

9.1) Conceptos, Elementos y Características, Esenciales, del Arte, el Diseño y la Composición Artística.-

<p>> Técnica: Sistema (o conjunto de procedimientos, práctico-metodológicos), para realizar, producir o crear algo (algún objeto).</p>		
<p>> Estilo: Manera ("especial", "individual", "personal", "local", "regional" o "nacional"), para realizar, producir o crear algo (u objetos, diferentes entre sí).</p>		
<p>> Composición: Sistema (o "Procedimiento") mediante el cual se integran (o correlacionan) las (diversas) partes (o elementos) de un todo (u objeto).</p>		
<p>> Diseño: Procedimiento (racional y técnico, sistemático y metodológico), utilizado o aplicado para realizar algo "creativo"; así como, etapa intermedia del "Procedimiento Metodológico (o Método) Racional Creativo"; posterior a la "Fundamentación" ("Inicio" o "Planteamiento") y anterior a la "Ejecución" ("Realización Práctica", "Construcción" o "Conclusión"); de toda acción creativa (racional, organizada y volitiva, consciente o intencional). * Etapas Básicas del "Procedimiento Metodológico (o Método) Racional-Creativo" + Método Racional Creativo (Etapas Básicas): <i>Iniciación = 1) Fundamentación > 2) Planeación (o Diseño) > 3) Ejecución = Conclusión</i></p>		
<p>> Forma: Sistema de co-relacionamiento entre las (diversas) partes (o elementos) de un todo (u objeto): "Cuadrada", "Circular", "Triangular", "Recta", "Curva", "Angular", "Orgánica", "Simétrica", "Rítmica", "Proporcionada", "Equilibrada", Etc.</p>		
<p>> Función: Sentido o utilidad de los objetos, respecto a sus fines o finalidades: "estética", "utilitaria", "religiosa", "civil", "educativa", "social", "comercial", "económica", "política", "única", "múltiple", etc.</p>		
<p>> Figura: Elemento principal (esencial, fundamental, básico, primario o destacado), en el que se concentra la composición.</p>		
<p>> Fondo: Elemento o partes secundarios (complementarios o de contraste), en los que se apoya o integra la composición.</p>		
<p>> Textura: Calidad (o "acabado"), de la superficie de los objetos: lisa o rugosa, continua o discontinua, regular o irregular, accidentada o uniforme, opaca o transparente; brillante o mate; etc.</p>		

<p>> Ritmo: Frecuencia, mediante la que se repiten los (o algunos) elementos de una composición.</p>		
<p>> Proporción: Relación de Dimensión (o "Tamaño"), entre (diversos) objetos: mayor, menor, chico, grande, pequeño, poco; razonable (lógica o absurda), según alguna referencia; etc.</p>		
<p>> Escala: Relación de Proporción, entre objetos y alguna referencia: humana (grandiosa o monumental); o específicamente numérica (geométrica o matemática), entre una unidad y otra (mayor o menor: 1 a 10, 1 a 100, etc.; veces una, respecto a otra); Etc.</p>		
<p>> Equilibrio Condición (o situación), de un objeto (o alguna de sus partes), respecto a alguna referencia de estabilidad (equidad, semejanza o igualdad): equilibrado o desequilibrado.</p>		
<p>> Simetría Condición (o situación), de un objeto (o alguna de sus partes), respecto a referencias de identidad (equidad, semejanza o igualdad) y a su propia imagen (o idea) "reflejada" (como en un espejo): simétrica o a-simétrica; existiendo posibilidades de combinación, respecto a "equilibrio": equilibrio "simétrico" (o "estático") y "a-simétrico" (o "dinámico").</p>		
<p>> Intensidad: Condición (o situación), de "cantidad" y/o "calidad", de alguna (s) o todas sus características o elementos constitutivos.</p>		
<p>> Armonía * y Contraste: Condiciones (o situaciones), de un objeto (o alguna-s- de sus partes), respectivamente, en cuanto a referencias de equidad, semejanza, igualdad, correlación o desigualdad y disparidad: armónico o inarmónico; nulo, alto o bajo contraste; etc. (* En la MÚSICA, la ARMONÍA corresponde a un concepto de PROPORCIÓN MATEMÁTICA, sumamente COMPLEJO, profundamente estudiado por PITÁGORAS y BACH).</p>		
<p>> Patrón: Sistema compositivo, en el que se repiten (o reproducen), de manera idéntica o semejante, la misma composición o alguna de sus partes (respecto a sí misma o a otra): intensa o sutil, regular o irregular, alterna, disímbolas, etc.</p>		
<p>> Tono, Matiz y Valor, Intensidad o Luminosidad: Condiciones (o situaciones), de un objeto (o de alguna-s- de sus partes), respecto a alguna referencia de diferencia, semejanza o comparación (particularmente aplicables al COLOR, en las ARTES PLÁSTICAS y al SONIDO, en las DINÁMICAS).</p>		



