

## Artículo siguiente: ¡CREACIÓN...

Autora: VICTORIA EUGENIA MENA RODRÍGUEZ

Arquitecta de la Universidad Piloto de Colombia. Magíster en Gestión Urbana de la École Nationale de Ponts et Chaussées, Paris, en convenio con la Universidad Piloto de Colombia. Especialista en Innovación y Pedagogía Universitaria. Ha desarrollado su vida profesional alternando proyectos de consultoría, e interventoría urbana, con la práctica académica en los ámbitos de docencia, investigación y proyección social. En este momento hace parte del equipo de profesores de tiempo completo del Programa de Arquitectura, Universidad Jorge Tadeo Lozano; tiene a su cargo la coordinación de los Cursos Interdisciplinarios de Diseño Básico y el Módulo de Análisis de Proyectos para el Taller de Espacios de Trabajo I; es la representante de los profesores ante el Comité Curricular del Programa; y, es líder del Grupo de Investigación Diseño y Didáctica, conformado en el año 2008, e inscrito en Colciencias.

Autora: LUZ ADRIANA VARELA LIMA

Arquitecta de la Universidad Católica Popular del Risaralda, 2002. Magíster en Arquitectura de la Universidad Nacional de Colombia, 2005; con estudios de Maestría en Estética e Historia del Arte. Actualmente es Profesora Asociada de tiempo completo e investigadora adscrita al Programa de Arquitectura, docente de Diseño Básico y coordinadora del Taller Hombre y Espacio Arquitectónico, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

Se ha desempeñado como Asistente de Coordinación, docente, co-investigadora y colaboradora de múltiples proyectos de investigación orientados al análisis de proyectos de la Maestría de Arquitectura y el Museo de Arquitectura Leopoldo Rother, Universidad Nacional de Colombia.

Diseñadoras: MARÍA DEL ROSARIO GUTIÉRREZ Y MARÍA DEL ROSARIO RESTREPO

La primera, es Diseñadora Gráfica, Licenciada en Comunicación Visual, con Magíster en Humanidades. La segunda, es Diseñadora Gráfica, Especialista en Teoría del Diseño Comunicacional, con Magíster en Diseño Comunicacional. Ambas, son docentes del Programa de Diseño Gráfico, Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Coinciden, además del nombre, con habitar en el mundo de la tipografía y la composición; con estar convencidas del valor de los contenidos como eje del quehacer gráfico; con haber vivido por fuera y regresar (¡afortunadamente!); y, con ser profesoras desde siempre por intuición, por vocación y por convicción.

# ¿Creación sin método?

- Para abordar los procesos de enseñanza-aprendizaje del diseño y el arte se considera fundamental comprender algunos aspectos de los procesos de creación inherentes a los dos, pero distanciados debido al carácter particular de los objetos que producen. Dadas las características de los objetos, la creatividad se puede entender desde dos posturas: *como término y como concepto.*

Discusión sobre trabajos presentados en el curso preliminar de Josef Albers. Dessau (1928-1929) Fotografía tomada por Umbo. ©Galería Kicken Berlín/Phyllis Umbeh: Pág.1 (Fotografía: The Josef and Anni Albers fundación, Bethany CT)



La primera, entendida como significado, alude a la designación de un proceso que tiene lugar en la mente del creador y, a la vez aplicable para el producto de ese proceso, designa tanto el trabajo como la operación mental que produjo la obra.

En Grecia antigua, la creatividad como término no existía. El crear era exclusivo de los poetas, quienes fabricaban cosas nuevas “[...] trae un nuevo mundo a la vida...”,<sup>1</sup> mientras que artistas y pintores imitaban lo que ya estaba presente en la naturaleza y se regían por leyes preestablecidas, no por la libertad. Para los romanos en la época de adopción del cristianismo, creación (*creatio* en latín) llegó a designar el acto de Dios (*Creator*), idea que persistió durante la Edad Media. Para el siglo XIX se incorpora el acto de crear exclusivamente a los artistas, y se incorporan palabras como creativo (*adjetivo*) y creatividad (*sustantivo*). Ya en el siglo XX *creator* se aplica a toda la cultura, las ciencias, la tecnología y la política; así el crear, la creatividad, el ser creador o creativo es inherente a la condición humana.

