

GENIUS - IUS GEN

Enrique Solana Suárez

Arquitecto, Universidad de las Palmas de Gran Canaria,
España
esolana@dagpa.upgc.es

La genialidad está asociada necesariamente a la creatividad, para analizar algunos de los aspectos relacionados a la misma en la actividad del arquitecto, se realizó el juego de palabras expresado en el título, contraponiendo el término Genius con la contracción sin aparente significado de Iusgen, no siendo más que la inversión de las sílabas del primero de los términos; su significado, quizá forzado, no lo será tanto si lo observamos desde la perspectiva que pretendo, Iusgen corresponde a la denominación latina del derecho de gente, siendo el que reunía al conjunto de leyes aplicables a quienes no eran ciudadanos de Roma, frente al derecho romano utilizado por quienes contaban con aquella condición.

Y sirve de excusa para introducir la idea sobre la que pretendo hacer girar este opúsculo: lo excluyente que se hace a veces el fenómeno de la creatividad, llevando a la generación de múltiples angustias a quienes se obsesionan con ella, en un acto de proyección personal más que como consecuencia de una necesidad profesional. Cuando se actúa de esta forma, los actores se encuentran absorbidos por el mito del genio, donde el deseo de trascender los aleja de la finalidad para la que puede ser útil. Se defiende la idea opuesta a la genialidad, en consonancia con la opinión del arquitecto catalán Coderch, cuando decía que la genialidad es un proceso no un objetivo. Por eso, asocio la idea de genio con la de Ius Gen, que en su analogía metafórica con el derecho de gentes, promueve la distinción entre quienes se posicionan de la genialidad considerándose poseedores de ella, y los que están excluidos.

Eso ocurre cuando la idea de genio es abordada desde la mitomanía o el elitismo, y suele ser padecimiento de diseñadores, cuando se alejan aparentemente del resto por considerarse investidos de un virtual derecho diferente. Desde esta perspectiva, lo que se pretende es trabajar en el camino de producir crítica al mito del genio que intenta conferir características especiales a ciertos individuos que los distingue por encima del resto, resultado al desvirtuar el proceso creativo

es generar personajes vanidosos o frustrados formados en sus actitudes desde las propias instituciones de enseñanza superior.

En ningún caso se está negando la existencia de hombres o mujeres dotados con altas capacidades creativas asociadas a su actividad. El objetivo es aproximar las causas o razones por las que estas situaciones innovadoras se producen, en el convencimiento que conociendo su origen, es posible inculcarlas o enseñarlas y aprehenderlas, al menos en una extensión superior a la actual, mejorando así el rendimiento de quienes trabajan en actividades no rutinarias, y que requieren de una disposición creativa para su desarrollo.

Se trata de centrar en el trabajo el origen de tales características, sin negar, en los términos expuestos más adelante, la posibilidad de adquirir grados preeminentes sobre el resto de los sujetos que comparten la misma ocupación; quedando así alejadas de los criterios que las impregnan de influjos exógenos y misteriosos, generalmente oscuros. Este planteamiento es convergente en múltiples autores como Gardner, Csikzentmihalyi, Marina, y otros que estudian la creatividad, todos ellos coinciden en la búsqueda de los principios que gobiernan la actividad creativa humana. Coinciden en que no existe un tipo único de creatividad, pensar eso es hacer caso de un mito.

Gardner (1998), al tiempo que admite la existencia de ciertas configuraciones y necesidades de la personalidad características de los individuos creativos, establece una frontera entre la creatividad cotidiana y la socialmente reconocida. Esta última está situada donde se producen criterios nuevos de acción para una disciplina en particular. Desde esta perspectiva son tres los elementos que intervienen sobre el individuo creativo: el primero tiene que ver con el propio sujeto creativo; el segundo con el proyecto u objeto sobre el que trabaja, donde el individuo concentra su actividad, compartida

o no con otros campos, donde usa sistemas simbólicos habituales o inventa otros nuevos, de tal forma que cuando un individuo llega a dominar esos campos, trabaja en ellos para acabar revisándolos.

Finalmente y en tercer lugar, establece la relación con otros individuos, entre los que existen vinculaciones inter subjetivas, negando así el principio de aislamiento en que el mito del genio quiere emplazar a los sujetos creativos, cuando realmente parece lo contrario; el papel de la familia, los compañeros, los rivales, los jueces de su trabajo, todos configuran un entorno determinante en su desarrollo, la biografía de los individuos constituye un factor fundamental en el análisis de sus capacidades creativas. Los que en una actividad destacan por su realización en forma creativa, necesariamente no tienen porqué hacerlo en otra, incluso pueden manifestar sorpresa en su desarrollo.