9.2) Diseño y Composición, en las Artes y Tecnologías * : (Transcritos del Libro de Texto, correlativo y del mismo Autor, con versión "Virtual", en el Sitio de Internet: www.geocities.com/teodis1):

EL DISEÑO y la COMPOSICIÓN, en sus APLICACIONES PRÁCTICAS-DISCIPLINARIAS: Conceptos y Teorías Generales, del Diseño y la Composición, Artística.-

Etimológicamente, el término "**DISEÑO**" se deriva del concepto (Latino) "**Designare**"; el que, a su vez, deviene de "**De-Signare**" o "**Designio**" y en los que "**Signare**" o "**Signio**", corresponden a los "**Signos**", "**Simbolos**" o "**Formas**": entes, cosas u objetos, existentes, con "**significados**" diversos y diferentes y "**De**", "**relativo a**": "**Relativo a los Signos, Símbolos o Formas**"; siendo la "**SEMÁNTICA**", el estudio de los "**significados**".

Curiosamente y a diferencia de la gran mayoría de los conceptos y palabras o términos, de los múltiples y muy diferentes idiomas o lenguajes, de nuestras tan variadas y complejas culturas, **este concepto se ha mantenido relativamente constante y semejante, dentro de la mayoría de las lenguas latinas o romances y -aún- de algunas sajonas; así como, a lo largo de la evolución histórica:**

En Latín > *Designio*; Italiano > *Disegno*; Portugués > *Desenho*; Castellano > *Diseño*; Francés > *Dessin*; Inglés > *Design* ...

La concepción más popular o vulgarmente conocida, del término "**DISEÑO**", se refiere al **proceso-usualmente "creativo"- de "dibujar" o "trazar"**, los elementos **gráfico-visuales** ("líneas" y/o "manchas"), que definen alguna figura, imagen o forma (o sus "principios" o "elementos", "**esenciales**"); sobre un "**plano**", generalmente más claro o de contraste y para su "**delineación**", percepción o expresión, gráfico-visuales.

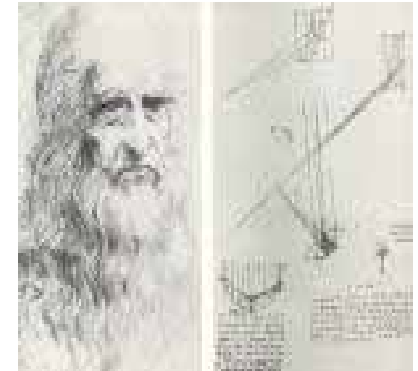
Precisamente, en virtud de que esta concepción no aclara la -total- diferencia -conceptual- entre "**DISEÑO**" y "**DIBUJO**" (dos conceptos y términos, **técnicos**, considerablemente diferentes, si bien, íntimamente co-relacionados), probablemente ello provocó, a lo largo de su respectiva evolución histórica y a efecto de su necesaria diferenciación "**profesionalmente, DISCIPLINARIA**", la concepción más actual o contemporánea, del "**DISEÑO**" y, también, en términos **profesionalmente disciplinarios: hoy y desde fines del Siglo XIX, no es lo mismo un "Dibujante", que un "Diseñador"**; como, tampoco, "**Dibujar**", que "**Diseñar**"... Lo producido por un niño, en la escuela o en sus ratos de ocio, con crayolas y sobre un papel o por un Ingeniero y con lápiz o una computadora, en sus sumamente complejos planos técnicos y para especificar la realización práctica o "instalación", de una enmarañada red eléctrica o hidráulica ("**dibujos**"), no son, ni serían -nunca- lo mismo (si bien, se "**asemejan**"), a lo producido por un "**creador**" o "**Diseñador**", Gráfico, Urbano, de Alta Costura, Arquitectura o Mobiliario, Barcos, Aviones o Automóviles.

El famoso **Leonardo Da Vinci** es particular y más popularmente conocido -entre otras muchas de sus geniales habilidades-, tanto por sus extraordinarios "**dibujos**" (mayoritariamente al carbón, lápiz o tinta sepia), de anatomía, zoología o botánica y en los cuales no solo pretendía "copiar", con la máxima fidelidad, gráfico-visual y posible, lo que observaba (cuando no se disponía -aún- de mejores métodos, para ello, como la fotografía, filmo o video-grafía); sino, y más trascendentalmente, lo que tan obsesivamente "investigaba", "analizaba" o "estudiaba"; mediante el mayor rigor y los más avanzados métodos o procedimientos, **científicos**, de su época; muy independientemente de (o, aún, contrariamente), a lo que, también, en su misma época, se consideraría "**artístico**", "**estético**" o "**bello**"...