**El ser humano es un ser racional e irracional capaz de medida y desmesura; sujeto de un afecto intenso e inestable; él sonríe, ríe, llora, pero sabe también conocer objetivamente; es un ser serio y calculador, pero también ansioso, angustiado, gozador, ebrio, estático; es un ser de violencia y de ternura, de amor y de odio; es un ser invadido por lo imaginario y que puede conocer lo real, que sabe de la muerte pero que no puede creer en ella, que segrega el mito y la magia pero también la ciencia y la filosofía; que está poseído por los dioses y por las ideas, pero que duda de los dioses y critica las ideas; se alimenta de conocimientos comprobados, pero también de ilusiones y de quimeras.<sup>2</sup>**

Una condición que abandona la mirada unilateral que define al ser humano por la racionalidad, la técnica, las actividades utilitarias o las necesidades obligatorias, o por todas ellas; el hombre puede ser racional o delirante, empírico o imaginario, fuerte o débil; económico o consumista, por citar algunos ejemplos para comprender la complejidad de la condición humana sobre la cual se desarrollan los procesos creativos.

La segunda mirada –mucho más particular– a la creatividad, vista como concepto, permite entender la creatividad como la fabricación de cosas nuevas que no necesariamente parten de la nada: “la creatividad es un concepto que tiene un

1. W. Tatarkiewicz, *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*, Madrid, Tecnos, 2001, p. 280.

2. E. Morin, *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*, Bogotá, Magisterio / Unesco, 2001, p. 61.

ámbito muy amplio: abarca toda clase de actividades y producciones humanas, no sólo aquellas que han sido realizadas por los artistas, sino también las de los científicos y técnicos... El rasgo que distingue a la creatividad en todos los campos, tanto en pintura como en literatura, en ciencia como en tecnología, es la novedad: la novedad existe en una actividad o en una obra...”.<sup>3</sup> Como producto humano, la creatividad puede verse desde diferentes puntos de vista: cualquier cosa producto del pensamiento del hombre tiende a parecerse en cierto modo a lo que ha existido antes y en cierto modo se diferencia; ¿pero cómo evidenciar estas distinciones?

Primero, la novedad está sujeta a un proceso de medición (alto/medio/bajo grado de creatividad según la novedad de la propuesta); segundo, en la creatividad existen varias clases de novedad cualitativamente diversas: una forma nueva, un modelo nuevo y un método nuevo de producción. Tercero, los orígenes de la novedad: deliberada o no intencionada, impulsiva o dirigida, espontánea o resuelta metódicamente a base de estudio y reflexión. Y finalmente, la creación de un trabajo nuevo trae consigo implicaciones teóricas y prácticas que de algún modo afectan al individuo y a la sociedad, desde los más simples hasta los que han marcado una época por su contribución a la humanidad.

Así pues, creatividad no sólo implica la novedad sino también el proceso mediante el cual el cerebro analiza, transforma y opera para producir un resultado. Aunque esto no garantiza una operación precisa. En principio, la idea de proceso implica la sucesión metódica de operaciones de la mente o acciones físicas para el desarrollo del producto. Entonces es necesario establecer con claridad en dónde se construyen las articulaciones dentro del proceso creativo que permiten el movimiento y dan paso a la intencionalidad del creador en diseño y en arte.

## La experiencia estética como método

En nuestro tiempo, la creatividad es promovida de manera eficaz por la experiencia estética, y dentro de ella, por la experiencia artística. La experiencia estética<sup>4</sup> nos hace percibir los diversos planos de la realidad que integran el proceso expresivo. Introduce un procedimiento más para mirar el mundo, una manera que habla del individuo mismo y su construcción en el mundo material y mental, y constituye un espectro más amplio para apreciar cualquier tipo de producción de las artes visuales. En otras palabras, lo que está inmerso en la definición de la cultura.

