los individuos se dedican a una actividad por puro placer que cuando se hace por eventuales recompensas exteriores. Parece que la ausencia de evaluación libera la creatividad. En ese orden de cosas Csikszentmihalyi, ha descrito lo que llama *estado de flujo*, que se refiere a la experiencia creadora inconsciente, adquiriendo solamente conciencia de la misma cuando se reflexiona sobre lo ocurrido, notando que aconteció una experiencia plena.

Esta experiencia de flujo se desplaza, pues cuando se alcanza algo que era inaccesible, la siguiente vez es más fácil de obtener, lo accesible ya no resulta atractivo. La búsqueda de esta experiencia puede explicar la razón por la que individuos creadores continúan dedicándose a su actividad, a pesar de los momentos de frustración que producen, elevando continuamente el listón a superar. Gardner propone que lo que permite distinguir los individuos realmente creativos son los modos en que utilizan provechosamente las intuiciones, sentimientos y experiencias de su vida, precedentes desde su infancia.

Sostiene el autor que el creador es un individuo que sabe afrontar el desafío de vincular los conocimientos más avanzados alcanzados en un campo con la clase de problemas, cuestiones, asuntos y sentimientos que caracterizaron su experiencia vital anterior desde su infancia donde tenía gran capacidad de asombro. Situarse en los conocimientos más avanzados, obliga a recorrer un largo camino de trabajo y especialización que los estudiosos sitúan alrededor de los diez años de constancia en una disciplina o arte, sin los cuales no se garantiza el dominio de una especialidad lo suficiente como para producir un giro creativo en el mismo. Y no se refiere a que es preciso primero el ejercicio durante diez años y luego se comienza a obrar por cuenta propia.

Lo que se determina es que los individuos que acaban realizando avances creativos, tienden desde el primer momento a ser exploradores e innovadores, nunca satisfechos con seguir a la mayoría. Su temple creador le impide asumir los sistemas simbólicos convencionales, pues no le bastan; el individuo creador, al principio aislado, comienza a elaborar una nueva y más adecuada forma de expresión simbólica. A modo de conclusión Gardner establece una definición sobre el individuo creativo que sería *aquel que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural determinado*.

Si desglosamos esta afirmación, y siguiendo a quien la hizo, veremos como la creatividad en primer lugar se centra

en un campo, no en todos que cuestiona la cualidad universal de la creatividad; en segundo lugar estos individuos exhiben su creatividad en forma regular, lo que cuestiona noción de momento con idea feliz, el eureka repentino sin trayectoria anterior, los individuos creativos desean serlo y organizan sus vidas con vistas a aumentar su probabilidad de avances creativos; en tercer lugar, elabora nuevos productos o plantea nuevas cuestiones, descubriendo temas que exigen nueva exploración. Finalmente, las actividades creativas sólo son conocidas como tales cuando han sido aceptadas en una cultura, sin límite de tiempo, puede serlo inmediatamente, o después de un siglo.

Esto sitúa la discusión en un momento clave, pues se está afirmando que nada es creativo por sí mismo, sino que es producto de una valoración comunitaria o cultural; quedando lo anterior en algo potencialmente creativo. Este planteamiento, asumido por distintos estudiosos de la creatividad pone en crisis muchas pretensiones profesionales sobre la actitud creativa. Sitúan los fenómenos creativos en el borde del conocimiento del campo. Por otra parte, se establece que la investigación de la creatividad debe producirse desde la multidisciplinaridad, pues es un fenómeno que no permite una investigación completa desde una misma disciplina. Sin embargo también tenemos que añadir que podríamos establecer dos niveles: la creatividad con trascendencia histórica, y la que se destila de los procesos creativos.

Esto permitiría asumir la diferencia entre procesos más cotidianos de aquellos que producen reales transformaciones innovadoras en la forma de resolver o proponer los asuntos. En la primera de ellas, es donde se propone enmarcar la investigación alrededor del croquis; tratando de averiguar las formas de en que lo arquitectos actúan, permitiendo de esta manera establecer principios más allá del caso concreto que se estudia. En la definición de la creatividad como trascendencia histórica es preciso referirse al triángulo que propone Csikszentmihalyi² en cuyos vértices se sitúan, en uno la persona (talento individual), en otro el campo o disciplina en la que está trabajado y en el tercero el ámbito que emite juicios sobre la calidad en la producción del individuo.