Da Vinci: Trazos para "La Adoración de los Magos"

Lo cual, en su caso, muy especial y habiéndoselo propuesto (intencionalmente) o no, logró -y magistralmente- la conjunción correspondiente: "**dibujos**", absolutamente "**científicos**" (en términos de precisión y profundidad, analítico-sintética, base de toda acción "**científica**"), con la máxima maestría "**técnica**" y "**artística**"... Un genio, fuera de serie, hasta para algo tan sencillo, como estos simples ejemplos y a diferencia de sus demás obras o "**creaciones**", mucho más famosas, complejas y trascendentes: la "**Mona Lisa**" (del *Giocondo* o "**Gioconda**"), "**Última Cena**" y "**Santa Ana**" o sus precoces e ingeniosas invenciones ("**ingenieriles**"), como los aviones o helicópteros, máquinas hidráulicas o armamento bélico, puentes o canales, fortalezas y ciudades o disecciones biológicas...



Leonardo Da Vinci: Dibujos

El **Dibujo** es, original y esencialmente, "**trazo**"; un procedimiento, **técnico**, específico y concomitante o estructural, integral y distintivo o exclusivo, así como, **una etapa** (usualmente **inicial**) del "**proceso creativo**", de las tres máximas y tradicionales **Artes Plásticas**: la Pintura, Escultura y Arquitectura; sin el cual ninguna de ellas hubiese sido posible, al menos, históricamente y desde sus más remotos orígenes (el Arte Rupestre), hasta mediados del Siglo XX o Época Contemporánea, cuando las tres se revolucionaron, en términos de "**abstracción**" (del arte "**abstracto**", particularmente abanderado por artistas como **Kandinsky, Pollock o Rothko**, en los que se pierde o inexistente el dibujo -particularmente "**lineal**"-, para ser sustituido por la "**mancha**") o -su opuesto- el "**concretismo**" (o "**conceptualismo**") y a partir de **M. Duchamp** y de las más actuales "**instalaciones**", "**concretas**", "**no lineales**" u "**objetuales**", minimizándose o abandonándose los procesos "**proyectuales**" (de "**projectar**" o "**proyecto**") y/o del "**dibujo**", previo, estructural o complementario, a tales manifestaciones artísticas.

En tales términos, el **Dibujo** también es una de las "**técnicas**" o disciplinas ("**Menores**") de la **Pintura** o "**Artes Gráfico-Visuales**" y semejante a las demás y tradicionales: el **Empaste** (aplicación de colores sólidos y derivados de tierras, minerales o vegetales, mezclados con yema o clara de huevo, leche -caseína-, agua o aceite y -por su gran densidad- mediante espátulas); la **Acuarela** (a base de colores sólidos y -tan- diluidos, en agua y ésta absolutamente absorbida por el papel respectivo, usualmente derivado del algodón, para producir su típica, inefable y distintiva "transparencia"); el **Guache** (semejante a la Acuarela, pero "opaca"); el **Oleo** (a base de aceite) o **Acrílico** (atribuido en su invención o perfeccionamiento industrial, al destacado Muralista mexicano, **David Alfaro Siqueiros** y producido a base de plásticos **sintéticos**, derivados del petróleo o "**polimeros**" y, por tanto, **solo concebibles y practicables en la actualidad**)...

Correspondiendo, sus diversas aplicaciones, prácticas y estilísticas, a varias de tales "**técnicas**" o "**sub-disciplinas**", artísticas o pictóricas: el "**Pastel**" (a base de "**Gises**", **policromos** o de múltiples colores) y el "**Carbón**" (tradicional y mayoritariamente, **monocromo** y en contraste **claroscuro** o **negro-blanco**) o la "**Sanguina**" (también y usualmente "**monocroma**"; así como, tan en "**rojo**", que su material básico se deriva -químicamente- de residuos de la misma "**sangre**" animal); las "**Tintas**" (usualmente, también, "**monocromas**", tanto en "**negro**", como en -más característicos- tonos, de grises y "**sepias**"); Etc.

En consecuencia, el "**DISEÑO**", es, desde fines del Siglo XIX y -particularmente- mediados del Siglo XX (ver Capítulo # 3, sobre conceptos Históricos), hoy y por tanto, no solo diferente del "**DIBUJO**", sino un "**universo**" -*conceptual y técnico, formal y funcional*- aparte: un "*procedimiento*", "*cultural*" o "*artificial*" (inventado y utilizado -*exclusiva y distintivamente*- por el *Ser Humano*), "*técnico*", si bien y a veces, muy ingeniosa y difícilmente combinado, con la "**CIENCIA**" y/o el "**ARTE**", dedicado especial o específicamente, a la "**CREACIÓN**" (*GESTACIÓN* o *REALIZACIÓN* -**CAUSAL**- de **TODO PRODUCTO CREATIVO**) y, por tanto, **ORIGINAL** o **NUEVA (INNOVACIÓN CREATIVA, a diferencia de CREACIÓN o INNOVACIÓN NATURALES, como la de una nueva especie vegetal o animal, SIN INTERVENCIÓN HUMANA)**; mediante bases o concepciones, criterios y métodos, **VOLITIVOS, VOLUNTARIOS o INTENCIONALES** (a diferencia de los "*casuales*" o "*accidentales*", "in-intencionales o involuntarios"), **RACIONALES** (producto del *raciocinio, humano*) y **OBJETIVOS** (o NO-SUBJETIVOS y comprendidos o aceptados *mayoritaria y permanente o universalmente*); en y por lo cual -eventualmente y en su caso- se puede co-relacionar -intimamente- con la "**CIENCIA**", en la medida de lo pretendido o necesario, obligado o conveniente y pertinente, apropiado o adecuado.