En su interior, la experiencia artística ayuda a aclarar temas que guardan estrecha relación, su génesis y la estructura del proceso formativo para orientaciones futuras de temas específicos. Es decir, la experiencia estética tiene dos variables, una contemplativa y otra cognitiva. La primera jerarquiza la visión atenta, desprevenida, no analítica y desinteresada; la segunda trabaja la significación de la forma, lo que deviene en métodos de investigación y procedimientos lógicos que se emplean para la construcción del argumento. Harold Osborne plantea ocho posibles rasgos metodológicos característicos de la experiencia estética: **“1)** Un primer rasgo de la percepción estética es aquel que separa, ‘encuadra aparte’, el objeto de su medio ambiental visual para favorecer la concentración de la atención. **2)** El contexto del objeto (la información de la obra no es relevante. La experiencia está

3. W. Tatarkiewicz, *op. cit.*, p. 292.

4. *Ibid.*, p. 360. “Aunque el juicio y toda la experiencia estética no sean un acto de cognición, significan algo más que una mera experimentación de placer. Se aspira a la universalidad. La aspiración no está suficientemente justificada, sin embargo es irrefutable. Esa fue la especial particularidad de la experiencia estética que Kant estableció. Además de ésta, Kant descubrió otras peculiaridades, así, a) una experiencia estética es desinteresada, en el sentido de que ocurre independientemente de la existencia real de su objeto, ya que no es el objeto en sí lo que agrada, sino la imagen (en eso la actitud estética difiere de la moral); b) la experiencia estética no es conceptual (esto diferencia la actitud estética de la cognoscitiva); c) hace referencia únicamente a la forma del objeto (esto distingue el placer estético del placer sensual normal); d) es un placer que no está basado sólo en la sensación, sino también en la imaginación y en el juicio –se trata de un placer de toda la mente–. Hablando de un modo más general, según Kant, el placer estético era el placer que resultaba de la correspondencia que existe entre la

configuración del objeto y la mente humana; cuando un objeto posee esta configuración adecuada no dejará de gustar, la experiencia estética es un imperativo aunque sólo sea subjetivo. Otra propiedad de la experiencia estética: e) no existe una regla universal que determine qué objetos nos gustarán. Cada objeto debe valorarse y comprobarse por separado. Ésa es la razón por la cual los juicios que hacen referencia al placer estético pueden ser sólo individuales. Además, como las mentes humanas están construidas de un modo parecido, existen fundamentos para esperar que un objeto que agrada a un hombre agrada también a otros; por lo tanto, los juicios estéticos se caracterizan por la universalidad, aunque se trata de una universalidad muy especial pues resiste a que la definan cualquier tipo de reglas. “De este modo, las características de la experiencia estética son: el desinterés, el no ser conceptual, su formalismo, el estar implicada toda la mente, su necesidad (pero subjetiva), y su universalidad (pero sin reglas)”.

libre de condicionamientos). 3) Un objeto complejo se percibe como complejo, pero no se analiza en una agrupación de 'partes fijas en tales o cuales relaciones de una con otra'. La experiencia estética es 'aquí y ahora'. 5) 'Aquellas meditaciones meditativas y juegos de la imaginación en que la sensibilidad poética se deleita al complacerse son también extrañas para la absorción estética'. 6) La percepción estética se interesa por el objeto como se ve, así con su apariencia, no con su existencia. 7) Cuando la absorción estética se logra, hay una pérdida del sentido del tiempo, lugar y conciencia corporal. El observador se identifica con el objeto, aunque se retiene una conciencia residual de sí mismo como distinto. La atención estética puede dirigirse hacia algo, pero no puede mantenerse más allá de lo que el objeto puede sustentar".<sup>5</sup>

Así las cosas, en lo concerniente al contemplar en la experiencia estética, se puede concluir que: la experiencia del "sólo mirar" desencadena una respuesta apreciativa en el observador; la intensidad de la experiencia es medida con el objeto y las circunstancias; observar el arte exige ignorar cualquier acción divagadora, no es compatible con una actitud analítica. El objeto estético se define como inspirador, capaz de mantener al observador en una actitud atenta, discursiva y desinteresada. Respecto a lo cognitivo y a la aprehensión de los objetos, los elementos visuales –contorno y líneas, figuras y colores, luz y textura– constituyen la forma del objeto. Esta área es de gran importancia para la valoración estética, porque estimula y sustenta la atención desinteresada y totalitaria de un observador.