Las actividades artísticas y las científicas son las que con mayor insistencia quedan envueltas en las disquisiciones acerca de la creatividad, en contraste con la esfera de las relaciones humanas, donde las innovaciones se producen con diferencias temporales mucho más amplias, siglos frente a décadas. Los procesos creativos pertenecen a cualquier parte de la actividad humano, y no pueden ser considerados monopolio de ámbito disciplinar alguno. La aparición de ideas y conceptos comunes en disciplinas diferentes niega la afirmación que hace Gardner (1998) referida a que existen fuerzas ocultas que encaminan hacia el "espíritu de una época", sería extraño pensar que individuos sumamente creativos desconocieran el trabajo o conceptos novedosos aportados por otros.

Es común, entre los estudiosos de la creatividad, decir que se conoce poco acerca de las raíces y el desarrollo de los impulsos creativos en individuos concretos. De forma significativa, los intentos científicos de investigar sobre la

creatividad humana van parejos a los de la inteligencia. Ambos vocablos, han sido utilizados socialmente como mimbres honoríficos, lo que a decir de Gardner (1998) significa convertirlo en término profano. Ese intento de comprender en forma científica la creatividad y la inteligencia, llevó a la profusión de criterios para realizar su medición a través de test psicométricos que evaluaran la creatividad y el cociente intelectual (C.I.) tras largos debates y discusiones se llegaron a tres conclusiones principales:

a) Creatividad e inteligencia no son la misma cosa, si bien son correlativas; esto construye la idea clave en la concepción psicológica de la creatividad que es el pensamiento divergente (la llamada intuición); mientras que la inteligencia en los términos planteados desde la psicología, se constituye mediante el pensamiento convergente (la razón).

b) La medición de la creatividad mediante test es fiable, por cuanto un individuo sometido al mismo test en diferentes ocasiones es probable que obtenga puntuaciones similares.

c) Los tests de creatividad no son válidos por cuanto que no se ha podido demostrar que un individuo con alto nivel de puntuación en un test de creatividad, tenga ese mismo nivel relacionado con el ejercicio de su profesión.

Si añadimos a todo este conjunto los desarrollos de Goleman (1997) acerca de la inteligencia emocional, como forma de interactuar socialmente teniendo en cuenta los sentimientos, englobando cuestiones como control de los impulsos, motivación, entusiasmo, empatía, agilidad mental, etc. abundamos en la invalidez de las mediciones psicométricas respecto a la creatividad, pues aquellos conceptos constituyen acciones que encierran dificultad en su medición, más cuando se convierten en agentes participantes en los procesos de la creatividad. En la perspectiva actual los individuos rentabilizan sus capacidades en función de su modelo mental integral, más que como consecuencia de una sumatoria de sus capacidades parciales. La personalidad constituye por tanto, un factor central en el desarrollo de procesos creativos.

Un estudio dirigido por el Instituto de Valoración de la Personalidad de la Universidad de Berkley (Berkley Institute of Personality Assessment), y referido por Gardner (1998), determina que los arquitectos más creativos frente a otros menos, manifestaron una frecuencia mayor de rasgos de personalidad tales como independencia, confianza en sí mismo, ausencia de convencionalismos, viveza, acceso fácil a procesos inconscientes, ambición y entrega al trabajo. Sin embargo, no demuestra que las personas de estas características sean creativas; o si como resultado de una creatividad reconocida, llegan a tener rasgos personales tan

marcados, propios a veces de una soberbia que tiende de una manera a mitificar el genio en la intención *lus Gen*, a la que nos referíamos al principio.

En la línea de concretar características de los sujetos creativos, Pascual Leone (2001) determina las siguientes: Poder de atención mental. Capacidad de descentración y recentración. Uso de todo su repertorio para organizar tareas poco estructuradas (pensamiento divergente). Audacia existencial. Son existencialmente claros.

La capacidad de descentración consiste en la facultad de cambiar el nivel de procesamiento, moviéndose indistintamente hacia delante o hacia atrás durante el mismo; realiza, tanto tareas de alta estructuración con poco lugar a la improvisación, como de baja ordenación que son importantes como acciones evocadoras. Por recentración se entiende la capacidad para cambiar de objeto de atención, sin perder el referente global, regresando al objeto central en el momento que se considere necesario. Según Leone (2001), son sujetos capaces de tener tolerancia en situaciones inciertas, lo que permite afrontar las situaciones. El desarrollo de conceptualizaciones durante los procesos de diseño arquitectónico requiere de estos tipos de comportamientos personales.