A diferencia de lo anterior (el "**DISEÑO**"), la "**COMPOSICIÓN**", si bien, íntimamente relacionada y dependiente ("*inter-dependiente*"), del "**DISEÑO**", en términos estrictamente **TÉCNICOS y ESPECIALIZADOS**, se refiere a las siguientes **DOS** alternativas, **CONCEPTUALES** y básicas:

1) UNA de las FASES del PROCEDIMIENTO, GENERAL y RACIONAL-CREATIVO ("DISEÑO") y consistente, esencial y sintéticamente, en la relativa al PROCESO o "ETAPA" específicamente "CREATIVA" ("PROYECTUAL" o "COMPOSITIVA"); cuando el creador INTEGRA, SINTETIZA o PRODUCE la "COMBINACIÓN", "SOLUCIÓN" o el "RESULTADO", respectivamente, buscados o esperados, deseados o necesarios, apropiados o adecuados, convenientes o pertinentes, de o entre los diversos ELEMENTOS o FACTORES CONSTITUTIVOS de la OBRA o CREACIÓN, en cuestión: el PASTEL (de cumpleaños), la BEBIDA o el PLATILLO, GASTRONÓMICO; el CUADRO (PICTORICO), la ESCULTURA, el EDIFICIO (ARQUITECTÓNICO), el ARGUMENTO (LITERARIO), la PARTITURA (MUSICAL), la COREOGRAFÍA (DANZÍSTICA), el GUIÓN (CINEMATOGRAFICO); el ESQUEMA o la MAQUETA del PUENTE, el MUELLE o la TORRE (INGENIERILES), el VEHÍCULO AUTOMOTOR, AÉREO o NÁUTICO; el COLOR o ESTAMPADO, de la TELA, el PLAN MAESTRO, de la NUEVA CIUDAD... ETC.

2) La "MANERA", el "MODO" o "SISTEMA", en los que -específica y diferencial u originalmente- se INTER-RELACIONAN ("COMPONEN" o INTEGRAN, COMBINAN o se SINTETIZAN), los diversos ELEMENTOS de la OBRA o CREACIÓN, en cuestión: los SABORES, COLORES y TEXTURAS o TEMPERATURAS, de un PLATILLO, GASTRONÓMICO; los COLORES, LÍNEAS o MANCHAS y TEXTURAS, de una obra PICTÓRICA; los VOLÚMENES, TEXTURAS y PROPORCIONES, de una ESCULTURA; las DIMENSIONES, POSICIONES y RELACIONES, FUNCIONALES y/o FORMALES, de una obra ARQUITECTÓNICA; los SONIDOS, RUIDOS y/o SILENCIOS, RITMOS, TIEMPOS y CADENCIAS, de una obra MUSICAL; las LETRAS, PALABRAS y demás SÍMBOLOS o SENTIDOS, de una obra LITERARIA; los CUERPOS, HUMANOS, MOVIMIENTOS, MÚSICA y ESCENOGRAFÍA o VESTUARIO, de una obra DANZÍSTICA; el ARGUMENTO, la FOTOGRAFÍA, ACTUACIÓN, ESCENOGRAFÍA o LOCACIÓN y EDICIÓN, de una obra CINEMATOGRAFICA; los MARCOS, TENSORES y PLATAFORMAS, de un PUENTE o PLATAFORMA, MARÍTIMOS e INGENIERILES; los diversos COMPONENTES, de un VEHÍCULO AUTOMOTOR, TERRESTRE, AÉREO o NÁUTICO; ETC. Siendo la "COMPOSICIÓN", por antonomasia, un "PROCEDIMIENTO" -típico e ineludible- de "ANÁLISIS-SÍNTESIS", dentro del PROCESO METODOLÓGICO (RACIONAL-CREATIVO) correspondiente; su GESTACIÓN corresponde, más bien, a la FASE de "SÍNTESIS" (o INTEGRACIÓN) y a diferencia de la inmediatamente PREVIA e INDISPENSABLE, de "ANÁLISIS" (o "DES-COMPOSICIÓN"), de los "ELEMENTOS", "VARIABLES" o "COMPONENTES" respectivos y subsecuente o integrada, con la de "INVESTIGACIÓN", lógica, indispensable y previa.



