

**VIVIANA POLO-FLÓREZ**

**CREATIVIDAD**

**E IDEALES**

**ANTROPOLÓGICOS:**

**EL SER HUMANO**

**UBIGUO ENTRE LA**

**HOMOGENEIZACIÓN**

**Y LA DIVERSIDAD**



# **CREATIVITY AND ANTHROPOLOGICAL IDEALS: THE UBIQUITOUS HUMAN BEING BETWEEN HOMOGENIZATION AND DIVERSITY**

**Fecha de recepción:** 24 de febrero de 2022

**Fecha de aceptación:** 14 de octubre de 2022

**Sugerencia de citación:** Polo-Flórez, Viviana. Creatividad e ideales antropológicos: el ser humano ubicuo entre la homogeneización y la diversidad.

*La Tadeo DeArte* 8, n.º 10, 2022: 56-70. <https://doi.org/10.21789/24223158.1922>.

---

\* Diseñadora industrial, Magíster en Educación y Desarrollo.  
Doctora en Educación - Estudios Culturales.  
Humano. Profesora e Investigadora en la Universidad  
de San Buenaventura (Cali), Colombia  
dvpolo@usbcali.edu.co  
<https://orcid.org/0000-0001-5763-5005>

# ABSTRACT

# RESUMEN

**THE UNFOLDING OF TRANSFORMATION CAN** be seen as development, which empowers and enlivens creativity. Such creative capacity defines the human species and suggests articulations from the conformation of the subject in relation to time and its context and is also evidenced in creation and destruction as permanent variables of its existence. This paper takes a look at creativity as an open device, which is susceptible to be classified socially and from the positivist formation between what is considered good and what is not. It shows how the capabilities and aspirations of human beings have been mediated by the need to permanently change everything that surrounds them, without necessarily measuring its consequences.

**EL DESPLIEGUE DE LA TRANSFORMACIÓN** puede ser visto como el desarrollo, que da poderío y que aviva la creatividad<sup>1</sup>. Esta, como esa capacidad que define a la especie humana, sugiere articulaciones desde la conformación del sujeto en relación con el tiempo y su contexto, evidenciada en la creación y la destrucción como variables permanentes de su existencia. Este escrito propone una mirada a la creatividad como dispositivo abierto, que es susceptible de clasificarse socialmente y desde la formación de tipo positivista entre lo que se considera bueno y lo que no. De este modo, pone de manifiesto cómo las capacidades y aspiraciones del ser humano han estado mediadas por la necesidad de cambiar de modo permanente todo lo que lo rodea, sin medir necesariamente sus consecuencias.

**PALABRAS**

**CLAVE**

**KEYWORDS**

**CREATIVIDAD**

**CREATIVITY**

**CREACIÓN**

**CREATION**

**INTERVENCIÓN**

**INTERVENTION**

**DOMINIO**

**MASTERY**

**HOMINIZACIÓN**

**HOMINIZATION**

**FORMACIÓN**

**FORMATION**

**DESCLASIFICACIÓN**

**DECLASSIFICATION**

**ARTE**

**ART**

# De la naturaleza a la condición humana: dimensión pedagógica

El escenario del desarrollo humano es, en esencia, cambiante. El ser humano, al irse revisando del entorno, se ha descubierto como parte de una especie que se ha incorporado como dominante de la naturaleza que lo rodea. En este proceso la racionalidad, la conciencia y la memoria de sí mismo le ha permitido la configuración de valores, la transmisión de conocimientos y la construcción de lenguajes. Todos como dimensiones que denotan el sentido de transformación constante. Al ir disponiendo ese escenario que es el mundo cargado de recursos, el ser humano ha ido apropiando conocimiento a través de los sentidos y sensaciones. De este modo, va abriendo la dimensión pedagógica, que determina modos y medios para el aprendizaje de lo que es y lo que lo rodea.

La hibridación entre el conocer a través de los sentidos y la racionalización que se da en los procesos de construcción de conocimiento configura una reflexión acerca de las estructuras de desarrollo en las que ese ser, a través de la hominización, se ha ido convirtiendo en humano. En el proceso de formación, intervenir ha sido una acción recurrente y característica en la que, al primar los efectos sobre las causas, se convierte a la especie humana en transgresora, al imponer una visión de utilidad sobre el mundo natural.

Podemos observar estos como comportamientos que se clarifican desde la partición disciplinaria, la cual permite una diversificación de lecturas sobre los mismos aspectos, que visibilizan cómo el ser humano, al incorporarse al mundo como escenario, se interpreta a sí mismo. Para Foucault (1997), es un acontecimiento cómo el ser humano es convertido en un objetivo científico:

El ser humano se convirtió en aquello a partir de lo cual todo conocimiento podía constituirse en su evidencia inmediata y no problemática; a fortiori, se convirtió en aquello que autoriza el poner en duda todo conocimiento del ser humano. (335)

Las ópticas epistemológicas generan fronteras entre los conocimientos y sus alcances. Foucault construye una especie de nonágono (tabla 1), estructurado desde tres (3) modelos —una relación entre las ciencias humanas: ciencias matemáticas y físicas, ciencias del lenguaje, de la vida y la producción y la reflexión filosófica—, tres (3) ciencias —biología, economía y lenguaje— y tres (3) regiones epistemológicas —psicológica, sociológica y biológica—. Correspondencias que pueden aducirse complementarias y en dependencia de la perspectiva de relaciones que se asuma. Este modelo tridimensional plantea una serie de interconexiones como el proceso en el que el ser humano se va asumiendo como un sujeto, y que lo liga a la transformación de sí mismo en el transcurso de la hominización: el *ser* como el componente biológico y fisiológico que da sustrato material al *sujeto*, el cual enmarca la culturización, la moral y la racionalidad, y a su vez como comparativo hacia el proceso de civilización. En este triedro de los saberes (Foucault 1997) se visibiliza la interrelación