En contra de la inicial idea conductista sobre las personas dedicadas a las actividades creativas, en gran medida por las recompensas materiales que les aportan, la llamada motivación intrínseca; la psicóloga social Teresa Amabil, ha demostrado que las soluciones creativas de problemas se dan más a menudo cuando los individuos se dedican a una actividad por puro placer que cuando se hace por eventuales recompensas exteriores. Parece que la ausencia de evaluación libera la creatividad. En ese orden de cosas Csikszentmihalyi (1998), ha descrito lo que llama estado de flujo, referida a la experiencia creadora inconsciente, adquiriendo solamente conciencia de la misma cuando se reflexiona sobre lo ocurrido, notando que aconteció una experiencia plena.

Se piensa antes de la acción para planear la actuación, y se piensa después para aprender de lo realizado, analizarlo sacando consecuencias, durante el proceso se actúa con velocidad de tal forma que se abarque la mayor parte de las evocaciones que manan una tras otra. La suspensión del estado de flujo durante la realización de un diseño, significa la pérdida de importantes evocaciones que menguarán irremediabilmente el proceso creativo de los arquitectos. Esta experiencia de flujo se desplaza cuando se alcanza algo que era inaccesible, la siguiente vez es más fácil de obtener, lo accesible no resulta atractivo. La búsqueda de esta experiencia puede explicar la razón por la que

individuos creadores continúan dedicándose a su actividad, a pesar de los momentos de frustración que viven, elevando continuamente sus propios requerimientos.

Gardner (1998) propone que para distinguir los individuos realmente creativos sólo es necesario observar los modos en que utilizan provechosamente sus intuiciones, sentimientos y experiencias de vida desde su infancia. Sostiene este autor que el creador es un individuo que sabe afrontar el desafío de vincular los conocimientos más avanzados alcanzados en un campo, con la clase de problemas, cuestiones, asuntos y sentimientos que caracterizaron su experiencia vital anterior desde su infancia donde tenía gran capacidad de asombro. Situarse en los conocimientos más avanzados, obliga a recorrer un largo camino de trabajo y especialización que los estudiosos sitúan alrededor de los diez años de constancia en una disciplina o arte, sin los cuales no se garantiza el dominio de esa especialidad lo suficiente como para producir un giro creativo en el mismo.

Lo que se determina es que los individuos que acaban realizando avances creativos, tienden desde el primer momento a ser exploradores e innovadores, nunca satisfechos con seguir a la mayoría. Su temple creador les impide asumir los sistemas simbólicos convencionales, pues no les bastan; el individuo creador, al principio aislado, comienza a elaborar una nueva y más adecuada forma de expresión simbólica. A modo de conclusión, Gardner (1998) hace la siguiente definición sobre el individuo creativo: aquel que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural determinado.

Si analizamos esta definición primero, resulta que veremos como la creatividad se centra en un solo campo, lo que cuestiona la cualidad universal de la creatividad. En segundo lugar estos individuos demuestran su creatividad en forma regular, lo que confronta el concepto de idea feliz, el eureka repentino sin esfuerzo anterior, los individuos creativos desean serlo, y organizan sus vidas con vistas a aumentar su probabilidad de avances creativos. En tercer lugar, elaboran nuevos productos o plantean nuevos asuntos, poniendo al descubierto temas que exigen nuevas exploraciones. Finalmente y en cuarto lugar, las actividades creativas sólo son reconocidas como tales cuando han sido aceptadas en una cultura, sin límite temporal, pueden serlo inmediatamente, o después de un siglo.

Esto sitúa la discusión en un momento clave, pues se está afirmando que nada es creativo por sí mismo, sino que es producto de una valoración comunitaria o cultural. Este planteamiento, asumido por distintos estudiosos de la

creatividad pone en crisis muchas pretensiones profesionales sobre la actitud creativa. Sitúan los fenómenos creativos en el borde del conocimiento del campo. Por otra parte, la investigación sobre la creatividad se produce desde la multidisciplinaridad, pues como fenómeno no permite una indagación completa sólo desde una disciplina.