"RESURRECCIÓN y "SAN JUAN BAUTISTA"; P. de la FRANCESCA, Siglo XV, Italia



"Discovery" - NASA; Siglo XXI

9.3) El Proceso Creativo (*Generalidades, sobre la Creatividad*) * (Transcrito del Libro de Texto, correlativo y del mismo Autor, con versión "Virtual", en el Sitio de Internet: www.geocities.com/teodis1) -

La Humanidad ha inventado objetos y métodos, para realizar tareas, de maneras nuevas, diversas y distintas, con la finalidad de satisfacer propósitos. Con el objetivo de cumplir los deseos, de una forma más rápida, eficiente, fácil o más barata, generalmente, se han innovado los primeros resultados. Aunque es evidente que la gente inventa, las circunstancias que facilitan u optimizan el desarrollo de invenciones están menos claras. Denominada también inventiva, pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento divergente... pensamiento creativo, es la generación de nuevas ideas o conceptos o de nuevas asociaciones, entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.

Los tres grandes sentidos del concepto:

Acto de inventar cualquier cosa nueva (ingenio) - Capacidad de encontrar soluciones originales - Voluntad de modificar o transformar el mundo.

Para las culturas hindúes, confucianas, taoístas y budistas, la *creación*, es un tipo de *descubrimiento*. Animam al practicante a cuestionarse, investigar y experimentar, de manera práctica.

Teorías. -

La ciencia estudia, todavía, con sus diversas ramas, la *inventiva*, buscando objetivos y términos lógicos y precisos. En años recientes, se han logrado adelantos, en cuanto a la comprensión de los tipos de *personalidad creativa* y de las *circunstancias*, en que es más fácil que aparezcan.

Técnicamente, es la generación de procesos de información, productos o conductas relevantes, ante una situación de destreza o conocimiento insuficiente (Ver "Heurística").

Otros lo definen como la generación de algo que es a la vez nuevo (original) y apropiado (adaptado o útil). Sin embargo, es difícil alcanzar una definición que acepte la mayoría, pues existen tres grandes aproximaciones teóricas, al *pensamiento divergente*: Como *proceso*, como *característica de la personalidad* y como *producto*.

Una definición que acepta los enfoques anteriores es: "Identificación, planteamiento o solución de un problema, de manera relevante y divergente."

Para Robert M. Gagné, la *inventiva* puede ser considerada como una forma de solucionar problemas, mediante intuiciones o una combinación de ideas, muy diferentes, de conocimientos variados.

Carl Ranso Rogers lo define como la aparición de un producto, nuevo, que resulta, por un lado, de la singularidad de un solo individuo y, por otro, de los aportes que recibe ese único individuo, de otros individuos y de sus circunstancias.

En *Psicología*: El pensamiento divergente es una actividad contenida en otra función del intelecto humano, llamada imaginación, realizando algo nuevo, desde cero o lo mismo, de una manera distinta. Howard Gardner, Joy Paul

Guilford y Robert Sternberg, son psicólogos que han abordado la relación entre *creatividad e inteligencia*. En el ámbito hispánico, el filósofo José Antonio Marina ha estudiado algunos de los aspectos más importantes de la *inventiva* y Ricardo Marín Ibáñez ha estudiado este campo, en el seno de la *Pedagogía*.

Para la *Sociología*, en la *imaginación constructiva* intervienen tres variables: el *campo* (jueces o grupos, sociales), el *dominio* (área o disciplina) y el *individuo*, que hace las transformaciones. De esta manera, una persona realiza transformaciones, en un *dominio*, que son evaluadas como *creativas o peligrosas*, por parte de los grupos sociales.

Teoría Psico-Analítica: Relacionando a menudo a Carl Gustav Jung, los psico-analistas dicen que el *proceso creador* es mucho más sensible a los procesos *inconscientes o pre-conscientes*, que a la simple solución de problemas, aun cuando hay cierta solución de problemas que son *creativos*. Dicen que la *creatividad se da cuando se establecen nuevos significados y no buscando respuestas correctas*. Establecen que hay fuerzas que operan sobre el sujeto y facilitan u obstaculizan la actividad *creativa*: Fuerzas de la sociedad (super yo) - Fuerzas del raciocinio (yo) - Fuerzas asociadas a los instintos básicos, del Hombre (ello). En el "*ello*" reside el *pensamiento creador*, por eso el primer requerimiento para el *pensamiento creativo* es que el "*yo*" reduzca su censura y acepte las combinaciones originadas por el "*ello*".

En la Práctica:

El *pensamiento original*, como ocurre con otras capacidades del *cerebro*: la *inteligencia* y la *memoria*, engloba a varios procesos mentales, entrelazados, que no han sido completamente descifrados, por la *fisiología*. Se mencionan en singular, por dar una mayor sencillez a la explicación. Así, por ejemplo, la *memoria* es un proceso complejo, que engloba a la memoria a corto plazo, la memoria a largo plazo y la memoria sensorial.

El pensamiento original es un proceso mental que nace de la imaginación. No se sabe de qué modo difieren las estrategias mentales, entre el pensamiento convencional y el creativo, pero la cualidad de la creatividad puede ser valorada por el resultado final.