Ciencias	Regiones epistemológicas	Modelos
Matemáticas y Físicas: El orden como encadenamiento y comprobación deductiva/ lineal.	Biológica: Leyes y formas del lenguaje. Juego de representaciones. Literaturas, mitos, análisis de oralidad y escritura, huellas verbales que el individuo deja de sí mismo.	Biológico: Ser humano como ser vivo orgánico (psique, grupo, sociedad, lenguaje).
Lenguaje de la vida: Producción y distribución de riquezas.	Sociológica: Lugar donde el individuo trabaja, produce y consume. Representación de la sociedad en la que ejerce la actividad. Conformación de grupos de individuos, de imperativos, de sanciones, de ritos, de fiestas y de creencias.	Económico: Ser humano en su actividad (lugar de los conflictos). Generación de reglas y expresión de la solución.
Reflexión filosófica: Pensamiento de lo mismo. Dimensión lingüística, formas simbólicas.	Psicológica: Ser vivo en prolongación de sus funciones, sus esquemas neuromotores, de regulaciones fisiológicas. Capacidad de representación.	Filológico: Ser humano como intérprete, descubriendo lo oculto, estructurando un sistema de significantes y significados.

**Tabla 1.** Representación del nonágono del conocimiento o los saberes  
**Fuente:** versión propia basada en el *Triedro de los saberes* (Foucault 1997).

de modelos y regiones que, al enlazarse, desentrañan al ser humano y lo convierten en un objeto de estudio.

Para detallar más estas relaciones y su incidencia en la configuración del ser humano civilizado y culturizado, se presenta en la tabla 1 una síntesis.

Sostiene Foucault (1997b) en este horizonte:

No es el estatuto metafísico o la imborrable trascendencia del ser humano del que hablan —las ciencias humanas— sino más bien de la configuración epistemológica en la que se encuentran colocadas, su relación con las tres dimensiones que les da su espacio. (338)

Partiendo de la pregunta planteada por Bollnow (2005) respecto a cómo el ser humano se ha formado, se revela la idea de que él es una entidad maleable configurada a medida de la transformación del mundo que ha pretendido dominar. Es entonces cuando la *hominización* como proceso no solo es la rama que va separando al ser del sujeto, sino el planteamiento de nuevas formas de interconexión del ser humano con distintas especies.

Desde los componentes planteados, se ve cómo las diádas conceptuales son presentadas como rasgos de un proceso de asimilación e interpretación del ser humano en el mundo. A partir de esta conclusión, las interrelaciones que sugiere Foucault dan un amplio espectro de puntos de vista que  *cubren sin residuos todo el dominio del conocimiento del ser humano*, desde las posibles relaciones se establecen nuevos argumentos de estudio. Es factible establecer y traslapar acontecimientos, en pos de la comprensión del proceso de *hominización* del ser humano.

En este punto, se propone jerarquizar estas tres (3) diádas para hilar de modo coherente el desarrollo de las categorías de este estudio. Se prioriza la noción de *conflicto*, desde la representación de la necesidad, el deseo y sus significaciones, que evidencian que a la inversa de cada una de las reglas se encuentra el conflicto. En la *Arqueología del saber* (Foucault 1997a, 350) encontramos que para Freud, desde la eliminación de toda separación existente entre lo positivo y lo negativo, lo normal y lo patológico, lo comprensible y lo incomprensible, lo significativo y lo insignificante, emerge la representación de la necesidad como un proceso objetivo, desde la cual se articulan de manera sucinta lo primitivo y lo racional, el deseo y la ley.

Se propone definir el *ser* como el componente biológico y fisiológico que da sustrato material al *sujeto*, el cual enmarca la culturización, la moral y la racionalidad. Del mismo modo, se presenta como una entidad dual, que recoge códigos de información bien sea por su ordenamiento biológico-fisiológico, o bien, del contexto cultural donde está inmersa la configuración como sujeto. Se sintetizan así las siguientes diadas:

- Función ----- a ----- Norma
- Conflicto ----- a ----- Regla
- Significación----- a ----- Sistema

La dualidad de ser sujeto es la antesala de la interacción de los acontecimientos cotidianos: hacer determinaciones, tomar decisiones, medir las conveniencias de huir o complementarse se convierten en el juego<sup>2</sup> de la vida, junto con la mimesis<sup>3</sup> (ambos como base de la creatividad) como recurso de adaptación y sobrevivencia. Estos son dominantes en la existencia del ser humano y son tenidos como referencias de lo que podría denominarse un esbozo de la articulación del ser humano en las dimensiones del tiempo y el espacio. Se puede considerar entonces que «la concepción de la creatividad originaria del ser humano choca con una comprensión mimética reducida a imitación (*imitatio*) y conduce a una desvalorización del concepto» (Wulf 2008, 90).

Uno de los hitos que rodean al ser humano es el de haber estado sometido a los avatares del medio y de la naturaleza, con su cuerpo como medio para su propia supervivencia, probablemente consciente de forma incipiente de la desnudez de su piel, la cual es potencial cuna de procesos de culturización. Esto permitió el desarrollo de la dimensión de la sacralidad y la magia como puente comunicativo y de validación de la propia supervivencia. En este espacio-tiempo el ser humano pudo haber reflexionado acerca de sí mismo, enfrentado a la magnitud del mundo que está vivo al igual que él, y que presenta ritmos visiblemente más dinámicos y cambiantes respecto a lo que él puede observar en sí mismo.