Para ver y estar alerta a las formas estéticas, el método consiste en descondicionar. "Las formas no son simplemente indicadores convenientes que señalan las amenazas y las oportunidades. Y las formas no están para ocultarse, como estaban, detrás de una pantalla de simplificaciones conceptuales útiles. Nuestra preparación consiste en reservar y provisionalmente eliminar las funciones de indicación y simplificación conceptual que oscurecen el encuentro visual con las formas".<sup>6</sup> Este entrenamiento potenciará las habilidades para recordar, razonar y aplicar la atención en el concepto.

Así la experiencia estética resulta de un encuentro entre el observador y un objeto cuyas formas, por su coherencia, son estéticamente significativas e independientes de sus características formales instrumentales y no instrumentales. Ese encuentro y la aprehensión del objeto estético describen un método. El método significa camino a la realidad. Examina en profundidad y sensibilidad las condiciones de la realidad, sus exigencias, su capacidad, y responde de modo creador a los problemas del entorno.

La experiencia artística, como parte metodológica de la experiencia estética, ayuda a clarificar temas vinculados, permite ver la génesis, estructura del proceso formativo y la orientación futura. La experiencia artística sólo puede darse si el individuo muestra desinterés por lo cotidiano evidenciado en el respeto a las realidades del entorno mediante el conceder la libertad para ser lo que es y está llamada a dar de sí, lo que lleva a una reducción de realidades que finalmente son las herramientas para operar y que sustituyen la idea del colectivo por la construcción del ideal individual.

Ese cambio de idea descentra la mirada de los intereses del individuo para atender las posibilidades que ofrecen las realidades del entorno. El pensamiento, que se construye de acoger los valores circundantes y no de los datos inmediatos, constituye el ideal de creatividad y diferencia la experiencia artística de la acción artesanal, sobre todo desde el punto de vista del producto: como resultado de un amplio estudio del lenguaje como vehículo del simbolismo y de la habilidad para tejer relaciones entre diversas realidades; para generar ámbitos de interacción; y como integrador de posibilidades.



Vista del taller de escultura en piedra.  
Weimar (1923)  
Fotografía Juergen Nogai.  
Santa Mónica, CA  
Colección privada, Bremen.

5. J. Maquet, *La experiencia estética*, Madrid, Celeste, 1999, p. 52.

6. *Ibid.*, p. 67.

# Métodos de creación y su articulación dentro de los procesos de formación en arte y diseño

La forma de relación creadora con el entorno tiene una precisa articulación interna que podemos denominar “lógica de la creatividad”. Esta lógica de los procesos creadores es puesta de manifiesto con nitidez en la experiencia artística cuando se analiza en su génesis con una metodología adecuada. Para Alonso López Quintas, son seis las ideas decisivas en la formación humana: **1)** Renunciar a un valor para ganar otro más elevado: “jerarquización”. **2)** Acoger de modo creativo lo valioso, en principio distante y ajeno. **3)** Intimidad, entendida de modo dinámico-creador. La vida del hombre entendida como tejido de experiencias reversibles que no se rigen por esquemas lineales sino bidireccionales. **4)** Estas experiencias permiten entusiasmarse, y así el hombre se verá inmerso en una realidad que ofrece múltiples posibilidades de acción. **5)** Participación: imaginación vista desde su propio ámbito.<sup>7</sup> **6)** La imaginación permite al hombre descubrir una forma de dominio: la que ejercen las realidades y su poder integrador sobre los elementos en que se expresan.<sup>8</sup>

Biológicamente, el hombre da respuesta adecuada a los estímulos que recibe del exterior. Una de las estrategias que utiliza es la generación de puntos de encuentro, que se pueden entender como redes de vínculos que garantizan la unidad con lo real y constituyen así una parte del mundo de la cultura. **1)** Las formas producto de unidad con lo real sólo son posibles entre “ámbitos de realidad”, no entre meros objetos o entre un ámbito y un objeto. **2)** El cruce de ámbitos se rige por una lógica de la creatividad muy precisa y articulada según la finalidad de los objetos creados.