La creatividad también se da en muchas especies animales, pero parece que la diferencia de competencias, entre dos hemisferios cerebrales, es exclusiva del Ser Humano. Una gran dificultad para apreciar la *creatividad animal*, es que en la mayoría de las especies, sus cerebros difieren totalmente del Humano, estando especializados en dar respuesta a estímulos y necesidades, propias y visuales, olfativas, de presión, humedad... etc. Solo podemos apreciar la *creatividad* con mayor facilidad, en las diferencias de comportamiento, entre individuos y en animales sociales, como cantos, cortejos, construcción de nidos, uso de herramientas... por ejemplo.

PROCESO GENERAL, para la "REALIZACIÓN CREATIVA". -

La Personalidad Creativa. -

Existen una serie de estudios en los que se compara a individuos *creativos*, seleccionados en base a sus logros y entre los que hay Arquitectos, Científicos y Escritores, con sus colegas, menos creativos. La diferencia entre los altamente *creativos* y los relativamente *no creativos*, no reside en la *inteligencia*, tal como ésta se mide, en los *Tests de Inteligencia*. El individuo *creativo* puede, no obstante, diferenciarse de los demás, en cuanto a los *rasgos de su personalidad*.

Hay, desde luego, muchas excepciones, pero, en general, se ha comprobado que el individuo *creativo* tiende a ser *introverso*, *necesita largos periodos de soledad* y *parece tener poco tiempo para lo que el llama trivialidades de la vida cotidiana* y de las *relaciones sociales*. Los individuos *creativos* tienden a ser enormemente *intuitivos* y a estar más interesados por el *significado abstracto, del mundo exterior*, que por su *percepción sensitiva*.

Los individuos *creativos* muestran a menudo dificultad para relacionarse con las demás personas y suelen evitar los contactos sociales. A menudo, muestran inclinación a considerar que la mayoría de la gente normal es corta, así como tendencias de dominio sobre los demás, lo que los aleja de establecer relaciones humanas, en un grado de igualdad. Los individuos *creativos* parecen también estar relativamente liberados de *prejuicios y convencionalismo*, y no les interesa particularmente lo que sus semejantes piensen de ellos. Tienen *poco respeto por las tradiciones establecidas* y por la *autoridad*, en lo referente a su campo de actividad, *prefiriendo fiarse de sus propios juicios*. Los varones *creativos* obtienen a menudo resultados altos en los *Tests de "feminidad"*, lo cual indica que tienen una *mayor sensibilidad* y son *más conscientes de sí mismos y más abiertos a la emoción y a la intuición, que el hombre medio de la cultura occidental*. Una característica importante, de la *mente creativa*, es la *preferencia por la complejidad*. Entre individuos, de *personalidad creativa*, pueden distinguirse, a grandes rasgos, dos grupos distintos: *el artístico y el científico*. Las características fundamentales son las mismas, en ambos, pero, en general, *el artista es más dado a expresar su inconformidad, tanto en su vida como en su trabajo, que el científico*. El *artista informal* es corriente, pero el científico anticonvencional es relativamente raro. Los *músicos y los científicos creativos* tienden, incluso, a ser más estables, emocionalmente, que las personas corrientes y cuando esto no sucede así, su inestabilidad se manifiesta en forma de ansiedad, depresión, recelo social o excitabilidad: algo parecido a una *neurosis*, plenamente desarrollada. Entre los *artistas, plásticos y escritores*, el genio se confunde y se relaciona, a menudo, con la *locura*; en esta categoría de personas se manifiestan, con excesiva frecuencia, *neurosis graves, adicción a las drogas y al alcohol* y diversas formas de *locura*. No existe mucha relación entre *creatividad y cociente intelectual* (S.A.); *es perfectamente posible ser altamente creativo y tener una inteligencia normal o poseer una gran inteligencia y carecer de capacidad creativa.*

¿Qué suelen tener en común las personas creativas?

Valor - Flexibilidad - Alta capacidad de asociación - Fineza de percepción - Capacidad intuitiva - Imaginación - Capacidad crítica - Curiosidad intelectual - Características afectivas, de sentirse queridos y protegidos - Soltura y libertad - Entusiasmo - Profundidad - Tenacidad - Bloqueos a la creatividad

La mujer y el hombre poseen un alto grado de necesidad de socializar, que influye en su comportamiento, al grado que la mayoría, lo único que quiere es desempeñar su rol de *sujeto social*. Para lograr integrarse en la sociedad, con las actividades necesarias, le es imprescindible una forma de *orientarse, aceptar qué es lo bueno y qué es lo malo*. En su etapa de aprendizaje, la persona se asirá a estereotipos, para resolver sus necesidades biológicas y sociales, asumiendo determinados patrones y modelos de conducta, que le sirven de pauta, para satisfacer esas necesidades y orientarse en el medio social. Normalmente, el individuo no debe buscar nada fuera de esos patrones y mucho menos crear otros nuevos, si no quiere ser rechazado. Así, el individuo provisto de esas reglas, normas y modelos, de interacción social, se convierte en una personalidad social, sujeta a todas las actividades, al nivel de civilización de su sociedad, que moldean su personalidad.