El proceso de hominización es enmarcado en fases. Habilidades y capacidades que van tejiendo la supervivencia se convierten en códigos distintivos de la especie, que cuenta con un equipamiento dotado de una visual estereoscópica y cromática sustentada en un cuerpo estructuralmente vertical y dinámico. De este, sobresalen unas manos con habilidades técnicas complejas y un cerebro

desarrollado —respecto al de sus predecesores— que promueve signos comunicativos. Los sentidos ya no son solo el único medio de percepción del medio, sino que la maduración de la memoria, las emociones y los recuerdos ejercen un lazo indisoluble con el mundo y con los otros. En ese trasegar, finalmente el alimento, el abrigo, el descanso y la sexualidad empiezan a imponer a este ser primitivo (a través de la normalización de ritmos y secuencias de interrelación que lo involucra con la naturaleza a tal punto de extraer de ella elementos) una transformación creativa que se adapte a su anatomía (agarre, soporte, función). Son claramente identificables los naturfactos<sup>4</sup> en una primera etapa.

Puede considerarse que, al dotar estos objetos naturales de significado y simbolismo, se da el primer paso para la transformación de la naturaleza desde la dualidad. De lo natural a lo cultural, el ser humano se ha ido separando de los ciclos naturales, interrumpiéndolos y alterándolos. Con ello evidencia el germen de una creatividad patológica<sup>5</sup> que alcanzará nuevas facetas con el tiempo. El proceso de creación como logro humano para su propia supervivencia y, a la vez, dominio del medio que de a poco va siendo aniquilado, alterando los ecosistemas y el orden natural.

Uno de los primeros indicios de la apropiación de la naturaleza por parte del ser humano es el sentido de lo sacro y lo profano. Desde Eliade<sup>6</sup> podemos asumir que lo profano se da en la itinerancia de los contextos y en la relación de los sujetos con ellos, generando comportamientos que desde la sacralidad representan una frontera homogénea donde la presencia de lo material hace la transformación del mundo. Al considerar la utilidad como un sentido de emplear los recursos de la naturaleza, va transformando todo esto en alimento, vestido y hábitat. La ritualización, como activación de las rutas sacras y profanas, permitió la apertura a nuevas dimensiones que se fueron traslapando hasta hacer posible su trascendencia y repetición. Argumenta Eliade (1996) en este sentido:

Instalarse en un territorio viene a ser, en última instancia, el consagrarlo. Cuando la instalación ya no es provisional como entre los nómadas, sino una decisión vital que compromete la existencia de la comunidad por entero. Situarse en un lugar, organizarlo, habitarlo son acciones que presuponen una elección existencial: La elección del universo que se está dispuesto a asumir al crearlo. (25)

Desde el sentido animal, la lucha por sobrevivir ha constituido confrontación continua: cazar u ocupar un terreno parece un traslape entre ese instinto básico y la racionalidad humana. La dimensión de lo sacro se construye desde el lenguaje, en reiteración sin tiempo cronológico de los espacios. La frecuencia y la vivencia de lo ritual como actos como creencia dan el croquis de la cultura, lo que evidencia la generación de normas que demarcan la armonía y el conflicto. Este último, como el concepto que contiene a la confrontación, presenta elementos de oposición y complemento. La motivación para su generación no nace necesariamente en la oposición, sino en la determinación de la necesidad a cubrir por un mismo recurso, físico o inmaterial: tanto territorios y bienes, como mismo poder fáctico, emociones o sentimientos.

En consonancia con la emergencia de la naturaleza humana, se ha ido estructurando una *región biológica* que interrelaciona la fluctuación entre lo creativo y lo destructivo permeado por la *poiesis*<sup>7</sup>. El impacto de la transformación se evidencia en los comportamientos vitales del ser humano de modo cíclico y como punto de inflexión entre necesidad y deseo. La curiosidad, la exploración y la mimesis representan un mundo a escala, que hace de los activos naturales que también son impactados —tales como animales, vegetación, fenómenos atmosféricos, etc.— una referencia para la interpretación del mundo. Y en este proceso, el cuerpo es el único instrumento que lo relaciona con el mundo a través de la performatividad y que antes de su cosificación<sup>8</sup> va estableciendo su identidad.

El socializar performativo da cuenta de cómo según el contexto y la cultura se percibe al sujeto. Estrategias que representan sobrevivencia de la especie, a través de cada ser humano repercuten en la interrelación de los sistemas del mundo. Por ejemplo, la caza de un animal implica la observación de su comportamiento y de sus ritmos, la posible imitación de sus movimientos y sonidos, así como la comprensión de su inclusión como elemento de utilidad para la supervivencia de la especie (alimento y abrigo para la comunidad) por encima del riesgo individual o colectivo. Esto puede ser evidencia de lo que Honneth (2010) denomina “modos básicos de reconocimiento intersubjetivo: el amor, el derecho y la solidaridad”, que en complemento al conflicto va conformando elementos intrínsecos de aspectos creativos del pensamiento y que, en relación con el ejemplo de la caza, hace la representación de gestas de

orden confrontacional y bélico que progresivamente se denominarán como parte de la cultura:

La naturaleza del ser humano, que lo hace imperfecto y conflictivo, es inmutable en el tiempo y en el espacio. En ese sentido, las pasiones de los ser humanos son siempre y en todo lugar las mismas. La pasión por el poder es un fenómeno constante que preserva históricamente su esencia y varía únicamente el matiz de su presentación. (Carvajal 1993, 23)

La *poiesis* se hace evidente ineludiblemente en la elaboración de estrategias y juegos que se concatenan desde la cultura material, donde se entrecruza con lo inmaterial, como los ritos, los cantos y los símbolos que se prolongan indefinidamente. El aprendizaje cualitativo, que se da desde la conciencia de la temporalidad de lo natural, se enmarca en las distinciones estéticas de los ciclos de la vida: distinguir el color según los ciclos de maduración, diferenciar sabores y olores forman parte de la dimensión pedagógica<sup>9</sup>, que se relaciona con la supervivencia.