La articulación pone al descubierto la estructura interna de los procesos creadores del ser humano, que son los que fundan los modos relevantes de unidad del hombre con lo real. Las actitudes intelectuales, volitivas y sentimentales de lo humano permiten transformar la imagen usual de la cultura desde su realización personal y su condición humana. Durante las últimas décadas, el enfoque pedagógico que tiene en cuenta las competencias<sup>9</sup> humanas para el desarrollo de los procesos de aprendizaje, determina que para la formación se debe considerar no solamente la dimensión cognitiva sino también la dimensión práctica y afectiva de los estudiantes. Implica, según los estudiosos de las competencias, propiciar el desarrollo de diversas habilidades y capacidades valoradas en las artes, como son la capacidad de utilización de símbolos. “De hecho, en este enfoque se considera que las emociones funcionan de un modo cognitivo –que guían al individuo en la elaboración de determinadas distinciones, en el reconocimiento de habilidades, en la construcción de expectativas y tensiones que luego se solucionan. Sin embargo, la habilidad artística humana se enfoca primero y ante todo como una actividad de la mente, como una actividad que involucra el uso y la transformación de diversas clases de símbolos y de sistemas simbólicos”.<sup>10</sup>

Entonces, ¿cómo se articulan entre diseño y arte las competencias para la creación? La palabra diseño significa tradicionalmente y de forma estricta, la configuración de objetos bidimensionales y tridimensionales que responden satisfactoriamente a factores formales, funcionales, técnicos y de significación determinados por la cultura. Cuando un diseñador aborda la creación de un proyecto para dar solución satisfactoria a un problema, debe conocer el contexto, situación, características y determinantes; debe conocer el material con el que va a ser producido y las etapas del proceso de diseño y construcción para llevar a buen término la materialización de las obras.

7. Lo ambital plasma los ambientes de vida y revela la lógica interna que los articula, para determinar las experiencias humanas más significativas.

8. A. López Q., *La experiencia estética y su poder formativo*, Navarra, Verbo Divino, 1991, p. 20.

9. Una competencia es la suma de conocimientos, desarrollo de habilidades y actitudes que se ponen en práctica para afrontar cualquier necesidad de información y realizar de la mejor manera las tareas requeridas.

10. G. Howard, *Educación artística y desarrollo humano*. Phaidos Ibérica, Barcelona, 1994, p. 29.

**El hombre puede ser racional o delirante, empírico o imaginario, fuerte o débil; económico o consumista, por citar algunos ejemplos para comprender la complejidad de la condición humana sobre la cual se desarrollan los procesos creativos.**

**El enfoque pedagógico que tiene en cuenta las competencias humanas para el desarrollo de los procesos de aprendizaje, determina que para la formación se debe considerar no solamente la dimensión cognitiva sino también la dimensión práctica y afectiva de los estudiantes.**

**Durante los distintos momentos de enseñanza/aprendizaje deben acotarse las competencias cognitivas prácticas y afectivas para el desarrollo de la capacidad creativa a través del manejo de los sistemas de símbolos.**



Esta definición puede resultar incómoda –y un tanto arbitraria a partir del argumento anteriormente planteado– en cuanto al arte se trata, pues, como se ha anotado anteriormente, la naturaleza de los objetos estéticos es diferente; en ellos, la única función del objeto es ser mirado,<sup>11</sup> mientras que los objetos de diseño industrial, arquitectónico o gráfico deben preocuparse por cumplir funcionalmente las demandas del uso, y en el mejor de los casos producir efectos visuales que estimulen y sustenten la contemplación visual de los objetos. Sin embargo, cabe anotar que, para la visión del espectador, se conoce la obra, pero es cuestión de adivinar o intentar reconstruir el proceso. Esta reconstrucción da lugar a procesos analíticos que ayudan a determinar la denominada causa primera,<sup>12</sup> o semilla de la que surge cualquier idea creativa.

La relación visual entre un espectador y un objeto de arte es un fenómeno específico de la mente. Según los estudiosos de los aspectos biológicos y sociales del hombre, existen dos fenómenos internos que condicionan la percepción del objeto: la referencia experiencial y el lenguaje común y sus implicaciones.