La inventiva no se puede enseñar, aunque se puede aprender, rompiendo la vida rutinaria: es decir, rompiendo con hacer siempre lo mismo o, quizá, simplemente, con hacer más de lo mismo. Eso significa que el mismo individuo que está buscando la *imaginación* (o la *idea creativa*), es quien debe bucear, en su propia mente y trabajar en sí mismo, para desarrollar su propias habilidades de pensamiento y personalidad. Los bloqueos, en principio, pueden deberse a varias circunstancias:

Una especialización muy profunda- Racionalismo extremo - Enfoque superficial - Falta de confianza - Motivación reducida - Capacidad deficiente para escuchar - Respeto excesivo por la autoridad - Espíritu no crítico, no observador.

Y pueden ser de distinta naturaleza:

Bloqueos emocionales: En general, miedo a hacer el ridículo o a equivocarnos y está relacionado con una autocrítica, personal y negativa.

Bloqueos perceptivos: Al percibir el mundo que nos rodea, lo vemos con una óptica limitada y reducida; no pudiendo observar lo que los demás, los *creativos*, ven, con claridad.

Bloqueos culturales: Las normas sociales nos entrenan para ver y pensar de una manera determinada; lo que nos da una visión estrecha.

PROCESO GENERAL, SISTEMÁTICO, METODOLÓGICO Y UNIVERSAL, RACIONAL Y EMPÍRICO, para la

En síntesis, todo PROCESO CREATIVO, antes que otra cosa y siempre, ha sido, es y será, un simple *procedimiento INTELIGENTE y metodológico o sistemático, para generar o gestar, crear o producir, todo lo que el Ser Humano REALIZA*; en tanto ello conlleve un *mínimo de INTENSIÓN y RACIONALIDAD, ordenadas u organizadas, de manera lógica y objetiva o mediante el sentido común.*

Dentro de todas las posibilidades de dichos PROCESOS CREATIVOS, se encuentra el más usualmente utilizado o aplicado, por los PROFESIONALES, de DISCIPLINAS CREATIVAS, contemporáneas y "universales": que, para el efecto y por la relativa COMPLEJIDAD, de los procedimientos y universos respectivos, requieren o les es más útil y conveniente la aplicación -SISTEMÁTICA, en tanto sea posible y apropiado- de una METODOLOGÍA (o "MÉTODO, SISTEMÁTICO"), derivado o que pudiese incluir el MÉTODO CIENTÍFICO, UNIVERSAL (del CONOCIMIENTO)

En tal sentido, la *CREACIÓN*, en tanto se apoye en *procesos o métodos, técnicos, RACIONALES y OBJETIVOS*, no es un concepto aislado o independiente de otros, sino estructural o íntimamente relacionado y dependiente de otros -también- conceptos y "procesos", actividades o disciplinas humanas, de carácter u orden, *más general o universal* y dentro de los cuales se ubica, sitúa o posiciona (el *proceso general de REALIZACIÓN*), no solo de manera *intermedia*, sino *crucial o total*, correspondiendo -precisamente- a su etapa o fase -por definición- *más CREATIVA, propositiva o "proyectual"*; tanto lógica e indispensable o mecánicamente *posterior*, a su *etapa y/o fases iniciales* (relativas a la necesaria "*FUNDAMENTACIÓN*"), como -también- lógica e indispensable o mecánicamente, *previa a las finales* (de consecuente "*EJECUCIÓN*"); objetivo esencial y mayúsculo, de todo el proceso de "*REALIZACIÓN*", *CREATIVO* o *CONSTRUCTIVO*.

Dicho proceso, más general, de "*REALIZACIÓN*" (tanto *técnica*, como *científica y/o artística*), en tanto *intencional, volitivo o voluntario* y (mínimamente) *racional o consciente* y "*causal*" (de *causa a efecto*), a diferencia de las demás acciones "*casuales*", accidentales y hasta irracionales, de la humanidad, a las que no corresponde sistema -al menos lógico- alguno y comprendidas dentro del universo y teoría del "*caos*" (por cierto, supuesto y preclaro origen del Universo Cósmico o de la Existencia), consiste en un *sistema, camino o ruta*, no solo *pre-establecidos y objetivos*, sino derivados, tanto del más elemental *sentido común*, como -por ende- del *proceso científico (sistemático y metodológico)*; correspondiendo, en su nomenclatura, al conocido como "*UNIVERSAL, RACIONAL y EMPÍRICO*" o "*CREATIVO*" y basado o íntima y estructuralmente relacionado -así como, constituido- por la "*PLANEACIÓN*" (*Planeamiento o Planificación*), tradicional e indebidamente confundida con la *PROGRAMACIÓN* (del *DESARROLLO*); ambos, también procesos técnicos y/o científicos, más generales o universales y relativos a otras actividades o disciplinas, también exclusivas o distintivas de la humanidad, tradicionalmente utilizadas para imprimir una mayor eficiencia o calidad, al desarrollo o desenvolvimiento, evolución o destino, de nuestra muy compleja y -a veces, difícil- existencia.