En la tesis de Herbart<sup>10</sup> encontramos el concepto de *Bildsamkeit*, que referencia la capacidad humana de transformación interna del ser humano, asumida como automaleabilidad y que es impactada por acciones pedagógicas externas. La condición humana es compleja debido a las variables de su formación. Allí la creación puede entenderse como un proceso de dominio sobre lo otro en una dinámica de creación y destrucción mediada por el juego de la alteridad y el antagonismo.

# Creatividad patológica: ideales antropológicos<sup>11</sup>, desarrollo y cultura material

En términos generales, la creatividad es inferida y aprendida como un modo romántico e ideal: como una maximización de las capacidades transformativas del ser humano, impuestas como benéficas, positivas, artísticas, emocionales y felices, donde se asume un dominio de lo irracional y volitivo del ser humano.

Las preguntas sobre el presente, pertinentes a la configuración de los sujetos, devienen en cuestionamientos que refieren tramas, hechas de influencias y aprendizajes recibidos desde diferentes frentes. Dentro de estos entramados y conocimientos, el hacer referencia a los escenarios y técnicas de creación pone de manifiesto la interrelación constante entre la mente y el cuerpo, empero la idea —generada como un intangible— y la materialización que es mediada indefectiblemente por la tangibilidad.

Desde la esfera antropológica, el sujeto *Homo habilis*<sup>12</sup> es establecido como punto de origen del sujeto-transformador que, traslapado con las características del *Homo faber* y el *Homo ludens*, dispone desde sí y sus creaciones una brecha que con el tiempo se va haciendo consecuentemente más amplia en lo que respecta a los escenarios y acciones de los otros seres de la naturaleza. Esto permite nutrir, como se muestra a continuación, tres (3) variaciones para la categoría de *creatividad patológica* (Polo 2018) como propuesta conceptual.

Desde sus orígenes el ser humano como especie se ha permitido el despliegue de su *condición humana*, la cual constantemente está matizada con visos lúdicos y estratégicos generadores de síntesis dinámicas que desembocan, entre otros desarrollos y resultados, en la cultura y la tecnología<sup>13</sup>. Modificar/transformar es entonces una actitud inherente a la naturaleza humana<sup>14</sup> que va haciéndose visible desde la adaptación del medio a su voluntad y necesidad, como ese hilo de Ariadna del laberinto de la historia, y en cuyo traspaso se hace inherente a la condición humana.

El proceso de civilización está permeado por la relación del ser humano con la naturaleza. El juego entre lo jerárquico y heterárquico impregna este proceso de desarrollo humano y que desde la lógica del dominio permite una lectura genealógica<sup>15</sup>. La argumentación teórica de esta

etapa muestra inicialmente la *jerarquía de las necesidades humanas*, argumentadas desde la psicología por Maslow<sup>16</sup>, que considera al *Ser* con condicionantes específicos a su corporalidad y ritmos biológicos, que cuando ya se encuentran satisfechos permiten ascender en la escala del poder y el autorreconocimiento.

Empero, esta perspectiva se presenta limitada. La evolución de la especie, argumentada científicamente, inicia en un *Australopithecus* que inicia su descubrimiento del mundo de forma bípeda, hasta un *Homo Neardenthalensis* que desarrolla la comunicación y el desarrollo de herramientas básicas. Estos múltiples cambios y adaptaciones probablemente estuvieron determinados por las habilidades fácticas y de supervivencia. Tuvo lugar así una transmutación de un ser básico que busca sobrevivir y que lleva el proceso hasta la generación de un ser con conciencia de sí mismo.

En este enlace, los sentidos ya no son solo el único medio de percepción del entorno. La maduración de la memoria, las emociones y los recuerdos van tejiendo un lazo indisoluble con el mundo y con los otros; tanto el amor como el sufrimiento empiezan a formar parte de la conciencia.

La generación de series objetuales<sup>17</sup> y sus usos prácticos o simbólicos ocupan el espacio en representación de un sujeto ausente, no solo llenando un lugar, sino transformando la naturaleza al hacer *pregnancia* del ser humano para con el mundo. Los afectos que empiezan a moldearse constituyen las características de los seres humanos que somos y en el enlace con los espacio-objetual se configuran las lógicas de habitar y de construir en su realidad un mundo y un hábitat propio. Las creencias, la evocación de la creación y la generación de los lenguajes marcan el punto de partida para la generación de los objetos designados y simbólicamente justificados: hábitats, utensilios, vestimenta, todos resultantes de la unión entre la necesidad y la transformación del medio, son el nodo de referencia del avance humano.

Max-Neef<sup>18</sup> presenta en la *Matriz de necesidades y satisfactores* categorías más complejas que alejan al ser humano de un ser viviente que se guía por comportamientos básicos y se va acercando más a un ser como constructo de relaciones intra- y extrapolables. Desde estas, se plantean

# Creatividad patológica como concepto: reconfiguraciones de la cultura material e inmaterial

no solo las motivaciones de índole biológica, sino las que pueden denominarse de orden moral, civil, social y de producción. En esta última (entremezclada con la *poiesis*) se visibiliza el aspecto de la creación como un universo en el cual el ser humano se explaya, ubicándose en el espacio/tiempo de modo permanente como especie, pero efímero como sujeto.

El mundo natural se convierte en el escenario donde el ser humano debe adaptarse y, en este proceso, desplegarse. Capacidades motoras y cognitivas se desarrollan a medida que se explora el mundo, y con esto se van descubriendo procesos dinámicos. Lo humano, desde la autoconciencia, la voz, las acciones, el cuerpo, las necesidades y los deseos, genera consonancias vitales que crean dinámicas cíclicas e interconectadas permeadas como puntos de inflexión para nuevas experiencias. La consagración de los lugares, la posesión de recursos y la denominación de medios permiten asegurar a la agricultura como una acción del control humano sobre la naturaleza y plataforma constitutiva para la fluctuación creativa y destructiva mediada por la *poiesis*.