La primera nos permite hacer referencia a una reserva de experiencias almacenadas en la memoria; podemos comprender sentimientos análogos, emociones y procesos que ocurren en las mentes de otros. Ese “comparar” experiencias nos aproxima a la experiencia y va construyendo “modos de ver” propios. Al no ser condicionada por una visión analítica, “el objeto de arte aparece para ‘dominar’ al espectador, en el sentido de que lo más importante no es sentir tan fuertemente como en la vida ordinaria: es el objeto el que importa. En otros términos, la distinción sujeto-objeto se hace menos marcada. El conocimiento del objeto tiene prioridad sobre el autoconocimiento del sujeto”.<sup>13</sup>

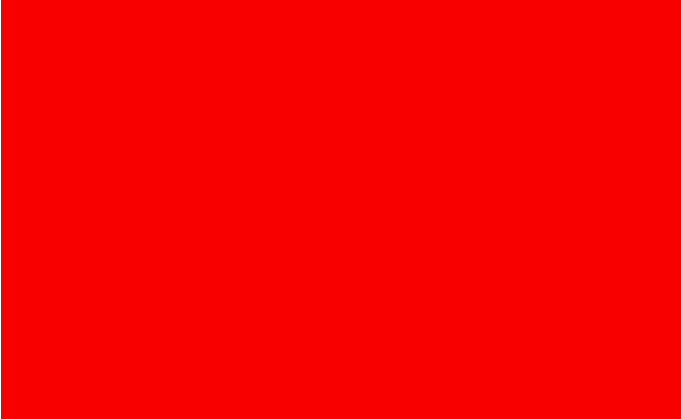
El segundo se refiere a aquellas palabras que califican o adjetivan un objeto. Estas palabras resumen la respuesta visual positiva o negativa presente en el objeto, acción indicativa de un estado de la mente. Así por ejemplo, forma, espacio y orden son más que conceptos que transmiten experiencias al observador y componen el contenido de la obra. Las formas y las relaciones entre ellas y el espacio están cargadas de significados que en últimas captan la atención del observador.

Aunque hasta el momento se ha trabajado a partir de la noción del “sólo mirar”, vale la pena aclarar que cuando un objeto se precisa a través de componentes externos a su naturaleza (como la función o los problemas propios de las diversas disciplinas) se consideran objetos funcionales, que se adentran en un proceso analítico –más importante que sólo mirar–, alejándolo del arte y de los objetos estéticos,<sup>14</sup> entendiendo por estética la cualidad específica de la percepción y la experiencia de los objetos de arte como tales. Para cerrar el ciclo del proceso de creación cuando está enmarcado en un escenario pedagógico, es imprescindible generar paralelamente una estrategia de valoración del proceso formativo de la creación, en este caso a partir de competencias cognitivas prácticas y actitudinales las cuales resultan pertinentes para develar las claves de valoración y evaluación del proceso creativo.

Ahora bien, de manera independiente a la función particular del arte y el diseño desde las competencias humanas, existen entre ellos elementos conceptuales, formales, técnicos y significacionales comunes a tener en cuenta para el desarrollo de los procesos de creación. De este modo, durante los distintos momentos de enseñanza/aprendizaje deben acotarse las competencias cognitivas prácticas y afectivas para el desarrollo de la capacidad creativa a través del manejo de los sistemas de símbolos. Esto ayudará a los estudiantes a canalizar intencionadamente la información presente en determinado contexto y movilizar los sistemas simbólicos hacia la recreación, presentación y materialización de objetos con finalidades de diseño y arte, como manifestación cultural. De tal forma, se cumplen los propósitos planteados para la realización de los objetos, a la vez que la formación integral de los estudiantes.







**El Mensajero**  
Max Bill (1928)  
Dessau.  
Colección Christina und  
Volker Huber, Offenbach del  
Meno.

Desde el Proyecto Zero de la Universidad de Harvard,<sup>15</sup> algunos autores tanto del ámbito del desarrollo de la creatividad (Gordon, 1963; Sobon, 1963; Parnes, 1973; Melhorn, H, 1982; De Bono, 1986; De la Torre, 1982; Guilford, 1991; Rogers, 1991; Torrance, 1992), como del de la evaluación, han propuesto algunos criterios que facilitan la comprensión de competencias para la creatividad, dejando una ventana abierta hacia el cambio, la modificación e incorporación de otros criterios al respecto.