Es decir la creatividad es el resultado de la interacción de un sistema compuesto por tres elementos: una cultura que contiene reglas simbólicas, una persona que aporta novedad al campo simbólico y un ámbito de expertos que reconocen y validan la innovación. Los tres son necesarios para que tenga lugar una idea, producto o descubrimiento creativo. La creatividad es el equivalente cultural del proceso de cambios genéticos que dan como resultado la evolución biológica. En la evolución cultural no hay equivalentes a los genes y cromosomas. Lo que si es análogo a los genes en la evolución de la cultura son los memes (recuerdos culturales) o unidades de información que debemos aprender si queremos que la cultura continúe.

Si se admite la evolución genética, también podemos asumir la evolución memética. Para estudiar la creatividad no sólo basto con hacerlo sobre los individuos, los descubrimientos serían imposibles sin los conocimientos previos, sin la red intelectual y social que estimuló su pensamiento, y sin los mecanismos sociales que reconocieran y difundieran sus innovaciones. La creatividad es un proceso por el

que dentro de una cultura resulta transformado un campo simbólico, y parece que estas transformaciones se suelen producir en la intersección de dos culturas diferentes, mestizaje, donde creencias, estilos de vida y conocimiento se mezclan y permiten a los individuos nuevas combinaciones de ideas con mayor facilidad.

De lo más arriba expuesto, se deduce que es preciso substituir la pregunta sobre que es la creatividad por la que interroga sobre su ubicación. La creatividad por tanto, se convierte en un proceso dialéctico o interactivo en el que participan estos tres elementos. Y funciona con el siguiente mecanismo que describe con claridad Gardner. Se comienza con una serie de individuos de diversas capacidades, talentos e inclinaciones, cada uno dedicado a un trabajo en un campo particular. En cualquier momento, ese campo presenta sus propias reglas, estructuras y prácticas, dentro de las cuales se espera que los individuos obren. Tales individuos dirigen su trabajo al ámbito, sólo unos pocos son considerados dignos de una atención y la evaluación continúa.

Una pequeña parte de esas obras son consideradas siempre como creativas, así juzgadas llegan a ocupar el puesto más importante en la dialéctica: causan la remodelación del campo. La siguiente generación de estudiosos, o talentos, trabaja ya en un campo que es diferente gracias a los logros de individuos sumamente creativos, de este modo la dialéctica continúa nuevamente. Por tanto, desde esta perspectiva la creatividad no reside en la cabeza o mano del artista, ni en el campo de prácticas, ni en el grupo de jueces; el fenómeno de la creatividad puede ser entendido sólo como una variable de las interacciones entre los tres vértices. Dado el estado de cosas que se plantean, la propuesta innovadora contará con toda probabilidad con el rechazo inicial del ámbito.

Este planteamiento introduce un lado perverso dentro del análisis de la creatividad que se concreta sobre la posibilidad de manipulación de campo y ámbito, pero si es analizado con una perspectiva histórica a largo plazo, no parece posible que un fraude pueda durar mucho tiempo. Se posibilita el engaño pasajero, que puede incluso durar una vida entera. Pero la historia emite siempre su juicio tarde o temprano. Tanto Csikszentmihalyi, como Gardner insisten que de no existir el juicio cualificado a la innovación de un talento determinado no es posible concluir su grado de creatividad por *falta de pruebas*.

Esta perspectiva, a quienes se han querido considerar creadores debe poner nervioso, pues sobre todo la búsqueda del juicio competente introduce una fuerte distorsión en quién tiene deseos de trascender que generalmente somos casi todos. Pero desde otra óptica esta definición tiene gran valor porque la consideración de genialidad es un aspecto socializado, exterior al individuo que por más que se empeñe no dependerá de su estrategia conseguir el honor de ser denominado creador, sino de un trabajo silencioso y paciente que quizá nunca será reconocido, pero que ha proporcionado interesantes experiencias de flujo a quien lo ha realizado. Y estos aspectos también son planteados, se les denomina asincronía entre los nodos.