Desde la perspectiva ético-moral, la materialización es un desdoblamiento desde donde lo que se crea implica la transgresión del orden previo. Es factible comprender que la configuración de un objeto es un orden genealógico, una consecuencia o resultado de una causa que implica la alteración de un sistema por la intervención de otro y un acontecimiento que prevé nuevos caminos que permiten la creación de series comportamentales en relación con el espacio y el tiempo, tanto históricas como para cada sujeto. La necesidad, vista en diversos órdenes, ha llevado al ser humano a controlar su escenario. La naturaleza humana, como compendio de múltiples sistemas interconectados desde lo físico hasta lo intangible, es una intrincada intersección de ciclos vitales recurrentes (hambre, descanso, reproducción, protección) permeada por articulaciones culturales canalizadas estructuralmente por los aspectos sociales y políticos. El vestido, el alimento y la protección se van volviendo sistemas más desarrollados. Con estos, se naturalizan inventarios de gestos y objetos con los que el ser humano juega y que son materializados a través de la interacción y corporalidad.

En un imaginario clásico, la creación implica capacidad de transformación, y con ella una capacidad fáctica de hacer con propósito; sin embargo, la creación como transformación supone el cambio de un orden previo que en algunos casos supone la destrucción —y muestra la semilla de la creatividad patológica—. La creatividad, entonces, se va develando como un dispositivo inmerso en la capacidad transformativa, y que se hace evidente en las ordenaciones que alteran un patrón establecido. Diversas vertientes epistemológicas y disciplinarias han sugerido cómo los procesos para lo creativo deben ser establecidos; por ejemplo, la psicología lo asocia desde una organización específica generada desde la mente, en algunos casos asociada a estímulos externos. El arte lo asume como una conexión sublime, espontánea e interna, en tanto el diseño, como una lógica rigurosa y metódica que busca un fin. Desde esto se establecen multiplicidad de propuestas que tienden a normalizar a la creatividad, y asumen rutinas serializadas y protocolares que buscan su instauración dentro de un sujeto, e infieren la tenencia de capacidad instalada *per se*.

Idea	Concepto	Objeto	Subjetividad
Creatividad	Dispositivo inherente al ser humano	Capacidad transformativa	Plasticidad y lucidez de la mente
Patológica/Patología	Enfermedad	Sufrimiento, dolor, afectación	Daño, herida, muerte, engaño
Creatividad patológica	Dispositivo para la creación transformativa con proyección infinita	Insostenibilidad	Creación y destrucción equitativa
Creatividad patológica de desarrollo	Dispositivo para crear por crear	Producción indiscriminada con prospectiva ilimitada	Cultura material desmedida
Creatividad patológica bélica	Dispositivo-creación para la destrucción	Generación de artefactos y estrategias con fines de defensa/destrucción	Universo tecnológico bélico
Creatividad patológica tangencial	Dispositivo para la creación por colaboración, mimesis, lúdica	Consecuencia de otras búsquedas	Ingenuidad, curiosidad, descubrimientos, inocencia, inconciencia

**Tabla 2.** Creatividad patológica  
**Fuente:** elaboración propia.

## Creatividad patológica/ desarrollo

Apelando a la lógica del orden transformativo en las acciones desde las cuales el ser humano ha intervenido, comúnmente se han dispuesto factores que implican destrucción. Los primeros utensilios (con los cuales se permitió la separación de la especie, como la cabeza de la escala en cuanto a la intervención modificada del mundo) fueron tomados de fuentes de la naturaleza: troncos, piedras, especies vegetales, animales. Todos, como entidades a disposición, permitieron una transposición en los usos que en sí mismos derivaban en el avance técnico; y al ir empoderándose el ser humano, se iban incluyendo estos utensilios en una línea de recursos y procesos sin los cuales el ser humano no podría vivir con los mismos estándares de confort; utensilios que, a pesar de parecer espontáneos, también fueron enseñados y aprendidos.

Así, por ejemplo, comer para sobrevivir implicaba la recogida de frutos generados por la naturaleza para su reproducción en un comportamiento simbiótico —más adelante al instituirse como sedentario, hacer control de los tiempos y

recursos al sembrar y cosechar—. Asimismo, cazar animales conlleva una serie de dinámicas que, entre lo lúdico y lo recursivo, permitían generar las estrategias para engañar al instinto natural y por medio de armas ejecutar a su presa. En el hecho social de vestirse se fue implicando el sacrificio de animales, para tomarlos como recurso en el efecto de despojarlos de su piel y órganos. Esta acción también contribuyó a la generación de hábitats y disposición de terrenos, a través de la transformación de las arquitecturas naturales, alineando formas amputadas de la naturaleza y generando espacios con microclima y privacidad. Entonces, la creatividad se presenta como esa habilidad que se va desarrollando a medida que se va transformando. En esta clasificación, la creatividad patológica representa la garantía de la supervivencia como especie, lo que podría asumirse desde el concepto de desarrollo cuyas consecuencias se ven solo a largo plazo, y que convierten la acción en un proceso posterior de crear por crear cuando ya se ha resuelto la necesidad.

## Creatividad patológica/ bélica

En el proceso de civilización, se da cuenta de diversos productos generados por la creatividad humana, que finalmente se fueron instaurando como parte de unos protocolos. Esto mismo hicieron necesario de manera continua hacer una revalidación por medio de la innovación. Uno de ellos es el de la guerra como el escenario de acción donde la materialización del conflicto al final de las soluciones no violentas obliga a la generación continua de estrategias y recursos con el fin de imponer ideologías, políticas o religión a como dé lugar, en un afán de prevalencia —y en estos están inmersos el lenguaje, los hábitos, y la educación—.