Respecto a la creatividad, podríamos determinar con carácter general dos tipos: una, la que tiene trascendencia histórica; y otra, la que se destila de los procesos creativos. Esto permitiría resolver la diferencia entre los procesos más cotidianos, y aquellos que producen transformaciones innovadoras con una fuerte implicación social en determinado campo, sería lo que se aproxima a la idea de genialidad. La definición de la creatividad con trascendencia histórica, se asocia a la descripción de "genio" como persona con facultades innatas por encima de lo común. Ello conduce al triángulo que propone Csikzentmihalyi (1998) en cuyos vértices se sitúan el sujeto (talento individual), en otro el campo o disciplina en la que está trabajado, y en el tercero el ámbito que emite juicios sobre la calidad en la producción del individuo. Es decir la genialidad sería el resultado de la interacción de un sistema compuesto por tres elementos: una cultura que contiene reglas simbólicas, una persona que aporta novedad al campo simbólico y un ámbito de expertos que reconocen y validan la innovación. Los tres son necesarios para que tenga lugar una idea, producto o descubrimiento genial. En el desarrollo de la cultura los llamados memes o recuerdos culturales, son las unidades mínimas de información que son aprehendidas y dan continuidad a la cultura.

En el estudio de la creatividad además de centrarnos sobre los sujetos, es necesario analizar también las redes intelectuales y sociales que estimularon sus pensamientos (conocimientos previos), y los mecanismos sociales que reconocieron y difundieron sus innovaciones. La creatividad con trascendencia histórica, es un proceso a través del cual una cultura resulta transformada en un campo simbólico. Parece que estas transformaciones se suelen producir a través de la intersección cultural donde estilos de vida y conocimientos se mezclan, permitiendo a los individuos nuevas asociaciones y disociaciones de ideas en forma fluida.

De lo antes expuesto, se puede deducir la necesidad de sustituir la interrogación acerca de la naturaleza de la creatividad, por la pregunta acerca de su ubicación. La creatividad trascendente históricamente, se convierte en fenómeno en el que participan estos tres elementos: individuo, campo y ámbito. Funcionando con la siguiente secuencia que describe con claridad Gardner (1998): Se comienza con una serie de individuos de diversas capacidades, talentos e inclinaciones, cada uno dedicado a su trabajo en un campo

particular. En cualquier momento, ese campo presenta sus propias reglas, estructuras y prácticas, dentro de las cuales se espera que aquellos obren. Ellos dirigen su trabajo al ámbito, sólo unos pocos son considerados dignos de atención y de evaluación continua.

Una pequeña parte de esas obras creativas son consideradas como trascendentes, así juzgadas llegan a ocupar el puesto más importante: causan la remodelación del campo. La siguiente generación de estudiosos, o talentos, trabaja ya en un campo que es diferente debido a los logros de individuos sumamente creativos de la generación anterior, de este modo se continúa el ciclo en cada generación; probablemente las propuestas innovadoras contarán, con toda probabilidad, con el rechazo inicial de su ámbito. Desde esta perspectiva la creatividad no reside en la cabeza o mano del artista, ni en el campo de prácticas, ni en el grupo de jueces; el fenómeno de la genialidad es el resultado de la interacción de las tres variables. Dado el estado de cosas que se plantean.

Este planteamiento introduce un lado perverso dentro del análisis de la creatividad, se concreta en la posibilidad de manipulación del campo y el ámbito, pero desde una perspectiva histórica no parece posible que un fraude pueda durar por mucho tiempo. Se posibilita el engaño pasajero, que incluso puede durar una vida entera, pero la historia tarde o temprano evalúa los acontecimientos. Tanto Csikszentmihalyi como Gardner, insisten en la idea que si no existe el juicio cualificado del ámbito no existen pruebas suficientes para determinar el nivel innovador de un talento, no es posible determinar el grado que tal acción creativa pudiera modificar el campo de intervención.

A quienes se autoproclaman geniales, o manipulan para ello, esta perspectiva no les gusta, pues la búsqueda del juicio competente introduce una fuerte distorsión en quienes tienen deseos de trascender en su actividad, que por otra parte, somos generalmente casi todos. Pero desde otra óptica esta definición tiene gran valor porque la genialidad se convierte en un concepto socializado, externo al individuo que por más que ponga empeño, no dependerá de sí, ni de su estrategia para conseguir la denominación de genio. Quedará un trabajo silencioso y paciente quizá nunca reconocido, pero que ha proporcionado interesantes experiencias de flujo a quien lo ha realizado, y con toda probabilidad habrá producido alguna aportación, independiente de la trascendencia de la misma.