Cuando se habla de asincronías se está refiriendo a la falta de adecuación entre los vértices o nodos del triángulo de la creatividad descrito. Que puede estar dentro del pro-

pio nodo, por ejemplo capacidad espacial grande y escasa lógica matemática, un campo donde se está produciendo tensiones o un ámbito que se está desplazando en una nueva dirección. También pueden formularse entre los nodos, por ejemplo un individuo en tensión con su ámbito, o tensión entre ámbito y campo, por ejemplo la discusión entre la academia y lo moderno, etc. Tanto las asincronías demasadas, como las modestas no resultan provechosas para la creatividad. Lo ideal es una tendencia a dosis intermedias de tensión, es lo que se denomina *asincronía fecunda*.

A medida que se producen más asincronías fecundas alrededor de un caso, mayor es la probabilidad de que exista una obra auténticamente creativa. Sin embargo, un exceso de asincronía puede llegar a resultar estéril. Y preguntáramos en este momento cual sería la situación del arquitecto en este contexto. Estudiar el proceso creativo de los denominados grandes maestros de la arquitectura, por las condiciones de acceso a sus archivos resulta arduo, por tanto al aproximación a ellos debe ser miope, conscientes de que tan sólo es posible una leve mancha general. Sin embargo, es más fácil aproximarse a los archivos personales de diseñadores más próximos, tanto en lo temporal como lo cultural.

Y es en este punto donde nos interesa poner un énfasis especial, pues entendemos que mediante un procedimiento de análisis analógico pudieran universalizarse procedimientos creativos cotidianos que nos permitan descubrir y describiendo más profusamente las acciones creadoras de la historia de la arquitectura y los arquitectos, en esa idea de Gardner que proponía la necesidad de multidisciplinaridad en el estudio de la creatividad. Pero queda una pregunta en el aire, versaría acerca del sentido que tiene el estudio de la creatividad, más allá de considerarlo un enriquecimiento de la cultura de la humanidad. Y es la respuesta que realiza Csikszentmihalyi cuando dice

que incrementa la calidad de nuestras vidas.

Porque permite la evolución memético respecto a los procedimientos creativos, porque sabiendo como funcionan sus mecanismos podemos educar para la obtención de un mayor rendimiento, que como consecuencia llevaría a un incremento exponencial de las propuestas de innovación. Y ello implica que diversos grupos de disciplinas o campos distintos se involucren en la investigación básica, nada apoyada desde la investigación y desarrollo. Obligando al establecimiento de estrategias que pudieran enmarcarse en el contexto de los proyectos de Investigación y Desarrollo (I+D), como una estrategia global que permita el acceso a fondos financieros internacionales para la investigación que habitualmente se encuentran concentrados en actividades y proyectos encaminados al estricto desarrollo tecnológico.

De esta manera pondríamos en acción las dos series contradictorias que cada uno lleva consigo y que menciona el mismo autor, la conservadora construida desde los instintos de autoconservación, autoengrandecimiento y ahorro de energía. Y otra tendencia expansiva hecha de instinto de exploración, disfrute de la novedad y el riesgo. Pero mientras la primera tendencia requiere poco estímulo para ser motivada, la segunda puede desaparecer si no es cultivada. Cuando la curiosidad no dispone de oportunidades, si encuentra demasiados obstáculos en el camino de ese riesgo y exploración, la motivación para tal conducta creativa se extingue fácilmente.

NOTAS

- ¹ CFR. HOWARD GARDNER. *Mentes Creativas. Una anatomía de la creatividad*. Editorial Paidós, Barcelona 1998. p. 42.
- ² CFR. MIHALY CSIKSZENMIHALYI. *Creatividad. El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*. Editorial Paidós, Barcelona 1998.