Aristóteles, el filósofo griego de la Antigüedad, decía que la guerra es el arte de adquirir esclavos. (Ulanis 1971, 3)

Los medios de creación dispuestos al servicio del *pathos* son evidentes no solo en las acciones (la guerra como acto performativo), sino en la exigente creación de máquinas para causar sufrimientos y daños ajenos e impedir los propios. La historia nos muestra el periodo de la Inquisición, en el cual el adoctrinamiento era claramente ejercido por una sofisticada tecnología puesta al servicio de socavar las emociones y sentidos de una víctima, la aceptación de un dios, una religión o una filosofía de vida. En esta línea, la alta capacidad creadora para el desarrollo de armas implica una continua evolución de lo creativo al hacer usos cada vez más eficientes de materiales, formas, tamaños y portabilidad. Se hace evidente que aquí hay un propósito implícito: el desarrollo de objetos para fines de defensa/ataque específico. Las consecuencias de cada uno de los productos de la creación son evidentes de manera inmediata e información fundamental para propuestas subsecuentes.

## Creatividad patológica/ tangencial

En esta clasificación se presenta una mixtura entre las dos primeras, sumado a un nivel de inconciencia que es dual desde lo positivo y lo negativo, así como la evidencia, ya sea material o intangible. En este caso, se hace evidente la generación de una cultura material que, desde la educación, está enfocada al bienestar, pero que a largo plazo presente un ataque frontal; así mismo la conciencia de crear para transformar sin tener presente de manera directa las implicaciones. Ejemplos de intervenciones colaborativas, donde una comunidad ayuda y educa a otra a surgir, pero es aprovechada por algunos agentes para hacer acciones opuestas a la misión inicial. Sin embargo, se establece como una ruta de transferencia de conocimientos alejados de la escala del contexto, e impone una serie de ideales antropológicos que se constriñen a como dé lugar.

Desde el aspecto tangible, lo desarrollado por la moda es un buen ejemplo: la obligatoriedad que adquiere el ser humano en recrearse de manera constante de acuerdo con las tendencias de la época. Con esto podemos ver las grandes y pesadas vestimentas del siglo XVIII, donde la lógica de un factor humano/ergonomía no era siquiera incipiente, o el corsé que obligaba a la mujer a comprimir su torso para ser estéticamente más agradable, o algo más cotidiano como el diseño de zapatos altos que modifican la anatomía de quien los usa de manera progresiva, pero le permite formar parte de un colectivo que se media por los códigos formales. Finalmente, en el escenario de la lúdica, los juguetes mostrando una simulación de modelos y acciones; por ejemplo, los de orden bélico, que si bien no representan una acción directa y certera (como la planteada en la clasificación bélica), sí producen una acción mimética que referencia una performatividad y escenario de guerra, que replica escenarios y refuerza imaginarios y discursos.

# De arquetipos e identidades: traspasos en el tiempo. A modo de conclusión

Atravesando el hilo de la historia, y haciendo un reconocimiento a sus edades, se puede prever que lo que es denominado como *prehistoria* es el foco donde los condicionamientos de la transformación material son los que configuraron la definición del ser humano. En el periodo reconocido como Paleolítico, las incipientes concepciones de sociedad y familia hacen una estructuración de los roles sociales y productivos. Con esto surge el concepto de división del trabajo que encausa las posteriores asignaciones de roles productivos. También la domesticación de animales para caza y compañía configuró una relación a largo plazo entre el ser humano y el animal, desde donde se preserva el sentido de supervivencia y cooperación y donde el fuego enciende su llama eterna. Los inicios del sedentarismo, como punto clave del Mesolítico, enmarca los territorios con la construcción de asentamientos para hábitat de los vivos y los recintos de descanso eterno, ambos escenarios sagrados donde las acciones se vuelven hábitos y costumbres. Desde el aspecto productivo, el desarrollo de la pesca hace también una apertura al dominio de otros escenarios en los que no solo la consecución del alimento es la finalidad, sino la exploración hacia otras latitudes.

El momento en el que el arraigo hace la transformación más trascendente del ser humano, atándolo a un territorio con el desarrollo de la agricultura, es el Neolítico. En este aspecto, el forzar elementos naturales a una organización, a una itinerancia, a una producción hace del ser humano un ser regulador, en consonancia con los elementos que provee la naturaleza. Para esto, las alianzas que se construyen con los animales domesticados para explotación dan la pauta para posteriores desarrollos transformativos por medio de analogías. El producto de la tierra se va diversificando al mostrar elementos útiles más allá del alimento. Fibras que resultan de lo desechado van estructurando la lógica de la trama y la urdimbre, que metafóricamente irán invistiendo de manera variable al ser humano, y que junto con las pieles de los animales como primer insumo reforzarán el techo y el vestido.

Las técnicas manuales se van conformando sobre la tierra, que como insumo maleable se va dejando condicionar por los caprichos formales, estéticos y funcionales de la creación del

ser humano, y con esto el objeto se hace presente desde aspectos tan cotidianos como la cocción de los alimentos hasta en los procesos facticos de la preservación de despojos mortales, urnas que debían proteger, conservar y devolver a la tierra lo que queda materialmente de un ser humano. Posteriormente, la exploración de la tierra hace de la extracción de minerales un espectro de la complejidad de la necesidad del ser humano por ocupar y conquistar todos los espacios.