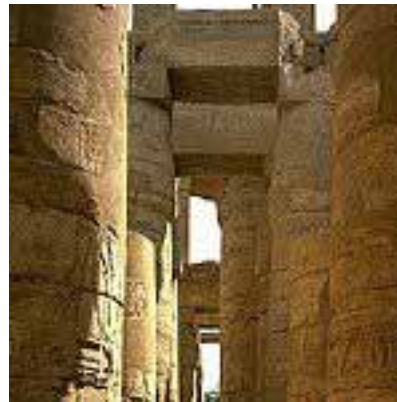
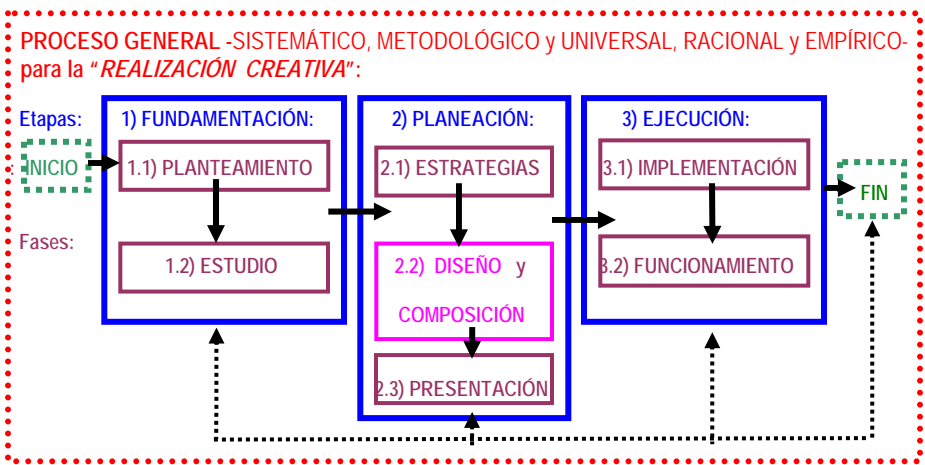
Dentro de lo anterior,, es fácil y relativamente comprensible entender las similitudes, correlaciones (y confusiones) registradas, entre los términos "*programar*", "*planear*" o "*planificar*" y "diseñar" o "*componer*", nuestra vida, parte de ella o cualquier acción o evento humanos; en tanto ello signifique o conlleve -al menos- un *mínimo de carácter intencional o voluntario* -aunque, a veces no tanto, sino más bien, "*obligado*", como en los antiguos regímenes o sistemas administrativo-gubernamentales o políticos, *comunistas, socialistas o "totalitaristas"*; así como, *previsoria o pronóstica, racional o lógica y ordenada u organizada y en o mediante etapas, fases o secuencias, sucesivas y operativas: la racionalización, sistemática y objetiva, del desarrollo o de la realización, de toda acción humana.*

Dicho *Proceso*, evidente y lógicamente, derivado del "*científico*", consiste -esencial o fundamental y sintéticamente- en el Esquema expuesto en la columna derecha, de esta página; si bien, con espíritu analítico o más detallista, pueda complicarse, tanto, como se pretenda o requiera y según el tema u objetivo correspondientes.

Productos Artísticos.-

A partir de lo anterior, todo OBJETO o ACCIÓN, derivados de la CREATIVIDAD, HUMANA y que conlleven algún SENTIDO ESTÉTICO, serían PRODUCTOS, ARTÍSTICOS; los cuales, necesariamente se producen dentro de alguna de las múltiples MANIFESTACIONES o DISCIPLINAS ARTÍSTICAS, de acuerdo con su respectiva clasificación o tipificación, genérica (Ver Incisos inmediatamente anteriores, # 9.1 y 9.2).

"REALIZACIÓN CREATIVA" - Esquema General y Sintético.-



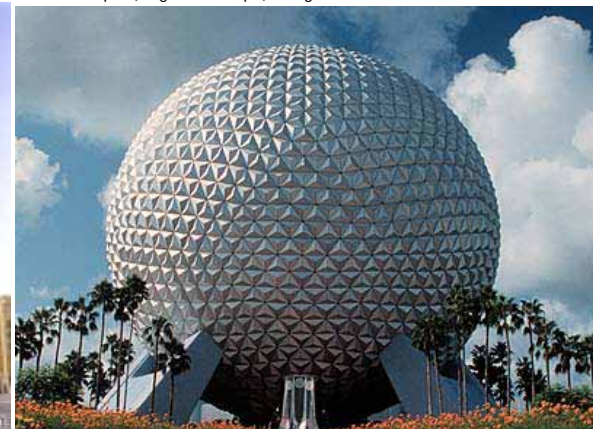
Templo de Amón; Antigua Egipto



Templo (Pagoda o Stupa) Antiguo; Cambodia



Catedral Colonial de Santa Rosa; Lima, Peru



Esfera Geodésica, B. Fuller; Florida, EUA