La idea de genialidad viene vinculada a procesos externos al propio individuo, uno de estos fenómenos ajenos que subrayan estas dependencias son las denominadas asincronías. Se definen como la falta de adecuación entre los vértices o nodos del triángulo de la creatividad descritos: sujeto,

campo y ámbito. Dicha tensión puede estar dentro del propio nodo, por ejemplo: capacidad espacial grande y escasa lógica matemática; un campo donde se están produciendo tensiones; o un ámbito que se está desplazando en una nueva dirección. También pueden formularse entre los nodos, por ejemplo: un individuo en tensión con su ámbito; o una tensión entre ámbito y campo, como pudiera ser la discusión entre la academia y lo moderno, etc. Tanto las asincronías demasiado acusadas como las modestas, no resultan provechosas para la creatividad. Lo aparentemente ideal es una tendencia a dosis intermedias de tensión, es lo que se denomina asincronía fecunda. A medida que se producen más asincronías fecundas alrededor de un caso, mayor es la probabilidad de que exista una obra auténticamente trascendente. Sin embargo, en un exceso de asincronía, puede llegar a resultar estéril la producción.

Y preguntaríamos en este momento cual sería la situación del arquitecto en este contexto. Estudiar el proceso creativo de los denominados grandes maestros de la arquitectura, por las dificultades en el acceso a sus archivos resulta arduo, no hay resultados rotundos por falta de datos, sólo es posible realizar aproximaciones genéricas, utilizando las analogías y la inducción. Es más fácil aproximarse a los archivos personales de diseñadores más cercanos, tanto en lo temporal como lo cultural. Interesa poner un énfasis especial en esta cuestión, pues entendemos que mediante un método de análisis analógico, pudieran universalizarse procedimientos creativos cotidianos de los arquitectos que nos permitan ir descubriendo y describiendo más profusamente las acciones creativas en la historia de la arquitectura; desde la investigación en los procesos de la arquitectura, se estaría actuando en coherencia con la idea de Gardner (1998), que proponía la necesidad de multidisciplinariedad en el estudio de la creatividad. Pero queda otra pregunta en el aire: el sentido que tendría la investigación sobre la creatividad en una disciplina específica, más allá de considerarlo como un simple enriquecimiento en la cultura de la humanidad.

Esto permite el desarrollo memético en procesos creativos, sabiendo como funcionan sus mecanismos podemos incrementar la calidad del aprendizaje con el fin de obtener mayor rendimiento positivo, cuya consecuencia, sería un incremento casi exponencial de las propuestas de innovación. Ello implica que diversos grupos de disciplinas o campos distintos se involucren en la investigación básica, poco apoyada desde los programas de investigación y desarrollo; lo cual obliga a establecer estrategias que puedan enmarcarse en su contexto (Proyectos de Investigación y Desarrollo, I+D), como una maniobra global que permita el acceso a fondos financieros internacionales, donde la investigación generalmente se encuentra más apoyadas las actividades y proyectos encaminados al desarrollo tecnológico: la tecnología.

De esta manera es posible poner en acción las dos series aparentemente contradictorias que cada uno lleva consigo, y que mencionábamos antes: la conservadora construida desde los instintos de autoconservación, autoengrandecimiento y ahorro de energía; y la expansiva, hecha de instinto de exploración, disfrute de la novedad y el riesgo. Mientras la primera requiere poco estímulo para ser motivada, la segunda puede desaparecer si no es cultivada. Cuando la curiosidad no dispone de oportunidades, si encuentra demasiados obstáculos en el camino de ese riesgo y exploración, la motivación creativa se extingue fácilmente.

Referencias

- Csikzentmihalyi (1998); Creatividad. Ed. Paidós, Barcelona.
- Gardner, Howard (1998). Inteligencias Múltiples. Ed. Paidós, Barcelona.
- Gardner, Howard (1998). Mentas Creativas. Ed. Paidós, Barcelona.
- MARINA, Juan Antonio (1992). Elogio y refutación del ingenio. Editorial Anagrama, Barcelona.
- Marina, Juan Antonio (1995). Teoría de la inteligencia creadora. Editorial Anagrama, Barcelona.
- Romo, Manuela (1997). Psicología de la Creatividad. Ed. Ed. Paidós, Barcelona.
- Seguí, Javier (1996). La interpretación de la obra de Arte. Editorial Complutense, Madrid.
- Seguí, Javier (1997). Algunas incongruencias en la enseñanza del dibujo y del proyecto arquitectónico. Ed. DIGA, Madrid .
- Solana, Enrique (1995). "Dibujo, evocación y proyecto en Frank Lloyd Wrih" en Il Disegno luogo della memoria. Alinea Editrice, Florencia. p.p. 815-822.
- Solana, Enrique (2001). "Dibujo y proyecto: Mística, emoción, razón e Interpretación" en Revista EGA. Revista de Expresión Gráfica Arquitectónica. Número 6. Valencia, p.42-51.