El aspecto de lo extractivo, que enmarca la edad de los metales, cambiaría para siempre la relación del ser humano con la naturaleza ya que ese acto de extirpación abriría literalmente unos espacios que a la tierra le costará sanar más adelante en términos de impacto ambiental multidimensional. Sin embargo, como apreciación antropocéntrica, el desarrollo, la tecnología y la metalurgia determinarán nuevas aplicaciones de lo que el ser humano irá transformando. Los objetos pasan a ser artefactos sobre los cuales la ingeniería —como manifestación de la capacidad transformativa— y la creatividad son los que imponen un orden para un funcionamiento específico. Elementos rituales —antes naturfactos— en este momento pasan a ser piezas elaboradas con detalle y dedicación extrema. La definición de los estados y rangos jerárquicos de las sociedades darán cuenta de ello, no solo por el sentido de atesorar, sino el de construir y vestir lujosamente.

La misma psicología enuncia en sus postulados del desarrollo humano las aptitudes que han de erigir un ser humano en correcto «funcionamiento», utilizando términos como presión, motricidad y coordinación, todos ellos ligados a las capacidades técnicas de los órganos que componen el cuerpo biológico —por ejemplo, la relación ojo y mano—, y como base para la estructuración sicosocial —por ejemplo, ser apto para producir—. (Polo Flórez 2013, 178)

La historia de la humanidad y sus productos culturales dan cuenta de una serie de sociedades que se fueron estableciendo gracias al dominio de las artes. Desde este aspecto al arte de la sabiduría, de la guerra, de la estrategia

pueden equipararse como plataforma de cimentación de arquetipos con los cuales a lo largo del tiempo se han configurado las identidades. La mimesis<sup>19</sup> es muestra primigenia del desarrollo humano más allá del reflejo de capacidades de orden mecánico y biológico que configuran una parte del sujeto. Su complemento —sin aducirlo de forma escueta— está en la inserción de principios legados por las sociedades de la historia.

De este modo, sufren un proceso de trasplatación: creencias, propósitos de existencia y normativas, referidas como modelos de éxito convertidas en improntas de los registros de humanidad. Taxativamente al hacer un acercamiento al comportamiento regulado de los sujetos, es factible visibilizar cómo las sociedades han trasplantado leyes, principios y modelos de diversa índole. Como ejemplo, al hacer una revisión desde lo disciplinar, la jurídica, el derecho y la guerra —como responsables de la configuración normativa de las sociedades— aún mantienen el espíritu de la ley y la ritual romana de milenios previos. Otro ejemplo es el del ideal griego de la perfección estética, el culto a la belleza y la admiración por la *performance* humana. Como hecho tangible, hoy en día es mantenido a modo de ritual el encuentro de naciones para la demostración de las habilidades del cuerpo, en torno a su despliegue performativo. Cada cuatrienio, en una cita puntual, los ideales de la antigüedad clásica escenifican en los juegos olímpicos la semblanza de los sujetos ideales que hemos sido en un imaginario clásico.

En otro escenario, el educativo, hoy en día en nuestro contexto siguen siendo referenciados modelos ingleses, franceses y alemanes, los cuales se muestran fuertes en su proceso de adaptación al contexto, al mantener el ideal original de sus propósitos, sin importar en qué actor-escenario-mundo se estén estableciendo estas metodologías. En una misma línea, el escenario de la religión ha generado series inteligibles de normativas que hacen frontera con la ética y la moral, y condicionan no solo la creencia sino el modelamiento del ser que enmarca lo inmaterial del alma y el espíritu.

Los escenarios y ejemplos citados previamente han sido determinantes para gobernar cuerpos y corporalidades, límites, creencias y tradiciones. Con esto, cúmulos de

referencias aparecen mostrando también afectaciones en los modos que se han concatenado. En todas las dimensiones del sujeto, indefectiblemente aparecerán referencias de ideal antropológico de configuración, lo que hace que los lineamientos que dan los influjos sean de modo estructural piezas claves para una construcción de ciudadanía. La acción, la ejecución y el planteamiento de un sujeto ideal son apuestas sobre las cuales las sociedades han dejado expuesta su capacidad de influenciar o ser influenciadas. Es claro que los factores contextuales sobre los que se ciernen articulaciones posibilitan desenlaces que no dejan de lado factores políticos y económicos, los cuales como lazos van determinando puntos que necesitan ser atados a sus propios colectivos, y enlaces hacia sociedades que hay que coser a su estructura. Esto no es una tendencia, sino una constante del comportamiento y dominio humano.

Es visible lo anterior al comprender los hechos dados en las conquistas, las colonizaciones, las invasiones, donde es representado una *performance* en la que hay un escenario disponible, y un cúmulo de espacios que son susceptibles de dominio. En dicho dominio está inmersa la *díada* que se genera continuamente desde el ideal-antropológico y la identidad.

## REFERENCIAS

- Bollnow, Otto Friederich. «Principios metódicos de la antropología pedagógica.» *Revista Educación y Pedagogía (Universidad de Antioquía - Facultad de Educación) XVII*, n.º 42 (mayo-agosto 2005): 77-80.
- Bueno, Miguel, y Bueno, M. Principios de antropología.» México: Patria, 1962. Castel, Robert. «Presente y genealogía del presente. Una aproximación no evolucionista al cambio social» en *Au risque de Foucault, Editions du Centre Pompidou*. Paris, 2007: 161-168
- Foucault, Michel. *Las Palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*. Ciudad de México: Siglo XXI Editores, 1997a.
- Foucault, Michel. *El triedro de los saberes* en «Las Palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas». Ciudad de México: Siglo XXI Editores, 1997b.
- Freud, Sigmund. *Psicopatología de la vida cotidiana*. Madrid: Alianza, 2011.
- Fromm, Erich. *Psicoanálisis de la Sociedad Contemporánea*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 1992.
- Honneth, Axel. *Patologías de la Razón. Historia y actualidad de la Teoría Crítica*. Buenos Aires: Katz Editores, 2009. <https://doi.org/10.2307/j.ctvm7bcdz>
- Polo Flórez, Dolly Viviana. «El desarrollo humano y la formación integral en Diseño: cuerpo y sensibilidad en la construcción de tejidos epistemológicos.» *Revista Nexus*, 2013. <https://doi.org/10.25100/nc.v1i13.767>
- Wulf, Christoph. *Antropología: Historia, cultura, filosofía*. Ciudad de México: Anthropos Editorial, 2008.
- Wulf, Christoph. «La mimesis en la Educación.» En *Encuentros pedagógicos transculturales:: Desarrollo comparado de las conceptualizaciones y experiencias pedagógicas en Colombia y Alemania*, de Jesús Alberto Echeverri Sanchez, 249-262. Medellín: Universidad de Antioquía, 2001.