**“Gewagt wägend”**  
(considerado  
arriesgadamente),  
Paul Klee (1930)  
Berna.  
Centro Paul Klee.  
Acuarela y pluma sobre  
papel y cartón.

Una vez aclarado el problema de cuáles son las competencias simbólicas que facilitan la creación de objetos de arte y diseño, es importante establecer un método de creación que permita validar dichas competencias frente a las diferentes intencionalidades del diseñador. Algunos descubrimientos empíricos para el desarrollo de las artes han determinado tres aspectos de la competencia en artes visuales: la percepción, la conceptualización y la producción; éstos, a su vez se pueden desarrollar a través de un método de creación para el diseño donde cada uno de los momentos del proceso debe implementar operaciones cognitivas prácticas y afectivas que garanticen la materialización de los objetos.

Para finalizar en la página siguiente se agrupan estas competencias según su énfasis cognitivo, práctico o afectivo, de tal forma que sirva a los educadores como herramientas para el desarrollo y evaluación de los procesos de enseñanza/aprendizaje del diseño y el arte.

**Relieve de Joost Shmidt  
en el vestíbulo para la  
exposición de la Bauhaus  
en 1923.**  
Edificio principal de la  
Bauhaus en Weimar.  
Reconstrucción no del todo  
original de 1976. ©Klaus  
Kinold, Munich.

**Silla de Marcel Breuer  
(1922)**  
Fotografía: M. Hawlik.  
©Kaj Delugan.

**Casa Klee.**  
Escalera en el piso supe-  
rior de la casa del Maestro  
con pintura restaurada.  
Fotografía: Sebastian Kaps.

11. Maquet, *op. cit.*, p. 95.

12. R.G. Scott, *Fundamentos del diseño*, México, Limusa Noriega, 2006, p. 4.

13. Maquet. *op. cit.*, p. 49.

14. *Ibid.*, p. 54. Los dos conceptos pueden definirse y distinguirse claramente. Los objetos de arte son objetos artificiales diseñados (arte por destino) o seleccionados (arte por metamorfosis) para exponerse. Los objetos estéticos, artificiales o naturales, estimulan una visión total desinteresada. Las dos clases de objetos se relacionan. En un mundo ideal –donde lo que se desea se realiza– los objetos de arte serían una subclase de la clase de objetos estéticos. En realidad, son dos clases que coinciden parcialmente. La distinción entre arte y estético, como se presenta aquí, no pertenece a la realidad del lenguaje cotidiano. Sin embargo, queda explícito lo que todos decimos a cerca de una pintura que “no es arte”.

15. El *Proyecto Zero* fue fundado en la Escuela de Postgrado de Educación de Harvard en 1967 por el filósofo Nelson Goodman con el propósito de estudiar y mejorar la educación en las artes. Goodman creyó que el aprendizaje en las artes debería ser estudiado como una actividad cognoscitiva seria, y ese “zero” fue firmemente establecido en el campo; de allí su denominación. Está edificado sobre estas investigaciones para ayudar a crear comunidades de estudiantes reflexivos e independientes; para promover comprensión profunda dentro de las disciplinas; y para fomentar el pensamiento crítico y creativo. La misión del Proyecto Zero es comprender y promover el aprendizaje, el pensamiento, y la creatividad en las artes y en otras disciplinas en individuos e instituciones. Sacado de [www.pz.harvard.edu](http://www.pz.harvard.edu).

cognitivo

**Originalidad.** Capacidad del individuo para generar ideas y productos cuya característica es única, novedosa, inédita, singular e imaginativa.

**Divergencia.** Capacidad del individuo para analizar lo opuesto, para visualizar lo diferente, para contrariar el juicio, reflexión, pensamiento lateral y espíritu crítico. Es el tránsito por las ideas de la problematización. Capacidad del individuo para percibir y expresar el mundo en sus múltiples dimensiones.