## ENDNOTES

- 1 En sus obras *El pensamiento creativo* (1995) y *Pensamiento práctico* (1992), Edward de Bono valida la creatividad como algo inherente a los seres humanos, cuyo óptimo desarrollo se da a partir de la eficiencia de los procesos y su finalidad. La inocencia, el desconocimiento, la curiosidad, la motivación son elementos que conforman la vocación creativa que caracteriza al ser humano.
- 2 Juego como la «acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente» (Huizinga 1969)
- 3 Mimesis: «El hombre es definido como ‘el animal mimético’, y la mimesis como ‘conditio humana’. El ‘nacimiento prematuro’ del hombre, los restos de sus instintos, la ruptura entre estímulo y reacción y su excentricidad (Plessner) lo obligan a establecer una relación entre el mundo y él mismo. Esto lo efectúa por mimesis en el transcurso de la infancia y aun después» (Wulf 2001)
- 4 *Naturfactos*: elementos de la naturaleza que, en algunos casos con pequeñas variaciones, se convierten en objetos propios del ser humano, por ejemplo: ramas de árboles, pieles de animales. Las clasificaciones posteriores serían las de *artefactos* y *tecnofactos*.
- 5 Patología: teniendo la referencia etimológica, *Pathos*, que significa daño, dolor, sufrimiento, sentimiento, y *Logos*, que significa conocimiento. Categoría visible en la teoría crítica, donde «el impulso para vincular la categoría sufrimiento con las patologías de la racionalidad social salió seguramente de la idea freudiana de que toda enfermedad neurótica ha surgido de un menoscabo de un Yo racional y tiene que desembocar en un grado de sufrimiento individual» (Honneth 2009, 49).
- 6 Mircea Eliade: Historiador Rumano (1907-1986)
- 7 Poiética: «Poiésis y poiético viene de la palabra griega (ποίησις: hacer, producir, fabricar), e indica la relación hombre-naturaleza, en especial la relación tecnológica, o todo el ámbito de las fuerzas productivas, la división del trabajo, el proceso del trabajo, etc.» (Dussel 1984, 13). La *poiesis* también es referida por Wulf (2008) desde una perspectiva lingüística.
- 8 Como referencia a convertir en «cosas» los elementos naturales y artificiales que rodean al ser humano.
- 9 Basado en las dimensiones antropológicas del hombre, sugeridas por Bueno (1962): dimensión antropológica, dimensión pedagógica, dimensión axiológica y dimensión psicológica.
- 10 Johann Friederich Herbart (1776-1841).
- 11 *Ideal antropológico*: basado en el concepto de giro antropológico, donde se ofrecen diversas ópticas y ámbitos de investigación. En palabras de Wulf: «Así de heterogéneas son las expectativas que suscita la antropología, lo cual se corresponde con las diferentes concepciones que se tiene de ella» (Wulf 2008, 8).
- 12 «Desde el *Homo habilis* hasta el *Homo sapiens*, durante los dos últimos millones de años, pasando por los *sinanthropos* y el *neandertal*, la especie homo se hizo presente en nuestro planeta» (Dussel 1984, 27).
- 13 Tecnología: entendida como la suma de conocimientos aplicados a la resolución de problemas o necesidades.
- 14 Para Fromm, el sentido de la naturaleza humana difiere del sentido convencional. «El Hombre es su propia creación, por decirlo así. Pero así como solo puede transformar y modificar los materiales naturales de acuerdo con la naturaleza de los mismos solo puede transformarse así mismo de acuerdo a su propia naturaleza. Lo que el hombre hace en el transcurso de la historia es desenvolver este potencial y transformarlo de acuerdo a sus propias necesidades» (Fromm 1977, 19)
- 15 Visto desde la perspectiva de Foucault, interpretada por Castel (2007a) como «el presente no es únicamente contemporáneo, el presente es un efecto heredado, es el resultado de toda una serie de transformaciones que es preciso reconstruir para poder captar lo que hay de inédito en la realidad». Abraham Maslow, psicólogo estadounidense (1908-1970)
- 16 Abraham Maslow, psicólogo estadounidense (1908-1970)
- 17 Series objetuales: entendidas como las ordenaciones materiales que se dan en repetición formal y de uso, y que predeterminan una asignación de valor dentro del cotidiano; por ejemplo, platos, vasos y cubiertos hacen una serie de objetos para comer.
- 18 Manfred Max-Neef, economista chileno (1932-)
- 19 Mimesis: «El hombre es definido como “el animal mimético”, y la mimesis como “conditio humana”. El “nacimiento prematuro” del hombre, los restos de sus instintos, la ruptura entre estímulo y reacción y su excentricidad (Plessner) lo obligan a establecer una relación entre el mundo y él mismo. Esto lo efectúa por mimesis en el transcurso de la infancia y aun después» (Wulf C. 2001).