**Fluidez.** Capacidad para producir ideas en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea. Es el proceso de generación de descubrimientos que no se interrumpen. Productividad del pensamiento técnico en la búsqueda de contradicciones y la solución de problemas profesionales.

**Motivación.** Relación que existe entre lo cognitivo y lo afectivo en función de solucionar el problema profesional que se debe resolver. Pensar técnico. Pensar y razonar las especialidades técnicas, en función de diseñar proyectos y solucionar problemas profesionales.

**Pensar técnico.** Pensar y razonar las especialidades técnicas, en función de diseñar proyectos y solucionar problemas profesionales.

**Invencción.** Capacidad de resolución eficaz, en concordancia con la disposición de recursos.

**Racionalización.** Solución correcta de un problema profesional que se califica nueva y útil para el individuo o el colectivo que la logra, y cuya aplicación aporta un beneficio técnico, económico o social.

práctico

**Fluidez.** Capacidad para producir ideas en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea; expresión, variedad y agilidad de pensamiento funcional.

**Elaboración.** Capacidad del individuo para formalizar las ideas, planear, desarrollar y ejecutar proyectos. Actitud para convertir las formulaciones en soluciones prometedoras y acciones decisivas. Es la exigencia de llevar el impulso creativo hasta su realización.

**Innovación.** Habilidad para el uso óptimo de los recursos. Capacidad mental para redefinir funciones y usos. Cualidad para convertir algo en otra cosa, para lograr nuevos roles.

**Invencción.** Capacidad de resolución eficaz, en concordancia con la disposición de recursos.

**Desarrollo.** Característica relevante de la creatividad que se puede notar por las huellas que deja en el desarrollo creativo, la ansiedad producida por los deseos de realización, el forzamiento acelerado y la transformación de la naturaleza.

afectivo

**Originalidad.** Capacidad del individuo para generar ideas y/o productos como aporte comunitario y social.

**Iniciativa.** Actitud humana para idear y emprender actividades, para dirigir acciones. Es la disposición personal para protagonizar, promover y desarrollar ideas en primer término.

**Autoestima.** Valoración de sí mismo, confianza de la persona en su ser, basado en el conocimiento real de sus posibilidades y potencialidades, fortalezas y debilidades. Fortaleza, estima y valoración de sí mismo.

**Motivación.** Relación que existe entre lo cognitivo y lo afectivo en función de solucionar el problema profesional que se debe resolver. Modo de actuación profesional, establecimiento de contradicciones entre lo conocido y lo desconocido.

**Independencia.** Rasgo de la personalidad necesario para la auto educación, capacidad de comprender, formular y realizar las tareas, libertad para elegir vías para la realización de proyectos, búsqueda, selección y procesamiento de la información.

**Flexibilidad.** Capacidad del individuo para organizar los hechos dentro de diversas y amplias categorías. Capacidad de modificación, de variación en comportamientos, actitudes, objetos, objetivos y métodos.

## BIBLIOGRAFÍA

- DEWEY, J.**  
*Experiencia y educación.*  
Madrid, Biblioteca Nueva, 2000.
- LÓPEZ Q., A.**  
*La experiencia estética y su poder formativo.* Navarra: Verbo Divino, 1991.
- HOWARD, G.**  
*Educación artística y desarrollo humano.*  
Barcelona, Paidós, 1994.
- MAQUET, J.**  
*La experiencia estética.*  
Madrid, Celeste, 1999.
- MORIN, E.**  
*Los siete saberes necesarios para la educación del futuro.*  
Bogotá, Magisterio / Unesco, 2001.
- SCOTT, R.G.**  
*Fundamentos del diseño.*  
México, Limusa Noriega, 2006.
- TATARKIEWICZ, W.**  
*Historia de seis ideas.*  
*Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética.*  
Madrid, Tecnos, 2001.  
[www.pz.harvard.edu](http://www.pz.harvard.edu)

## CRÉDITOS FOTOGRÁFICOS

Las imágenes aquí presentadas fueron publicadas en DROSTE M. (2006): BAUHAUS 1919-1933 Reforma y vanguardia. Madrid: Taschen.